



**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENEMUKAN ISI CERITA SISWA KELAS IV
SDN 2 CAMPUREJO**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Gigih Wicaksono
1401416300**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Gigih Wicaksono

NIM : 1401416300

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk
Meningkatkan Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita Pada
Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juni 2020

Peneliti



Gigih Wicaksono

NIM 1401416300

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita Pada Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2",

karya

nama : Gigih Wicaksono

NIM : 1401416300

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Semarang, 19 Juni 2020

Pembimbing,

Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.

NIP 196008061987031001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN 2 Campurejo",

karya

nama : Gigih Wicaksono

NIM : 1401416300

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari tanggal

Semarang, 15 Juli 2020

Panitia Ujian



Sekretaris,

Dr. Deni Setiawan, S.Sn, M.Pd.
NIP 198005052008011015

Penguji I,

Drs. Umar Samadhy, M.Pd.
NIP 195604031982031003

Penguji II,

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122071

Penguji III,

Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.
NIP 196008061987031001

**SURAT PERNYATAAN
PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Gigih Wicaksono

NIM : 1401416300

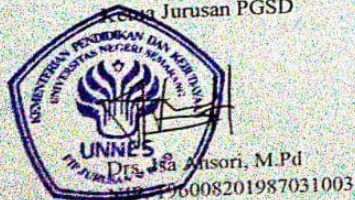
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita Pada Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2”.

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi (mengutip) karya ilmiah dosen UNNES minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen/jurnal UNNES.

Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung risiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD



Semarang, 8 Juni 2020
Yang membuat pernyataan,

Gigih Wicaksono
NIM. 1401416300

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga” (H.R Muslim)
2. “Membaca buku-buku yang baik berarti memberi makanan rohani yang baik” (Buya Hamka)

PERSEMBAHAN

“Ya Allah dengan izin-Mu saya berhasil melewati satu tantangan untuk sebuah keberhasilan, namun keberhasilan ini bukanlah akhir dari perjuangan. Tetapi menjadi cerita awal dari sebuah harapan dan cita-cita. Saya sadar jalan ini masih panjang untuk mencapai masa depan penuh harapan”. Untuk itu, karya ini saya persembahkan untuk Bapak Warsito dan Ibu Sugiarti. Saya takkan pernah lupa dengan semua pengorbanan, doa, semangat dan jerih payah yang mereka berikan agar mampu mencapai cita-cita menjadi seorang guru.

ABSTRAK

Wicaksono, Gigh. 2020. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN 2 Campurejo*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing; Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd. 226 halaman.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pelajaran yang diajarkan di SD. Berdasarkan hasil observasi, studi dokumentasi, dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Campurejo, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal, diketahui bahwa hasil belajar bahasa Indonesia materi menemukan isi cerita siswa masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan kurang menarik karena belum menggunakan media yang inovatif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media buku cerita bergambar interaktif, menguji kelayakan media, serta menguji keefektifan media buku cerita bergambar interaktif terhadap kemampuan menemukan isi cerita siswa kelas IV SDN 2 Campurejo, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu *research and development (R&D)*. Prosedur penelitian pengembangan yang dilaksanakan mengacu pada model pengembangan menurut Borg & Gall meliputi tahap mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain, menguji coba produk, merevisi produk, dan menguji coba pemakaian. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji kelayakan dan uji keefektifan media. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal dengan Uji normalitas data (*Chi Kuadrat*) dan analisis data akhir dengan *Uji t* berpasangan dan *Uji N-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah melalui tahap validasi produk oleh ahli materi diperoleh skor 75% dan oleh ahli media diperoleh skor 92,5% dengan kategori sangat layak. Keefektifan media diuji dengan perhitungan hasil nilai tes awal dan tes akhir menggunakan *uji-t* berpasangan diperoleh $t_{hitung} = 13,790 > t_{tabel} = 2,055$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa media Buku Cerita Bergambar Interaktif efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan isi cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Peneliti menyarankan kepada guru untuk dapat menggunakan media buku cerita bergambar interaktif sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi menemukan isi cerita. Selain itu peneliti juga mengharap agar guru dapat mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran dan meningkatkan kompetensi pedagogis dalam melaksanakan tugasnya sebagai fasilitator pendidikan di dalam kelas.

Kata Kunci: media pembelajaran, kemampuan menemukan isi cerita, buku cerita bergambar interaktif

PRAKATA

Puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan berkah, rahmat, dan karunia-Nya, karena peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN 2 Campurejo” dengan lancar. Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Alm. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Edy Purwanto, M.Si. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD UNNES.
5. Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd., dosen pembimbing.
6. Drs. Umar Samadhy, M.Pd., penguji utama.
7. Drs. Hartati, M.Pd., penguji 2.
8. Karsilan, S.Pd. kepala SDN 2 Campurejo.
9. Sunarni, S.Pd. dan Nanis Harpeni, S.Pd. guru kelas IV SDN 2 Campurejo.

Semoga semua pihak yang telah terlibat dalam pembuatan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah Swt. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi peneliti sendiri.

Semarang, 15 Juli 2020
Peneliti,

Gigih Wicaksono
NIM 1401416300

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iiii
SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR DIAGRAM	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teoretis.....	10

2.1.1	Pengertian Pembelajaran	10
2.1.2	Pengertian Media.....	11
2.1.3	Fungsi Media Pembelajaran	11
2.1.4	Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2.1.5	Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	13
2.1.6	Jenis Media Pembelajaran	15
2.1.7	Karakteristik Cerita	16
2.1.8	Jenis-Jenis Cerita.....	17
2.1.9	Buku Cerita Bergambar.....	19
2.1.10	Buku Interaktif	20
2.1.11	Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	22
2.1.12	Kelebihan Media Buku Cerita.....	23
2.1.13	Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran	25
2.1.14	Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	25
2.1.15	Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	29
2.2	Kajian Empiris	30
2.3	Kerangka Berpikir.....	40
BAB III METODE PENELITIAN		42
3.1	Desain Penelitian.....	42
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	43
3.2.1	Tempat Penelitian	43
3.2.2	Waktu Penelitian.....	43
3.3	Prosedur Penelitian	44

3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	49
3.4.1 Data.....	49
3.4.2 Sumber Data	49
3.4.3 Subjek Penelitian	50
3.5 Variabel Penelitian.....	50
3.6 Definisi Operasional Variabel.....	51
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	52
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data	52
3.7.1.1 Teknik Tes.....	52
3.7.1.2 Teknik Nontes	53
3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data	54
3.8 Uji Kelayakan, Uji Reliabelitas, dan Uji Validitas	56
3.8.1 Uji Kelayakan	56
3.8.2 Uji Validitas.....	57
3.8.3 Uji Reliabilitas	58
3.8.4 Uji Daya Pembeda	60
3.8.5 Uji Tingkat Kesukaran	61
3.9 Teknik Analisis Data.....	67
3.9.1 Analisis Data Awal	67
3.9.2 Analisis Data Akhir.....	64
3.9.2.1 Uji <i>t</i> Berpasangan (<i>Paired t-test</i>)	64
3.9.2.2 Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>N-Gain</i>)	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70

4.1 Hasil Penelitian	67
4.1.1 Perancangan Produk.....	70
4.1.1.1 Mengumpulkan Informasi dan Memecahkan Masalah ...	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.2 Mengumpulan Data.....	71
4.1.1.3 Mendesain Produk.....	76
4.1.1.4 Validasi Desain	80
4.1.1.5 Merevisi Desain	84
4.1.1.6 Menguji Coba Produk	84
4.1.2 Hasil Produk	86
4.1.2.1 Produk Buku Cerita Bergambar Interaktif	86
4.1.2.2 Cara Bermain Buku Cerita Bergambar Interaktif	89
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	90
4.1.3.1 Uji Coba Kelompok Kecil.....	90
4.1.3.2 Hasil Uji Coba Pemakaian	92
4.1.4 Analisis Data.....	98
4.1.4.1 Analisis Data Awal	98
4.1.4. Analisis Data Akhir.....	101
4.1.4.2.1 Uji-t Berpasangan (<i>Paired t-test</i>)	101
4.1.4.2.2 Uji Keefektifan Media	102
4.2 Pembahasan.....	104
4.2.1 Pemaknaan Temuan	105
4.2.1.1 Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	105

4.2.1.2 Kelayakan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Interaktif	107
4.2.1.3 Keefektifan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	108
4.3 Implikasi Penelitian.....	109
4.3.1 Implikasi Teoretis.....	109
4.3.2 Implikasi Praktis.....	110
4.3.3 Implikasi Pedagogis	111
BAB V PENUTUP	112
5.1 Simpulan	112
5.2 Saran.....	113
Daftar Pustaka	114

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	51
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	55
Tabel 3.3 Uji Kelayakan	56
Tabel 3.4 Validitas Soal	58
Tabel 3.5 Derajat Reliabilitas Instrumen	59
Tabel 3.6 Kriteria Indeks Daya Pembeda	61
Tabel 3.7 Daya Pembeda Soal	61
Tabel 3.8 Kriteria Indeks Kesukaran	62
Tabel 3.9 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	63
Tabel 3.10 Uji Normalitas Data	62
Tabel 3.11 Uji <i>t</i> Berpasangan.....	64
Tabel 3.12. Uji <i>N-Gain</i>	66
Tabel 4.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru.....	72
Tabel 4.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa	75
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	82
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	41
Bagan 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan Borg & Gall	42
Bagan 3.2 Tahapan Penelitian.....	45
Gambar 3.1 Desain Eksperimen <i>One Shot Case Study</i>	43
Gambar 4.1 <i>Cover</i> Buku Cerita Bergambar Interaktif	87
Gambar 4.2 Desain <i>Font</i> Judul dan <i>Font</i> Isi Cerita	87
Gambar 4.3 Desain Halaman KD dan Tujuan Pembelajaran.....	88
Gambar 4.4 Desain Halaman Isi Buku Cerita Bergambar Interaktif	88
Gambar 4.5 Desain Petunjuk Penggunaan	89

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian.....	94
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media.....	121
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	122
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	123
Lampiran 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	124
Lampiran 5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	125
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru.....	126
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	127
Lampiran 8 Angket Kebutuhan Guru.....	128
Lampiran 9 Angket Kebutuhan Siswa	131
Lampiran 10 Angket Penilaian Ahli Media	134
Lampiran 11 Angket Penilaian Ahli Materi.....	138
Lampiran 12 Angket Tanggapan Guru	142
Lampiran 13 Angket Tanggapan Siswa	145
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	148
Lampiran 15 Hasil Angket Kebutuhan Guru	175
Lampiran 16 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	178
Lampiran 17 Hasil Angket Penilaian Ahli Media.....	180
Lampiran 18 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi	184
Lampiran 19 Hasil Angket Tanggapan Guru	188
Lampiran 20 Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	190
Lampiran 21 Daftar Responden Siswa.....	192
Lampiran 22 Rekapitulasi Skor Kelompok Kecil	193
Lampiran 23 Rekapitulasi Skor Kelompok Besar.....	194

Lampiran 24 Hasil Tes Akhir.....	195
Lampiran 25 Analisis Soal Uji Coba	210
Lampiran 26 Hasil Analisis Uji Coba Soal	214
Lampiran 27 Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar	216
Lampiran 28 SK Dosen Pembimbing	221
Lampiran 29 Surat Izin Penelitian.....	222
Lampiran 30 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	223
Lampiran 31 Dokumentasi	224

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permendikbud nomor 37 tahun 2020 tentang dasar pelajaran pada kurikulum 2013 menguraikan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat ranah, yaitu: (1) ranah spiritual; (2) ranah sosial, (3) ranah pengetahuan, dan (4) ranah keterampilan. Ranah tersebut dicapai melalui proses pembelajaran ekstrakurikuler, kokurikuler dan intrakurikuler yang disampaikan dengan bahasa pengantar pendidikan.

Undang-undang nomor 24 tahun 2009, pasal 29, ayat 1 menyatakan bahwa bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa resmi dalam pengantar pendidikan nasional. Penguasaan berbahasa Indonesia secara optimal dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran di sekolah.

Undang-undang nomor 24 Tahun 2009 pasal 41 ayat 1 menyatakan lebih lanjut bahwa pemerintah wajib mengembangkan, membina, dan melindungi bahasa Indonesia agar tetap memenuhi kedudukan dan fungsinya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran bahasa Indonesia dikembangkan berdasarkan perkembangan zaman, termasuk di dalamnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Diharapkan dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan dapat mempermudah siswa mempelajari keterampilan ber-

bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa Indonesia yang dimaksud yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis (Tarigan, 2013:1).

Peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam penerapannya guru diharapkan menyajikan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan, model dan media yang digunakan.

Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Tarigan, 2013:12). Kemampuan siswa dalam berkomunikasi bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan dapat dilakukan melalui kegiatan membaca. Dengan kegiatan membaca misal dengan media buku cerita, siswa akan memperoleh pengetahuan baru dari isi cerita. Pengetahuan baru tersebut akan memperkaya pengetahuan siswa dan mempermudah siswa mengkomunikasikan kepada orang lain.

Shoimin (2014:18) menyatakan bahwa keaktifan siswa tidak dipengaruhi hadir atau tidaknya guru, namun cenderung dipengaruhi oleh penggunaan media. Untuk itu, guru harus memiliki kreatifitas guna menunjang pembelajaran dengan memanfaatkan dan mengembangkan media yang inovatif. Untuk menunjang kegi-

atan membaca dapat memanfaatkan media buku cerita yang inovatif. Media tersebut berfungsi memudahkan pemahaman siswa (Arsyad, 2014: 20).

Permasalahan muatan bahasa Indonesia mengenai pembelajaran di dalam kelas juga masih terjadi di sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV SDN 2 Campurejo, hasil wawancara menunjukkan bahwa 14 dari 26 anak kelas IV belum mampu menuliskan pengetahuan baru dan mendapat nilai di bawah KKM. Ketika siswa diminta untuk menulis pengetahuan baru/isi cerita dari teks cerita yang dibaca. Siswa lupa apa saja hal-hal baru yang didapat dari cerita. Hal tersebut disebabkan karena siswa tidak membaca cerita secara keseluruhan atau membaca melompat paragraf dan tidak memahami urutan kejadian ada cerita, yang pada akhirnya siswa tidak mampu menuliskan pengetahuan baru.

Permasalahan tersebut biasanya tidak terlepas dari penggunaan media yang kurang tepat dalam pembelajaran. Media yang digunakan kurang menarik bagi siswa. Sehingga dalam pembelajaran harus menggunakan media yang tepat. Dengan media yang tepat kemampuan menemukan isi cerita akan berkembang dengan baik. Selain itu dibutuhkan media yang dapat merangsang dan mengingat kembali cerita yang dibaca. Dengan begitu anak mempunyai ingatan yang akan ditulis kembali. Terdapat banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di antaranya dengan media buku cerita bergambar interaktif. Berkaitan dengan masalah pembelajaran menemukan isi cerita pada siswa kelas IV SDN 2 Campurejo, maka diperlukan pemecahannya. Pemecahan masalah itulah yang mendasari peneliti melakukan penelitian. Untuk mengasah kemampuan

menemukan isi cerita, maka perlu dihadapkannya sebuah media yaitu buku cerita bergambar interaktif.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zainul Ma'wa pada tahun 2019 berjudul “Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Cerita pada Peserta Didik Dengan Menggunakan Media *Audio Visual* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan memahami isi cerita pada peserta didik dengan menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Aktivitas pendidik dan peserta didik meningkat sebesar 87,5% dan 80%. Disimpulkan bahwa penggunaan media yang merangsang anak untuk tertarik membaca dan memahami cerita dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi menemukan pengetahuan baru dari teks nonfiksi.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Febylia Sukanda pada tahun 2016 berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Tema Pekerjaan Untuk Meningkatkan Pengetahuan Karier Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil uji validasi kepada ahli Bimbingan dan Konseling, media buku cerita bergambar tema pekerjaan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar memperoleh persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 93,75%, kriteria kelayakan sebesar 95%, kriteria kepatutan sebesar 89,28%, dan kriteria ketepatan sebesar 87,52%. Rata-rata dari keseluruhan kriteria adalah 91,39%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar tema pekerjaan telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN 2 Campurejo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri Campurejo 2, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan guru dalam mengajar menggunakan metode ceramah;
2. Pembelajaran berpusat pada penjelasan guru;
3. Pembelajaran hanya menggunakan buku siswa;
4. Belum ada media cerita yang inovatif dalam pembelajaran;
5. Kesulitan siswa menentukan isi teks cerita;
6. Sebanyak 52% siswa kelas IV SDN 2 Campurejo mendapat skor di bawah KKM dalam materi menemukan isi cerita.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita, berdasar salah satu akar permasalahan bahwa guru belum menggunakan media yang inovatif pada saat proses pembelajaran. Peneliti ingin mengembangkan media buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita. Penelitian ini diambil berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN 2 Campurejo.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan menemukan isi cerita siswa kelas IV SDN 2 Campurejo?
2. Bagaimanakah kelayakan media buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan menemukan isi cerita pada siswa kelas IV SDN 2 Campurejo?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita pada siswa kelas IV SDN 2 Campurejo?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 2 Campurejo.
2. Menguji kelayakan media buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 2 Campurejo.

3. Menguji keefektifan penggunaan media buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 2 Campurejo.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan atas permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan landasan bagi para peneliti lain untuk mengadakan penelitian sejenis dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan buku cerita bergambar interaktif. Media buku (cetak) lebih dipilih dibandingkan dengan media elektronik (*e-book*) sebab pengalaman membaca dimana pembaca dapat menyentuh dan membalik halaman secara langsung, serta membalik ke halaman sebelumnya maupun ke akhir cerita, membantu otak untuk memahami dan mengingat bacaan dengan lebih mudah dan lama (Loarid, 2015:11).

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran bahasa Indonesia, memotivasi peserta didik untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik.

- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, memotivasi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif dan menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memotivasi guru lain untuk meningkatkan kualitas dan media pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai pengalaman, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran dengan penggunaan media buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia ketika menjadi guru nantinya. Dan juga memberikan pengalaman dan keterampilan kepada peneliti dalam mengembangkan atau membuat referensi tambahan dalam pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar interaktif yang dapat digunakan siswa dan guru sebagai bahan pembelajaran, yaitu dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Bentuk buku cerita bergambar interaktif berupa media buku cetak;
2. Buku cerita bergambar interaktif berukuran A-5 (14,5 cm x 21,0 cm) dengan *cover* berbahan kertas *CTS* 150gsm dan halaman isi berbahan kertas *CTS* 12gsm, ditulis dengan *font Berlin San FB* dan *font NeSkid*;

3. Media buku cerita bergambar interaktif merupakan buku yang dilengkapi dengan instruksi permainan yang harus dilakukan oleh siswa;
4. Siswa akan berinteraksi langsung buku cerita bergambar interaktif dengan membaca buku cerita dan mengikuti alur permainan cerita;
5. Media buku cerita bergambar interaktif disertai gambar yang sesuai dengan cerita;
6. Media buku cerita bergambar interaktif didesain semudah mungkin untuk penggunaannya sehingga siswa dapat memainkan dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh kemudahan (Achmad Rifa'i, 2016:90). Seperangkat peristiwa ini membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan *self intruction* dan di sisi lain juga dapat bersifat eksternal jika besumber dari peserta didik.

Sanjaya (dalam Susanto, 2016: 22) menjelaskan pembelajaran dibagi menjadi dua macam. Pembelajaran sebagai proses menyampaikan materi dan mengajar sebagai proses mengatur lingkungan/ kondisi belajar siswa.

Iru dan Arihi (dalam Prastowo, 2013:57) menjelaskan pembelajaran adalah suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru sebagai komponen yang bertanggung jawab dalam proses dan misi pendidikan secara umum serta proses pembelajaran secara khusus, sangat rentan dengan berbagai persoalan yang akan muncul bila rencana awal proses pembelajaran ini tidak dilaksanakan secara matang dan bijak, hal ini akan berimplikasi pada gagalnya proses pembelajaran (Ngura, 2018:7).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses memberikan materi pelajaran kepada siswa yang disertai penciptakan kondisi belajar agar materi pelajaran dapat diterima dengan mudah.

2.1.2 Pengertian Media

Arsyad (2014:3) menyebutkan bahwa kata lain media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab (*wasayil al’ielam*), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kustandi (2013:7) menjelaskan pengertian media dalam pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik, yang bertujuan mengolah informasi visual atau verbal. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2017:7) media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menunjang metode mengajar yang digunakan guru.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara/alat bantu mengajar untuk menunjang metode mengajar guru.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2016: 8) media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber atau guru menuju penerima atau siswa. Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2014: 20) menyatakan empat fungsi media pembelajaran yaitu a) fungsi atensi untuk menarik perhatian siswa; b) fungsi afektif untuk menyenangkan siswa;

c) fungsi kognitif untuk memudahkan pemahaman siswa; dan d) fungsi kompensatoris untuk memberikan pengaruh perbedaan dalam menggunakan media.

Arsyad (2014:19) menjelaskan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, lingkungan belajar yang dirancang oleh guru. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyumbangkan suksesnya sebuah kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media adalah untuk membantu mempermudah pemahaman anak (Ratnasari & Zubaidah, 2019:268).

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu dan memudahkan pemahaman pembelajaran kepada siswa.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014:29-30) media memiliki beberapa manfaat praktis yaitu.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi;
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi untuk belajar;
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2017:2) menjelaskan manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Media dapat memusatkan perhatian siswa untuk memunculkan motivasi dalam pembelajaran;
2. Media memungkinkan siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran dan bahan ajar dengan lebih jelas;
3. Guru memiliki banyak variasi mengajar, terutama metode mengajar yang tidak hanya berpaku pada komunikasi verbal antara guru dengan siswa;
4. Aktivitas belajar siswa menjadi lebih banyak ruang, seperti melakukan pengamatan dan presentasi dikelas. Sehingga siswa tidak hanya menerima materi dari guru saja.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyampaian materi dengan cara memusatkan perhatian siswa dan memotivasi siswa menjadi aktif.

2.1.5 Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Menurut Kustandi (2013:80-81) pemilihan media dapat dengan mempertimbangkan faktor-faktor:

- a. Disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media dibuat dengan mengacu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan;
- b. Mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi;
- c. Praktis, luwes dan bertahan;

- d. Guru terampil menggunakannya;
- e. Pengelompokan sasaran. Media terbagi menjadi tiga jenis, jenis kelompok besar, kelompok kecil, dan seterusnya;
- f. Memenuhi persyaratan teknis.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2017:3) memilih media memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran;
- b. Sesuai isi bahan pelajaran;
- c. Kemudahan memperoleh media;
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan;
- e. Tersedia waktu untuk menggunakan;
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Hal senada juga dikemukakan oleh Sundayana (2014:17) bahwa kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang akan digunakan pertimbangannya bahwa media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar interaktif sesuai dengan kriteria mudah dibuat, mudah digunakan untuk siswa dan guru, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2.1.6 Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasglow (Arsyad, 2014:35) dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi muktahir.

1. Pilihan Media Tradisional, yaitu:

- a. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *opaque* atau tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*);
- b. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu);
- c. Audio (rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*);
- d. Penyajian Multimedia (slide plus suara/tape, *multi-image*);
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video);
- f. Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas atau *hand-out*);
- g. Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan);
- h. Realia (model, *specimen*, manipulatif dapat berupa peta atau boneka).

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir, yaitu:

- a. Media berbasis telekomunikasi (telekonferen, kuliah jarak jauh);
- b. Media berbasis mikroprosesor (*Computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, *compact disc*).

Sedangkan menurut Allen (dalam Daryanto, 2016: 18) media dibedakan menjadi media visual diam, film, TV, objek 3D, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa secara garis besar media dikategorikan menjadi tiga macam, yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media buku cerita bergambar interaktif yang termasuk ke dalam jenis media visual diam dan cetak.

2.1.7 Definisi Cerita

Musfiroh (2008:31) menyatakan definisi cerita adalah kisah yang di dalamnya memiliki unsur menyenangkan dan bermanfaat. Menyenangkan karena cerita memberikan pengalaman hidup orang lain. Bermanfaat karena cerita mengandung nilai-nilai kehidupan yang dapat diresapi. Cerita menjadi sarana penuntun sikap yang baik dan melarang sikap yang buruk.

Sedangkan menurut Sujiman (2008:32) cerita adalah kisah yang didalamnya berisi pengalaman yang menyerupai hidup sebenarnya, tetapi tidak sama dengan kehidupan itu sendiri. Cerita akan sangat menarik bagi anak karena mampu memberikan pengalaman untuk memahami hidup dan permasalahannya. Melalui olah visual yang menarik serta bahasa yang mudah dipahami maka pesan yang terkandung dalam buku cerita menjadi lebih mudah diterima oleh anak (Sugiarti, 2015:65).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa cerita adalah memberikan pengalaman hidup kepada anak yang bertujuan menuntun anak berperilaku baik. Cerita dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk pembelajaran memiliki daya tarik untuk siswa.

2.1.8 Jenis-Jenis Cerita

Rosdiana (2014:6.7-6.8) menyatakan bahwa cerita anak dikelompokkan menjadi dua kelompok berdasar perkembangan jiwa anak, yaitu kelompok usia 6-9 tahun (kelas rendah) dan kelompok usia 10-13 (kelas tinggi). Pada kelompok kelas rendah cerita akan lebih cenderung bersifat khayal dan imajiasi. Sedangkan pada kelas tinggi cerita akan lebih cenderung bersifat nyata meskipun pada sudut pandang yang sederhana.

Menurut Musfiroh (2008:69-76) cerita anak dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu sebagai berikut.

1. Cerita rakyat yaitu cerita berupa narasi pendek yang tidak diketahui siapa penciptanya karena menyebar berdasarkan mulut ke mulut. Masyarakat mempercayai cerita tersebut dan mempengaruhi tindakan mereka. Cerita rakyat memiliki beberapa bentuk yaitu:

- a. Mite

Mite adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh pendukungnya. Mite berisi tokoh-tokoh dewa dan makhluk-makhluk mistis.

- b. Legenda

Legenda adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan tidak dianggap sakral oleh pendukungnya. Legenda berisi tentang cerita setengah sejarah dan setengah angan-angan. Berkaitan dengan terjadinya suatu tempat atau kehidupan seorang tokoh.

c. Dongeng

Dongeng adalah cerita khayal yang dianggap tidak benar-benar terjadi oleh pendukungnya. Berisi tokoh-tokoh khayal yang sengaja dikarang untuk mengajarkan suatu nilai.

2. Cerita Fiksi Modern

Cerita fiksi modern adalah cerita imajinatif yang sengaja diciptakan seseorang berdasar problematika kehidupan sehari-hari. Fiksi menggambarkan potret kehidupan namun bukan sejarah. Cerita fiksi modern terdiri dari beberapa kategori, yaitu:

- a. Cerita fiksi yang berfungsi didaktif yaitu cerita fiksi yang menyajikan permasalahan disekeliling anak. Cerita semacam ini memberikan awaran kepada anak untuk memperhatikan lingkungan sekitar.
- b. Cerita fiksi yang berfungsi informatif yaitu cerita yang memberikan informasi. Cerita yang menjelaskan tentang mafaat vitamin bagi tubuh, obat, bahaya listrik dan lain-lain.
- c. Cerita fiksi yang berfungsi memberikan semangat yaitu cerita yang ditujukan untuk mengembangkan daya imajinasi anak dan menumbuhkan semangat heroisme untuk berani melakukan tantangan.
- d. Cerita fiksi yang berfungsi menghibur yaitu cerita yang dibuat untuk mengundang tawa pembaca. Ketegangan dalam cerita diwarnai kekonyolan dan membuat pembaca tertawa.

3. Cerita Faktual

Cerita yang didasarkan pada peristiwa faktual yang dialami oleh seseorang atau sekelompok orang. Cerita faktual dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Cerita Biografi

Cerita dalam kategori biografi sudah terdapat dalam bentuk buku dengan ilustrasi yang menarik dan bervariasi. Cerita biografi disajikan dalam bentuk menarik untuk menstimulasi pembaca meneladaninya. Perilaku positif tokoh diidentifikasi dan diproyeksikan ke dalam diri pembaca.

b. Cerita Sejarah

Cerita sejarah berisi tentang sejarah atau peristiwa masa lalu, seperti perang melawan Belanda, Jepang dan lain-lain. Untuk menyajikan cerita sejarah, guru harus mengolah dan mengemas cerita sedemikian rupa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis cerita di sekolah dasar dibedakan menjadi dua yaitu cerita untuk kelas rendah dan untuk kelas tinggi. Pada kelas rendah dipilih cerita yang cenderung bersifat khayal seperti dongeng, fabel, dan legenda. Pada kelas tinggi cerita yang dipilih cenderung bersifat nyata atau realistis dan faktual, seperti sejarah dan biografi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kelompok kelas tinggi dengan cerita berupa sejarah.

2.1.9 Buku Cerita Bergambar

Adipta (2016:989) menyatakan bahwa buku cerita bergambar merupakan cerita yang ditulis menggunakan bahasa ringan yang dilengkapi dengan gambar yang menjadi satu kesatuan. Tema dalam cerita bergambar juga seringkali ber-

kenaan dengan pribadi/pengalaman pribadi sehingga pembaca mudah mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dirinya melalui perwatakan tokoh-tokoh utamanya.

Sedangkan Faizah (2009:253) menyatakan bahwa cerita bergambar adalah sebuah cerita ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan dari cerita untuk menyampaikan fakta atau gagasan tertentu. Cerita dalam cerita bergambar juga seringkali berkenaan dengan pribadi/pengalaman pribadi sehingga pembaca mudah mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dirinya melalui perwatakan tokoh-tokoh utamanya. Anak dapat memahami dan menghubungkan gambar yang dilihat bahwa suatu peristiwa memiliki sebab, mampu membedakan karakter baik atau buruk, dan antara kenyataan dan fantasi (Giyanti, 2018:90).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang ditulis dengan gaya bahasa obrolan, dan dilengkapi dengan gambar sebagai pendukung cerita.

2.1.10 Buku Interaktif

Menurut Loarid, Waluyanto & Zacky (2015:15) buku interaktif adalah buku yang memerlukan interaksi dan partisipasi dari pembacanya. Interaksi tersebut dapat berupa memutar roda, membuka *flap* (bahan tipis yang hanya tertempel di satu sudut pada permukaan halaman buku dan menutupi tulisan atau gambar di bawahnya), menarik tab (bahan tipis dan keras yang ditempelkan sedemikian rupa pada halaman buku sehingga dapat ditarik keluar), bermain dengan *pop-up*, maupun

memainkan permainan yang tersedia di dalam buku. Dengan buku interaktif, pembaca dapat belajar sambil bermain. Media buku (cetak) dipilih dibandingkan media elektronik (ebook) sebab pengalaman membaca dimana pembaca dapat menyentuh dan membalik halaman secara langsung, serta membalik ke halaman sebelumnya maupun ke akhir cerita, membantu otak untuk memahami dan mengingat bacaan dengan lebih mudah dan lama (Loarid, 2015:11).

Sedangkan menurut Nurani (2015:F-14) buku interaktif adalah salah satu media yang memiliki cara penyampaian informasi dengan lebih menonjolkan unsur gambar dan konten daripada tulisan dan dilengkapi bagian yang membutuhkan interaksi dengan pengguna. Monica (2013,3-4) menguraikan ada berbagai jenis buku interaktif yaitu:

1. *Colouring books*: salah satu aktivitas favorit anak-anak dan bersamaan dengan membaca cerita, kegiatan mewarnai membuat buku menjadi lebih menarik dan anak-anak tidak akan mudah merasa bosan;
2. *Pop-up books*: menggunakan teknik dengan salah satu halaman yang dilipat pada arah yang berbeda dan ketika dibuka dapat menimbulkan efek *3D* sehingga karakter tampak hidup. Beberapa teknik yang digunakan seperti melipat, menarik, dan lainlain. Hal tersebut membuat anak menjadi tidak bosan dan mau terus belajar;
3. *Hidden objects*: menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu;
4. *Touch and feel books*: biasa digunakan untuk anak usia *pre-school* dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur yang

berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung. Membuat anak-anak menyentuhnya merupakan salah satu cara terbaik untuk mereka belajar;

5. *Lift the flap*: ada halaman pada bagian buku yang dapat diangkat dan ada sesuatu yang tersembunyi di bawahnya. Pembaca dapat membuka menutup halaman tersebut sesuai dengan keinginan;

6. *Pull the tab*: ada penutup yang ketika ditarik akan muncul sesuatu;

7. *Play a sound books*: sebuah buku cerita yang di dalamnya terdapat tombol-tombol yang jika ditekan akan mengeluarkan suara berkaitan dengan tema cerita.

Keuntungan yang diperoleh dari buku interaktif untuk anak ialah membantu anak dengan sebuah cerita yang menyenangkan sementara mereka juga dapat berinteraksi dengan karakter yang membuat mereka memiliki pengalaman yang lebih nyata dan menyenangkan. Melalui buku interaktif mereka belajar dengan lebih baik dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa buku interaktif adalah buku yang menggunakan unsur gambar dan konten yang memerlukan interaksi/ partisipasi pembaca untuk memahami alur cerita.

2.1.11 Buku Cerita Bergambar Interaktif

Waluyanto & Zacky (dalam Yulianti, 2015: 1277) menyatakan cerita bergambar (cergam) interaktif adalah cerita yang melibatkan anak secara aktif dalam cerita dengan menyelesaikan masalah yang dihadapi tokoh, belajar terjadi secara menyenangkan melalui cerita yang menarik dan gambar yang mendukung membuat materi mudah dipahami anak. Selain itu buku dilengkapi instruksi yang perlu

dilakukan siswa dan terdapat permainan edukasi yang berhubungan dengan materi terkait.

Sedangkan dalam penelitian Leonard (2018:4) buku cerita bergambar interaktif adalah buku bergambar yang di dalamnya terdapat hal-hal yang interaktif seperti permainan – permainan pendukung dan pertanyaan sederhana yang berhubungan dan berkesinambungan dengan cerita. Aktivitas misalnya menggambar dan mewarnai di dalam buku juga ditambahkan agar anak dapat mendapatkan unsur aktivitas lain selain membaca.

Buku cerita bergambar interaktif berisi gambar dan teks yang saling terkait. Keduanya saling melengkapi untuk menggambarkan sebuah cerita. Gambar pada buku cerita bergambar memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berimajinasi lebih efektif (Ummah, 2017:283).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa buku bergambar interaktif adalah buku yang dilengkapi pertanyaan sederhana dan perintah yang perlu dijawab dan dilakukan siswa. Interaksi yang dilakukan siswa akan menjadi aktivitas lain selain membaca.

2.1.12 Kelebihan Media Buku Cerita

Wright (dalam Tadkiroatun, 2008: 123) menyatakan bahwa media buku cerita mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

1. Membaca cerita dengan buku cerita merupakan demonstrasi terbaik agar mencintai buku;
2. Buku merupakan sumber ide terbaik;

3. Menyimak tulisan anak akan memiliki kesempatan memprediksi kata dari kelanjutan cerita;
4. Gambar dalam buku membantu pemahaman anak;
5. Buku mendorong anak untuk belajar membacanya sendiri begitu kegiatan bercerita selesai.

Sejalan dengan Wreight, Hurlock (dalam Umi Faizah, 2009:254) mengemukakan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai cerita bergambar karena beberapa hal di antaranya:

1. Anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenai masalah pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantu memecahkan masalahnya;
2. Menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural;
3. Memberi anak pelarian sementara hiruk pikuk hidup sehari-hari;
4. Mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya;
5. Tidak mahal dan juga ditayangkan di televisi sehingga semua anak mengenalnya;
6. Mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain;
7. Memberi sesuatu yang diharapkan (bila berbentuk serial);
8. Tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani dilakukan sendiri oleh anak-anak, walaupun mereka ingin melakukannya, ini memberikan kegembiraan;

9. Tokohnya dalam cerita sering kuat, berani, dan berwajah tampan, jadi memberikan tokoh pahlawan bagi anak untuk mengidentifikasikannya;
10. Gambar dalam cerita bergambar berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak.

Pemilihan media buku bergambar yang menekankan media bergambar diharapkan menjadi pemicu bagi siswa untuk memahami dan menumbuhkan ide (Slamet, 2019:98).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan secara garis besar buku cerita bergambar interaktif adalah membuat anak menjadi tertarik membaca, memberikan suasana baru bagi anak dalam membaca, memudahkan anak memahami cerita, dan mengembangkan imajinasi anak selama membaca cerita.

