

PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL PICTURE BOOK* BERBASIS TEMATIK INTEGRATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh:

Rachmanda Sis Ardhiniswari¹⁾, Waspodo Tjipto Subroto²⁾, M. Jacky³⁾

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya

¹rachmanda.18004@mhs.unesa.ac.id

²waspodosubroto@unesa.ac.id

³jacky@unesa.ac.id

Abstrak

Berkembangnya pengetahuan siswa tidak terlepas dari buku yang mereka baca. Dalam proses pembelajaran di kelas, kompetensi membaca sangat penting, dan merupakan salah satu hal yang membosankan, apalagi pada jenjang Sekolah Dasar. Disini peran guru sangat diperlukan untuk menstimulus peserta didik agar gemar membaca. pada era digital ini pembelajaran bercerita juga dapat dikombinasikan dengan kecanggihan teknologi. Dengan maksud agar pembelajaran menjadi kreatif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan kevalidan 2) Mendeskripsikan keefektifan dan 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap media *Digital Picture Book* berbasis tematik integratif untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian dari Borg and Gall. Prosedur penelitian ini meliputi (1) Penelitian dan Pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan format produk awal, (4) Uji coba awal, (5) Revisi produk, dan (6) Uji coba skala besar (7) Revisi produk akhir (8) Diseminasi. Teknik Pengumpulan data menggunakan metode angket, wawancara, observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian pengembangan media media *Digital Picture Book* berbasis tematik integratif untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar memiliki kriteria valid dengan hasil validasi ahli materi mencapai 88% dan hasil validasi ahli media mencapai 92%. Sedangkan Berdasarkan hasil penilaian respon siswa kelas V MI Al-Azhar Menganti diperoleh presentase mencapai 94% dengan kategori layak dan menarik untuk digunakan. Hasil analisis Uji-T menunjukkan bahwa nilai hasil pretest mendapatkan *Sig. 2-tailed* sebesar $0,424 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar *pre-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan media. Sedangkan hasil analisis Uji-T menunjukkan bahwa nilai hasil posttest mendapatkan *Sig. 2-tailed* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar *postest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan media. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Digital Picture Book* berbasis Tematik Integratif Pada Subtema Manusia dan Lingkungan mampu meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media *Digital Picture Book*, Pembelajaran Tematik Integratif, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat mengubah pola pikir manusia, dan membawa dampak terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Dengan perkembangan ini, pandangan manusia untuk mencari dan memperoleh informasi tidak hanya melalui surat kabar, audiovisual dan elektronik, namun dapat juga melalui informasi lainnya, salah satunya yaitu melalui jaringan Internet. Internet pada saat ini berdampak besar pada kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Pada umumnya pendidikan merupakan suatu proses penyampaian informasi dan komunikasi dari guru kepada peserta didik yang meliputi materi pembelajaran serta informasi-informasi pendidikan lainnya (Darmawan, Deni, 2016:61). Sehingga menghasilkan pemikiran baru untuk menggunakan media pembelajaran dengan mengadaptasi dari kecanggihan teknologi. Dengan harapan, proses pembelajaran mengalami perubahan dari pembelajaran yang terpusat pada

guru dan hanya menggunakan media konvensional menjadi pembelajaran yang aktif, inovasi dan sesuai dengan perkembangan saat ini. Merujuk pada pemikiran diatas, dengan adanya perubahan proses pembelajaran, guru dapat dengan mudah mencapai tujuan yang diharapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada saat ini, pemerintah menetapkan Kurikulum 2013 sebagai kurikulum nasional dimana pembelajaran lebih mengacu pada aplikasi dalam dunia nyata. Peserta didik diharapkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, disini peserta didik menjadi peran utama dalam menemukan konsep penting dan guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas membimbing peserta didik menyatukan konsep-konsep penting yang sudah ditemukan hingga menjadi suatu kesatuan informasi yang bermakna.

