

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU BERBASIS BUKU CERITA BERGAMBAR PADA SISWA DI SDN 17 PASAR SURANTIH PESISIR SELATAN-SUMATERA BARAT**

Oleh:

Lucky Dewanti<sup>1)</sup>, Echa Martha Yasmita<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzkia Padang Sumatera Barat

Email: <sup>1</sup>[luckydewanti187@gmail.com](mailto:luckydewanti187@gmail.com), <sup>2</sup>[echamarthayasmita@gmail.com](mailto:echamarthayasmita@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan pendidik akan ketersediaan bahan ajar tematik terpadu berbasis buku cerita bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu berbasis buku cerita bergambar (CERGAM) di kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development). Model pengembangan yang dilakukan adalah model ADDIE. Berdasarkan hasil uji validitas terhadap bahan ajar yang pendidik kembangkan diperoleh validitas sebesar 3,5 (sangat valid) sedangkan praktikalitas bahan ajar diperoleh dari angket respon peserta didik, adapun hasil yang didapat adalah 20,4 (sangat praktis) untuk angket respon peserta didik. dan eektivitas dilihat dari hasil belajr peserta didik. Adapun hasil belajar peserta didik yaitu 85,15 untuk pembelajaran I dan 84,78 untuk pembelajaran II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis buku cerita bergambar di kelas IV sekolah dasar sudah valid, praktis, dan efektif.

**Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Tematik Terpadu.**

**PENDAHULUAN**

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik. Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Belajar adalah serangkaian kegiatan fisik dan psikis seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif dan psikomotor. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada

disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidikan dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam satu lingkungan belajar. Trianto (2010:17), pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang Pendidik untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud dan tujuannya dapat tercapai. Siregar dalam Asep (2016:41) bahwa pembelajaran



merupakan sebuah proses yang interaktif dalam kegiatan belajar dan mengajar. Perspektif ini mendasari proses pembelajaran pada terciptanya keseimbangan kegiatan yang dilakukan oleh pelajar dan pengajar. Seorang pengajar berperan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi bahan ajar pengajaran, kemudian memilih metode pengajaran, mengolah media pengajaran, menentukan indikator hasil belajar bahkan menetapkan karakter yang diharapkan. Adapun yang dimaksud dalam pembelajaran tematik adalah suatu model terapan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan yang terikat oleh tema (Fogarty, 1991). Pembelajaran tematik merupakan suatu usaha memadukan pengetahuan secara komprehensif dan terintegrasi. Pembelajaran terpadu di sekolah dasar membantu mengembangkan pemahaman peserta didik yang berakibat peserta didik menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran (Slekar, et al, 2003). Pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan pembelajaran holistic. Pembelajaran holistic mengandung dua tujuan yaitu menghasilkan pembelajaran bermakna yang memaksimalkan kognitif otak kiri yang dicapai melalui pengembangan keahlian akademis dan teknis, dan pembelajaran yang bermakna menggunakan otak kanan melalui pengembangan sosial dan keterampilan nilai (Glenn, 2009). Salah satu bagian dari sumber belajar adalah bahan ajar memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar digunakan sebagai acuan untuk peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi pengetahuan serta untuk pendidik bahan ajar berperan sebagai acuan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Bahan ajar diartikan sebagai segala bahan yang bersifat informasi, alat ataupun teks yang dirancang secara sistematis sehingga menampilkan suatu yang utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Prastowo, 2013: 298). Bahan ajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya di sekolah dasar. Bahan ajar yang

dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengajar dan peserta didik akan mampu meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan pada saat ini sudah variatif. Lestari dalam Arfiana dan Euis (2017:234) bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran kompetensi dasar yang telah ditentukan. Iskandaar Wassid dan Suhendar (2009:171) mendefinisikan bahan ajar sebagai seperangkat informasi yang harus diserap peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat di atas, Fazilla (2014:29) mengungkapkan bahan ajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu guru atau instruksional dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sedangkan menurut Ruhimat (2011:152) menyatakan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik dan subtopik dan rinciannya. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik, terdapat soal-soal evaluasi di dalamnya, dan menarik untuk dipelajari oleh peserta didik. Bahan ajar untuk peserta didik sekolah dasar harus dibuat menarik dan menyenangkan karena karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu lebih menyukai sesuatu yang mengandung gambar-gambar didalamnya. Seperti dikemukakan oleh Jean Piaget dalam Djaali (2012:70) bahwa peserta didik sekolah dasar pada usia 0-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret yakni dimana peserta didik hanya mampu memecahkan permasalahan yang bersifat nyata. Peserta didik pada tahap operasional perlu diberi gambaran konkret atau nyata sehingga peserta didik mampu menelaah persoalan dengan baik seperti halnya peserta didik dapat melihat, merasakan, dan mencoba secara langsung dalam proses pembelajaran. Jenis bahan ajar dari segi bentuknya diklasifikasi menjadi empat, yaitu: pertama, bahan cetak (printed), yaitu sebuah bahan yang dirancang dalam bentuk kertas dan berfungsi sebagai keperluan dalam pembelajaran atau dalam penyampaian informasi. Kedua, bahan ajar audio atau

