

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Keteladanan Syekh Muhammad Kholil Kelas 4 UPTD SDN Banyuajuh 6

Putri Sembada Nani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura
Jl. Raya Telang PO BOX 2, Kamal 69162, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia
190611100046@student.trunojoyo.ac.id

Tyasmiarni Citrawati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura
Jl. Raya Telang PO BOX 2, Kamal 69162, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia
tyasmiarnicitrawati@trunojoyo.ac.id

Abstract. *The aims of this development research were (1) to find out the validity of picture story books based on Syekh Muhammad Kholil's example, (2) to find out the attractiveness of picture story books based on Syekh Muhammad Kholil's example, (3) to find out the effectiveness of picture story books based on Syekh Muhammad Kholil's example. This development uses a 4D model which has 4 stages namely, Define, Design, Develop, and Disseminate. The research subjects were fourth grade students of UPTD SDN Banyuajuh 6. Based on the validation results of the experts, the following percentages were obtained, language experts 95% (very valid), material experts 85% (very valid), teaching materials experts 87.5% (very valid), and learning design experts 90% (very valid). The attractiveness of the limited trial was the student response of 95% (very interesting), the field trial was the student response of 95.75% (very interesting), and the teacher's response was 92.5% (very interesting). The effectiveness of picture story books is obtained from learning outcomes in the cognitive domain, learning outcomes in the affective domain, teacher and student activities. Learning completeness shows 100% (classical criteria $\geq 85\%$ of students reach KKM). Teacher activity averaged 95% (very effective), and student activity was 92.75% (very effective). Based on the results of the research, a picture story book based on the example of Sheikh Muhammad Kholil is said to be valid, interesting, and effective so that it can be used.*

Keywords: *picture story book, based on example, Syekh Muhammad Kholil*

Abstrak. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah (1) mengetahui kevalidan buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil, (2) mengetahui kemenarikan buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil, (3) mengetahui keefektifan buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil. Pengembangan ini menggunakan model 4D yang memiliki 4 tahapan yakni, *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 6. Berdasarkan hasil validasi para ahli didapatkan hasil presentase sebagai berikut, ahli bahasa 95% (sangat valid), ahli materi 85% (sangat valid), ahli bahan ajar 87,5% (sangat valid), dan ahli desain pembelajaran 90% (sangat valid). Kemenarikan pada uji coba terbatas yaitu respon siswa 95% (sangat menarik), uji coba lapang yaitu respon siswa 95,75% (sangat menarik), dan respon guru 92,5% (sangat menarik). keefektifan buku cerita bergambar diperoleh hasil belajar ranah kognitif, hasil belajar ranah afektif, aktivitas guru dan siswa. Ketuntasan belajar menunjukkan 100% (kriteria klasikal $\geq 85\%$ siswa mencapai KKM). Aktivitas guru rata-rata 95% (sangat efektif), dan aktivitas siswa 92,75% (sangat efektif). Berdasarkan hasil penelitian maka buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil dikatakan valid, menarik, dan efektif sehingga dapat digunakan.

Kata Kunci: buku cerita bergambar, berbasis keteladanan, Syekh Muhammad Kholil

LATAR BELAKANG

Membaca ialah hal melandasi kemampuan berliterasi, dengan kata lain untuk mengetahui informasi secara tertulis seseorang perlu melakukan kegiatan membaca. Menurut Irawan (2020) menjelaskan bahwa fungsi lain membaca apabila ditinjau dari segi sosial akan dapat mengarahkan sikap orang lain dalam berucap, berbuat, dan berfikir. Sikap peserta didik yang mendasar yaitu tentang kedisiplinan

