



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN
TANGERANG**

Lussiana Regina Putri¹, Effy Mulyasari², Mela Darmayanti³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: lussianarp@upi.edu; effy@upi.edu; meladarmayanti@upi.edu

Abstract: *This study aims to describe the development design, validation results and final design of the digital picture story books that the researchers developed. The background of this research is based on the low speaking skills of third grade elementary school students, to overcome this problem the researcher developed a digital picture story book to improve students' speaking skills. The research method used in this research is Design and Development (D&D) with the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) development model. Data collection in this study was carried out by distributing questionnaires to material experts, media experts and learning experts as well as worklogs. This research begins with analyzing problems that occur in the field, analysis of learning materials and analysis of software applications. After the initial product has been made, then a feasibility assessment is carried out by material experts, media experts and learning experts, namely grade III elementary school teachers. The final product has gone through the revision stage based on the suggestions given by the validators, namely repairing ineffective sentences, ambiguous sentences, positioning of the question text, instructions for using digital picture story books for teachers and for students, and adding biographical data for digital picture book authors. Based on the research that has been done, it can be concluded from the validation results by material experts with a score of 83%, media experts with a score of 100% and learning experts with a score of 96% that this digital picture story book is very feasible but still needs revision to produce a good final product.*

Keywords: *digital picture story book, speaking skill, elementary school*

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara pada saat ini merupakan salah satu keterampilan yang

harus siswa kuasai, sehingga keterampilan ini harus lebih diperhatikan dan dikembangkan dalam kegiatan

pembelajaran di sekolah. Seperti yang terdapat pada salah satu framework UNESCO dalam bidang pendidikan, yang dikenal dengan 4C yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication and Collaboration*. Wulan & Rahma (dalam Maulani, Alwi, Marthinopa, & Syaidah, hlm. 29) menyampaikan bahwa keterampilan berbicara adalah elemen penting dalam melakukan kegiatan komunikasi, agar siswa mampu menyampaikan pesan atau gagasan yang dimilikinya dengan baik sehingga mudah dipahami oleh orang lain. Onainor (dalam Anjelina & Tarmini, 2022, hlm. 7328) menyampaikan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang dimiliki seseorang dalam melakukan komunikasi dengan orang lain secara lisan. Terdapat beberapa hal yang mempengaruhi sejumlah siswa yang nilainya belum mencapai KKM, seperti pengucapan kata atau kalimat yang kurang, mengulang kata, kurangnya penggunaan bahasa yang digunakan, contoh seperti kata di sana siswa melafalkannya di sono, siswa merasa malu dan kurang percaya diri dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran (dalam Pratiwi, Enawar, Fadhillah, & Sumiyani, 2021, hlm. 144)

Peneliti pun melakukan observasi di kelas III pada salah satu Sekolah Dasar di wilayah Kabupaten Tangerang, hasil yang didapatkan pada kegiatan observasi ditemukan 36% dari 25 siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang rendah diketahui melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini disebabkan kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapatnya menggunakan bahasa Indonesia, sebab dalam kehidupan sehari-hari siswa lebih sering menggunakan bahasa daerah. Hal lain yang juga menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara siswa adalah media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang menarik

perhatian siswa, sehingga siswa tidak fokus dalam pembelajaran dan cepat mudah merasa bosan.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka diperlukan alternatif penyelesaian sebagai bentuk solusi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan mengembangkan media pembelajaran. Supardi (dalam Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm. 106) media pembelajaran adalah alat, metode juga teknik yang memiliki manfaat dalam mewujudkan komunikasi atau interaksi yang efektif antara guru dengan peserta didik selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pengembangan media pembelajaran ini dipilih, sebab dengan menggunakan buku cerita bergambar dapat mempengaruhi ketertarikan siswa. Siswa dapat memberikan respon mengenai isi cerita buku bergambar yang menarik dan penyampaian materi mudah dipahami (dalam Vindaswari & Ulfah, 2018, hlm 149).

Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Tangerang." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan desain pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Tangerang, mendeskripsikan hasil validasi dari pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Tangerang, dan mendeskripsikan desain akhir buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Tangerang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan atau

Design and Development (D&D). Richey & Clients (dalam Hajidi, Mulyasari, & Fitriani, 2018, hlm. 372) berpendapat bahwa D&D ini merupakan studi sistematis yang terdiri dari fase desain, pengembangan serta evaluasi untuk menetapkan dasar empiris untuk mengembangkan produk yang bersifat intruksional maupun non-instruksional yang baru atau yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) (dalam Nurafifah, Safitri, Alida, & Aeni, 2022, hlm. 314). Partisipan dalam penelitian ini yaitu 25 siswa kelas III Sekolah Dasar SDN Gaga Jenggot, ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan angket dan *worklog*.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui *worklog* yang kemudian menjadi data deskripsi dan data kuantitatif diperoleh melalui angket yang kemudian menjadi data berupa angka. Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 338) menyampaikan analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan skala likert dengan penilaian 1 sampai 5. Dengan Langkah selanjutnya dilakukan perhitungan presentase pada setiap komponen dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\Sigma x} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : persentase kelayakan
 $\sum x$: jumlah total skor jawaban
 Σx : jumlah total skor jawaban tertinggi