2.1.13 Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran

Arsyad (2009:175-176) menjelaskan penilaian penggunaan media harus memenuhi kriteria berikut:

1. Kualitas isi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi siswa;
2. Kualitas instruksional yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi siswa, dapat memberikan dampak bagi guru dan pembelajarannya;

3. Kualitas teknis, yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

Suartama (2016:12-14) menyatakan bahwa penilaian penggunaan media pembelajaran dilihat dari tiga aspek, yaitu sebagai berikut.

1) Aspek Pembelajaran

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran.
- b. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi.
- c. Penyampaian materinya memberikan langkah-langkah.
- d. Penyampaian materinya mengikuti desain pembelajaran.
- e. Kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi siswa.
- f. Diberikan soal untuk mengukur kemampuan siswa.
- g. Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.

2) Aspek Materi

- a. Kebenaran materi.
- b. Kemenarikan materi.
- c. Kesesuaian materi dengan situasi siswa.
- d. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.
- e. Materinya bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan nyata.
- f. Tingkat kesulitan soal.

3) Aspek Media

- a. Kemudahan menggunakan media.
- b. Kualitas tampilan.

- c. Keterbacaan.
- d. Konsistensi dengan tema.
- e. Diberikan petunjuk penggunaan.
- f. Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi.
- g. Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa.
- h. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan yang tepat.
- i. Penggunaan gambar, diagram, foto dan grafik yang mendukung pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menilai penggunaan media dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu: aspek pembelajaran; aspek materi; dan aspek media. Ketiga aspek tersebut menjadi acuan dalam menilai penggunaan buku cerita bergambar interaktif.

2.1.14 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Susanto (2016: 242-245) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penggunaan bahasa dalam berinteraksi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu lisan dan tulisan. Kemampuan berbahasa lisan meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan kemampuan bahasa tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut dalam penggunaannya sebagai alat komunikasi tidak pernah dapat berdiri sendiri karena saling berkaitan.

Sejalan dengan pendapat Susanto, Oman (2017:26-27) menyatakan bahwa bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Mendengarkan Seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak;
2. Berbicara Seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari;
3. Membaca Seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat;
4. Menulis Seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapih dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan secara garis besar ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling terkait. Penggunaan bahasa dibedakan menjadi dua, yaitu lisan (berbicara dan menyimak) dan tulisan (membaca dan menulis).

2.1.15 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Susanto (2017: 245) mejabarkan tujuan pelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan, dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pembelajaran bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan kasya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasannya. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

Sementara itu, Oman (2017: 26) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan;
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara;

3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial;
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa;
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Secara garis besar, dalam uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah membantu siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia sesuai etika yang berlaku, mengembangkan diri dalam karya sastra, bangga dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, dan mendorong siswa mampu mengapresiasi bahasa Indonesia dalam wujud yang positif.

2.2 Kajian Empiris

Setiap penelitian mempunyai kemiripan dengan penelitian lain tetapi tidak sama persis untuk membandingkan serta mencari kebaruan dari setiap penelitian. Untuk itu, peneliti mencoba memperbarui penelitiannya dengan memasukkan beberapa penelitian yang relevan sebagai bahan pembanding terhadap penelitian yang sedang dilakukan.

2.2.1 “Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Cerita Pada Peserta Didik Dengan Menggunakan Media *Audio Visual* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Muhammad Zainul Ma’wa pada tahun 2019. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan memahami isi cerita fiksi pada peserta didik dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Aktivitas pendidik dan peserta didik meningkat sebesar 87,5% dan 80%.

2.2.2 “Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Memahami Isi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SDN 25 Ampana” yang dilakukan oleh Yusman Bakri pada tahun 2015. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan dan daya serap sebesar 42,8% dan 67,1% pada siklus I dan peningkatan pada siklus II yaitu sebesar ketuntasan 86% dan daya serap sebesar 82,4%.

2.2.3 “Penerapan Model Pembelajaran *Jigsaw* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Memahami Isi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SDN Mayangan V Kota Probolinggo”, yang dilakukan oleh Ludfi Arya pada tahun 2015. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan ketuntasan pada dua siklus. Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi pra-tindakan dimana pencapaian ketuntasan individual sebesar 70,73 % atau terjadi peningkatan 12%. Sementara itu ketuntasan nilai klasikal sekitar 72. Ketuntasan individu siswa siklus II sebesar 85,37% dibandingkan siklus I

sebesar 15%, sehingga terdapat peningkatan yang cukup tinggi. Sementara untuk ketuntasan nilai klasikal mencapai 80,29.

2.2.4 “Buku Cerita Bergambar Berbasis *Scientific Approach*: Seberapa Efektif terhadap Rasa Ingin Tahu” yang dilakukan Khoirunnisa dan P. Pujiastuti pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa kelas IV masih belum maksimal jika hanya menggunakan buku siswa kurikulum 2013 dari pemerintah saja. Berdasarkan hasil penelitian itu pula diperlukan suatu media sesuai dengan karakteristik siswa berupa buku suplemen yaitu buku cerita bergambar berbasis *scientific approach* dengan metode *PBL* yang menunjang selama proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu siswa SD kelas IV.

2.2.5 “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Model *Round Table* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Isi Cerita Siswa Kelas IV SD” yang dilakukan oleh Efi Ika Febriandari pada tahun 2016. Hasil penelitian diperoleh hasil presentase kelayakan isi/materi, kebahasaan, dan gambar secara berturut – turut sebesar 96,9 %, 97,2 %, dan 89,3 %. Semua kategori tersebut termasuk kategori berkualitas (sangat baik) perolehan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa berturut-turut adalah 98,4 % dan 97,1 %. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,8, nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan yaitu ≥ 67 . Respon guru dan siswa terhadap media komik adalah 96,9 % dan 97,2 %.

2.2.6 “Upaya Meningkatkan Minat Membaca Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu Pada Kompetensi Dasar Menanggapi Isi Cerita Secara Lisan Bidang Studi Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 060819 Kec. Medan Kota”, yang dilakukan oleh Ratna Dewi pada tahun 2016. Berdasarkan hasil penelitian dari tes siklus I dengan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, pada siklus I memiliki nilai rata-rata 44 (55%), sedangkan pada siklus II yaitu sebesar 69 (87%). Dengan demikian dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe tari bambu dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan menanggapi isi cerita.

2.2.7 “Pemahaman Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia dalam Meringkas Isi Cerita Pada Siswa Kelas V SDN Ringinarum“, yang dilakukan oleh Kurnia Wardhani Putri pada tahun 2016. Hasil perhitungan persentase tingkat kesalahan yakni pemahaman siswa dalam pemakaian huruf kapital masuk dalam kriteria cukup dengan persentase tingkat kesalahan mencapai 65,19%, pemakaian tanda baca masuk dalam kriteria baik dengan persentase tingkat kesalahan mencapai 25,72%, sedangkan persentase tingkat kesalahan penulisan kata mencapai 11,79% masuk dalam kriteria sangat baik.

2.2.8 “Pengembangan Media Pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3d* Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 di Kelas IV Sekolah Dasar”, yang dilakukan oleh Opy Paringan pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjuk-

kan bahwa data efektivitas yang diperoleh dari hasil belajar siswa adalah 84% atau di atas skor minimum dan dilengkapi dengan media yang efektif. Data minat yang diperoleh dari respon siswa terhadap media adalah 94% dengan kriteria sangat menarik. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Box Exploding Pop Up 3D* dalam Pembelajaran Tematik Topik 5 Subtopik 1 termasuk ke dalam sangat valid atau tepat, efektif, dan menarik.

2.2.9 “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V” yang dilakukan oleh Nisrina Nurul Faroh dan Deni Setiawan pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) desain media dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru; b) analisis penilaian ahli media dan materi dinyatakan sangat layak dengan rata-rata kelayakan 88%; c) media tersebut efektif digunakan dengan t_{hitung} 7,108 dan t_{tabel} 2,052. Data perhitungan dengan menggunakan $N-gain$ sebesar 0,43 dengan kriteria sedang.

2.2.10 “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Tema Pekerjaan untuk Meningkatkan Pengetahuan Karier Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, penelitian yang dilakukan oleh Febylia Sukanda dan Wiryo Nuryono tahun 2016. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu guru BK menyampaikan informasi tentang karier kepada siswa. Hasil uji validasi media buku cerita bergambar tema pekerjaan oleh ahli Bimbingan dan Konseling memenuhi

kriteria sangat baik dengan presentase rata-rata 91,39% dan tidak memerlukan revisi.

2.2.11 “Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Pribadi Sosial berbasis Buku Interaktif untuk siswa Kelas V”, penelitian yang dilakukan oleh Yulianti tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media bimbingan dan konseling pribadi-sosial berbasis buku interaktif layak digunakan berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa dan guru. Kelayakan dari ahli materi memperoleh skor 118 dengan kategori sangat baik, ahli media memperoleh skor 89,5 dengan kategori sangat baik, respon siswa memperoleh skor 70,6 dengan kategori sangat baik, dan respon guru memperoleh skor 79,5 dengan kategori baik.

2.2.12 “Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Anak-Anak Usia 6-9 Tahun dengan Tema Cerita Rakyat Situbondo”, penelitian yang dilakukan oleh Halim Wibisono, Margana, dan Anang Tri Wahyudi tahun 2014. Penelitian ini menghasilkan produk buku cerita bergambar interaktif untuk menarik minat baca anak-anak. Unsur-unsur interaktif yang terdapat dalam buku cerita bergambar, seperti tangan yang bisa digerakkan, menempel dan menulis percakapan yang dikehendaki, belajar menggambar, menghubungkan objek pada bayangan yang tepat serta labirin.

2.2.13 “Perancangan Buku Cergam Interaktif untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak melalui Kebiasaan Membaca”, penelitian yang dilakukan oleh Jasmine Loarid, Heru Dwi Waluyanto, dan Asnar Zacky tahun 2015. Hasil penelitian ini berupa desain cergam interaktif dengan tujuan untuk mengajarkan pemikiran kritis kepada anak terutama mengenai cara pandang terhadap suatu masalah serta pemahaman mengenai dampak dari keputusan yang diambil, sekaligus memberikan pengalaman membaca menyenangkan melalui cerita yang seru dan ilustrasi yang mendukung.

2.2.14 “Penggunaan Media Cerita Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik”, penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Masruro dan Ganes Gunansyah tahun 2018. Hasil penelitian membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas III dengan nilai *N-gain* 0,682 atau dalam kategori sedang.

2.2.15 “Efektivitas Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar dalam Penanaman Nilai-Nilai Moral Siswa SD Kelas Rendah”, penelitian yang dilakukan oleh Myrna Arpiany Lestari, Marlina Elianti, dan Adi Permana tahun 2017. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata moral siswa kelas I SDN Sakerta Timur sebelum menggunakan media buku cerita bergambar dengan setelah menggunakan menggunakan media buku cerita bergambar.

2.2.16 “Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD”, penelitian yang dilakukan oleh Hendra Adipta, Maryaeni, dan Muakibatul Hasanah tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pemanfaatan buku cerita bergambar sudah cukup efektif dan menarik minat siswa dalam pembelajaran, namun ketersediaan buku cerita bergambar masih sedikit dan kurang bervariasi.

2.2.17 “*Developing Picture Story Book Media for Building the Self Awareness of Early Childhood Children*”, penelitian yang dilakukan oleh Febri Yuridnir Rahimah dan Rita Eka Izzaty tahun 2018. Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku cerita dengan judul “Aku Bisa dan Aku Berani” yang bercerita tentang kesadaran diri. Berdasarkan penilaian validator ahli media dan materi media buku cerita bergambar yang dikembangkan layak digunakan dalam pembentukan kesadaran diri anak usia dini. Hasil dari uji coba empiris melalui respon guru dan anak juga menyatakan bahwa media buku cerita bergambar ini sangat layak untuk digunakan.

2.2.18 “*The Effect of Picture Story Book Based on Scientific Approach with Discovery Method on Collaboration Attitude of Elementary Student*”, yang dilakukan oleh Fitria Fatmawati dan Zuhdan Kun Prasetyo pada tahun 2018. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berdasarkan

pendekatan ilmiah dengan metode penemuan memberikan pengaruh positif yang lebih tinggi dibandingkan dengan buku Kurikulum AAB dan 2013. Ini ditunjukkan oleh nilai t_{calc} dari buku cerita di Kelas III A, yang mencapai 7,215 untuk $df = 26$ pada tingkat signifikansi 5% dari 6,87593 dengan $p.value$ kurang dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$).

2.2.19 *“The Effect of Using Short Stories on The Development of 5th Graders’ Reading Comprehension Skills in Hebron District”*, penelitian yang dilakukan oleh Ameera Sultan, Ziad Qabaja, dan Suad Al Abed tahun 2018. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dalam keterampilan membaca siswa dengan menggunakan cerita pendek. Penelitian ini merekomendasikan perlunya menerapkan metode modern pembelajaran cerita pendek untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa menjadi lebih baik.

2.2.20 *“Using Storybooks as a Character Education Tools”*, penelitian yang dilakukan oleh Fethi Turan dan Ilkay Ulutas tahun 2016. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi penanaman karakter dalam pendidikan menggunakan buku cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter penting diberikan oleh para guru. Guru menggunakan buku cerita bergambar yang mendukung pendidikan karakter, namun mereka tetap menjadi bagian yang sangat berperan dalam memberikan pendidikan karakter.

2.2.21 “*Development Of The Students Vocabulary Based On Storybooks*”, yang dilakukan oleh Nuri Asni Deviyani pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita layak digunakan dalam pengembangan kosakata siswa kelas V Sekolah Dasar 112279 Kecamatan Aekkanopan Kualuh Hulu Kabupaten Labuhanbatu Utara. Efektivitas hasil belajar meningkat menjadi baik setelah penggunaan buku cerita.

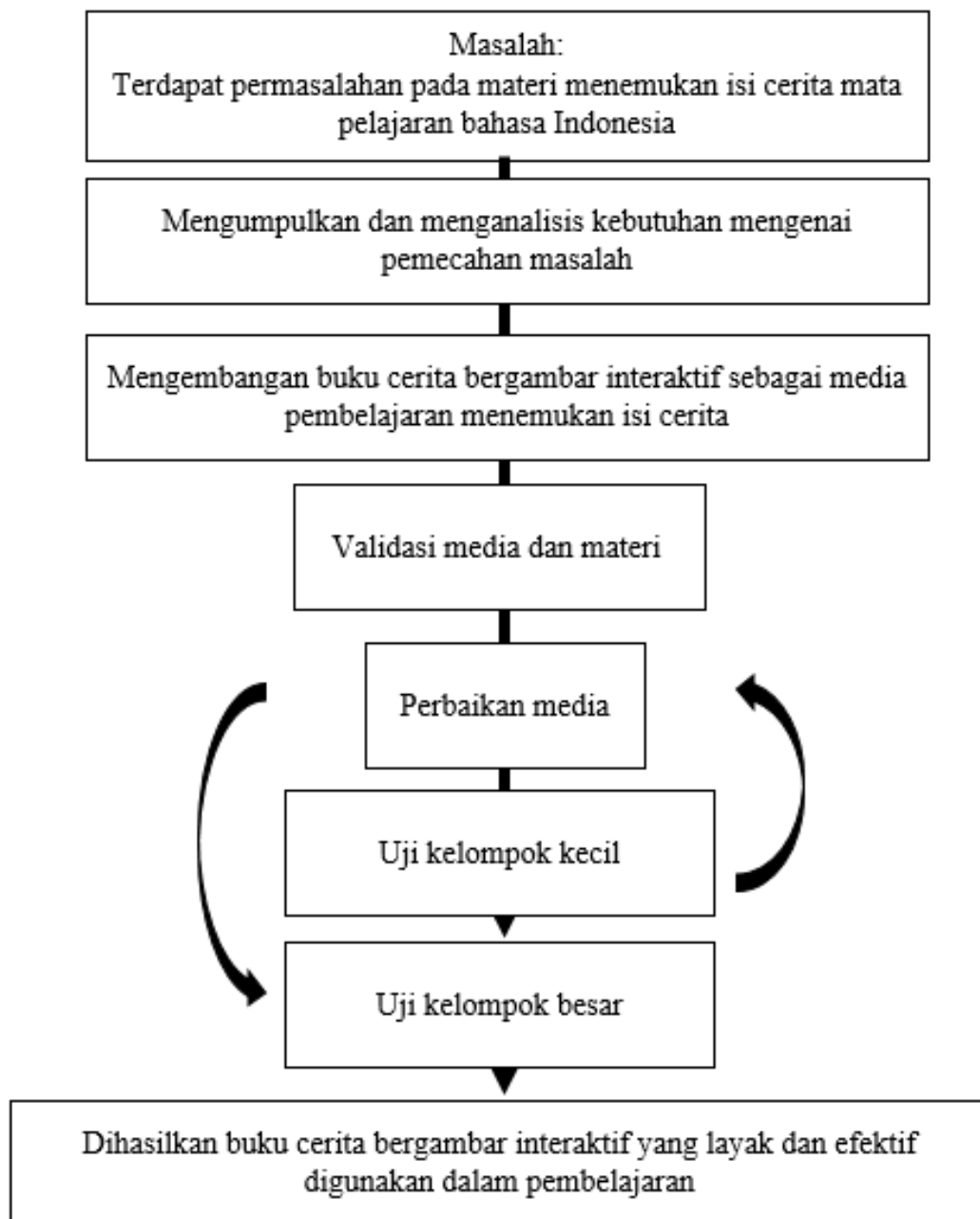
2.2.22 “*Developing Movable Book For Understanding Science Concept*”, yang dilakukan oleh Y. A. Subangkit dan P. P. Astuti pada tahun 2016. Simpulan penelitian ini adalah dikembangkannya buku movable untuk meningkatkan pemahaman konsep sains siswa. Buku movable adalah buku dinamis yang interaktif dengan menyatukan konsep buku *pop up*, buku *lift the flap* berisi gambar *2D* dan *3D* yang dapat digerakkan.

2.2.23 “*The Development of Heroes Story Book as the Social Science Studying Source for Fifth Grade of Elementary School*” yang dilakukan oleh Elinda Rizkasari, Zulela MS dan Muhammad Japar tahun 2018. Hasil penelitian menyatakan bahwa sumber belajar yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan memiliki efek potensial pada hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS di Sekolah Dasar serta dapat meningkatkan minat baca siswa dalam pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Sekaran (dalam Sugiyono, 2016: 91) merupakan konsep tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang optimal.