Bangsa Indonesia memiliki sebuah budaya dan juga nilai kearifan lokal yang beragam sehingga harus dibanggakan, dilestarikan, serta dikembangkan untuk sumber belajar berlandaskan Pancasila dengan berbagai nilai budayanya. Kearifan lokal ialah kearifan dari lingkungan yang ada di masyarakat di sebuah tempat dan juga warisan nenek moyang yang menyatu dalam bentuk sebuah religi, budaya, dan juga adat istiadat (Dharmawibawa, 2019).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru kelas 4 di UPTD SDN Banyuajuh 6 pada 13 Maret 2023 didapat hasil bahwa di kelas IV terdapat 26 peserta didik, yang terdiri dari 16 laki-laki dan 10 perempuan. UPTD SDN Banyuajuh 6 untuk saat ini masih menggunakan K13 karena dari pihak sekolah belum siap dalam penerapan kurikulum merdeka. Peserta didik suka membaca namun memiliki frekuensi waktu membaca yang sedikit karena cenderung bosan dengan buku yang hanya berisikan tulisan saja, peserta didik juga lebih menyukai buku yang berisikan gambar. Sikap yang dimiliki anak kelas IV cukup beragam salah satunya mengerjakan tugas belum bisa secara mandiri, dan masih ditemukan peserta didik yang kurang dalam memiliki rasa tanggung jawab kebersihan dalam kelas. Dalam hal ini guru pernah berupaya akan membuat buku cerita, namun karena adanya kendala fasilitas menjadikan hal tersebut tidak terealisasi. Guru juga pernah memanfaatkan buku cerita bergambar untuk pembelajaran dengan penggunaan buku yang ada di perpustakaan.

Selain itu peneliti juga menyebar angket pada IV di UPTD SDN Banyuajuh 6 pada tanggal 5 Oktober 2022, mendapatkan hasil bahwa dari sejumlah 26 peserta didik di kelas 4, namun sebanyak 15 peserta didik juga cepat bosan saat membaca, 16 peserta didik tidak suka membaca di perpustakaan, sebanyak 23 peserta didik juga lebih tertarik dan bersemangat membaca buku yang didalamnya disertai dengan gambar. Hasil dari angket dan wawancara tersebut diperkuat dengan adanya hasil observasi yang telah dilakukan sejak 1 september 2022 sampai 5 Oktober 2022, yang mana dalam observasi itu dihasilkan bahwa peserta didik suka membaca namun memiliki frekuensi waktu yang sedikit karena cepat bosan, peserta didik masih kurang disiplin seperti membuang sampah sembarangan dan terdapat barang diatas meja yang tidak tertata rapi. Observasi selanjutnya dilakukan pada 13 Maret didapat bahwasannya di UPTD SDN Banyuajuh 6 untuk kelas 4 pada semester awal menggunakan kurikulum K13, hal tersebut

dibuktikan dengan adanya rapor hasil belajar yang masih menggunakan rapor yang sesuai dengan K13.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru diharapkan bisa membantu siswa dalam mendukung peningkatan frekuensi membaca peserta didik dan menanamkan sikap disiplin dengan didukung bahan ajar yang sesuai dan bisa menarik bagi peserta didik yang akan berakibat peserta didik tidak cepat bosan dalam membaca. Salah satunya yaitu buku cerita yang nantinya dipergunakan untuk mendampingi materi dalam tema 5 Pahlawanku, subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pada pembelajaran 3 dan 4.

Buku cerita bergambar sendiri merupakan kombinasi antara gambar dan teks (Ratnasari & Enny, 2019). Buku cerita bergambar yang diintegrasikan tokoh masyarakat lokal bertujuan untuk dapat meningkatkan rasa dari kearifan lokal di lingkungan, dan berupaya untuk menjaga eksistensi tokoh masyarakat lokal dimasa depannya arus globalisasi. Salah satunya tokoh lokal yang ada di pulau Madura yaitu Syekh Muhammad Kholil atau dikenal dengan Syaikhona Kholil. Cerita keteladanan dipilih karena keteladanan yang begitu baik akan dapat membuat pengaruh yang besar terhadap jiwa peserta didik, di karenakan peserta didik cenderung untuk meniru (Jawahir et al., 2020). Keteladanan sendiri adalah segala yang berkaitan erat dengan sebuah perkataan, perbuatan, sikap, dan perilaku dari seorang, sehingga orang lain dapat mencontoh ataupun meneladani orang tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka penelitian tertarik dalam membuat sebuah produk ajar yaitu buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil. Peneliti mengembangkan sebuah buku cerita bergambar ini, karena peneliti melihat dari hasil angket bahwa sebanyak 20 peserta didik menjawab bahwa buku cerita bergambar menarik, sehingga siswa bisa lebih bersemangat dan tidak cepat bosan dalam membaca, serta diharapkan nantinya peserta didik dapat menumbuhkan sikap kedisiplinan dari peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul: “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Keteladanan Syekh Muhammad Kholil Kelas 4 UPTD SDN Banyuajuh 6”.