Setelah data yang diperoleh dihitung sesuai dengan skala penilaian, maka akan diperoleh hasil dari validasi dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Kevalidan Produk

Persentase (%)	Tingkat kevalidan	Kriteria kelayakan
81% - <skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak revisi
61% <skor ≤ 81%	Valid	Tidak revisi
41% <skor ≤ 61%	Cukup valid	Revisi
21% <skor ≤ 41%	Kurang valid	Revisi
0% <skor ≤ 21%	Sangat kurang valid	Revisi

Berdasarkan tabel diatas penilaian untuk media yang dikembangkan dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian mulai dari 61%-100% dari keseluruhan unsur yang terdapat dalam angket ahli materi dan ahli media. Jika mendapatkan hasil dibawah 61% maka penilaian untuk produk dikatakan tidak layak dan harus melakukan revisi sampai produk mencapai kriteria valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini dimaksud untuk mendeskripsikan desain awal dari buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara, mendeskripsikan hasil validasi ahli dan mendeskripsikan desain akhir dari buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Untuk menentukan desain pengembangan dari produk dilakukan melalui 2 tahap yaitu tahap analysis dan tahap design. Dalam melakukan desain pengembangan buku cerita bergambar digital ini dibuat berdasarkan hasil dari analisis masalah dan analisis materi pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya. Dari hasil analisis tersebut, ditemukan bahwa keterampilan berbicara pada siswa kelas III Sekolah Dasar masih rendah. Sidabutar & Manihuruk (2022, hlm. 1924) menyampaikan bahwa keterampilan

berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus dikembangkan agar kemampuan komunikatif siswa lebih maksimal.

Keterampilan berbicara dalam pembelajaran perlu dilaksanakan dengan benar. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar digital yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa dalam penelitian ini. Jalinus & Ambiyar (dalam Astrada & Hapsari, 2022, hlm. 698) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala peralatan baik peralatan *software* maupun peralatan *hardware* yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa dan mampu merangsang minat serta pikiran siswa agar pembelajaran dapat menjadi lebih efektif. Tujuan pembelajaran dari media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini didasari oleh Kompetensi Dasar 3.10, 4.10, 3.9 dan 4.9. dari Kompetensi Dasar tersebut diperoleh 10 tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Buku cerita bergambar digital yang dikembangkan ini berfokus pada materi kalimat saran dan kalimat penyelesaian masalah diintegrasikan dengan materi makanan bergizi dan jajan sehat.



Produk awal berdasarkan desain pengembangan yang sudah dibuat sebelumnya, selanjutnya dilakukan penilaian untuk didapatkan produk akhir yang lebih baik. Penilaian dilakukan melalui uji validasi oleh ahli materi, uji validasi oleh ahli media dan uji validasi oleh ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, didapatkan nilai untuk kelayakan buku cerita bergambar digital dari ahli materi adalah 83% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media 100% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli pembelajaran adalah 96% dengan kategori sangat layak. Dari hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa kelayakan dari buku cerita bergambar digital yang dikembangkan ini

dikategorikan sangat layak. Terdapat saran dari validator untuk buku cerita bergambar digital ini. Saran dari validator ahli tersebut yaitu perhatikan penulisan teks, menambahkan intruksi penggunaan buku cerita bergambar digital untuk siswa dan untuk guru, memperbaiki kalimat yang rancu dan tidak efektif dan menambahkan biodata penulis pada buku cerita bergambar digital.



Produk awal dari buku cerita bergambar digital yang sudah dibuat harus direvisi berdasarkan saran dari hasil validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media dan validasi oleh ahli pembelajaran untuk mendapatkan produk akhir dari buku cerita bergambar digital yang lebih baik. Berdasarkan saran dari hasil validasi para ahli, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki pada media buku cerita bergambar digital ini yaitu:

- 1) Memperbaiki tata letak penulisan pada halaman 12 dan 24 sehingga posisi teks menjadi rata kanan kiri.
- 2) Pembuatan intruksi penggunaan buku bergambar digital. Intruksi ini dibuat supaya guru maupun siswa dapat mengetahui langkah-langkah dalam menggunakan buku cerita bergambar digital ini.
- 3) Memperbaiki kalimat yang rancu dan tidak efektif. Dikarenakan masih terdapat kalimat yang belum komunikatif dan masih ada kalimat yang dapat menyebabkan siswa memahaminya dengan maksud berbeda, maka pada halaman 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 14, 16, 19, 20, 21 dan 23 terdapat perubahan kalimat perintah, kalimat teks cerita dan kalimat pertanyaan untuk siswa.
- 4) Menambahkan biodata penulis dalam buku cerita bergambar, hal ini bertujuan untuk pembaca buku cerita bergambar digital ini menjadi tahu penulis buku ini.