Berkembangnya pengetahuan siswa tidak terlepas dari buku yang mereka baca. Dalam proses pembelajaran di kelas, kompetensi membaca sangat penting, dan merupakan salah satu hal yang

membosankan, apalagi pada jenjang Sekolah Dasar. Disini peran guru sangat diperlukan untuk menstimulus peserta didik agar gemar membaca. Menurut Zsofia (2018) dengan mengadaptasi teori Vygotsky, membaca buku mungkin sangat mendukung upaya orangtua untuk menuntun perhatian dan partisipasi anak-anak mereka. Mengingat pandangan bahwa orangtua membimbing partisipasi anak selama membaca.

Membaca buku bergambar dapat memperbanyak kosakata baru karena siswa fokus sepenuhnya pada cerita yang mereka baca. Tentu saja orangtua/guru harus mengetahui buku yang cocok sesuai dengan perkembangan anak agar dapat memaksimalkan potensi anak untuk belajar.

Dalam era digital ini, semua kegiatan dipermudah dengan adanya peralatan canggih yang efektif, efisien dan menghemat tenaga. Saat ini, semua kegiatan atau pekerjaan dapat dilakukan dari alat yang dikendalikan dari rumah atau dari mana saja dengan Internet. Kemajuan dan perkembangan teknologi yang pesat saat ini guru pun harus mampu mengoperasikan segala teknologi sehingga memudahkan aktifitasnya dalam proses belajar mengajar.

media pembelajaran dalam menggunakan teknologi yang lebih canggih dapat meningkatkan pengetahuan siswa hal berdasarkan penelitian Melissa Schwartz (2019), penambahan media digital dapat mengubah pembelajaran di ruang kelas dengan metode ceramah (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan begitu, pembelajaran memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri dan dalam kelompok karena, mereka terlibat dalam pengalaman pribadi yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

Menurut fakta saat ini, peran buku telah digantikan dengan perangkat digital. Biasanya, anak-anak usia dini yang gemar membaca buku bergambar atau komik edukasi, cenderung menyukai buku cerita tanpa gambar saat sudah masuk sekolah dasar. Pada usia 9 tahun, atau sekitar kelas 3 SD, anak-anak akan tertarik pada buku cerita tanpa gambar. Mereka lebih tertarik pada buku yang isinya tidak bergambar dan hanya penuh dengan kata-kata karena kemampuan berpikir abstrak mereka berkembang dengan baik. Semakin sering membaca buku, kemampuan berpikir abstrak juga semakin berkembang, hingga mereka lebih memilih memahami novel dan buku pelajaran.

Saat ini peran buku digital pada anak-anak mulai digemari. Menurut Schwartz (2012), manusia telah lama dikenal sebagai pendongeng, pada era digital ini pembelajaran bercerita juga dapat dikombinasikan dengan kecanggihan teknologi. Dengan maksud agar pembelajaran menjadi kreatif dan menyenangkan. Sebagai media pembelajaran cerita digital dapat juga digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang inovatif. Penelitian Schwartz ini menyatakan bahwa siswa

sekolah dasar menikmati gaya belajar menggunakan cerita digital. Siswa menyukai pengembangan media ini karena dapat mengekspresikan kemampuan mereka dan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

Hasil penelitian Joanne Marie (2018) guru menggunakan buku bergambar sebagai media untuk memberikan siswa landasan dalam estetika, sosial, moral, dan masalah politik. Selain itu juga dapat meningkatkan literasi kritis dan kepercayaan diri mereka sebagai pembaca. Penyajian konten cerita ke dalam buku digital mampu menghadirkan tampilan yang lebih menarik. Berbeda sekali dengan buku cetak yang memiliki keterbatasan, buku digital mampu menyajikan konten teks, gambar, suara, animasi, dan video. Hal ini menjadikan buku digital lebih kaya konten dan mampu memberikan representasi yang maksimal.