KAJIAN TEORITIS

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang menjadikan sebuah produk baru dengan tahap pengembangan yang menggunakan jenis-jenis metode penelitian (Mulyatiningsih, 2019: 161). Penelitian dan Pengembangan bisa diartikan sebagai metode penelitian guna mendapatkan produk tertentu, dan menguji

keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2018: 407). Sesuai dengan hipotesis yang telah dipaparkan, ada juga hipotesis yang masuk akal bahwa tujuan kerja kreatif di bidang pelatihan bukan untuk merencanakan atau membentuk hipotesis, tetapi selain untuk mengembangkan barang-barang yang berhasil digunakan di sekolah (Emzir, 2015: 236).

2. Bahan Ajar

Menurut Kosasih (2021: 1) bahan ajar diartikan sebagai sumber belajar yang disusun secara baik dan lengkap serta dimanfaatkan oleh guru ataupun peserta didik sehingga dapat mempermudah dalam proses kegiatan pembelajaran. Bahan ajar disusun sesuai kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan sikap peserta didik. Bahan ajar memuat materi berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap yang wajib dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasarnya. Bahan ajar bersifat menyenangkan tentunya akan mudah bagi peserta didik untuk menyerap materi di dalamnya.

3. Buku cerita bergambar

Menurut Rosyana et al. (2021) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar ialah sebuah buku yang memaparkan pesannya melalui dua cara yaitu tulisan kemudian diperjelas dengan sebuah ilustrasi, baik itu cerita rakyat, hikayat, maupun cerita fabel atau dikenal dengan cerita binatang. Berdasarkan simpulan pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan buku cerita bergambar ialah buku yang berisikan perpaduan antara gambar, juga cerita yang saling berkaitan satu sama lainnya, sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh.

4. Keteladanan Syekh Muhammad Kholil

Menurut Karo-karo & Panjaitan (2020) bahwa keteladanan adalah suatu hal yang berhubungan dengan tindakan yang bisa dicontoh atau ditiru. Teladan sendiri adalah suatu sifat yang dimiliki setiap orang (Tampenawas et al., 2020). Usia muda Syekh Muhammad Kholil sudah dapat Nazam Alfiyah Maliki, ilmu nahwu, dan ilmu fiqih. Hal tersebut membuat Syekh Muhammad Kholil semakin haus ilmu agama. Syekh Muhammad Kholil berpindah-pindah pondok pesantren karena gurunya sudah kehabisan ilmu untuk diberikan pada Syekh Muhammad Kholil.

5. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik ialah sebuah metode pembelajaran yang menitik beratkan pemberian tema khusus yang digunakan dalam mengajarkan konsep (Setiawan, 2019). Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan pembelajaran tematik ialah pembelajaran mulai dari suatu mata pelajaran yang dipergunakan untuk menghubungkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan cukup mudah menangkap suatu gagasan, karena

sifatnya yang sederhana, karena cukup berdasarkan dari satu tema bagi beberapa pelajaran yang diajarkan

6. Kajian materi tema 5 subtema 1

Pada tema 5 Pahlawanku, subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan, pembelajaran 3 dan 4 ini memuat mata pelajaran PJOK, Bahasa Indonesia, IPA, PPKN, dan Matematika.