program audio yaitu bahan ajar yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengarkan oleh penggunanya. Ketiga, bahan ajar audio visual, yaitu bahan ajar kombinasi anatar suara (audio) dengan gambar yang dapat bergerak. Keempat, bahan ajar interaktif yaitu kombinasi dari dua atau bahkan lebih ( gambar, teks, ausio, animasi) yang dirancang oleh penggunanya sehingga menjadi sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2013:40)

Buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi (Nurgiantoro,2005:152). Sedangkan Menurut Michthel (2003:87) mengatakan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menyampaikan cerita bergambar dan teks dan keduanya saling menjalin. Buku cerita bergambar adalah tuturan teks cerita anak yang ditulis berdasarkan suatu aktivitas atau kejadian tertentu sesuai dengan sudut pandang anak sehingga dapat menarik minat baca yang tersusun atas teks dan gambar dan keduanya saling melengkapi. Fauziyah (2009: 252) mengungkapkan bahwa faktanya anak lebih tertarik dengan buku yang memiliki banyak gambar didalamnya. Buku cerita bergambar dapat menciptakan minat dan motivasi belajar pada peserta didik dan dapat meningkatkan minat baca pada peserta didik. Gambar dalam buku cerita bergamabar juga lebih mempercepat pemahaman peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merencanakan mengembangkan sebuah bahan ajar yang tidak hanya berupa buku yang hanya berisikan materi yang dikemas dalam tulisan saja melainkan peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis buku cerita dengan dilengkapi gambar-gambar yang menarik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk untuk membaca dan belajar.

#### LANDASAN TEORI

Abdul Majid (2007:174) mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan,

informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud dapat berupa tertulis maupun bahan yang tidak tertulis. Bahan ajar atau materi kurikulum (curriculum material) adalah isi atau muatan kurikulum yang harus dipahami oleh peserta didik dalam upaya mencapai tujuan kurikulum. Belawati dalam Prastowo (2013:298) mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah segala informasi, alat, dan teks yang digunakan guru atau instruktur dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Materi yang terdapat dalam bahan ajar disusun secara sistematis sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Trianto dalam Prastowo (2013:313) menyebutkan bahwa bahan ajar tematik harus memunculkan berbagai karakteristik dasar pembelajaran tematik. Dengan kata lain, setidaknya-tidaknya karakteristik bahan ajar tematik itu ada empat macam yaitu aktif, menarik, menyenangkan, holistik, dan autentik. Aktif disini maksudnya adalah bahan ajar memuat materi yang menekankan pada pengalaman belajar mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional, guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar. Menarik atau menyenangkan artinya bahan ajar memiliki sifat memeson, merangsang, nyaman dilihat, dan banyak kemanfaatannya sehingga peserta didik senantiasa terdorong untuk terus belajar. Holistik mengandung arti bahan ajar memuat kajian suatu fenomena dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Dengan demikian, keberadaan bahan ajar tersebut memungkinkan siswa dapat memahami suatu fenomena dari segala sisi menjadi lebih arif dan bijaksana. Autentik adalah karakteristik dari bahan ajar tematik yang menekankan pada sisi autentik atau pengalaman langsung yang diberikan oleh suatu bahan ajar. Dengan kata lain, bahan ajar memberikan sebuah pengalaman dan pengetahuan yang dapat



diperoleh oleh peserta didik sendiri. Selain itu, bahan ajar tersebut membarikan informasi kontekstual dengan kenyataan empiris atau fenomena sosial budaya disekitar peserta didik. Hal ini dapat berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari.