Kerangka berpikir pengembangan media buku cerita bergambar interaktif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif

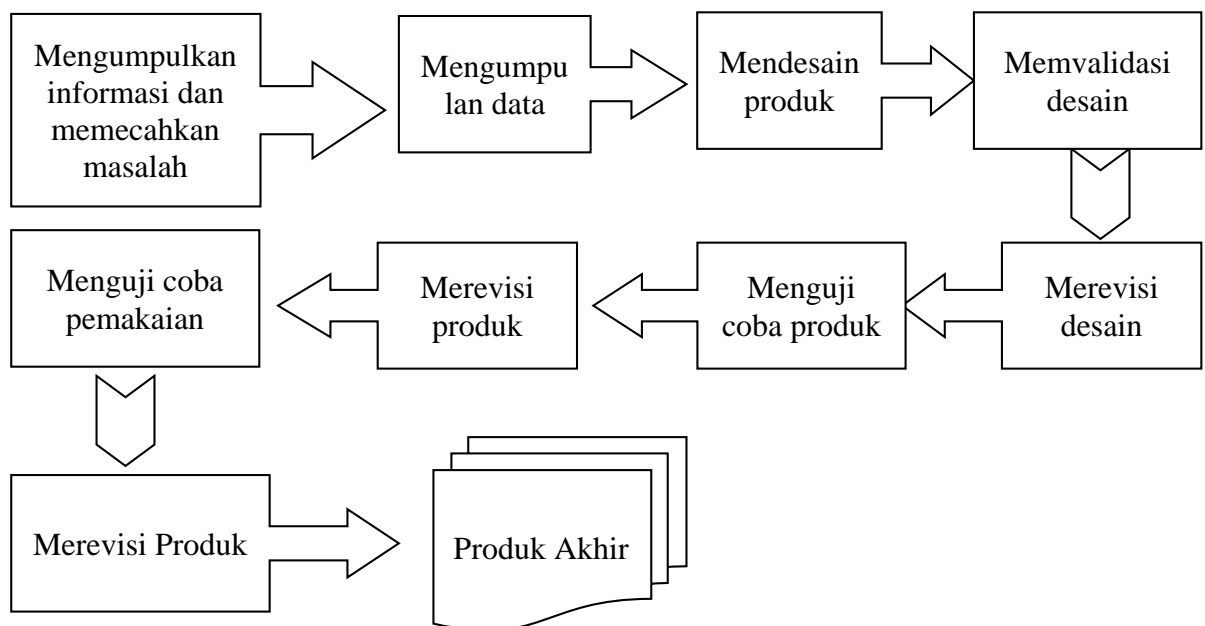
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian yang mengacu pada teori Borg and Gall. Menurut Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2016: 409) penelitian dan pengembangan memiliki sepuluh langkah/ tahapan. Sepuluh tahapan tersebut yaitu 1) mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah, 2) mengumpulkan data, 3) mendesain produk, 4) memvalidasi desain, 5) merevisi desain, 6) menguji coba produk, 7) merevisi produk, 8) menguji coba pemakaian, 9) merevisi produk, dan 10) membuat produk akhir.

Bagan 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan Borg & Gall



Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu metode ilmiah atau proses yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan menemukan isi cerita siswa SD kelas IV. Penelitian ini mengacu pada teori Borg and Gall yang memiliki sepuluh langkah pelaksanaan. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan delapan tahapan. Hal ini dilakukan karena menyesuaikan dengan kebutuhan dan waktu dalam penelitian. Kedelapan tahap tersebut yaitu (1) mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah; (2) mengumpulkan data; (3) mendesain produk; (4) memvalidasi desain; (5) merevisi desain; (6) menguji coba produk; (7) merevisi produk; dan (8) menguji coba pemakaian.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

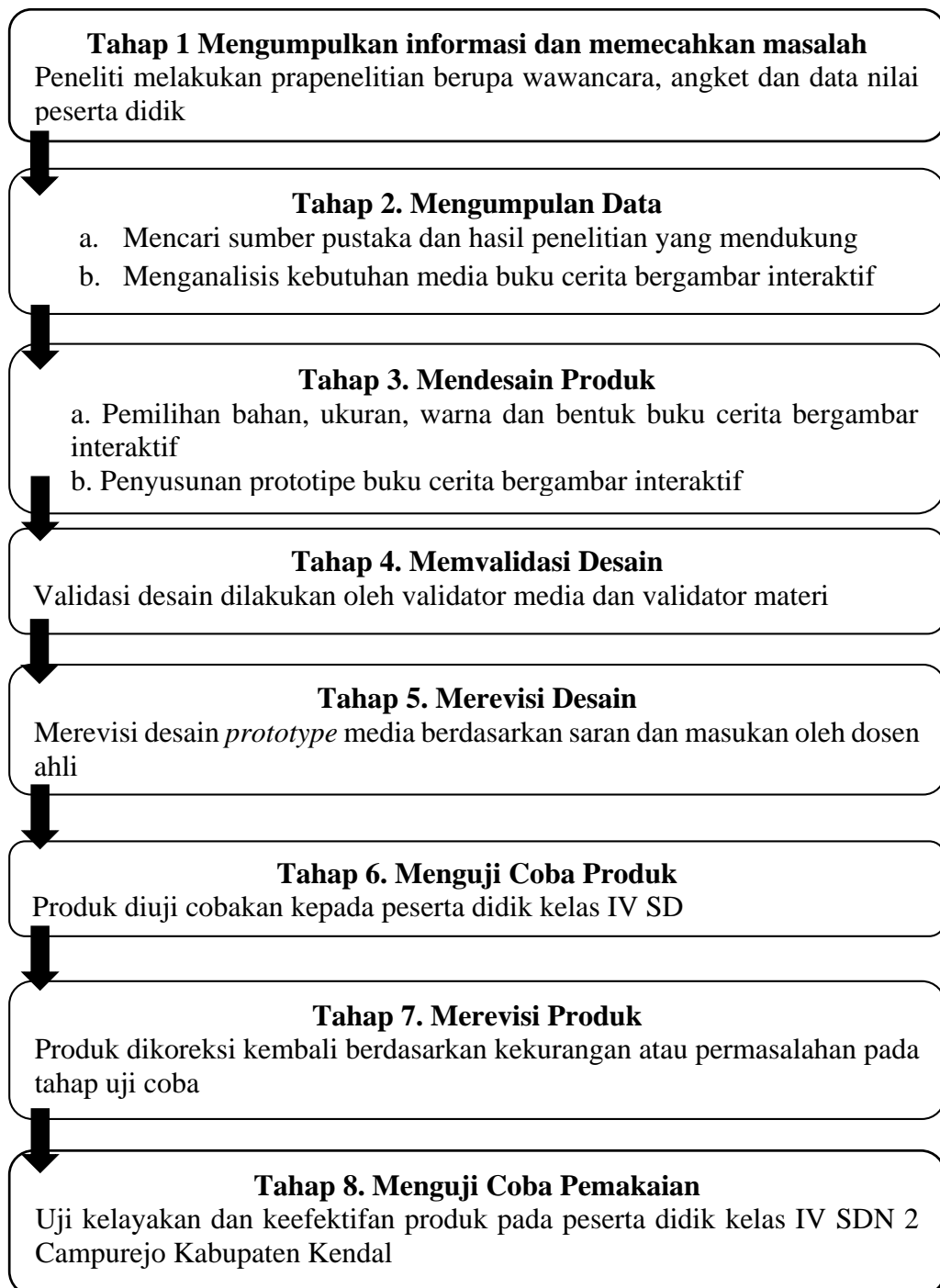
Penelitian ini akan dilakukan di Kelas IVA SDN 2 Campurejo, Kabupaten Kendal.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada tahun pelajaran 2019/2020 dalam rentang waktu bulan Januari-Maret 2020.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan media buku cerita bergambar interaktif terdiri atas delapan langkah/ tahapan. Peneliti hanya menggunakan delapan tahapan karena disesuaikan dengan kebutuhan dan waktu penelitian. Kedelapan tahap dalam penelitian ini yaitu: mengumpulkan potensi dan memecahkan masalah; mengumpulkan data; mendesain produk; memvalidasi desain; merevisi desain; menguji coba produk; merevisi produk; dan menguji coba produk. Rancangan penelitian tersebut divisualisasikan pada bagan di bawah ini.



Bagan 3.2 Tahapan Penelitian

Prosedur atau tahapan dalam penelitian pengembangan media buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan kemampuan menemukan isi cerita untuk siswa SD kelas IV dapat dipaparkan sebagai berikut.

1) Mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan prapenelitian berupa wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal. Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui permasalahan pada kelas IVA SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal yaitu berupa penggunaan media permainan dalam pembelajaran.

2) Mengumpulan Data

Setelah peneliti mengidentifikasi potensi dan masalah yang terjadi, Peneliti melakukan pengumpulan berbagai informasi untuk mengatasi masalah tersebut dengan merencanakan pembuatan produk tertentu. Peneliti mencari berbagai sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan. Selain itu, peneliti juga menganalisis angket kebutuhan buku panduan kepada guru dan siswa yang telah dibagikan untuk mendesain buku panduan.

3) Mendesain Produk

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun desain media berbentuk buku cerita bergambar interaktif. Beberapa kriteria penyusunannya adalah pemilihan bahan, ukuran, warna dan bentuk buku cerita bergambar interaktif. Bahan yang digunakan berupa kertas *CTS*, berukuran A-5, berwarna cerah dan berbentuk buku permainan.

4) Memvalidasi Desain

Desain buku cerita bergambar interaktif yang telah dihasilkan kemudian dinilai oleh 2 ahli yaitu ahli media dan materi. Instrumen penilaian produk yang digunakan yaitu angket validasi dimana responden (ahli) mengisi pertanyaan dan pernyataan yang telah disusun oleh peneliti.

5) Merevisi Desain

Setelah desain buku cerita bergambar interaktif divalidasi oleh ahli, maka akan diketahui kekurangan dan kelemahannya. Peneliti melakukan perbaikan atau merevisi produk buku panduan sesuai dengan saran dosen ahli. Perbaikan yang dilakukan berupa mengubah redaksi pada *cover*.

6) Menguji Coba Produk

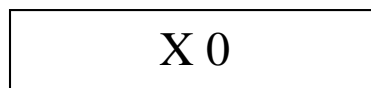
Uji coba buku cerita bergambar interaktif dilakukan dalam skala terbatas/ kecil di kelas IVB SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal. Jumlah siswa yang digunakan dalam uji coba produk skala terbatas yaitu sebanyak 6 anak. Siswa yang dipilih sebagai sumber data dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik sampel yang memilih sumber data dengan pertimbangan tertentu. Uji coba yang dilakukan yaitu dengan teknik tes berupa tes unjuk kerja yang menggunakan desain eksperimen *one shot case study*. Peneliti juga memberikan angket tanggapan guru dan siswa terhadap produk buku cerita bergambar interaktif. Tujuan dari uji coba produk adalah untuk mengevaluasi produk awal yang dihasilkan untuk mengetahui keefektifan buku cerita bergambar interaktif.

7) Merevisi Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyempurnaan buku cerita bergambar interaktif dari hasil uji coba sebelumnya dan berdasarkan angket tanggapan guru serta siswa yang telah dibagikan. Perbaikan yang dilakukan adalah pengadaan jumlah yang lebih banyak.

8) Menguji Coba Pemakaian

Setelah buku cerita bergambar interaktif direvisi. Peneliti melakukan tahap pengujian. Subjek yang dijadikan penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Campurejo yang berjumlah 29 siswa. Uji coba pemakaian dilakukan terhadap satu kelas untuk menguji keefektifan buku cerita bergambar interaktif yang terhadap kemampuan siswa menemukan isi cerita. Kemudian peneliti membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita bergambar interaktif secara lebih akurat. Desain rancangan ini dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 3.1 Desain eksperimen *one shot case study*

Keterangan:

X = *treatment* yang diberikan (variabel independen)

O = observasi (variabel dependen)

(Sugiyono, 2016: 110)

3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

3.4.1 Data

Menurut Arikunto (2013:161) data adalah hasil pencatatan peneliti, baik berupa fakta ataupun angka. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, meliputi data deskriptif dan wawancara peneliti dengan wali kelas IV. Data kualitatif berupa hasil observasi, angket kebutuhan guru dan siswa, masukan dan saran dari ahli, uji coba pada siswa kelas IV SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal sejumlah 6 siswa, angket tanggapan guru dan siswa yang dijadikan sebagai dasar untuk merevisi produk buku panduan.

3.4.2 Sumber Data

Menurut Arikunto (2013:172) sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1) Siswa

Siswa yang menjadi sumber data yaitu siswa kelas IVA SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal.

2) Guru

Guru yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IVA Campurejo 2 Kabupaten Kendal pada tahun ajaran 2019/2020. Nanis Harpeni, S.Pd. dijadikan sebagai subjek penelitian karena guru berperan dalam pengumpulan informasi media buku cerita bergambar interaktif yang terhadap kemampuan siswa menemukan isi cerita.

3) Ahli

Dosen ahli terdiri dari dosen ahli materi dan dosen ahli media. Dosen ahli memiliki keahlian yang berbeda dalam penelitian dan pengembangan ini. Dosen ahli bertindak sebagai penguji prototipe buku cerita bergambar interaktif yang terhadap kemampuan siswa menemukan isi cerita kelas IV SD.

3.4.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah 26 siswa kelas IV SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal, guru kelas IV SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal, dan dosen ahli yaitu dosen ahli materi serta ahli media sebagai konsultan dalam mengembangkan buku cerita bergambar interaktif yang terhadap kemampuan siswa menemukan isi cerita kelas IV SD.

3.5 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:60-61) mengemukakan bahwa variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2016:60) secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Menurut Kerlinger menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (constructs) atau sifat yang akan dipelajari. Selanjutnya menurut Kidder menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas (qualities) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Dari pendapat para ahli tersebut, dapat

disimpulkan bahwa variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.. Dari judul penelitian “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita Kelas IV SD” terdapat 2 variabel, yaitu:

1) Variabel Bebas

Media Buku Cerita Bergambar Interaktif

2) Variabel Terikat

Kemampuan Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SD

3.6 Definisi Operasional Variabel

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasionl	Jenis Data
1	Buku Cerita Bergambar Interaktif	Buku Cerita Bergambar Interaktif merupakan buku bergambar yang di dalamnya terdapat hal-hal yang interaktif seperti permainan – permainan pendukung dan pertanyaan sederhana yang berhubungan dan berkesinambungan dengan cerita (Leonard, 2018: 4)	Buku cerita bergambar interaktif adalah jenis media cetak berupa buku yang cara penggunaannya dengan mengikuti petunjuk-petunjuk dalam buku untuk memahami isi cerita.	Data Ordinal
2	Kemampuan Menemukan Isi Cerita	Tarigan (2008: 5) menyatakan bahwa tujuan membaca cerita adalah: 1)	Kemampuan menemukan isi cerita adalah kemampuan	Data Interval

		meningkatkan kesadaran linguistik, menemukan istilah-istilah dan pengetahuan baru, menentukan struktur kalimat, serta menentukan penggunaan kata-kata yang tepat.	untuk memahami isi dan pengetahuan baru serta alur yang terkandung dalam cerita.	
--	--	---	--	--

3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Mengamati bukan hanya melihat objek, namun menurut Kerlinger (dalam Arikunto (2013: 265) menyatakan mengobservasi adalah suatu istilah umum yang mempunyai arti semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitungnya, mengukurnya, dan mencatatnya. Metode observasi adalah usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar. Menurut Sugiyono (2016:193) terapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen sedangkan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

3.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian ini meliputi:

3.7.1.1 Teknik Tes

Menurut Arikunto (2013:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Menurut

Turabian (dalam Ismawati, 2011: 90) tes adalah alat ukur yg mempunyai objek secara meluas serta betul-betul dapat digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan. Dalam penelitian ini, dengan tes awal digunakan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan produk tertentu. Selanjutnya tes akhir digunakan untuk mengetahui kondisi subjek setelah diberi perlakuan dengan produk tertentu. Perbandingan antara nilai tes awal dan tes akhir merupakan pengaruh produk terhadap variabel dependen dari subjek (misalnya motivasi dan prestasi belajar subjek). Tes dalam penelitian ini diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa menemukan isi cerita. Tes dilakukan saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media buku cerita bergambar interaktif.

3.7.1.2 Teknik Nontes

Teknik pengumpulan data nontes dibagi menjadi beberapa cara, yaitu:

a) Wawancara

Menurut Arikunto (2013:198) wawancara adalah sebuah dialog untuk wawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara digunakan peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mendapatkan data tentang informasi latar belakang siswa, orang tua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur. Peneliti membuat pedoman wawancara sesuai dengan kebutuhan penelitian. Wawancara telah dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN 2 Campurejo Kabupaten

Kendal. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa belum adanya inovasi media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran menemukan isi cerita pada siswa kelas IV SD.

b) Angket

Menurut Ismawati (2011:61) angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan pertanyaan tertulis yang membutuhkan respon secara tertulis. Sugiyono (2016:199) berpendapat bahwa angket adalah suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan responden untuk dijawab. Angket diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa akan media pembelajaran yang akan diteliti. Angket atau yang dibuat oleh peneliti ada tiga macam angket, antara lain: angket kebutuhan guru dan siswa, angket penelitian oleh dosen ahli dan guru, dan angket tanggapan guru dan siswa.

c) Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016:329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data dokumen yang berbentuk foto dan dokumen lain yang dapat mendukung penelitian.