Fakta dilapangan berdasarkan hasil observasi di MI Al-Azhar Menganti, menunjukkan bahwa proses belajar belum maksimal. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya berpegang pada buku tematik yang ada. Guru jarang sekali menggunakan media yang dapat diintegrasikan kedalam 5 mata pelajaran tersebut. Buku bacaan yang digunakan kurang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media yang digunakan juga masih kurang variasi. Sehingga anak merasa bosan dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Siswa juga masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. Sehingga siswa lebih cenderung tidak berkonsentrasi pada saat guru menerangkan. Sekolah ini merupakan sekolah yang cukup ternama dan memiliki berbagai hal dalam perkembangan media pembelajaran. Seluruh kelas telah tersedia LCD dan proyektor yang dapat difungsikan dalam menunjang pembelajaran yang berbasis IT. Namun, guru tidak menggunakan dengan semaksimal mungkin fasilitas yang telah tersedia. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media yang kreatif dan inovatif agar materi pelajaran yang disampaikan oleh guru pada pembelajaran tematik pada subtema "Manusia dan Lingkungan" ini bisa meningkat.

Dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Digital Picture Book*. Menurut Cory Cooper Hansen (2005) buku bergambar adalah salah satu strategi yang dimiliki Piaget, digunakan untuk memperkaya pengajarannya dan strategi dalam membantu siswa sekolah dasar memahami prinsip dan teori pembelajaran. Selain itu, buku bergambar menambah daya tarik dan minat pada teori pembelajaran dan memberikan dorongan kognitif ketika siswa belajar.

Oleh karena itu peneliti memilih masalah ini untuk dijadikan sumber awal penelitian untuk menciptakan terobosan baru dalam penerapan media pembelajaran yang cocok dengan perkembangan teknologi dan dikemas dalam

bentuk buku bergambar berbasis digital. Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Digital *Picture Book* berbasis Tematik Integratif Pada Subtema Manusia dan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Research and Development yaitu metode penelitian yang berfungsi untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji apakah produk tersebut sudah efektif.

Dalam metode penelitian Research and Development memerlukan sebuah model pengembangan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam sebuah penelitian. Model pengembangan adalah cara yang dipakai dalam menciptakan, mengembangkan serta menguji sebuah produk sesuai dengan prosedur yang terstruktur, sehingga produk yang akan dihasilkan memiliki value ilmiah dan dapat dipercaya oleh khalayak umum. Produk yang akan dikembangkan adalah Media Digital *Picture Book* berbasis Tematik Integratif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Secara garis besar langkah-langkah yang diambil peneliti pada pengembangan media ini yaitu dibagi menjadi 8 langkah: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk akhir, (8) desiminasi dan implementasi, prosedur pengembangan media *Digital Picture Book*.

Berikut ini merupakan bagan yang akan digunakan peneliti dengan mengadopsi model pengembangan Borg & Gall:



Gambar 1 Langkah Pengembangan Borg & Gall

(Sugiyono 2012:92)

Pada uji coba lapangan, Penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Grup Design*. Dalam desain ini, Sugiyono menyatakan “bahwa terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian sebelumnya diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol” (Sugiyono, 2012:112). Selanjutnya setelah diketahui hasil dari *pretest* dua kelompok tersebut, maka pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan

menggunakan media *Digital Picture Book* (X), sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (X). Setelah diberikan perlakuan atau treatment pada salah satu kelompok sampel (kelompok eksperimen) dilanjutkan dengan pemberian *posttest* pada kedua kelas atau kedua kelompok sampel yang digunakan. Pengaruh perlakuan disimbolkan dengan $(O_2-O_1)-(O_4-O_3)$ dan selanjutnya untuk melihat pengaruh perlakuan berdasarkan signifikasinya adalah dengan menggunakan uji statistik parametrik ataupun uji statistik nonparametrik. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.

Desain Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, validitas maupun efektifitas produk. Produk yang dikembangkan berupa media *Digital Picture Book* ini akan diuji dari segi validitas keefektifan dan kepraktisan. Hal itu dapat diketahui melalui analisis dari kegiatan uji coba yang meliputi beberapa tahap yaitu: a) Validasi oleh ahli isi/ materi, b) Validasi oleh ahli desain produk. dan c) Uji coba lapangan.