7. Karakteristik siswa kelas tinggi

Siswa sekolah dasar yang tergolong kelas atas memiliki rentang usia 9-13 tahun. Dalam rentang usia ini, siswa berada dalam keadaan mental, penuh perasaan, psikomotorik, dan sosial. Siswa suka mencoba hal-hal baru meskipun hal ini ditolak oleh orang tua atau guru. Minat mereka yang tinggi muncul karena daya pikir siswa mulai berkembang dengan baik (Amelia, 2016: 50-53)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah sebuah metode yang dipergunakan untuk mendapatkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada serta menguji keefektifan produk. Pemilihan model 4D oleh peneliti karena dinilai rasional, terperinci, dan juga mudah dipahami. Model 4D mempunyai 4 langkah, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil.

1. Define

Analisis kurikulum yang didapat dari hasil wawancara guru kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 6 mendapatkan hasil bahwasannya di UPTD SDN Banyuajuh 6 menggunakan K13. Analisis karakteristik peserta didik dari data yang didapat pada kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 6 melalui wawancara dengan guru, bahwasannya di kelas IV suka membaca namun frekuensi membaca masih kurang karena siswa bosan ketika membaca buku yang hanya berisikan tulisan saja. Data yang diperoleh dari angket yang disebar di kelas IV yaitu sebanyak 15 peserta didik bosan ketika membaca, dan 23 peserta didik lebih semangat membaca buku cerita bergambar, sedangkan hasil observasi menunjukkan bahwa masih ditemukannya peserta didik yang masih membuang sampah sembarangan dan meja yang tidak tertata dengan rapi. Analisis materi menggunakan data pedoman dalam analisis materi ini adalah Kurikulum K13. Rumusan tujuan dalam penelitian pengembangan ini

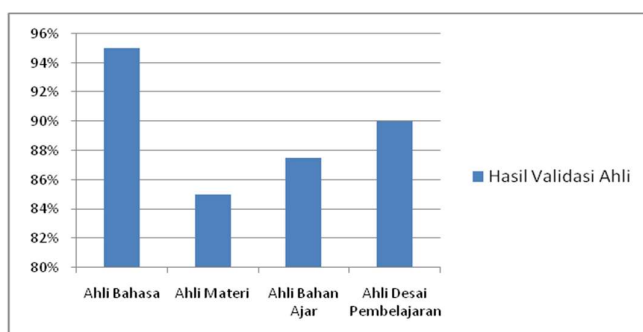
yakni mengembangkan buku cerita bergambar agar siswa tidak cepat bosan dalam membaca, meningkatkan frekuensi membaca dan mengembangkan buku cerita bergambar yang dapat meningkatkan sikap disiplin peserta didik.

2. *Design*

Tahap kedua yaitu tahap *Design* (Perancangan) yang terdiri dari penyusunan tes kriteria, pemilihan media, pemilihan bentuk penyajian pembelajaran, dan rancangan awal. Tahap penyusunan tes kriteria yakni angket validasi, respon peserta didik, respon guru, aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar peserta didik, sedangkan pada tahap pemilihan media yaitu berupa buku cerita bergambar dengan tujuan untuk meningkatkan sikap disiplin pada diri peserta didik. Tahap pemilihan bentuk penyajian pembelajaran menggunakan bentuk buku cerita bergambar dengan cerita tentang keteladanan Syekh Muhammad Kholil dari Bangkalan. Terakhir tahap rancangan awal yaitu pembuatan storyboard, pemilihan gambar, dan penataan materi dalam buku cerita bergambar.

3. *Develop*

Tahap ketiga yaitu tahap *Develop* (Pengembangan) yang terdiri dari validasi ahli bahasa, ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli desain pembelajaran. Adapun hasil dari validasi ahli sebagai berikut. Pada ahli bahasa memperoleh hasil persentase sebanyak 95%, ahli materi memberi hasil persentase sebanyak 85%, ahli bahan ajar memperoleh hasil persentase sebanyak 87,5%, dan ahli desain pembelajaran memperoleh hasil persentase sebanyak 90%. Peneliti juga menjelaskan diagram dari validasi ahli yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan gambar di atas dikaitkan dengan kriteria yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwasannya buku cerita bergambar dinyatakan sangat valid, sehingga dapat untuk dipergunakan. Hasil kemenarikan didapatkan melalui angket respon peserta didik uji coba terbatas dan juga uji coba lapang. Tahap pertama menganalisis hasil. hasil data yang diperoleh dari angket respon siswa dan juga angket respon guru pada uji coba lapang. Berdasarkan tabel 4.14 respon siswa diperoleh persentase sebesar 95,75%. Berdasarkan

tebel 4.15 respon guru diperoleh persentase 92,5%. Hasil uji coba kemenarikan tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kemenarikan, berikut perhitungan persentasenya.