3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data

Lestari dan Yudhanegara (2017:163) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 3 macam yaitu angket kebutuhan guru

dan peserta didik, angket validasi prototipe buku cerita bergambar interaktif, dan angket tanggapan guru dan peserta didik terhadap media buku cerita bergambar interaktif. Angket kebutuhan yang diberikan kepada guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik akan media pembelajaran yang diteliti. Kemudian angket validasi media buku cerita bergambar interaktif digunakan untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari validator materi dan validator media terhadap media buku cerita bergambar interaktif. Selanjutnya angket tanggapan guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap media buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan. Skala yang digunakan dalam angket ini yaitu menggunakan skala Likert. Angket dalam penelitian ini dapat diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian

No.	Data	Subjek	Instrumen
1.	Kebutuhan	a. Guru kelas IV b. Siswa kelas IV SD	a. Angket Kebutuhan guru b. Angket Kebutuhan siswa
2.	Validasi prototipe media buku cerita bergambar interaktif	a. Ahli media b. Ahli materi	a. Angket uji validasi ahli media b. Angket uji validasi ahli materi
3.	Tanggapan	a. Guru kelas IV b. Siswa kelas IV SD	a. Angket tanggapan guru b. Angket tanggapan siswa

Instrumen penelitian dalam penelitian ini juga menggunakan metode tes. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada peserta didik secara individu untuk mengetahui kemampuan menemukan isi cerita dalam pembelajaran bahasa

Indonesia. Tes dilakukan saat sebelum (tes awal) dan sesudah (tes akhir) diberi perlakuan dengan menggunakan buku cerita bergambar interaktif. Untuk mengukur nilai kemampuan peserta didik, digunakan rumus:

$$\text{Nilai Kemampuan} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$$

3.8 Uji Kelayakan, Uji Reliabilitas, dan Uji Validitas

Penelitian memerlukan instrumen penelitian yang telah memenuhi persyaratan tertentu. Persyaratan yang harus dipenuhi instrumen penelitian meliputi kelayakan, validitas dan reliabilitas.

3.8.1 Uji Kelayakan

Instrumen penelitian kelayakan media buku cerita interaktif oleh pakar dianalisis dengan rumus:

$$P = f/N \times 100 \%$$

$$P = 29/32 \times 100\%$$

$$P = 90,6\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Tabel 3.3 Uji Kelayakan

Persentase	Kriteria
$75\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak
$50\% \leq \text{skor} < 75\%$	Layak
$25\% \leq \text{skor} < 50\%$	Cukup layak
$0\% < \text{skor} < 25\%$	Tidak layak

(Lestari, 2017:334)

3.8.2 Uji Validitas

Instrumen yang valid akan menentukan valid atau tidaknya sebuah penelitian. sebuah data harus dapat memberikan gambaran secara benar sesuai dengan keadaan sesungguhnya. Sebagaimana yang dikemukakan Sugiyono (2016:173) bahwa, “valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Pada penelitian ini uji validitas soal tes menggunakan validitas isi dengan rumus korelasi *product moment Pearson*. Uji ini digunakan untuk menguji kevalidan soal yang akan digunakan untuk menilai hasil belajar. Berikut adalah rumus korelasi *product moment Pearson* menurut Lestari (2017:193).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir soal (X) dan total skor (Y)

N = banyak subjek

X = skor butir soal atau skor item pertanyaan

Y = total skor

Soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel. Berdasarkan uji validitas *product moment Pearson* menggunakan *software Ms. Excel*, dari 40 butir soal didapat 26 soal yang dinyatakan valid. Kemudian peneliti memakai 26 soal yang digunakan sebagai alat ukur tes pada penelitian. Rekapitulasi perhitungan validitas instrumen tes yang digunakan pada penelitian dijabarkan pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Validitas Soal

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
r tabel	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404
r hitung	0,44905	0,44781	0,53329	0,46444	0,54095	0,45739	0,47162	0,47032	0,52879	0,46575
Simpulan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

No.	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
r tabel	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404
r hitung	0,57864	0,42822	0,46444	0,41905	0,44249	0,5002	0,61884	0,45189	0,56511	0,48333
Simpulan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

No.	21	22	23	24	25	26
r tabel	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404
r hitung	0,43428	0,54027	0,46575	0,41607	0,40844	0,78476
Simpulan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Berdasarkan tabel 3.4 dapat disimpulkan bahwa terdapat 26 soal yang memenuhi kriteria valid yang akan dipakai untuk melakukan tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

3.8.3 Uji Reliabilitas

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:206) Reliabilitas suatu instrumen adalah keajegan atau kekonsistenan instrumen tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan). Tinggi rendahnya derajat reliabilitas suatu instrumen ditentukan oleh nilai koefisien korelasi antara butir soal atau item pernyataan dan pertanyaan dalam instrumen tersebut yang dinotasikan dengan r .

Instrumen tes untuk mengukur kemampuan menemukan isi cerita merupakan instrumen tes tipe objektif, maka rumus yang digunakan untuk menentukan reliabilitas yaitu rumus Kuder dan Richardson ke-20 atau $KR-20$ (Lestari dan

Yudhanegara, 2017:215). Adapun rumus Kuder dan Richardson 20 adalah sebagai berikut.

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_i^2 - \sum p \cdot q}{s_i^2} \right)$$

Keterangan:

r= koefisien reliabilitas

n= banyaknya butir soal

s_i^2 = varians skor total

p= proporsi subjek yang menjawab benar

q= proporsi subjek yang menjawab salah

Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen ditentukan berdasarkan kriteria menurut Guilford berikut.

Tabel 3.5 Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap/sangat baik
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Tinggi	Tetap/baik
$0,40 \leq r \leq 0,70$	Sedang	Cukup tetap/cukup baik
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah	Tidak tetap/buruk
$r < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tetap/sangat buruk

(Lestari, 2017:206)

Sum PG	Variants	Reliable
8,28472	47,3043	0,84601

Dari uji reliabilitas dengan rumus *KR-20* menggunakan *software Ms. Excel*, didapatkan koefisien korelasi (*r*) yaitu 0,84601. Berdasarkan tabel 3.6 maka tingkat reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tetap/baik.

3.8.4 Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda adalah alat ukur untuk mengetahui kemampuan suatu soal untuk membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah. angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut dengan indeks daya pembeda. Rumus yang digunakan untuk menentukan indeks daya pembeda yaitu (Lestari, 2017:217):

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = indek daya pembeda butir soal

\bar{X}_A = rata-rata skor jawaban siswa kelompok atas

\bar{X}_B = rata-rata skor jawaban siswa kelompok bawah

SMI = Skor Maksimum Ideal, yaitu skor yang diperoleh jika siswa menjawab semua soal dengan tepat

Jika sampel yang digunakan merupakan sampel kecil ($N \leq 30$), penentuan kelompok atas dan bawah dapat dilakukan dengan teknik belah dua, yaitu dengan membagi siswa ke dalam kedua kelompok tersebut berdasarkan perolehan skor (Lestari, 2017:219). Kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan indeks daya pembeda disajikan pada tabel 3.7.

Tabel 3.6 Kriteria Indeks Daya Pembeda

Interval Daya Pembeda	Kriteria
$0,00 < DP \leq 0,20$	Item soal memiliki daya pembeda jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Item soal memiliki daya pembeda cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Item soal memiliki daya pembeda baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Item soal memiliki daya pembeda baik sekali

(Arikunto, 2016:232)

Hasil uji daya pembeda menggunakan *software Ms. Excel* disajikan pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Daya Pembeda Soal

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DP	0,08	0,17	0,25	0,5	0,42	0,25	0,17	0,33	0,5	0,08
Kriteria	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Cukup

No.	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DP	0,42	0,42	0,17	0,25	0,25	0,33	0,67	0,33	0,42	0,42
Kriteria	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik

No.	21	22	23	24	25	26
DP	0,42	0,25	0,42	0,33	0,42	0,17
Kriteria	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik

Berdasarkan tabel 3.7 dapat disimpulkan bahwa dari total 26 soal terdapat 5 soal dengan kriteria “Cukup” dan 21 soal dengan kriteria “Baik”.

3.8.5 Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar atau salah suatu soal pada tingkat tertentu dan dinyatakan dalam bentuk indeks. Indeks kesukaran erat kaitannya dengan indeks daya pembeda. Jika soal terlalu mudah atau terlalu sulit, maka daya pembedanya menjadi buruk karena baik siswa kelompok atas maupun bawah akan dapat menjawab soal tersebut dengan tepat atau sama sekali tidak dapat menjawab soal tersebut dengan tepat.

Untuk menentukan tingkat kesukaran suatu instrumen digunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2016:223).

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Indeks kesukaran suatu butir soal diinterpretasikan dalam kriteria yang dijabarkan pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kriteria Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaran	Interpretasi Indeks Kesukaran
IK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < IK < 1,00$	Mudah
IK = 1,00	Terlalu mudah

(Lestari, 2017:224)

Hasil uji daya pembeda menggunakan *software Ms. Excel* disajikan pada tabel 3.9.

Tabel 3.9. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IK	0,96	0,92	0,88	0,58	0,79	0,63	0,75	0,5	0,75	0,46
Kriteria	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang

No	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
IK	0,29	0,63	0,42	0,79	0,29	0,25	0,5	0,42	0,46	0,71
Kriteria	Sukar	Sedang	Sedang	Mudah	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah

No	21	22	23	24	25	26
IK	0,79	0,46	0,54	0,54	0,5	0,21
Kriteria	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar

Berdasarkan uji tingkat kesukaran menggunakan *software Ms. Excel* diperoleh data bahwa dari 26 soal, terdapat 9 soal yang memiliki tingkat kesukaran “mudah”, 12 soal memiliki tingkat kesukaran “sedang”, dan 4 soal memiliki tingkat kesukaran soal pada kriteria “sukar”.

Tabel 3.10 Uji Normalitas Data *Chi Kuadrat*

Interval			f_i	X_i	$f_i \cdot X_i$	\bar{X}	$(X_i - \bar{X})^2$	$f_i \cdot (X_i - \bar{X})^2$	S
50	–	55	3	52,5	157,5	68,65	260,76	782,29	7,59
56	–	61	1	58,5	58,5		102,98	102,98	
62	–	77	20	69,5	1390		0,73	14,51	
78	–	83	2	80,5	161		140,47	280,93	
84	–	89	1	86,5	86,5		318,69	318,69	
90	–	95	0	92,5	0		568,91	0,00	
Jumlah			27		1853,5			1499,4	

Fo	Tepi Kelas (Xi)	Zi	Z _{tabel}	F . (Zi)	Li	Fh	Chi Kuadrat $\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
3	49,50	-2,52		0,01	0,04	0,97	4,27
1	55,50	-1,73		0,04	0,13	3,55	1,83
20	61,50	-0,94		0,17	0,70	19,03	0,05
2	77,50	1,17		0,88	0,10	2,61	0,14
1	83,50	1,96		0,97	0,02	0,60	0,27
0	89,50	2,75		1,00	0,00	0,08	0,08
	95,5	3,536		0,9998			
27						X ² _{Hitung}	44,01
						X ² _{Tabel}	61,07
						Simpulan	Normal

Hasil penghitungan pada tabel 3.10, data mempunyai *Chi* Kuadrat hitung (44,01) lebih kecil dari harga *Chi* Kuadrat tabel (61,07). Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal.

3.9.2 Analisis Data Akhir

3.9.2.1 Uji t Berpasangan (*Paired t-test*)

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media buku cerita bergambar interaktif terhadap kemampuan siswa menemukan isi cerita, dianalisis menggunakan *paired t-test*. *Paired t-test* digunakan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

H₀: Media buku cerita bergambar interaktif tidak efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita.

H_a: Media buku cerita bergambar interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita.

Apabila t hitung lebih besar dibanding t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada penelitian ini analisis *paired t-test* yang dilakukan oleh peneliti menggunakan Ms. Excel dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat tabel nilai siswa sebelum dan setelah *treatment*.
2. Pilih menu Data → Data Analisis → *t-Test: Paired Two Sample for Means*. Akan muncul kotak dialog *t-Test: Paired Two Sample for Means*.
3. Mengisi Input *Variable 1 Range* dengan *range* Nilai Siswa Sebelum Treatment, dan Input *Variable 2 Range* dengan *range* Nilai Siswa Setelah Treatment. Setelah itu klik OK.
4. Hasilnya akan muncul *file t-Test: Paired Two Sample for Means* pada *worksheet* baru. T hitung ditunjukkan pada kolom *t-stat*, sedangkan t tabel ditunjukkan pada kolom *t-critical two-tail*.

Berdasarkan rumus di atas diperoleh hasil *uji t* berpasangan pada tabel 3.11.

Tabel 3.11 Hasil *Paired t-Test*

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Setelah Treatment</i>	<i>Sebelum Treatment</i>
Mean	82,62108262	69,23076923
Variance	26,59350292	83,06781975
Observations	27	27
Pearson Correlation	0,895792654	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	26	
t Stat	13,79053327	
P(T<=t) one-tail	9,05857E-14	
t Critical one-tail	1,70561792	
P(T<=t) two-tail	1,81171E-13	
t Critical two-tail	2,055529439	

Tabel 3.11 menunjukkan hasil *uji t* dua sampel dependen pada tes akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 13,790$ dan $t_{tabel} = 2,055$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 13,790 > t_{tabel} = 2,055$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa media buku cerita bergambar interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV materi menemukan isi cerita.

3.9.2.2 Uji Peningkatan Rata-Rata (*N-Gain*)

Data *gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Penelitian ini menggunakan *gain* ternormalisasi (*N-gain*). Selain digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa, data *N-Gain* juga memberikan informasi mengenai pencapaian kemampuan siswa (peringkat siswa di kelas). Nilai *N-Gain* dirumuskan sebagai berikut (Lestari, 2017:235):

$$N - Gain = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{SMI - \text{skor pretes}}$$

Dengan tinggi rendahnya nilai *N-Gain* ditentukan berdasarkan kriteria pada tabel 3.12.

Tabel 3.12 Kriteria *N-Gain* Tabel

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N-Gain < 0,70$	Sedang
$N-Gain \leq 0,30$	Rendah

(Lestari& Yudhanegara, 2018:235)

Berdasarkan rumus di atas diperoleh hasil *uji t* berpasangan pada tabel 3.12

Tabel 3.12 Hasil analisis *Uji N-gain* Kelompok Besar

Rerata tes awal	Rerata tes akhir	<i>N-gain</i>	Kriteria
69	83	0,44	Sedang

Berdasarkan penghitungan pada tabel 3.12 diketahui bahwa *N-gain* pada uji kelompok besar sebesar 0,44. Hasil tersebut mempunyai arti bahwa keberhasilan pemahaman siswa masuk dalam kategori sedang.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul (Sugiyono, 2016:207). Analisis yang digunakan pada penelitian ini meliputi analisis data awal, analisis data produk, dan analisis data akhir.

3.9.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal yang digunakan adalah uji normalitas. Uji normalitas hasil belajar dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data melalui statistik parametris. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah tes hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Langkah-langkah uji normalitas melalui *Chi* Kuadrat menurut Sugiyono (2014:80) adalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun data dan mencari nilai tertinggi dan terendah untuk mencari rentang.
rentang = data tertinggi – data terendah
- 2) Menentukan banyak kelas interval (k).
- 3) Menentukan panjang kelas interval.
- 4) Membuat tabulasi data ke dalam interval kelas.

- 5) Menghitung rata-rata dengan rumus $\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$.
- 6) Menghitung simpangan baku dengan rumus $= \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$.
- 7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara sebagai berikut.
- Menentukan batas kelas dengan cara, ujung bawah kelas interval dikurangi 0,5 dan ujung atas kelas interval ditambah 0,5.
 - Mencari nilai Z dengan menggunakan batas bawah dan batas atas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

Z = Simpangan baku untuk kurve normal standart.

x_i = Data ke i dari suatu kelompok data.

\bar{x} = rata-rata kelompok

s = simpangan baku

- Mencari luas 0–Z dari tabel kurva normal dari 0–Z dengan menggunakan Z hitung.
 - Mencari selisih luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan nilai-nilai 0–Z tepi bawah dengan tepi atas
- 8) Menghitung frekuensi yang diharapkan dengan cara mengalikan besarnya ukuran sampel dengan peluang atau luas daerah di bawah kurva normal untuk interval yang bersangkutan.
- 9) Menghitung statistik *Chi* Kuadrat dengan rumus:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$X^2 = Chi$ Kuadrat

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

10) Membandingkan harga *Chi* Kuadra dengan tabel *Chi* Kuadrat dengan $dk = k - 3$ dan taraf signifikan 5%.

11) Menarik kesimpulan, jika harga *Chi* Kuadrat hitung lebih kecil dari harga *Chi* Kuadrat tabel ($x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$), maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan rumus di atas diperoleh hasil uji normalitas data dengan rumus *Chi* Kuadrat pada tabel 3.10.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* yang bertujuan menghasilkan rancangan produk baru (*new product*), menguji keefektifan dan kelayakan produk, serta mengembangkan dan menciptakan sebuah produk yang belum ada (Sugiyono, 2016:408). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media buku cerita bergambar interaktif untuk kelas IV SD.

Hasil penelitian yang dilakukan pada rentang bulan Januari s.d Maret 2020 pada kelas IVA SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal tentang pengembangan media buku cerita bergambar interaktif dipaparkan dalam bab ini meliputi tiga hal, yaitu: 1) desain pengembangan media buku cerita bergambar interaktif, 2) kelayakan media buku cerita bergambar interaktif, dan 3) keefektifan media buku cerita bergambar interaktif sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV.

4.1.1 Perancangan Produk

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development (R&D)* atau pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan menurut Sugiyono dengan disesuaikan kebutuhan peneliti. Prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu: (1) mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah; (2) mengumpulkan data; (3) mendesain produk; (4) memvalidasi desain; (5) merevisi desain; (6) menguji coba

produk; (7) merevisi produk; dan (8) menguji coba pemakaian.. Berikut ini hasil penelitian yang dilakukan.

4.1.1.1 Mengumpulkan Informasi dan Memecahkan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah yang terdapat di kelas IV A SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal. Dari identifikasi yang telah dilakukan terdapat beberapa permasalahan yang terjadi. Permasalahan yang pertama yaitu kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru cenderung menggunakan buku siswa tanpa media lain saat menyampaikan materi. Permasalahan yang kedua yaitu belum optimalnya nilai siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Kedua permasalahan tersebut menjadi dasar peneliti melakukan penelitian sebagai upaya pemecahan masalah di kelas IV A SDN Campurejo 2 Kabupaten Kendal.

4.1.1.2 Mengumpulan Data

Setelah melakukan identifikasi dan memperoleh informasi permasalahan dan potensi yang ada di kelas IV A SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan data – data untuk pemecahan masalah. Sebagai pemecahan masalah yang terjadi di kelas IV A SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal peneliti melakukan penelitian pengembangan media buku cerita bergambar interaktif. Pengembangan media buku cerita bergambar interaktif disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa yang diperoleh dari *kuesioner* atau angket yang telah dibagikan. Isi angket kebutuhan atau *kuesioner* guru dan siswa disesuaikan dengan spesifikasi produk. Spesifikasi produk yang

dikembangkan peneliti yaitu dibagi dalam beberapa aspek sebagai berikut: 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran; 2) sesuai dengan bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakan; 5) tersedia waktu untuk menggunakan; 6) sesuai dengan taraf berpikir siswa (Sudjana dan Rivai, 2017:3). Berikut hasil angket kebutuhan guru dan siswa.

1) Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru

Kebutuhan guru terhadap media buku cerita bergambar interaktif materi menemukan isi cerita pada siswa kelas IV SD meliputi, 1) profil menemukan isi cerita dan 2) profil media buku cerita bergambar interaktif. Hasil analisis angket kebutuhan guru disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru

Aspek Profil	Indikator	Jawaban	Jawaban Guru		Ke- terangan
			E	Ket	
Menemukan isi cerita	Pembelajaran sesuai KD	ya	1	pilih	pilih
		tidak			
	Pembelajaran menemukan isi cerita sulit dilakukan	ya	1	pilih	pilih
		tidak			
	Peserta didik memiliki penguasaan yang baik dalam menemukan isi cerita	ya			
		tidak	1	pilih	pilih
	Pembelajaran menemukan isi cerita tidak menyenangkan	ya			
		tidak	1	pilih	pilih
	Kendala dalam menentukan media pembelajaran	ya	1	pilih	pilih
		tidak			
	Pemberian contoh di setiap pembelajaran	ya	1	pilih	pilih
		tidak			
	Saat pembelajaran peserta didik selalu aktif	ya	1	pilih	pilih
		tidak			

	Ketersediaan media pembelajaran	ya	1	pilih	pilih	
		tidak				
	Perlu buku cerita bergambar interaktif dalam pembelajaran	ya	1	pilih	pilih	
		tidak				
	Media buku cerita bergambar interaktif dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran	ya	1	pilih	pilih	
		tidak				
Buku cerita bergambar	Bentuk buku cerita bergambar	>35 halaman				
		<35 halaman				
		lainnya	1	pilih	pilih	
	Ukuran buku cerita bergambar interaktif	kecil				
		sedang	1	pilih	pilih	
		besar				
	Bahan/kertas yang digunakan buku cerita bergambar interaktif	kertastipis				
		kertas tebal				
		lainnya	1	pilih	pilih	
	Warna buku cerita bergambar interaktif	warna-warna gelap				
		warna-warna cerah	1	pilih	pilih	
		lainnya				
	Bagaimanakah sebaiknya cara memberikan panduan penggunaan buku?	dalam buku				
		secara lisan				
		lainnya	1	pilih	pilih	

Dari hasil angket kebutuhan guru diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan sudah sesuai dengan silabus atau pemetaan KD. Namun siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi menemukan isi cerita. Hal ini ditunjukkan oleh nilai siswa yang masih banyak di bawah KKM. Pembelajaran menemukan isi cerita merupakan pembelajaran yang menyenangkan, namun siswa tidak suka membaca cerita yang hanya berisi

teks tanpa gambar. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan media buku siswa dan kurang yang menarik perhatian siswa. Sebenarnya guru tidak mengalami kendala dalam menyediakan media pembelajaran apabila media tersebut sudah tersedia di perpustakaan. Guru menyatakan bahwa dengan adanya media buku cerita bergambar interaktif dapat memacu keaktifan dan antusias siswa lebih baik serta mampu mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media buku cerita bergambar interaktif untuk membantu siswa dalam menemukan isi cerita.

Hasil analisis kebutuhan guru terhadap media buku cerita bergambar interaktif diperoleh data bahwa bentuk dari buku cerita bergambar interaktif yang diinginkan adalah memiliki halaman yang disesuaikan dengan cerita. Untuk ukuran buku cerita bergambar interaktif guru memilih ukuran buku cerita bergambar interaktif yang sedang, berukuran kertas A-5. Berkaitan dengan bahan, guru memilih kertas kombinasi tebal dan tipis karena bahan tersebut akan membuat bukunya lebih awet untuk anak SD. Selanjutnya untuk warna yang digunakan guru memilih warna yang cerah hal ini bertujuan agar siswa tertarik dengan warna-warna yang cerah. Kemudian untuk petunjuk penggunaan buku memilih dicantumkan di dalam buku dan dijelaskan secara langsung kepada siswa.

2) Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

Kebutuhan siswa kelas IV A terhadap media buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita meliputi, 1) profil materi pembelajaran menemukan isi cerita, dan 2) profil media buku cerita bergambar interaktif. Hasil analisis angket kebutuhan siswa disajikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

Aspek Profil	Indikator	Jawaban	Jawaban Siswa		Ke- terangan	
			E	Ket		
Materi pembelajaran menemukan isi cerita	menyukai menemukan isi cerita	ya	25	pilih	pilih	
		tidak	2			
	pernah menemukan isi cerita	ya	26	pilih	pilih	
		tidak	1			
	menyukai cerita tentang kerajaan	ya	23	pilih	pilih	
		tidak	4			
	mampu menemukan isi cerita	ya	5			
		tidak	22	pilih	pilih	
	ketersediaan media untuk materi menemukan isi cerita	sudah lengkap	8			
		kurang lengkap	19	pilih	pilih	
tidak lengkap						
guru memberikan contoh media cerita selain buku siswa	ya	6				
	tidak	21	pilih	pilih		
berlatih menemukan isi cerita	ya	23	pilih	pilih		
	tidak	4				
Buku cerita bergambar	bentuk buku cerita bergambar	>35 halaman	1			
		<35 halaman	3			
		lainnya	23	pilih	pilih	
	ukuran buku cerita bergambar interaktif	kecil				
		sedang	23	pilih	pilih	
		besar	4			
	bahan/kertas yang digunakan buku cerita bergambar interaktif	kertas tipis	9			
		kertas tebal	15	pilih	pilih	
		lainnya	3			
	warna buku cerita bergambar interaktif	warna-warna gelap	1			
		warna-warna cerah	26	pilih	pilih	
		lainnya				
	bagaimanakah sebaiknya cara memberikan panduan penggunaan buku?	dalam buku	9			
secara lisan		18	pilih	pilih		
lainnya						

Dari hasil angket kebutuhan siswa pada aspek profil materi pembelajaran menemukan isi cerita diketahui bahwa sebagian besar siswa menyukai pem-

belajaran menemukan isi cerita dan pernah menemukan isi cerita. Namun kemampuan siswa dalam menemukan isi cerita masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan 5 siswa menyatakan mampu menemukan isi cerita, sedangkan 22 siswa menyatakan belum mampu menemukan isi cerita suatu cerita. Sebanyak 23 siswa menyukai cerita tentang kerajaan. Menurut 19 siswa ketersediaan media untuk menemukan isi cerita di sekolah masih kurang lengkap. Selain itu, guru juga belum memberikan contoh menemukan isi cerita selain menggunakan buku siswa, terdapat 21 siswa menyatakan guru belum memberikan contoh. Walaupun kesulitan namun sebagian besar siswa suka dan tertarik untuk berlatih menemukan isi cerita.

Berkaitan dengan buku cerita bergambar interaktif yang diinginkan siswa, sebagian besar memilih buku cerita bergambar interaktif yang mempunyai halaman sesuai dengan alur ceritanya. Sedangkan ukuran buku cerita bergambar interaktif sebagian besar siswa memilih ukuran sedang. Sebanyak 15 anak memilih bahan atau kertas tebal untuk buku cerita bergambar interaktif agar tidak mudah sobek. Warna desain buku cerita bergambar interaktif yang diminati siswa adalah desain buku cerita bergambar interaktif yang berwarna cerah. Berkaitan dengan petunjuk penggunaan buku, terdapat 18 siswa memilih secara lisan atau menginginkan dijelaskan oleh guru.

4.1.1.3 Mendesain Produk

Hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa dijadikan dasar pada tahap mendesain produk. Desain produk merupakan rancangan produk yang di-

kembangkan oleh peneliti yaitu berupa Buku Cerita Bergambar Interaktif. Berikut ini penjelasan desain produk yang peneliti kembangkan.

a. *Cover* Buku

Cover buku berisi judul buku dan informasi singkat tentang buku. Berukuran A-5 (14,5 cm x 21,0 cm) dengan bahan kertas tebal *CTS* 150gsm.



Gambar 4.1 *Cover* Awal Buku Cerita Bergambar Interaktif

b. Huruf

Huruf yang digunakan dalam buku cerita bergambar interaktif adalah *font* Berlin San FB untuk isi cerita dan *font* NeSkid (*Comica BD*) untuk judul.



Gambar 4.2 Desain *Font* Judul dan *Font* Isi Cerita

c. Halaman Isi

Halaman isi berjumlah 55 halaman yang terdiri atas 8 halaman berisi Petunjuk Penggunaan, KD dan Tujuan, 38 halaman berisi permainan, dan 9 halaman berisi ringkasan cerita serta latihan soal. Berukuran A-5 (14,5 cm x 21,0 cm) dengan bahan kertas tebal CTS 120 gsm.



Gambar 4.3 Desain Halaman KD dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.4 Desain Halaman Isi Buku Cerita Bergambar Interaktif



Gambar 4.5 Desain Petunjuk Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif

d. Aturan Permainan

Berikut ini adalah aturan permainan dalam buku cerita bergambar interaktif yang disusun oleh peneliti:

1. Membentuk kelompok beranggotakan 2 – 4 orang.
2. Setiap kelompok mendapat sebuah buku untuk melakukan permainan.
3. Melakukan pembagian tugas untuk membaca buku cerita dan membaca ringkasannya.
4. Permainan dimulai dari buku halaman pertama.
5. Cerita akan saling berkaitan dan berurutan dari halaman ke halaman yang lain tanpa mengikuti nomor halaman.
6. Pemain atau pembaca cerita akan dituntun untuk mengambil tindakan sesuai dengan panduan di buku.
7. Pemain wajib membaca cerita sampai selesai dan mengikuti alur cerita sampai tamat dengan cara memilih pilihan tindakan yang ada di halaman isi.
8. Kesalahan memilih tindakan akan menyebabkan cerita langsung berakhir dan *game over*.
9. Apabila terkena *game over*, pemain diperbolehkan melanjutkan cerita dengan memilih tindakan yang benar.
10. Perhitungan banyak *game over* yang diperoleh sampai tamat, selama bermain dihitung dan melihat kriteria di halaman aturan permainan.

4.1.1.4 Memvalidasi Desain

Desain produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi. Penilaian validasi desain dilakukan oleh validator ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Penilaian kedua validator tersebut dijabarkan sebagai berikut.

a. Validasi Ahli Materi

Penilaian materi menemukan isi cerita dinilai oleh Qurrota Ayu Neina, M.Pd. dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri. Penilaian materi menemukan isi cerita meliputi dua aspek yaitu 1) aspek isi/ materi dan 2) aspek kebahasaan. Hasil penilaian ahli materi terhadap materi menemukan isi cerita disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Buku Cerita Bergambar Interaktif

Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
Isi/ Materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3	Sesuai
	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3	Sesuai
	Teks cerita sesuai dengan materi	3	Sesuai
	Kesesuaian teknik penyajian materi	3	Sesuai
	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa	3	Sesuai
	Kesesuaian urutan penyajian materi	3	Sesuai
Kebahasaan	Jenis cerita yang dipilih	3	Sesuai
	Bahasa yang digunakan dalam cerita	3	Sesuai
	Isi cerita sesuai untuk siswa SD	3	Sesuai
Jumlah skor yang diperoleh		27	
Jumlah skor keseluruhan		36	
Persentase		75 %	
Keterangan		Layak	

Berdasarkan hasil angket penilaian ahli materi terhadap aspek kesesuaian materi pada indikator, (1) sesuai dengan KI, KD memperoleh skor 3, (2) materi sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 3, (3) teks cerita sesuai dengan materi memperoleh skor 3, (4) kesesuaian teknik penyajian materi memperoleh skor 3, (5) materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa memperoleh skor 3, dan (6) kesesuaian urutan penyajian materi memperoleh skor 3. Jumlah skor yang diperoleh adalah 18 dan nilai yang diperoleh 75%.

Sedangkan penilaian ahli materi terhadap aspek kebahasaan pada indikator (1) jenis cerita yang dipilih memperoleh skor 3, (2) bahasa yang digunakan dalam cerita memperoleh skor 3, dan (3) isi cerita sesuai untuk

siswa SD memperoleh skor 3. Jumlah skor yang diperoleh adalah 9 dan nilai yang diperoleh 75%.

Berdasarkan penilaian ahli materi maka dapat diketahui nilai secara keseluruhan media buku cerita bergambar interaktif adalah 75% dengan kategori layak.

b. Validasi Ahli Media

Penilaian media buku cerita bergambar interaktif dinilai oleh Novi Setyasto, M.Pd. dosen jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang. Penilaian media buku cerita bergambar interaktif meliputi dua aspek yaitu 1) aspek tampilan buku cerita bergambar interaktif, dan 2) aspek kemudahan penggunaan buku cerita bergambar interaktif. Hasil penilaian ahli media terhadap buku cerita bergambar interaktif dapat disajikan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Buku Cerita Bergambar Interaktif

Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
Tampilan buku cerita bergambar interaktif	Bentuk buku cerita bergambar interaktif	4	Sangat Sesuai
	Ukuran buku cerita bergambar interaktif	4	Sesuai
	Warna buku cerita bergambar interaktif	3	Sangat Sesuai
	Bahan buku cerita bergambar interaktif	3	Sangat Sesuai
	Media menarik perhatian siswa	4	Sangat Sesuai
Kemudahan penggunaan buku cerita bergambar interaktif	Media mudah dikelola	3	Sangat Sesuai
	Media mudah digunakan	4	Sangat Sesuai
	Perwatan media mudah dan praktis	4	Sangat Sesuai
Jumlah skor yang diperoleh		29	

Jumlah skor keseluruhan	32
Persentase	90,6%
Keterangan	Sangat Layak

Hasil penilaian ahli media terhadap aspek tampilan buku cerita bergambar interaktif pada indikator (1) bentuk penggunaan buku cerita bergambar interaktif memperoleh skor 4, (2) ukuran buku cerita bergambar interaktif memperoleh skor 4, (3) warna buku cerita bergambar interaktif memperoleh skor 3, (4) jenis bahan yang digunakan memperoleh skor 3, dan (5) media menarik perhatian siswa memperoleh skor 4. Jumlah skor yang diperoleh adalah 18 dan jumlah nilai yang diperoleh adalah 90%.

Sedangkan penilaian ahli media terhadap aspek kemudahan penggunaan buku cerita bergambar interaktif pada indikator, (1) media mudah dikelola memperoleh skor 3, (2) mudah digunakan memperoleh skor 4, dan (3) perawatan mudah serta praktis memperoleh skor 4. Jumlah skor yang diperoleh adalah 11 dan nilai yang diperoleh yaitu 91,6%.



Berdasarkan penilaian ahli media maka dapat diketahui nilai secara keseluruhan media buku cerita bergambar interaktif adalah 90,6% dengan kategori sangat layak.

4.1.1.5 Merevisi Desain

Pada tahap revisi desain, peneliti memperbaiki desain media buku cerita bergambar interaktif sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh

validator ahli pada tahap validasi desain. Saran perbaikan yang diberikan ahli media terhadap media buku cerita bergambar interaktif disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Revisi Ahli Media

Saran/Komentar	Perbaikan/Revisi
<p>Konten <i>cover</i> belakang ditambahkan ke dalam petunjuk permainan dan <i>cover</i> belakang diganti menjadi berisi review buku. Berikut tampilan <i>cover</i> belakang sebelum di revisi:</p> 	<p>Mengganti isi dari <i>cover</i> belakang menjadi review bukudan memasukkan konten <i>cover</i> belakang sebelumnya ke dalam petunjuk permainan. Berikut tampilan <i>cover</i> belakang setelah di revisi:</p> 

4.1.1.6 Menguji Coba Produk

Produk berupa buku cerita bergambar interaktif selanjutnya diuji cobakan pada siswa kelas IV SDN 2 Campurejo.

4.1.2 Hasil Produk

4.1.2.1 Produk Buku Cerita Bergambar Interaktif

Penelitian ini menciptakan sebuah produk baru yaitu sebuah buku cerita bergambar interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia materi menemukan isi cerita yang telah memenuhi spesifikasi sebagai berikut: 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran; 2) sesuai dengan isi bahan pelajaran; 3) kemudahan dalam memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakan; 5) tersedia waktu untuk menggunakan; 6) sesuai dengan taraf berpikir siswa (Sudjana dan Rivai, 2017:3). Buku cerita bergambar interaktif ini terdiri atas *cover*, dan halaman isi. Halaman isi berjumlah 55 halaman yang terdiri atas 8 halaman yang berisi Petunjuk Penggunaan, KD & Tujuan Pembelajaran, 38 halaman berisi permainan, dan 9 halaman berisi ringkasan cerita serta latihan soal.

a. Cover Buku

Cover buku berisi judul buku dan informasi singkat tentang buku..

Berukuran A-5 (14,5 cm x 21,0 cm) dengan bahan kertas tebal *CTS* 150 gsm.



Gambar 4.1 Cover Buku Cerita Bergambar Interaktif

b. Huruf

Huruf yang digunakan dalam buku cerita bergambar interaktif adalah font *Berlin San FB* untuk isi cerita dan font *NeSkid (Comica BD)* untuk judul.



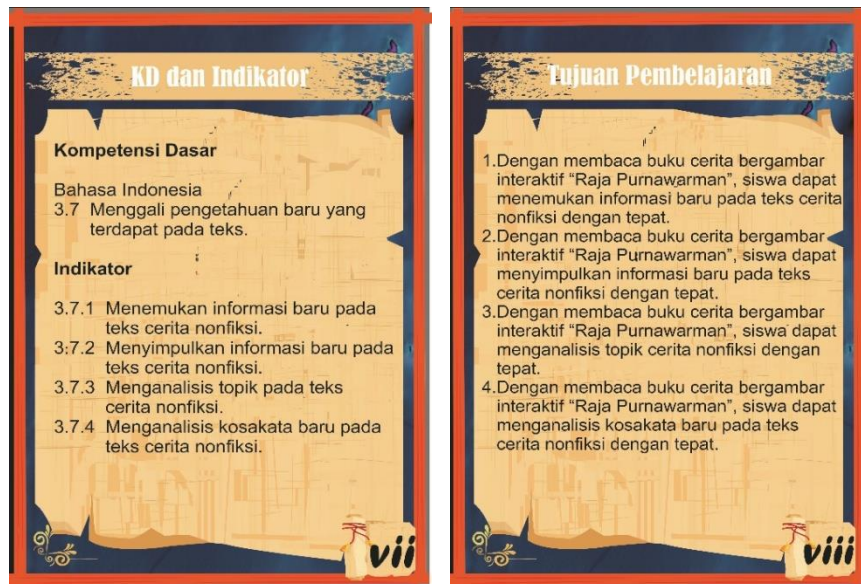
Gambar 4.2 Desain Font Judul dan Font Isi Cerita

c. Halaman Isi

Halaman isi berjumlah 55 halaman yang terdiri atas 8 halaman berisi Petunjuk Penggunaan, KD dan Tujuan Pembelajaran, 38 halaman berisi

permainan, dan 9 halaman berisi ringkasan cerita serta latihan soal.