Ahli media, ahli materi dan peserta didik kelas V MI Al-Azhar Menganti merupakan subjek penelitian pengembangan ini. Sedangkan data kualitatif dan data kuantitatif merupakan jenis data yang dihasilkan. Hasil dari saran, tanggapan, kritik dan komentar yang diberikan oleh para ahli merupakan data kualitatif. Sedangkan hasil penskoran berupa presentase melalui lembar validasi yang dihasilkan merupakan dari data kuantitatif.

Tekhnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yakni tes hasil belajar, observasi, dokumentasi, kuesioner (lembar angket validator dan peserta didik).

Instrumen penelitian merupakan alat yang harus disiapkan oleh peneliti. Menurut Freankel, Wallen, & Hyun (2011, p.111) menjelaskan instrumen merupakan perangkat (tes kertas, kuesioner maupun skala penilaian) yang digunakan peneliti untuk mengambil data. Instrumen yang digunakan peneliti adalah instrumen Kevalidan, instrumen keefektifan, dan instrumen kepraktisan. Instrumen ini berdasarkan komponen penilaian dari BSNP.

Teknik selanjutnya yang dilakukan adalah mengolah data dengan menganalisis hasil komentar dari para ahli validasi serta mengolah data angka dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

p = kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban tertinggi

$\sum xi$ = jumlah jawaban penilaian

Suatu produk dikatakan layak apabila memenuhi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase dibawah ini:

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan

| Presentase (%) | Kriteria kelayakan |
|----------------|-----------------------------------|
| 80-100 | Valid, tidak perlu revisi |
| 65-79 | Cukup valid, tidak perlu direvisi |
| 40-59 | Kurang valid, perlu revisi |
| 0-39 | Tidak valid, revisi total |

Sumber: Subali, dkk (2011)

Tekhnik analisis data yang diambil dari nilai *pretest* maupun *posttest* untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa maka digunakan perhitungan Uji T. Adapapun beberapa langkah-langkah yang dilakukan pada analisis data ini yakni sebagai berikut:

1) Menghitung Rata-rata (Mean)

Menurut Sugiyono (2009:49) Teknis analisis ini bertujuan untuk memperoleh nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{N}$$

Mean: Mean yang kita cari
 $\sum X$: Jumlah dari nilai-nilai yang ada (nilai *pre-test* dan *post-test*)
 N : Number of cases

2) Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Rumus uji normalitas adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

χ^2 : nilai dari chi kuadrat
 O_i : frekuensi yang diamati/observasi
 E_i : frekuensi yang diharapkan
 k : nilai interval

3) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui data masing-masing grup sampel memiliki variance yang setara atau berbeda. Adapun rumus dari uji homogenitas adalah sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

4) Uji T

Tekhnik analisis data yang digunakan untuk proses pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan cara mengambil nilai dari *post test* dan *pre-test* kemudian dihitung dengan Uji T. Independent Sample T Test digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Menurut Sugiyono (2012) dalam proses analisis Uji T, analisis dilakukan dua kali.

Pertama, Uji T antara kelas kontrol dan kelas eksperimen ini bertujuan untuk memastikan kedua kelompok memiliki kemampuan yang sama. Uji T yang kedua berfungsi untuk menguji perbedaan

antara *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil analisis ini bisa disimpulkan bahwa jika kedua kelas kontrol dan eksperimen yang memiliki kemampuan awal sama namun pada hasil *posttest* memiliki perbedaan maka media *Digital Picture Book* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

$$T = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}\right)}}$$

keterangan:

- \bar{X}_1 : rata-rata nilai kelas eksperimen
- \bar{X}_2 : rata-rata nilai kelas kontrol
- n_1 : banyaknya subject dari kelas eksperimen
- n_2 : banyaknya subject dari kelas kontrol
- S_1^2 : jumlah nilai varians kelas eksperimen
- S_2^2 : jumlah nilai varians kelas kontrol (Sugiyono, 2012:138)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan Media *Digital Picture Book* ini mengacu berdasarkan model pengembangan Borg and Gall. Secara garis besar langkah-langkah yang diambil peneliti pada pengembangan media ini yaitu dibagi menjadi 8 langkah: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk akhir, (8) diseminasi dan implementasi, prosedur pengembangan media *Digital Picture Book* ini meliputi:

Tahap Pengumpulan Informasi : Kegiatan yang dilakukan pada tahap awal ini yaitu meliputi *review literatur* (kajian pustaka), observasi kelas, pengambilan data siswa, dan mempersiapkan laporan awal.