Tabel 2. Aspek Kalimat Tidak Efektif
Sebelum revisi

 <p>"Kakak meminta tahu bukt, mangga dan martabak tekur mini. Aku bingung harus membeli apa untuk kakak." "Seranku belikan mangga saja Al untuk kakakmu, siang hari ini pasti akan seger jika makan mangga" ucap Lulu. "Benar juga, baiklah aku akan beli mangga" Adid berpamitan dan mereka melanjutkan perjalanan.</p>
<p>Sesudah revisi</p>
 <p>"Menurut kalian aku harus membeli makanan apa ya untuk kakak." "Seranku, belikan mangga saja Al untuk kakakmu, siang hari seperti ini pasti akan seger jika makan mangga yang manis", ucap Lulu. "Baiklah aku akan beli mangga, terima kasih Rere dan Lulu", Adid berpamitan dan mereka melanjutkan perjalanan.</p>

Tabel 3. Aspek Kalimat Tidak Komunikatif

<p>Sebelum revisi</p>
 <p>"Wah, jajanannya beragam ya Re. Tapi aku tidak boleh terlalu banyak makan jajanan manis. Kira-kira jajanan apa ya Re yang tidak terlalu manis?", Lulu bertanya. "Humm, aku tahu Lu. Sebaiknya kamu harus coba pastel isi sayur dan mochi stoberi", usul Rere.</p>
<p>Sesudah revisi</p>
 <p>"Wah, banyak sekali jajanan disini ya Re. Ada jajanan asin dan juga manis. Tapi aku tidak boleh terlalu banyak makan jajanan manis. Kira-kira jajanan apa ya Re yang tidak terlalu manis?", Lulu bertanya. "Humm, aku tahu Lu. Sebaiknya kamu harus coba pastel isi sayur dan mochi stoberi", usul Rere.</p>

SIMPULAN

Buku cerita bergambar digital yang dikembangkan oleh peneliti merupakan penelitian *Design and Development (D&D)*. Peneliti menggunakan 5 langkah model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Tahap pertama yaitu *analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan analisis masalah, analisis materi pembelajaran dan analisis perangkat lunak. Lalu tahap kedua yaitu tahap *design*, peneliti membuat draf cerita dan *storyboard* untuk media buku cerita bergambar digital. Tahap ketiga yaitu *development*, setelah produk awal sudah

dibuat selanjutnya dilakukan penilaian untuk uji kelayakan dari media yang dikembangkan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Pada tahap ini juga peneliti melakukan revisi produk awal berdasarkan saran yang didapatkan dari para ahli. Selanjutnya tahap *implementation*, tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang sudah divalidasi oleh para ahli kepada 25 orang siswa kelas III Sekolah Dasar. Dan tahap terakhir yaitu tahap *evaluation*, tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan untuk mendapatkan produk akhir yang lebih baik.

Kelayakan dari buku cerita bergambar digital berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai 83% dikategorikan sangat layak. Penilaian dari ahli media mendapatkan nilai 100% dikategorikan sangat layak. Dan penilaian dari ahli pembelajaran mendapatkan nilai 96% dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 7328.

Astrada, D. D., & Hapsari, E. D. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Android. *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 698.

Hajidi, M., Mulyasari, E., & Fitriani, A. D. (2018). English Interactive Multimedia Development For 3rd Grade Student Elementary School.

- Proceeding 2nd ICES & 8th UPI-UPSI 2018*, 372.
- Maulani, Y., Alwi, N. A., Marthinopa, L., & Syaidah, N. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa kelas V Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 29.
- Nurafifah, T. S., Safitri, D., Alida, A., & Aeni, A. N. (2022). POKEDIS (Podcast Kepemimpinan Dalam Islam) Sebagai Media Edukasi Mengenai Kepemimpinan Dalam Islam Bagi Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Studi Agama dan Pemikiran Islam*, 314.
- Pratiwi, V. D., Enawar, Fadhillah, D., & Sumiyani. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Pasar Baru 1 Kota Tangerang. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 144.
- Sidabutar, Y. A., & Manihuruk, L. M. (2022). Keefektifan Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1924.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vindaswari, R. F., & Ulfah, A. (2018). Pengembangan buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-nilai Kepedulian bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 149.
- Wulandari, T., & Adam, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 106.