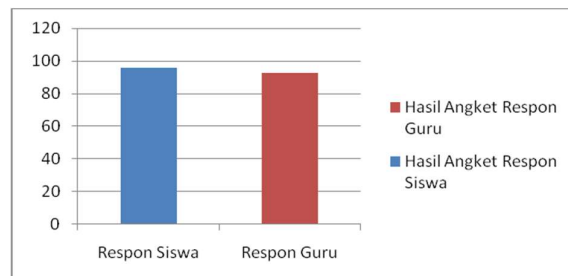
$$\text{Arg/Ars} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan.

Arg/Ars : Hasil angket respon guru/ siswa

Tse : Total respon empirik yang diperoleh

Tsh : Skor maksimal



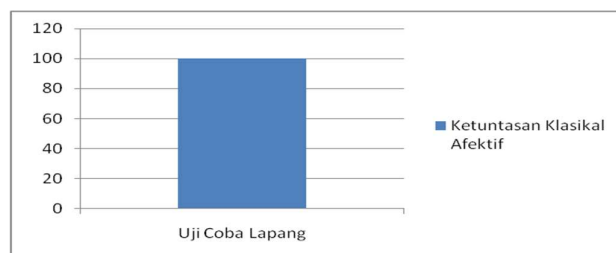
Gambar 4.2 Diagram Hasil Kemenarikan

Berdasarkan hasil persentase masing-masing angket kemenarikan dan dikaitkan dengan tabel 3.14, sehingga bisa disimpulkan bahwasannya pengembangan buku cerita bergambar dinyatakan sangat menarik, sehingga buku cerita bergambar dapat digunakan. Sedangkan analisis keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa ranah afektif, juga hasil lembar aktivitas guru, dan juga aktivitas peserta didik.

Keefektifan produk dilihat berdasarkan hasil belajar peserta didik yang didapatkan dari observasi guru diakhir setiap pembelajaran. Untuk mengetahui rata-rata penguasaan peserta didik terhadap pembelajaran yang sudah terjadi, maka skor hasil belajar afektif disajikan pada tabel 4.17 yang jika peserta didik yang berhasil memenuhi KKM, kemudian hasil tersebut dianalisis menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal, berikut data yang di peroleh. Uji coba lapang pada tabel 4.17 menyatakan bahwa 20 siswa tuntas sesuai KKM di UPTD SDN Banyuajuh 20 yaitu ≥ 68 .

$$\begin{aligned} P &= \frac{\Sigma \text{Siswa tuntas belajar}}{\Sigma \text{Banyak siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{20}{20} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata ketuntasan belajar klasikal yaitu sebesar 100%. Hasil belajar dapat dikatakan efektif jikalau memiliki persentase ketuntasan hasil belajar klasikal yaitu $\geq 85\%$. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan akurat maka peneliti menyajikan hasil persentase tersebut dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 4.3 Diagrama Hasil Belajar Ranah Afektif

Lembar aktivitas guru diberikan untuk menentukan tingkat keefektifan buku cerita bergambar yang telah dikembangkan dilihat dari aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan bantuan buku cerita bergambar. Berdasarkan tabel yang ditunjukkan pada 4.19 dan 4.20, hasil observasi aktivitas guru dapat diketahui total skor yang diperoleh pada pembelajaran 3 adalah 10 dan pembelajaran 4 memperoleh 9. Berikut adalah perhitungan aktivitas guru menggunakan rumus sebagai berikut.