Tahap pertama ini dilakukan analisis tentang kurikulum. Hasil observasi yang didapat peneliti pada proses pembelajaran siswa kelas V MI Al-Azhar menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V proses belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran yang monoton dan konvensional, tingkat baca siswa juga masih rendah. Pendapat tersebut dapat dilihat melalui proses pembelajaran di kelas yang hanya menggunakan buku ajar kurikulum 2013, dan buku ajar berupa LKS yang sudah disediakan oleh sekolah. Buku yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa pada sub tema manusia dan lingkungan masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata 70. Sekolah MI Al-Azhar adalah sekolah yang berbasis pondok serta memiliki sarana dan prasarana lengkap. Pada setiap kelas, dilengkapi dengan proyektor dan LCD. Namun, fasilitas tersebut jarang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran. Seharusnya dengan adanya proyektor guru dapat menampilkan berbagai media visual yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Melalui wawancara dengan guru, budaya literasi di sekolah masih rendah. Siswa kurang gemar dalam membaca buku pembelajaran yang ada di sekolah. Menurut mereka, buku pembelajaran sangat kurang menarik dan kurang berwarna. Siswa lebih tertarik pada buku bacaan yang memiliki karakter dan cerita yang fiktif. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun dan tidak tercapainya nilai KKM.

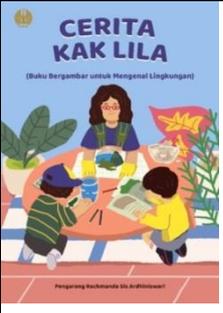
Tahap terakhir adalah menganalisis materi pembelajaran dalam pengembangan media. Materi yang dipilih peneliti yaitu “Kenampakan Alam” dengan alasan pada materi tersebut, nilai KKM siswa masih rendah dan alam merupakan lingkungan tempat tinggal yang berkaitan dengan siswa. Selain itu, peneliti ingin memperkenalkan kenampakan alam Jawa Timur dengan tujuan siswa lebih mengenal lingkungan daerah tempat tinggalnya.

Tahap Perencanaan: Pada tahap perencanaan ini bertujuan untuk menelaah bahan yang akan dikaji dalam penyusunan media *Digital Picture Book* subtema Manusia dan Lingkungan.

Tahap Pengembangan Produk awal: Hasil dari pengembangan media ini berupa buku bergambar yang dikemas secara digital dan digunakan untuk menunjang pembelajaran, selain itu dapat meningkatkan literasi siswa yang saat ini masih rendah. Materi yang dipilih peneliti adalah subtema 2 “Manusia dan Lingkungan”.

Pada media *Digital Picture Book* ini alat yang digunakan adalah perangkat komputer (PC) dan menggunakan aplikasi *adobe illustrator* dan *adobe photoshop*. Desain gambar dan isi cerita dikembangkan oleh pengembang dengan sumber dari beberapa buku dan internet.