Berukuran A-5 (14,5 cm x 21,0 cm) dengan bahan kertas *CTS* 120 gsm.



Gambar 4.3 Desain Halaman KD dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.4 Desain Halaman Isi Buku Cerita Bergambar Interaktif

d. Petunjuk Penggunaan

Berisi petunjuk pemakaian buku, dan petunjuk permainan. Berukuran A-5 (14,5 cm x 21,0 cm) dengan bahan kertas *CTS* 120 gsm.



Gambar 4.5 Desain Petunjuk Penggunaan

4.1.2.2 Cara Bermain Buku Cerita Bergambar Interaktif

Buku cerita bergambar interaktif mempunyai tata cara bermain. Berikut adalah cara bermain buku cerita bergambar interaktif yang disusun oleh peneliti:

1. Membentuk kelompok beranggotakan 2 – 4 orang.
2. Setiap kelompok mendapat sebuah buku untuk melakukan permainan.
3. Melakukan pembagian tugas untuk membaca buku cerita dan membaca ringkasannya.
4. Permainan dimulai dari buku halaman pertama.
5. Cerita akan saling berkaitan dan berurutan dari halaman ke halaman yang lain tanpa mengikuti nomor halaman.

6. Pemain atau pembaca cerita akan dituntun untuk mengambil tindakan sesuai dengan panduan di buku.
7. Pemain wajib membaca cerita sampai selesai dan mengikuti alur cerita sampai tamat dengan cara memilih pilihan tindakan yang ada di halaman isi.
8. Kesalahan memilih tindakan akan menyebabkan cerita langsung berakhir dan *game over*.
9. Apabila terkena *game over*, pemain diperbolehkan melanjutkan cerita dengan memilih tindakan yang benar.
10. Perhitungan banyak *game over* yang diperoleh sampai tamat, selama bermain dihitung dan melihat kriteria di halaman aturan permainan.

4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

Tahap uji coba pemakaian produk media buku cerita bergambar interaktif dilakukan dalam dua tahap yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

4.1.3.1 Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan kepada sampel dari penelitian yaitu siswa kelas IVB SDN 2 Campurejo, Kabupaten Kendal. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu menentukan sampel yang dapat memberikan data secara maksimal dengan pertimbangan tertentu (Arikunto, 2013:33). Pada uji coba kelompok kecil, penelitian ini melakukan pengambilan sampel dengan memilih siswa berdasarkan taraf intelektual yang berbeda. Banyaknya sampel yang digunakan pada uji kelompok kecil adalah 6

siswa yang terbagi atas masing-masing 2 siswa pada taraf intelektual tinggi, sedang, dan rendah.

Tahap uji coba kelompok kecil bertujuan untuk melakukan pengenalan media buku cerita bergambar interaktif kepada siswa. Peneliti dan guru bersama-sama melakukan pengamatan dan pembelajaran penggunaan media buku cerita bergambar interaktif. Selain itu, siswa diarahkan untuk memberikan tanggapan terhadap penggunaan media buku cerita bergambar interaktif yang telah dilakukan dalam pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan guru kelas, diperoleh tanggapan dari guru dan siswa. Lalu berdasarkan tanggapan yang diperoleh dijadikan sebagai dasar acuan untuk melakukan revisi produk media buku cerita bergambar interaktif sebelum diujikan lagi pada uji coba kelompok besar.

Rekapitulasi tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita bergambar interaktif dijelaskan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Tanggapan Siswa Kelompok Kecil

		Responden					
		ASNR	ASS	BJS	FAN	FVD	RFS
Nomor Pernyataan	1	4	2	4	4	3	4
	2	4	3	4	4	3	4
	3	4	4	3	3	3	4
	4	4	3	4	4	3	4
	5	4	3	3	3	4	3
	6	4	4	4	4	3	4
	7	3	3	3	3	4	4
	8	4	4	4	4	4	4
	9	4	3	4	3	3	3
	10	4	3	4	4	4	4

Total Skor	39	32	37	36	34	38
Persentase	98%	80%	93%	90%	85%	95%
Keterangan	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sang`at Baik	Sangat Baik
Rata-rata	90%					

Hasil penilaian angket tanggapan siswa pada uji kelompok kecil memiliki persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa sangat setuju dengan penggunaan media buku cerita bergambar interaktif dalam pembelajaran. Sehingga media buku cerita bergambar interaktif praktis dan berhasil digunakan dalam uji kelompok kecil dan selanjutnya dapat diujikan pada uji kelompok besar.

4.1.3.2 Hasil Uji Coba Pemakaian

Buku cerita bergambar interaktif yang telah divalidasi dan direvisi kemudian memasuki tahap uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IVA SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal. Adapun data yang diambil dalam tahap uji coba pemakaian media buku cerita bergambar interaktif adalah hasil nilai siswa menemukan isi cerita yang diperoleh dari tes awal dan tes akhir menggunakan buku cerita bergambar interaktif sebagai media dalam menemukan isi cerita.

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Pemakaian

No.	Identitas Siswa IVA	Tes Awal	Tes Akhir
1	AMW	62	85
2	AR	77	88
3	AS	69	77
4	BCF	69	85
5	CSA	50	77
6	DAD	73	81
7	GMB	73	85
8	HK	81	92
9	KAR	58	77
10	MN	77	81
11	MDF	73	77
12	MEY	50	77
13	MIZA	69	77
14	MKA	85	85
15	MREM	65	85
16	MUN	69	85
17	MEFA	81	88
18	NR	69	81
19	NSA	77	92
20	NSDA	73	88
21	NFH	73	77
22	RD	69	81
23	SN	69	88
24	SPM	73	85
25	TGS	73	85
26	S	62	81
27	RAR	50	73
	Nilai Terendah	50	73
	Nilai Tertinggi	85	92
	Rata-rata nilai	69	83
	Ketuntasaan KKM (%)	22%	96%

Nilai hasil belajar siswa dengan pemakaian media buku cerita bergambar interaktif di kelas disajikan dalam bentuk diagram batang pada diagram 4.1.

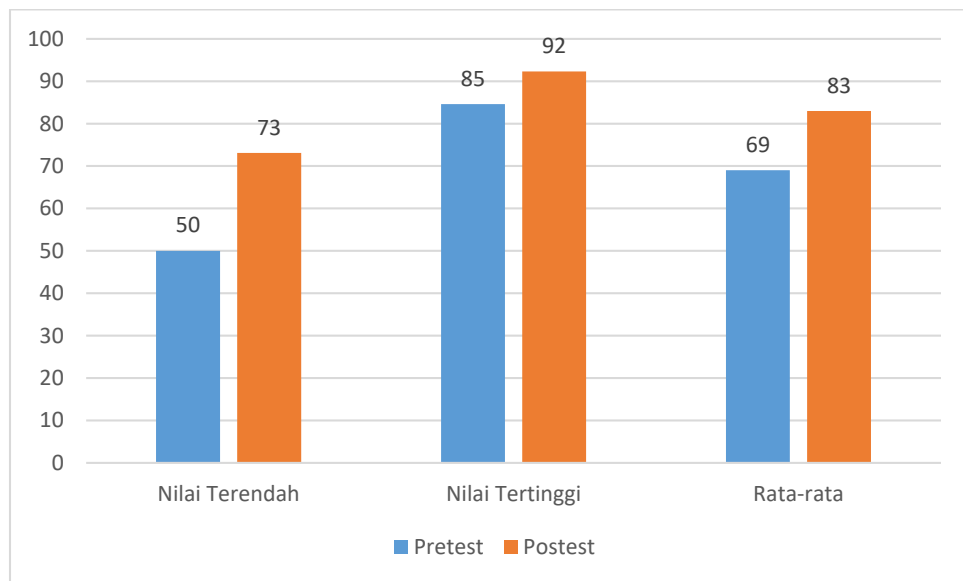


Diagram 4.1 Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian

Dari hasil pengolahan data, diketahui bahwa dengan menggunakan media buku cerita bergambar interaktif rata-rata hasil belajar menemukan isi cerita pada siswa kelas IV A SDN 2 Campurejo yang berjumlah 27 siswa mengalami peningkatan. Untuk kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 2 Campurejo adalah 75. Rata-rata nilai sebelum menggunakan media buku cerita bergambar interaktif tes awal adalah 69 dan rata-rata nilai sesudah menggunakan media buku cerita bergambar interaktif tes akhir adalah 83. Sehingga penggunaan media buku cerita bergambar interaktif dalam uji kelompok besar dikatakan berhasil.

Pada uji coba kelompok besar peneliti memberikan angket tanggapan siswa dan guru untuk mengetahui kepraktisan media buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan. Angket tersebut tersusun dalam empat kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor
SB (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
C (Cukup)	2
K (Kurang)	1

Berikut hasil rekapitulasi tanggapan siswa terhadap media buku cerita bergambar interaktif yang disajikan pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Pertanyaan	Jumlah Maksimal	Jumlah Skor	Uji Coba Produk	
				Persentase	Kriteria
1.	Tampilan media buku cerita bergambar interaktif menarik	108	87	80%	Sangat Baik
2.	Desain warna buku cerita bergambar interaktif menarik	108	86	81%	Sangat Baik
3.	Saya merasa lebih tertarik menemukan isi cerita dengan buku cerita bergambar interaktif	108	82	76%	Sangat Baik
4.	Buku cerita bergambar interaktif mudah digunakan	108	87	80%	Sangat Baik
5.	Perpaduan bahan/kertas bukutepat dan tidak mudah rusak.	108	77	71%	Baik
6.	Dengan menggunakan media buku cerita bergambar interaktif, pembelajaran lebih menyenangkan dan menumbuhkan semangat dalam belajar	108	71	75%	Baik
7.	Buku cerita bergambar interaktif membuat saya lebih aktif dan mudah menemukan untuk menemukan isi cerita.	108	84	78%	Sangat Baik
8.	Desain buku cerita bergambar interaktif menarik	108	80	74%	Baik
9.	Panduan penggunaan buku cerita bergambar interaktif mudah dipahami	108	88	81%	Sangat Baik
10.	Jumlah halaman buku cerita bergambar interaktif sesuai.	108	78	72%	Baik
Jumlah			830		
Rata-rata			21,9	77%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media buku cerita bergambar interaktif dengan tingkat persentase sebesar 77% dengan kriteria sangat baik. Peneliti juga membagikan angket tanggapan guru untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penggunaan media buku cerita bergambar interaktif. Tanggapan guru terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar interaktif adalah sebagai berikut.

Tabel 4.10 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru

No	Pertanyaan	Jumlah Maksimal	Jumlah Skor	Uji Coba Produk	
				Persentase	Kriteria
1.	Tampilan media buku cerita bergambar interaktif menarik	4	4	100%	Sangat Baik
2.	Media buku cerita bergambar interaktif sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), Kompetensi Inti (KI) dan Indikator Pembelajaran.	4	4	100%	Sangat Baik
3.	Buku cerita bergambar interaktif mudah digunakan siswa	4	4	100%	Sangat Baik
4.	Desain buku cerita bergambar interaktif variatif	4	3	75%	Sangat Baik
5.	Media buku cerita bergambar interaktif dapat menumbuhkan aktifitas siswa dalam belajar.	4	4	100%	Baik
6.	Media buku cerita bergambar interaktif membuat siswa lebih mudah menemukan isi cerita.	4	3	75%	Baik
7.	Media buku cerita bergambar interaktif memudahkan dalam proses pembelajaran materi menemukan isi cerita.	4	4	100%	Sangat Baik
8.	Media buku cerita bergambar interaktif memotivasi siswa untuk menemukan isi cerita.	4	3	75%	Baik

9.	Panduan penggunaan buku cerita bergambar interaktif mudah dipahami	4	4	100%	Sangat Baik
10.	Jumlah halaman buku cerita bergambar interaktif sesuai.	4	4	100%	Baik
Jumlah dan rata-rata		40	37	92,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa total skor tanggapan guru adalah 37 dari skor maksimal 40. Apabila dikonversikan dalam bentuk persentase adalah 92,5% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan angket tanggapan guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar interaktif praktis digunakan dalam pembelajaran.

4.1.4 Analisis Data

Analisis data yang digunakan meliputi analisis data awal yaitu uji normalitas dan analisis data akhir yang terdiri dari *uji t* dan *uji N-gain*.

4.1.4.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal yang digunakan adalah uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tes hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan adalah menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (Sugiyono, 2014:77) dengan bantuan *microsoft excel*.

4.1.4.1.1 Analisis Hasil Uji Normalitas Data Tes Awal

Uji normalitas data tes awal menggunakan Uji *Chi Kuadrat* (Sugiyono, 2014:77). Data nilai diubah menjadi tabel distribusi frekuensi terlebih dahulu karena Uji *Chi Kuadrat* digunakan untuk mengolah data berbentuk nominal dan

frekuensi. Dengan derajat kebebasan 3 dan *sig* sebesar 5%, berikut ini hasil uji normalitas menggunakan Uji *Chi* Kuadrat dengan bantuan *microsoft excel*.

Tabel 4.11 Perhitungan Uji Normalitas Tes Awal Kelompok Besar

Interval			f_i	X_i	$f_i \cdot X_i$	\bar{X}	$(X_i - \bar{X})^2$	$f_i \cdot (X_i - \bar{X})^2$	S
50	-	55	3	52,5	157,5	68,65	260,76	782,29	7,59
56	-	61	1	58,5	58,5		102,98	102,98	
62	-	77	20	69,5	1390		0,73	14,51	
78	-	83	2	80,5	161		140,47	280,93	
84	-	89	1	86,5	86,5		318,69	318,69	
90	-	95	0	92,5	0		568,91	0,00	
Jumlah			27		1853,5			1499,4	

F_o	Tepi Kelas (X_i)	Z_i	Z_{tabel}	$F \cdot (Z_i)$	L_i	f_h	Chi Kuadrat $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
3	49,50	-2,52		0,01	0,04	0,97	4,27
1	55,50	-1,73		0,04	0,13	3,55	1,83
20	61,50	-0,94		0,17	0,70	19,03	0,05
2	77,50	1,17		0,88	0,10	2,61	0,14
1	83,50	1,96		0,97	0,02	0,60	0,27
0	89,50	2,75		1,00	0,00	0,08	0,08
	95,5	3,536		0,9998			
27						X^2_{Hitung}	44,01
						X^2_{Tabel}	61,07
						Simpulan	Normal

Hasil penghitungan pada tabel 4.11, data mempunyai *Chi* Kuadrat hitung (44,01) lebih kecil dari harga *Chi* Kuadrat tabel (61,07). Maka dapat disimpulkan bahwa data tes awal pada kelompok besar tersebut normal. Data normal diartikan bahwa data empirik yang didapatkan dari lapangan sesuai dengan distribusi normal.

4.1.4.1.2 Analisis Hasil Uji Normalitas Data Tes Akhir

Uji normalitas data tes akhir menggunakan Uji *Chi* Kuadrat (Sugiyono, 2014:77). Data nilai diubah menjadi tabel distribusi frekuensi terlebih dahulu karena Uji *Chi* Kuadrat digunakan untuk mengolah data berbentuk nominal dan frekuensi. Dengan derajat kebebasan 3 dan *sig.* sebesar 5% Berikut ini hasil uji normalitas menggunakan Uji *Chi* Kuadrat dengan bantuan *microsoft excel*.

Tabel 4.12 Perhitungan Uji Normalitas Tes Akhir Kelompok Besar

Interval	f_i	X_i	$f_i \cdot X_i$	\bar{X}	$(X_i - \bar{X})^2$	$f_i \cdot (X_i - \bar{X})^2$	S
73 – 75	1	74	74	82,5	71,94	71,94	4,93
76 – 78	7	77	539		30,05	210,33	
79 – 81	5	80	400		6,16	30,79	
84 – 86	8	85	680		6,34	50,74	
87 – 89	4	88	352		30,45	121,82	
90 – 92	2	91	182		72,57	145,13	
Jumlah	27		2227			1499,4	

Fo	Tepi Kelas (X_i)	Z_i	Z_{tabel}	F . (Z_i)	L_i	fh	Chi Kuadrat $\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
1	72,50	-2,03		0,02	0,06	1,53	0,19
7	75,50	-1,42		0,08	0,13	3,54	3,37
5	78,50	-0,81		0,21	0,29	7,89	1,06
8	82,50	0,00		0,50	0,29	7,86	0,00
4	86,50	0,82		0,79	0,13	3,52	0,07
2	89,50	1,42		0,92	0,06	1,51	0,16
	92,5	2,034		0,9790		X^2_{Hitung}	23,39
27						X^2_{Tabel}	61,07
Simpulan							Normal

Hasil penghitungan pada tabel 4.12, data mempunyai *Chi* Kuadrat hitung lebih kecil dari harga *Chi* Kuadrat tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa data tes akhir

pada kelompok besar tersebut normal. Data normal diartikan bahawa data empirik yang didapatkan dari lapangan sesuai dengan distribusi normal.

4.1.4.2 Analisis Data Akhir

Analisis data akhir pada penelitian ini merupakan pengolahan data hasil uji keefektifan media yang meliputi analisis uji hipotesis penelitian dan hasil belajar. Berikut uraian kedua aspek tersebut.

4.1.4.2.1 Uji *t* Berpasangan (*Paired t-test*)

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media buku cerita bergambar interaktif terhadap kemampuan siswa menemukan isi cerita, dianalisis menggunakan *paired t-test*. *Paired t-test* digunakan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Media buku cerita bergambar interaktif tidak efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita.

H_a : Media buku cerita bergambar interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita.