Depdiknas (2003:11) dalam buku panduan pengembangan bahan ajar diungkapkan bahwa ada beberapa prinsip pembelajaran yang perlu diperhatikan untuk penyusunan bahan ajar, yaitu: (1) Prinsip pertama dalam penyusunan bahan ajar adalah disusun mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak. Peserta didik akan lebih mudah memahami suatu konsep tertentu apabila penjelasan dimulai dari yang mudah atau konkret, sesuatu yang nyata ada di lingkungan mereka. (2) Prinsip kedua dalam pembelajaran, yaitu pengulangan, pengulangan dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar didalam pembelajaran peserta didik lebih memahami suatu konsep. Artinya, walaupun maksudnya sama, suatu informasi yang diulang-ulang akan lebih berbekas pada ingatan peserta didik. Sudjana dan Rivai (2002:27) menjelaskan cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, memiliki pengertian praktis, yaitu dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkap kata-kata dan gambar. Sedangkan menurut David (dalam Fauziyah, 2009:253) mengungkapkan bahwa “ cerita bergambar sebagai suatu alat pendidikan sangat menarik untuk digunakan disebabkan karena (a) mendorong sangat belajar, (b) mudah didapatkan di koran dan toko buku, (c) berisi cerita tentang kehidupan sehari-hari, dan (d) memberikan gaya belajar yang bervariasi”. Buku cerita bergambar merupakan buku yang dimana isi setiap halaman lebih didominasi oleh gambar meskipun masih terdapat teks dalam buku tersebut untuk mengetahui alur atau jalan dari cerita yang sedang dibaca. Penggunaan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dapat membuat anak menjadi tertarik dengan cerita dengan adanya gambar yang tersedia, selain itu dengan menggunak

buku cerita bergambar anak akan berimajinasi dapat mengembangkan kemampuan anak yang lainnya. Gambar – gambar yang digunakan sebagai ilustrasi dalam buku cerita ditunjukkan agar cerita lebih hidup dan komunikatif dengan pembacanya. Buku cerita bergambar memiliki banyak fungsi bagi perkembangan anak seperti, kepribadian, moral, bahasa dan kognitif anak. Dalam buku cerita bergambar banyak hal yang dapat menarik bagi anak dari gambar yang ada pada buku, warna, karakter yang ada dalam cerita, yang menarik akan membuat anak tertarik untuk membaca atau mendengarkan cerita. Dalam memilih buku cerita untuk ada hal untuk memilih yang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak ada beberapa kriteria buku cerita bergambar menurut para ahli, “ Efendi, Bangsa dan Yudani mengatakan bahwa kriteria buku cerita yang baik memiliki : 1) tampilan visual buku dirancang menggunakan tampilan full color, 2) tampilan visual buku lebih didominasi gambar dibanding teks, 3) jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat terbaca yang baik bagi anak – anak, 4) judul buku cerita mewakili seluruh isi cerita dan menarik minat anak untuk membaca lebih lanjut, 5) tampilan warna mampu memberikan kesan dan mudah ditangkap oleh indra penglihatan anak.

#### **METODE PENELITIAN**

Menurut Molenda bahwa model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif (Molenda,2003). Sejalan dengan pendapat Molenda, Cheung (2016:4) menyatakan bahwa ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling terkait dan struktur secara sistematis yang artinya dari tahapan pertama sampai tahapan yang nomor dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis.

Kekurangan model ini adalah dalam tahap analisis membutuhkan waktu yang lama. Dalam tahap analisis ini pendidik diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari peserta didik terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang akan mempengaruhi, proses menganalisis peserta didik sebelum tahap pembelajaran yang dilaksanakan. Kelebihan dan kekurangan model ADDIE ini. Adapun Kelebihan model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Seperti kita ketahui model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin didahulukan. Karena kelima tahap/langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pendidik. Kekurangan model desain ini adalah dalam tahap Dalam tahap analisis ini pendesain atau pendidik diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari peserta didik terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang nantinya akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis peserta didik sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen ini merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain pembelajaran yang selanjutnya. Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan (research and development) ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar Model ini memiliki lima langkah atau tahapan yang

mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya. Model ADDIE memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan terhadap sehingga dengan adanya evaluasi setiap tahapan maka dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk. Model ini juga sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Jadi, lima komponen yang ada dalam model ADDIE dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi saling berkaitan dan struktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis. Desain Pembelajaran ADDIE sebagai berikut

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan pada prodi Ekonomi Hindu pada Mahasiswa semester IV, fokus penelitian ini adalah untuk melihat minat belajar mahasiswa dalam memahami materi pada mata kuliah Ekonomi Pembangunan setelah menggunakan metode pembelajaran kooperatif window shopping. Kegiatan awal penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai beberapa mahasiswa terkait materi yang akan diajarkan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa masih kesulitan memahami beberapa materi yaitu materi distribusi pendapatan dan pendapatan nasional. Berdasarkan hasil wawancara pendidik mulai menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran terkait materi pada mata kuliah tersebut.