Berikut ini akan disajikan secara objectif dan tuntas wujud akhir (*prototype produk*) pengembangan media *Digital Picture Book*:

| Tampilan | Keterangan |
|---|--|
|  | Cover Depan: 1. Judul 2. Sub Judul 3. Logo Unesa 4. Nama Pengarang |

| | |
|--|---|
|  | Pada halaman kedua disajikan keterangan buku |
|  | Pengenalan Tokoh: Terdapat tiga karakter (Kak Lila, Raka, Dani) |
|  | Tampilan isi cerita pertama dimulai dengan percakapan antara Raka dan Dani yang akan memberikan bunga edelweiss pada Kak Lila. Percakapan ini sebagai pembuka materi. |
|  | Pada halaman kedua tokoh Kak Lila muncul dan menerangkan jika bunga edelweiss tidak boleh dipetik sembarangan karena dilindungi oleh undang-undang. |
|  | Halaman ketiga Kak Lila mengajak Raka dan Dani untuk membantu mengerjakan prakarya tentang kenampakan alam di Jawa Timur. |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>Pada halaman keempat ini, macam-macam kenampakan alam mulai dijelaskan oleh kak Lila. Pembahasan pertama dimulai dari kenampakan alam gunung, disajikan lengkap dengan pengertian dan jenis-jenis gunung. Selain itu juga diberikan contoh gunung di Jawa Timur.</p> | | <p>Tips Menjaga Lingkungan: Berisikan lima tips cara menjaga lingkungan yang sederhana dan mudah dilakukan, disertai gambar yang sesuai.</p> |
| | <p>Pada halaman selanjutnya, dijelaskan kenampakan alam sungai dan danau. Sama seperti gunung, kenampakan alam ini juga dijelaskan pengertian dan diberikan contoh yang dapat memberikan pengetahuan lebih siswa.</p> | | <p>Berisikan Profil Penulis</p> |
| | <p>Kenampakan alam selanjutnya yang dijelaskan adalah goa dan pantai.</p> | | <p>Berisikan <i>blurb</i> (penjelasan singkat tentang isi buku). Gambar disesuaikan dengan <i>blurb</i>.</p> |
| | <p>Pada halaman ini diberikan fenomena yang sering terjadi di kehidupan nyata manusia yaitu membuang sampah sembarangan. Selain itu diberikan penguatan karakter pentingnya tidak membuang sampah sembarangan terutama di pantai. Hal ini sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan diharapkan siswa dapat meniru hal baik yang disampaikan dicerita.</p> | | |
| | <p>Penutup cerita diisi dengan saling berjanji untuk tetap menjaga lingkungan sekitar agar tetap terawat dan dikuatkan oleh halaman berikutnya yaitu "cara menjaga lingkungan"</p> | | |

Tahap Uji Coba Awal: Tahap selanjutnya setelah tahap rancangan dan pengembangan adalah uji coba awal yang terdiri dari dua kegiatan yaitu uji coba skala kecil (terbatas) dan validasi oleh para ahli.

a. Validasi Materi

Validasi materi dilaksanakan pada tanggal 14 Juli 2020 dengan dosen pengampu Dr. Nugroho Hari Purnomo, S.P., M.Si yang memiliki latar belakang menjadi dosen Pendidikan Geografi di jenjang S1 dan Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.

Skor yang diberikan dari validasi ahli materi adalah 49, sedangkan skor maksimal adalah 56. Berdasarkan perhitungan diatas maka validasi yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 88%. Jika dikonversikan dengan table kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid dan layak digunakan.

b. Validasi Media

Produk pengembangan media yang divalidasi kepada Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd adalah media *Digital Picture Book*.

Skor yang diberikan dari validasi ahli media adalah 44, sedangkan skor maksimal adalah 48. Berdasarkan perhitungan diatas maka validasi yang dilakukan oleh ahli media keseluruhan mencapai 92%. Jika dikonversikan dengan tabel kriteria

kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid dan layak digunakan.

c. Uji Coba Skala Kecil (Terbatas)

Uji coba skala kecil (terbatas) dilakukan oleh lima siswa kelas V MI Al-Azhar Menganti yang diambil sampel secara acak yaitu dengan kriteria siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah berdasarkan saran yang diberikan oleh guru kelas. Dikarenakan saat ini sedang terjadi pandemic *Covid-19*, uji coba skala kecil dilakukan secara *daring* melalui aplikasi *Zoom*. Siswa diberikan media oleh peneliti kemudian 5 siswa mengoperasikannya. Setelah selesai mengoperasikan media, setiap peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket respon peserta didik berkaitan dengan media yang telah digunakan.