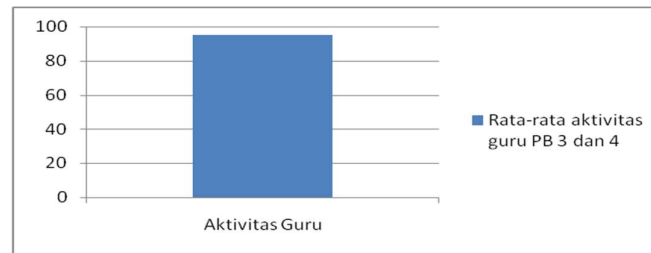
Tabel 4.20 Hasil Perhitungan Aktivitas Guru 3 Dan 4

Pembelajaran 3	Pembelajaran 4
$\frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$ $= \frac{10}{10} \times 100\%$ $= 100\%$	$\frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$ $= \frac{9}{10} \times 100\%$ $= 90\%$

Hasil perhitungan aktivitas 2 pembelajaran tersebut telah dipergunakan dalam menghitung nilai rata-rata pada hasil aktivitas guru. Rata-rata hasil aktivitas guru sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{Vpg1 + Vpg2}{2} \\
 &= \frac{100\% + 90\%}{2} \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Hasil persentase 95% dikonversikan dalam tabel 3.16 Sehingga dapat disimpulkan jika buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil merupakan produk ajar yang dikembangkan yang sangat efektif untuk digunakan. Hal tersebut diperkuat hasil observasi aktivitas guru pada uji coba lapang dengan memperoleh persentase 95%. Peneliti menyajikan hasil persentase sebagai berikut.



Gambar 4.4 Diagram Rata-Rata Aktivitas Guru

Lembar aktivitas siswa diberikan untuk menentukan tingkat keefektifan buku cerita bergambar yang telah dikembangkan dilihat dari aktivitas siswa pada uji coba lapang yaitu 20 siswa selama kegiatan pembelajaran dengan bantuan buku cerita bergambar. Berdasarkan tabel yang ditunjukkan pada 4.18 hasil observasi dari aktivitas siswa dapat diketahui total skor yang didapatkan pada pembelajaran 3 adalah 183 dan pembelajaran 4 memperoleh 188. Berikut adalah perhitungan aktivitas pengguna menggunakan rumus sebagai berikut.

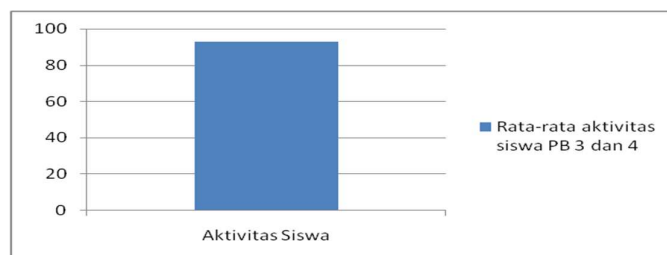
Tabel 4.21 Hasil Perhitungan Aktivitas Siswa 3 dan 4

Pembelajaran 3	Pembelajaran 4
$\frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$ $= \frac{183}{200} \times 100\%$ $= 91,5\%$	$\frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$ $= \frac{188}{200} \times 100\%$ $= 94\%$

Hasil perhitungan aktivitas 2 pembelajaran tersebut dipergunakan dalam menentukan nilai rata-rata pada hasil aktivitas siswa. Rata-rata aktivitas siswa sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{Vps1 + Vps2}{2} \\
 &= \frac{91,5\% + 94\%}{2} \\
 &= 92,75\%
 \end{aligned}$$

Hasil persentase 92,75% dikonversikan dalam tabel 3.16 Sehingga dapat disimpulkan jika buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil merupakan bahan ajar yang telah dikembangkan yang sangat efektif untuk digunakan. Hal tersebut tentunya dibuktikan dari hasil observasi aktivitas siswa pada uji coba lapang dengan memperoleh persentase 92,75%. Peneliti menyajikan hasil persentase sebagai berikut.



Gambar 4.5 Diagram Rata-Rata Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil persentase keefektifan diperoleh ketuntasan secara klasikal dari nilai hasil belajar ranah kognitif sebanyak 100% dengan kategori tuntas. Ketuntasan secara klasikal nilai hasil belajar ranah afektif sebanyak 100% dengan kategori tuntas.