Proses penelitian ini dilaksanakan selama setengah semester sejak pertengahan semester sampai Ujian Akhir Semester sebagai akhir pembelajaran. Proses awal pembelajaran dilakukan dengan membagi mahasiswa dalam beberapa kelompok secara heterogen, selanjutnya setiap kelompok diberikan tugas untuk merancang narasi dengan gambar pada selembar kertas karton besar dengan judul yang berbeda. Tahapan selanjutnya mahasiswa diminta untuk menempelkan narasi tersebut

pada dinding kelas, dan selanjutnya mempresentasikan hasil rancangan masing-masing kelompok. Hasil observasi memperlihatkan bahwa rancangan narasi yang dihasilkan begitu kreatif dan inovatif, materi yang ditampilkan juga mudah dipahami oleh mahasiswa yang lain. Tata bahasa yang digunakan terlihat sangat baik dan diharapkan metode tersebut nantinya dapat diterapkan pada mata kuliah lainnya.

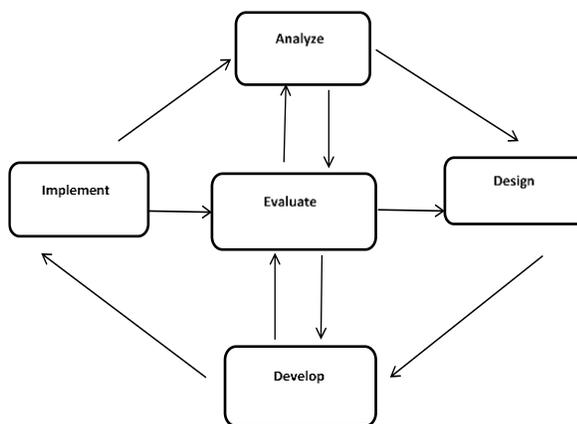
Selain kegiatan observasi, peneliti juga melakukan wawancara terkait pendapat siswa terhadap minat belajar setelah menggunakan metode pembelajaran kooperatif Window Shopping dalam kegiatan pembelajaran, dan juga studi dokumentasi dengan melihat hasil kerja mahasiswa dari metode yang telah yang telah diterapkan. Hasil wawancara yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran terhadap 30 mahasiswa yang diambil dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa mengemukakan dengan adanya kegiatan belajar dengan metode window shopping pada mata kuliah Ekonomi Pembangunan memudahkan mahasiswa memahami materi dan dapat langsung mengaplikasikan dalam kehidupan sehari – hari, mereka juga berpendapat bahwa tanpa mereka sadari selama ini banyak kegiatan dilakukan dalam kehidupan sehari – hari berhubungan dengan materi Ekonomi Pembangunan yang mereka pelajari. Hasil wawancara terlihat bahwa respon mahasiswa sangat baik terhadap penggunaan metode Window Shopping, mahasiswa mengungkapkan dengan adanya metode ini membuat mereka lebih menyukai membaca bahan – bahan yang sesuai dengan materi yang mereka dapatkan. Lebih lanjut mahasiswa juga mengungkapkan dengan adanya metode ini dapat meningkatkan minat mereka dalam mempelajari materi dan menuangkannya dalam bentuk narasi di kertas karton sehingga mereka lebih mudah memahami materi pada mata kuliah Ekonomi Pembangunan.

Penggunaan metode pembelajaran dengan optimal tentunya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti yang di kemukakan oleh

Supardi (2012) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Pesona Fisika yang merupakan media pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa SMP yang terlihat dari hasil belajar dan juga kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian dengan memilih metode pembelajaran yang tepat seperti penggunaan metode pembelajaran kooperatif window shopping dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan juga menarik minat peserta didik untuk membaca dan mengembangkan sikap ilmiah dalam pembelajaran Ekonomi Pembangunan khususnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

### **Gambar 1. Langkah Umum Desain Pembelajaran ADDIE**



Tahap Analisis Tahap analisis merupakan suatu proses needs assesment(analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah(kebutuhan) dan melakukan analisis tugas(task analyze). Out put yang dihasilkan berupa karakteristik atau profil calon peserta didik, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan kebutuhan. Tahap Design Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan(blue print),ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancangan bangun diatas kertas terlebih dahulu. Tahap Pengembangan Merupakan proses mewujudkan blue print alias desain menjadi kenyataan. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan

mendukung proses pembelajaran semua harus disiapkan. Tahap Implementasi Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Setelah produk siap, maka dapat di uji cobakan melalui kelompok besar kemudian dievaluasi dan direvisi. Kemudian uji coba dapat dilakukan pada kelompok besar kemudian dievaluasi kembali dan direvisi sehingga menghasilkan produk akhir yang siap didesiminasikan. Tahap Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahapan kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan oleh ahli materi, dan ahli bahan ajar. Data tersebut disusun secara logis dan bermakna dalam bentuk kalimat-kalimat atau kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Hasil penelitian ini akan digunakan untuk merevisi produk bahan ajar tematik berbasis buku cerita bergambar (cergam). Data kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka angka yang diperoleh melalui angket-angket penilaian produk menggunakan skala likert berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap pertanyaan dalam angket. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan sebagai berikut:

Teknik analisis data yang digunakan mengolah hasil

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

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis

pengembangan Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa bahan ajar tematik terpadu berbasis buku cerita bergambar (CERGAM) di kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analysis (Analisis). Pada tahap ini dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut: Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran erdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang berlaku di SDN 08 pasar surantih. Di seklah tersebut telah menggunakan kurikulum 2013. Pada tahap analisis karakteristik peserta didik merupakan tahap yang digunakan peneliti uruk mengetahui karakteristik peserta didik yang menajdi dasar peneliti untuk menyusun bahan ajar yang akan dikembangkan. Bahan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan dapat meningkat hasil belajajr peserta didik dengan baik. Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE ini adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang bahan ajar yang akan dikembangkan. Ada 4 langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya adalah : penyusunan kerangka bahan ajar, pengumpulan dan pemilihan referensi, penyusunan desain dan fitur bahan ajar, dan penyusunan instrumen penilaian bahan ajar. Tahap ketiga daro model pengembangan ADDIE adalah tahap develop atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan bahan ajar yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penlaian kelayakan bahan ajar direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap imlentation atau penerapan. Setelah dinyatakan layak oleh validator bahan ajar diterapkan di sekolah. Pada pelaksanaan dilakukan 2 kali pertemuan dengan beberpa



siswa karena kondisi pandemi sekarang sekolah melakukan proses pembelajaran dengan terbatas. Pada tahap ini peneliti menerapkan semua kegiatan bahan ajar pembelajaran dengan baik. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan apersepsi, memotivasi peserta didik dan memberikan tujuan pembelajaran, setelah memberikan tujuan pembelajaran peneliti menjelaskan materi pelajaran yang akan dilaksanakan, pada kegiatan „ayo menulis“ peserta didik dilatih untuk menulis pelajaran yang telah dijelaskan tentang wawancara dan menyuruh peserta didik daftar pertanyaan dan menggunakannya saat wawancara. Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluation atau penilaian. Pada tahap develop terdapat pada tabel 1,9 dan 1.10 terdapat nilai hasil belajar peserta didik dan mencapai nilai yang baik. Berdasarkan analisis hasil pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang telah dirancang sudah layak digunakan yang memiliki kualitas valid, praktis, dan efektif.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis buku cerita bergambar (CERGAM) di kelas IV sekolah dasar. Dengan menggunakan tema 3 subtema 3 yang telah dikembangkan, dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut: Uji validitas, Rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan haruslah teruji kevalidannya, bahan ajar dinyatakan valid apabila telah memenuhi syarat dan kriteria yang telah ditentukan. Pada penelitian validasi terdapat beberapa aspek yaitu isi, desain dan bahasa. Bahan ajar tersebut melibatkan 3 validator ahli, hasil dari validasi tersebut dikumpulkan dan dianalisis untuk mencari rata-rata dari masing-masing indikator dan masing-masing aspek. Praktikalitas bahan ajar, Bahan ajar yang baik tidak hanya memiliki kriteria kevalidan tetapi juga harus praktis. Pada tabel 1.6 terdapat responden peserta didik memperoleh nilai kepraktisan dengan nilai rata-rata 20,4 dengan kriteria sangat praktis. Efektivitas bahan ajar, Bahan ajar dinyatakan efektif apabila terdapat pencapaian tujuan

pembelajaran dengan baik. Keefektifan pembelajaran dengan mengetahui tujuan pembelajaran dengan baik dan memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Abdul majid. (2007). Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- [2] Adams, Ken. 2009. Semua Anak Jenius! Aktivitas Seru untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia 0-11 Tahun. Jakarta : Esensi.
- [3] Arfiana, Nur, M., & Ismayanti, E (2017). Pengembangan Bahan Ajar Menerapkan Rangkaian Digital Kombinasi Berbasis Mobile Learning Di SMK Negeri 3surabaya, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 6(3), 234.
- [4] Arief S Sadiman, dkk. 2008. Media pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Prasad.
- [5] Asep E. Latip. 2016. Pembelajaran Berbasis Karakter di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 28, Issue 1