Hasil dari angket respon siswa pada uji skala kecil mencapai 93%. Jika dikonversikan dengan table kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid dan layak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media *Digital Picture Book* berbasis Tematik Integratif Pada Subtema Manusia dan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid.

Tahap Revisi Produk: Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan para ahli dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan produk pengembangan media *Digital Picture Book* sebelum diujicobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan.

Tahap Uji Coba Lapangan: Uji coba lapangan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media *Digital Picture Book* berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V. Uji coba lapangan dilaksanakan di MI Al-Azhar Menganti dengan jumlah responden 46 siswa, terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penerapan uji coba lapangan sama dengan penerapan uji coba terbatas yaitu menggunakan aplikasi *Zoom* dan dilakukan secara online. Sebelum melakukan pembelajaran melalui *Zoom*, guru memberikan *softfile* media *Digital Picture Book* kepada siswa kelas eksperimen. Setelah semua *softfile* terkirim, guru memulai pembelajaran dan siswa belajar dengan media *Digital Picture Book* tersebut dengan instruksi guru. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan lembar evaluasi dan angket respon siswa untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media.

Berdasarkan pada data *pretest* dan *posttest* terhadap siswa kelas V di MI- Al-Azhar menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 84,5 dan rata-rata nilai *posttest* kelas control adalah 77,1, bahwasannya nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa antara siswa kelas V-A yang menggunakan media *Digital Picture Book* (kelas eksperimen) dengan siswa kelas V-B yang tidak

menggunakan media pembelajaran *Digital Picture Book* (kelas control).

Perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kontrol. Selain dilihat dari jumlah rata-rata, peningkatan hasil belajar juga diperkuat dari analisis Uji-T. Hasil analisis Uji-T menunjukkan bahwa nilai hasil *pretest* mendapatkan *Sig. 2-tailed* sebesar $0,424 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar *pre-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan media. Sedangkan Hasil analisis Uji-T menunjukkan bahwa nilai hasil *posttest* mendapatkan *Sig. 2-tailed* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan media.

Kemudian hasil dari produk media *Digital Picture Book* dapat dikatakan praktis apabila produk mencapai presentasi yang baik, mudah, dan siswa senang dalam menggunakan produk pengembangan ini. Berdasarkan penilaian angket uji lapangan diperoleh presentase 94% pada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media *Digital Picture Book* yang dikembangkan sangat memudahkan dan menarik bagi siswa dalam belajar.

Berdasarkan dari analisis hasil data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *Digital Picture Book* berbasis tematik integratif materi kenampakan alam sekitar pada kelas V Sekolah Dasar yang telah dikembangkan dan diujicobakan, maka diambil kesimpulan bahwa dalam penelitian ini siswa lebih aktif dan tertarik untuk mempelajari materi dengan membaca cerita yang disertai gambar.

Tahap Diseminasi: Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari penelitian pengembangan. Penyebaran media *Digital Picture Book* ini dilakukan dengan terbatas yaitu kepada guru kelas V MI Al-Azhar Menganti. Penyebaran secara luas dilakukan secara *Online* melalui *web* dan *Bloger* peneliti yang nantinya dapat didownload semua orang khususnya guru-guru yang membutuhkan media pembelajaran kelas V Sekolah Dasar.

4. KESIMPULAN

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut:

1. Media *Digital Picture Book* berbasis tematik integratif materi kenampakan alam dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji validasi oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan media. Dilihat dari komponen penilaian bahwa produk media yang dikembangkan telah memenuhi komponen yang sesuai dengan KI/KD, berdasarkan karakter siswa, penggunaan bahasa dalam isi cerita mudah dipahami, materi yang disajikan dapat dipahami, penyajian media full colour,