4. Disseminate

Buku cerita disebarluarskan hanya di UPTD SDN Banyuajuh 6 karena keterbatasan waktu.

Pembahasan

Kevalidan produk yang dikembangkan beserta perangkat pembelajaran yang digunakan telah dinilai oleh beberapa validator antara lain, ahli bahasa, ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli desain pembelajaran. Hal tersebut mengacu pada penelitian terdahulu oleh (Titis & Kristin, 2021) bahwa tahap penilaian kelayakan produk dilakukan oleh para ahli. Pada pengujian validitas buku cerita bergambar memperoleh jumlah rata-rata persentase ahli bahasa 95%, ahli materi 85%, ahli bahan ajar 87,5%, dan ahli desain pembelajaran 90% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan. Berdasarkan penilaian dari keempat validator yang berada pada kategori minimal valid, bisa disimpulkan bahwa produk Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Keteladanan Syekh Muhammad Kholil Sangat valid dan dapat digunakan. Hasil produk sudah melewati perbaikan dari saran dan masukan para validator demi menciptakan produk yang sempurna untuk di uji coba. Perbaikan-perbaikan meliputi dari segi format kertas, pemberian sumber, dan indikator soal. Persentase nilai masing-masing validator dapat dilihat pada gambar 4.1.

Kemenarikan produk buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil dapat dilihat melalui hasil angket respon siswa yang telah dilakukan setelah uji coba terbatas dan juga uji coba lapang, serta respon guru setelah uji coba lapang. Hal tersebut mengacu pada Saputra et al., (2022) yang menyatakan bahwa agket respon siswa dipergunakan dalam menentukan respon siswa yang dikembangkan, serta pendapat dari Azis et al., (2019) menjelaskan bahwa angket respon guru disusun agar mendapatkan data respon guru terhadap sumber belajar yang sudah dikembangkan. Buku cerita bergambar dapat dinyatakan sangat

menarik atau menarik. rata-rata persentase keseluruhan yang didapatkan dari hasil angket respon siswa uji coba lapang sebesar 95,75% dan hasil angket guru diperoleh hasil sebesar 92,5% dengan kriteria sangat menarik, sehingga buku cerita bergambar dapat digunakan. Persentase kemenarikan dapat dilihat pada gambar 4.2.

Keefektifan produk buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil dapat diketahui melalui hasil belajar ranah afektif, aktivitas guru dan juga aktivitas siswa. Hal tersebut Sesuai dengan pendapat Syofiyanti, (2022) bahwasannya hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator keefektifan pembelajaran, dan pendapat dari Kurniawan et al., (2023) berpendapat bahwa tingkatan efektivitas bagi pembelajaran berkaitan dengan perilaku guru dan juga siswa. Nilai tes hasil belajar ranah afektif peserta didik dianalisis untuk mengetahui rata-rata penguasaan peserta didik terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan yang dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal. Dari hasil belajar ranah afektif, rata-rata ketuntasan klasikal pada uji coba lapang yaitu 100% dengan kriteria tuntas. Hasil rata-rata penilaian aktivitas siswa pada pembelajaran 3, dan 4 yaitu 95% dengan kriteria sangat efektif. Sedangkan hasil rata-rata penilaian aktivitas guru pada pembelajaran 3, dan 4 yaitu 92,75% dengan kriteria sangat efektif. Bisa disimpulkan jika pengembangan buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil dapat dikatakan sangat efektif dan dapat digunakan.