- ilustrasi gambar sangat mendukung materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran media *Digital Picture Book* berbasis tematik integratif materi kenampakan alam sekitar ini memiliki kualitas layak atau valid menurut ahli materi mendapat presentase 88% dan ahli media mendapat persentase 92% keduanya dikategorikan valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *Digital Picture Book* berbasis Tematik Integratif Pada Subtema Manusia dan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid dengan sedikit revisi kecil.
- Keefektifan media "*Digital Picture Book*" dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar. Dilihat dari nilai hasil *pretest* dan *posttest* terhadap siswa kelas V MI Al-Azhar Menganti menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 84,5 dan rata-rata nilai *post-test* kelas control adalah 77,1, bahwasannya nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control. Selain dilihat dari jumlah rata-rata, peningkatan hasil belajar juga diperkuat dari analisis Uji-T. Hasil analisis Uji-T menunjukkan bahwa nilai hasil *pretest* mendapatkan *Sig. 2-tailed* sebesar $0,424 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar *pre-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan media. Sedangkan Hasil analisis Uji-T menunjukkan bahwa nilai hasil *posttest* mendapatkan *Sig. 2-tailed* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan media. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Digital Picture Book* berbasis Tematik Integratif Pada Subtema Manusia dan Lingkungan mampu meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
 - Respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Digital Picture Book* ini hasilnya menarik dan layak. Media *Digital Picture Book* ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi bagi siswa. Berdasarkan hasil penilaian respon siswa kelas V MI Al-Azhar Menganti diperoleh presentase mencapai 94% dengan kategori layak dan menarik untuk digunakan.

5. SARAN

Adapun saran yang disampaikan peneliti berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas adalah sebagai berikut: 1) Media *Digital Picture Book* berbasis tematik integratif terbukti sangat layak digunakan untuk siswa Sekolah Dasar. Diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi "kenampakan alam" sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah dan siswa berantusias dalam belajar. 2) Media *Digital Picture Book* berbasis tematik integratif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan

dengan adanya Pandemi *Covid-19* ini, pembelajaran menggunakan *digital* sangat membantu dan mempermudah guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. oleh karena itu, diharapkan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas atau dengan materi yang lain. 3) Respon siswa terhadap media *Digital Picture Book* berbasis tematik integratif ini sangat baik. Untuk peneliti lainnya diharapkan dapat menyempurnakan dan menyebarluaskan lebih lanjut terhadap media *Digital Picture Book* sehingga siswa dapat tertarik mengikuti proses pembelajaran di kelas dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S, dkk, 2008, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Ditjen Dikti Depdiknas.
- Arief S, Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.(Jakarta: Rajawali pers, 2011). hlm. 28-29
- Cecep Kustandi, Bambang Sujipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2013). hlm. 41-42
- Cory Cooper Hansen and Debby Zambo, 2010, Piaget, Meet Lilly: Understanding Child Development through Picture Book Characters, *Early Childhood Education Journal*, Vol. 33, No. 1, August 2010
- Daryanto, 2014, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi*, Yogyakarta: Gava Media.
- Joanna Marie, 2018, "Seeing the Light": A Cognitive Approach to the Metaphorical in Picture Books. *Children's Literature in Education* (2018) 49:356-375.
- John W Santrok, 2007, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Media Group,
- Kemendikbud, 2013, Permendikbud No. 64 tentang *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud, 2013, *tentang Standar Penilaian Pendidikan*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, Deni, 2014, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, Bandung: Alfabeta.
- Lapono, N, dkk, 2008, *Belajar dan Pembelajaran SD*, Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Melissa Schwartz, dkk, 2019, Compelling Reason for Using Digital Stories to Teach: A Descriptive Qualitative Study. *Teaching and Learning in Nursing* 14 (2019)

- Mundiatun dan Daryanto, 2015, *Pengelolaan Kesehatan Lingkungan*, Yogyakarta: Gava Media.
- Sudjana, Nana, 2012, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2009, *Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus, 2017, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zsofia and Adriana, 2018, How Pictures in Picture Storybooks Support Young Children's Story Comprehension: An Eye-Tracking Experiment. *Journal of Experimental Child Psychology* 174 (2018) 1-2.