Berdasarkan hasil dari uji kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan bisa disimpulkan bahwasannya buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil telah valid, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Kevalidan produk bahan ajar dilihat dari validasi ahli meliputi ahli bahasa, ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli desain pembelajaran memperoleh jumlah rata-rata persentase ahli bahasa 95%, ahli materi 85%, ahli bahan ajar 87,5%, dan ahli desain pembelajaran 90% dengan kategori sangat valid.
2. Kemenarikan produk bahan ajar yang dilihat dari hasil angket kemenarikan buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil dengan hasil uji coba lapang respon siswa sebesar 95,75%, hasil respon guru pada uji coba lapang sebesar 92,5% dengan kriteria sangat menarik.
3. Keefektifan diperoleh dari perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa ranah afektif secara klasikal baik dalam uji coba lapang mencapai 100% yang artinya buku cerita bergambar

berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil dengan memenuhi syarat ketuntasan belajar secara klasikal $\geq 85\%$. Hasil aktivitas guru juga menunjukkan hasil sebesar 95% dan hasil aktivitas siswa juga menunjukkan hasil sebesar 92,75% dengan kategori sangat efektif.

Saran

1. Bagi peserta didik dengan buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil, gambar dapat menerjemahkan ide abstrak lebih nyata, mudah dipahami karena tidak membutuhkan peralatan, dan gambar juga dapat dipakai untuk berbagai bidang studi.
2. Bagi guru buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil dapat dijadikan alternatif guru dalam pendampingan menyampaikan pembelajaran disekolah maupun di rumah. Guru diharapkan mampu menanamkan tokoh lokal Madura dan belajar tema 5 subtema, Subtema 1, Pembelajaran 3 dan 4 dengan buku pendamping buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil.
3. Bagi peneliti lain, buku cerita bergambar berbasis keteladanan Syekh Muhammad Kholil bisa menjadikan salah satu rujukan untuk penelitian mendatang, yang diharapkan dapat terbantu sebab penelitian tersebut, sehingga penelitian mendatang akan semakin sempurna

DAFTAR REFERENSI

- Amelia, D. J. (2016). *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*. UMM Press.
- Azis, K., Wiharto, M., & Saenab, S. (2019). Ensiklopedia Digital Tumbuhan Tingkat Tinggi Dengan Fitur QR Code Sebagai Sumber Belajar Dunia Tumbuhan. *Biology Teaching and Learning*, 1(2), 109–120. <https://doi.org/10.35580/btl.v1i2.8178>
- Dharmawibawa, I. D. (2019). Kearifan Lokal Masyarakat Desa Seloto dalam Pengelolaan Sumberdaya Alam Di Danau Lebo. *Abdi Masyarakat*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.36312/abdi.v1i1.941>
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif*. Rajawali Pres.
- Irawan I, R. N. (2020). meningkatkan kemampuan membaca untuk menemukan gagasan pokok dari teks cerita rakyat ternate menggunakan metode scambel siswa kelas IV SD negeri 26 kota ternate. *Pendiidkan*, 19(ubungan antara minat baca terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester I angkatan 2020 Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Muhammadiyah Maluku Utara.), 70.
- Jawahir, M., Sukardi, I., & Amilda, A. (2020). Strategi Kepala madrasah dan Guru dalam Membina Akhlak Siswa di MTs. *Studia Manageria*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.19109/studiamanageria.v2i2.6250>
- Karo-karo, S., & Panjaitan, D. (2020). Hubungan Keteladanan Guru PAK Dengan Pertumbuhan Spiritual Siswa. *Jurnal Pendidikan Religius*, 2(1), 39.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.

- Kurniawan, A., Batkunde, Y., Lestari, E. D., Hairidah, Sugito, & Wahyu, A. H. (2023). *Administrasi Pendidikan*. Global Eksekutif Teknologi.
- Mulyatiningsih, A. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Rosyana, A., Ilhamdi, M. L., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(3), 304. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2473>
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 65. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/6007>
- Setiawan, A. R. (2019). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Saintifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 51–69. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Cetakan Ke 27. Alfabeta.
- Syofiyanti, D. (2022). *Monograf Pengembangan Model Pendidikan Seks untuk Anak dengan Pendekatan Index Card Match di Sekolah Dasar*. CV Bintang Semesta Media.
- Tampenawas, A. R., Ngala, E., & Taliwuna, M. (2020). Teladan Tuhan Yesus Menurut Injil Matius dan Implementasinya Bagi Guru Kristen Masa Kini. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 1(2), 215. <https://doi.org/10.47530/edulead.v1i2.44>
- Titis, K. W., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.