Apabila t hitung lebih besar dibanding t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada penelitian ini analisis *paired t-test* yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *microsoft excel*.

Tabel 4.13 Hasil *Paired t-Test*

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Setelah Treatment</i>	<i>Sebelum Treatment</i>
Mean	82,62108262	69,23076923
Variance	26,59350292	83,06781975
Observations	27	27
Pearson Correlation	0,895792654	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	26	
t Stat	13,79053327	
P(T<=t) one-tail	9,05857E-14	
t Critical one-tail	1,70561792	
P(T<=t) two-tail	1,81171E-13	
t Critical two-tail	2,055529439	

Tabel 4.13 menunjukkan hasil *uji t* dua sampel dependen pada tes akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 13,790$ dan $t_{tabel} = 2,055$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 13,790 > t_{tabel} = 2,055$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa media buku cerita bergambar interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV materi menemukan isi cerita.

4.1.4.2.2 Uji Keefektifan Media

Data hasil uji keefektifan media yang dianalisis adalah data hasil belajar siswa pada kelompok besar. Analisis bertujuan untuk mengetahui keefektifan media buku cerita bergambar interaktif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia materi menemukan isi cerita. Berikut uraian hasil analisis uji keefektifan media pada kelas kelompok besar.

4. Analisis Hasil Uji Keefektifan Kelompok Besar

Uji keefektifan kelompok besar dilaksanakan pada siswa kelas IVA SDN 2 Campurejo sebanyak 27 siswa. Hasil belajar diperoleh dengan memberikan *pre-test* dan tes akhir kepada siswa. Nilai tes awal diperoleh dari mengerjakan soal evaluasi sebelum menggunakan media buku cerita bergambar interaktif. Bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa. Nilai tes akhir diperoleh dari mengerjakan soal evaluasi setelah pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar interaktif.

Tabel 4.14 Hasil Uji Keefektifan Media Kelompok Besar

No	Keterangan	Hasil Belajar	
		Tes Awal	Tes Akhir
1	Jumlah siswa	27	27
2	Ketuntasan	22%	96%
3	Nilai tertinggi	85	92
4	Nilai terendah	50	73
5	Jumlah siswa tuntas	6	26
6	Rerata	69	83
Peningkatan (<i>N-gain</i>)			0,44

Berdasarkan hasil belajar siswa yang disajikan pada tabel 4.14 dapat diketahui bahwa hasil evaluasi pada pembelajaran sebelum menggunakan media buku cerita bergambar interaktif tes awal memperoleh nilai rerata 69. Sedangkan nilai hasil evaluasi pada pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita bergambar interaktif tes akhir memperoleh nilai rerata sebesar 83. Ketuntasan belajar siswa dengan $KKM \geq 75$ pada pembelajaran sebelum menggunakan media buku cerita bergambar interaktif sebesar 22% sedangkan pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar interaktif diperoleh ketuntasan belajar sebesar 96%.

5. Hasil Uji *N-Gain*

Uji N-gain digunakan untuk menganalisis hasil belajar, yaitu untuk mengetahui selisih antara nilai tes awal dan tes akhir. Data *gain* menunjukkan peningkatan kemampuan siswa setelah pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia materi menemukan isi cerita. Rerata skor tes awal tanpa menggunakan media buku cerita bergambar interaktif yaitu 69 dan rerata skor tes akhir menggunakan media buku cerita bergambar interaktif yaitu 83.

Tabel 4.15 Hasil analisis *Uji N-gain* Kelompok Besar

Rerata Tes Awal	Rerata Tes Akhir	<i>N-gain</i>	Kriteria
69	83	0,44	Sedang

Berdasarkan penghitungan pada tabel 4.15 diketahui bahwa *N-gain* pada uji kelompok besar sebesar 0,44. Hasil tersebut mempunyai arti bahwa keberhasilan pemahaman siswa masuk dalam kategori sedang.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan kajian teori pada kajian pustaka, maka dapat dipahami terdapat kesesuaian hasil penelitian ini dengan kajian teori. Dalam pembahasan ini akan dijelaskan hasil yang dicapai dalam penelitian ini meliputi pengembangan media, kelayakan media, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

4.2.1 Pemaknaan Temuan

4.2.1.1 Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran buku cerita bergambar interaktif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan media buku cerita bergambar interaktif yang telah memenuhi spesifikasi sebagai berikut; 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran; 2) sesuai dengan bahan pelajaran; 3) kemudahan dalam memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakan; 5) tersedia waktu untuk menggunakan; 6) sesuai dengan taraf berpikir siswa (Sudjana dan Rivai, 2017:3).

Buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan berukuran A-5 (14,5 cm x 21,0 cm) dengan ketebalan 55 halaman yang terbagi atas, 8 halaman berisi Petunjuk Penggunaan, KD dan Tujuan Pembelajaran, 38 halaman berisi permainan, dan 9 halaman berisi ringkasan cerita serta latihan soal. Jenis kertas yang digunakan untuk *cover* buku yaitu *CTS* 150 gsm, sedangkan untuk isi buku menggunakan kertas *CTS* 120 gsm.

Untuk merangsang pola pikir anak, dalam pengembangan media buku cerita bergambar interaktif, peneliti membuat permainan yang terintegrasi dengan materi pelajaran dengan menggunakan media buku cerita bergambar interaktif. Siswa diarahkan untuk belajar yang dikemas dalam permainan. Berikut adalah langkah permainan pada buku cerita bergambar interaktif yang disusun oleh peneliti:

1. Membentuk kelompok beranggotakan 2 – 4 orang.
2. Setiap kelompok mendapat sebuah buku untuk melakukan permainan.
3. Melakukan pembagian tugas untuk membaca buku cerita dan membaca ringkasannya.
4. Permainan dimulai dari buku halaman pertama.
5. Cerita akan saling berkaitan dan berurutan dari halaman ke halaman yang lain tanpa mengikuti nomor halaman.
6. Pemain atau pembaca cerita akan dituntun untuk mengambil tindakan sesuai dengan panduan di buku.
7. Pemain wajib membaca cerita sampai selesai dan mengikuti alur cerita sampai tamat dengan cara memilih pilihan tindakan yang ada di halaman isi.
8. Kesalahan memilih tindakan akan menyebabkan cerita langsung berakhir dan *game over*.
9. Apabila terkena *game over*, pemain diperbolehkan melanjutkan cerita dengan memilih tindakan yang benar.
10. Perhitungan banyak *game over* yang diperoleh sampai tamat, selama bermain dihitung dan melihat kriteria di halaman aturan permainan.

Melalui media ini, siswa diharapkan lebih tertarik serta merangsang kreatifitas dan daya berpikirnya.

4.2.1.2 Kelayakan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Interaktif

Media pembelajaran buku cerita bergambar interaktif yang telah dikembangkan perlu diuji kelayakannya melalui 2 tahap uji ahli. Dua tahap uji meliputi validasi materi oleh ahli materi dan valiasi media oleh ahli media. Uji ahli bertujuan untuk mendapatkan penilaian materi dan media yang layak digunakan.

Validasi materi yang dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dibutuhkan oleh siswa. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi, kelayakan materi, dan kebahasaan. Hasil validasi ahli materi terhadap materi menemukan isi cerita menggunakan media buku cerita bergambar interaktif diperoleh persentase kelayakan materi sebesar 75% dengan kriteria layak.

Validasi kelayakan media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang akan dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penilaian kelayakan media terdiri atas dua aspek yaitu aspek tampilan dan penggunaan. Hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar interaktif diperoleh persentase penilaian kelayakan media sebesar 90,6% dengan kriteria sangat layak. Selain validasi ahli materi dan media, hasil penilaian tanggapan siswa dan guru terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar interaktif menunjukkan persentase sebesar 77% dan 92,5% dengan kriteria sangat baik pada penggunaan media buku cerita bergambar interaktif. Sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

4.2.1.3 Keefektifan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Interaktif

Uji keefektifan media pembelajaran buku cerita bergambar interaktif dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media buku cerita bergambar interaktif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV materi menemukan isi cerita.

Setelah sebelumnya dilakukan uji normalitas menggunakan Uji normalitas data tes awal menggunakan Uji *Chi* Kuadrat (Sugiyono, 2014:77). Data nilai diubah menjadi tabel distribusi frekuensi terlebih dahulu, karena Uji *Chi* Kuadrat digunakan untuk mengolah data berbentuk nominal dan frekuensi. Dengan derajat kebebasan 3 dan *sig.* sebesar 5%. Data mempunyai hasil perhitungan *Chi* Kuadrat hitung sebesar 44,01, lebih kecil dari harga *Chi* Kuadrat tabel sebesar 61,07. Maka dapat disimpulkan bahwa data tes awal pada kelompok besar tersebut normal.

Selanjutnya dilakukan analisis uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV. Pada penelitian ini uji hipotesis dianalisis dengan *paired sample t-test* berbantuan *microsoft excel*. Hasil uji hipotesis menunjukkan hasil *uji t* dua sampel dependen pada tes akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 13,790$ dan $t_{tabel} = 2,055$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 13,790 > t_{tabel} = 2,055$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dengan kata lain media buku cerita bergambar interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV materi menemukan isi cerita.

Hasil belajar siswa kelas IV pada kelompok besar mendapatkan nilai tes awal dengan rerata 69 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Dengan KKM 75, persentase ketuntasan yang diperoleh saat tes awal sebesar 22%. Sedangkan pada saat tes akhir, hasil belajar siswa kelas IV setelah menggunakan media buku cerita bergambar interaktif diperoleh rerata 83 dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 73. Dengan KKM 75, persentase ketuntasan yang diperoleh saat tes akhir adalah 96%. Dari data tersebut didapatkan data *N-gain* sebesar 0,44 dengan kriteria sedang.

Berdasarkan hasil tersebut, pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pembelajaran bahasa Indonesia dengan signifikansi yang baik.

4.3 Implikasi Penelitian

Implikasi penelitian adalah keterlibatan hasil penelitian dengan manfaat penelitian yang diharapkan. Implikasi penelitian ini meliputi implikasi secara teoritis, praktis, dan pedagogis.

4.3.1 Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis dapat diartikan sebagai keterlibatan teori yang dikaji dalam kajian teori dengan hasil penelitian yang dilakukan. Penelitian ini dapat menambah wawasan teori pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi menemukan isi cerita. Pengembangan buku cerita bergambar interaktif dapat membantu guru untuk mengajarkan kepada siswa materi menemukan isi cerita.

Sesuai dengan fungsi media pembelajaran bahwa media berfungsi untuk: a) fungsi atensi untuk menarik perhatian siswa; b) fungsi afektif untuk menyenangkan siswa; c) fungsi kognitif untuk memudahkan pemahaman siswa; dan d) fungsi kompensatoris untuk memberikan pengaruh perbedaan dalam menggunakan media (Arsyad, 2014: 20). Selain itu penggunaan media memungkinkan memperjelas makna dari pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Sudjana & Rivai, 2017:2). Apabila siswa tertarik terhadap media yang digunakan, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami pelajaran. Siswa yang kurang memahami materi dapat terbantu untuk meningkatkan kemampuannya.

4.3.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis di dalam penelitian ini yaitu keterkaitan antara hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran berikutnya. Implikasi praktis penelitian ini meliputi bagi peneliti sendiri, guru, siswa, dan sekolah. Bagi peneliti yaitu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media buku cerita bergambar interaktif. Bagi guru yaitu menambah referensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menemukan isi cerita. Setelah dilakukannya penelitian ini, diharapkan guru mampu menciptakan inovasi untuk membuat media yang serupa. Media buku cerita bergambar interaktif ini juga memberikan manfaat bagi sekolah, yaitu memberikan motivasi atau dorongan kepada sekolah untuk mengembangkan dan menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Selain itu, media buku cerita bergambar interaktif ini juga memberikan manfaat

bagi siswa yaitu 1) meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menemukan isi cerita , 2) meningkatkan minat dan memotivasi siswa untuk belajar, dan 3) meningkatkan hasil belajar siswa.

4.3.3 Implikasi Pedagogis

Penelitian ini menunjukkan bahwa kinerja guru berhubungan erat dengan kemampuan pedagogis. Sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, menyatakan kompetensi pedagogis meliputi pemahaman guru terhadap siswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi terhadap hasil belajar, dan membantu aktualisasi berbagai potensi siswa yang dimiliki. Melalui pembelajaran dengan media buku cerita bergambar interaktif dapat mempermudah guru dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terampil dalam pembelajaran. Guru diharapkan menguasai pembelajaran efektif dengan menggunakan “media pembelajaran” yang tepat. Sehingga pengembangan serupa buku cerita bergambar interaktif pada materi yang lain dapat dilakukan dengan tujuan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media buku cerita bergambar interaktif materi menemukan isi cerita pada siswa kelas IV SD, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan peneliti merupakan sebuah buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan instruksi permainan yang perlu dilakukan siswa. Buku cerita bergambar interaktif disusun atas beberapa komponen yaitu *cover* depan, *cover* belakang, halaman *copyright* buku, halaman kata pengantar, halaman petunjuk penggunaan, daftar isi, materi pembelajaran menemukan isi cerita bahasa Indonesia, soal latihan, biografi, dan daftar pustaka. Media buku cerita bergambar interaktif didesain untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan isi cerita.
2. Media buku cerita bergambar interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menemukan isi cerita di kelas IV, dengan persentase nilai 90,6% dari validator media dan 75% dari validator materi serta persentase tanggapan dari guru dan siswa sebesar 92,5% dan 77% dengan kategori sangat baik.

3. Media buku cerita bergambar interaktif efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menemukan isi cerita di kelas IV SDN 2 Campurejo, Kabupaten Kendal. Rata-rata kelas sebelum menggunakan media buku cerita bergambar interaktif adalah 69. Sedangkan rata-rata kelas setelah menggunakan media tersebut adalah 83, perbedaan nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media Buku Cerita Bergambar Interaktif sebesar 14, serta hasil perhitungan kenaikan rata-rata dengan menggunakan rumus *N-Gain* sebesar 0,44 dengan kategori sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa saran sebagai berikut.

1. Berdasarkan penelitian ini, sesuai dengan implikasi teoritis, diharapkan pengembangan media buku cerita bergambar interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan siswa menemukan isi cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV.
2. Diharapkan guru mampu mengembangkan sebuah permainan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran. Belajar dan bermain dapat meningkat dengan adanya permainan yang menarik dan menyenangkan.
3. Diharapkan guru mampu meningkatkan kompetensi pedagogis dalam melaksanakan tugasnya di dalam kelas sebagai fasilitator pendidikan.

Daftar Pustaka

- Adipta, H., Maryaeni, M. & Hasanah, M. 2016. Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1(5): 989–92. doi: 10.17977/jp.v1i5.6337.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bakri, Y., Syamsuddin, & Sahrudin B. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Memahami Isi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SDN 25 Ampana. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4(4), 152-161.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Deviyani, N., A. 2018. *Development Of The Students Vocabulary Based On Storybooks. International Journal of Advanced Educational Research* 3(1), 357-361.
- Dewi, R. 2017. Upaya Meningkatkan Minat Membaca Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu Pada Kompetensi Dasar Menanggapi Isi Cerita Secara Lisan Bidang Studi Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn 060819 Kec. Medan Kota. *Jurnal Unimed* 7(4),544-564.
- Faizah, U. 2019. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V. *Joyful Cakrawala Pendidikan* 3(5), 249-256.
- Faroh, N., N & Setiawan, D. 2018. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal* 7(4), 34-42.

- Fatmawati, F., & Prasetyo, Z. K. 2018. *The Effect of Picture Story Book Based on Scientific Approach with Discovery Method on Collaboration Attitude of Elementary Student. Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 262, 345-351.
- Febriandari, E. I. 2016. Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 2(3), 297-303. doi: 10.26740/jrpd.v2n3.p297-303.
- Khoirunnisa, & Pujiastuti, P. 2018. Buku Cerita Bergambar Berbasis Scientific Approach: Seberapa Efektif Terhadap Rasa Ingin Tahu. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 3(1), 140-148.
- Kustandi, C., & Sucipto, B. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Lestari, K.E., & Yudhanegara, M. R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, M. A., Elianti, M., Adi, P. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar dalam Penanaman Nilai-nilai Moral Siswa SD Kelas Rendah. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan* 3(2): 134–144.
- Loarid, J. 2015. Perancangan Buku Cergam Interaktif Untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca. *Jurnal DKV Adiwarna* 1(6): 12-24.
- Ludfi, A. W. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Memahami Isi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SDN Mayangan V Kota Probolinggo. *Pedagogy Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 2(2), 9-18
- Ma'wa, M. Z. 2019. Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Cerita Pada Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran

Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Primaria Educationem Journal* 2(2), 135-143.

Masruro, L., & Gunansyah, G. 2018. Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(2): 198-208.

Monica, F. 2013. Perancangan Buku Cerita Rakyat Bergambar Interaktif Untuk Menanamkan Kejujuran Pada Anak Usia 5-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna* 1(2), 2-11.

Musfiroh, T. 2008. *Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Ngura, E. T. 2019. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Tk Maria Virgo Kabupaten Ende. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 5(1), 6-14.

Nurani, A. 2014. Perancangan Buku Interaktif Jarimatika Penjumlahan dan Pengurangan sebagai Alternatif Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Sains dan Seni* 3(1), F-13/17.

Oman, F. 2017. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Jurnal Online UIN Sultan Hasannudin Banten* 9(1), 23-34.

Oman, F. 2017. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Jurnal Online UIN Sultan Hasannudin Banten* 9(1), 23-34.

Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 pasal 29 tentang Standar Nasional Pendidikan.2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Permendikbud No 37 Tahun 2020 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013. 2018. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. 2007. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Prastowo, A. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik.* Yogyakarta : DIVA Press.

Putri, K. W. Wakhyudin, H., Priyanto, W. 2016. Pemahaman Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia Dalam Meringkas Isi Cerita Pada Siswa Kelas V SD Ringinarum. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 7(1), 1-8.

Use the "Insert Citation" button to add citations to this document.

Retnowati, G. 2018. *Effectiveness Of Picture Story Books Reading To Increase Kindness In Children Aged 5-6 Years.* *Lingua Cultura* 12(1),89-95.

Rifa'i, A. 2016. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: Unnes Press.

Rizkasari, E., Zulela, M. S., & Japar, M. 2018. *The Development of Heroes Story Book as the Social Science Studying Source for Fifth Grade of Elementary School.* *International Journal of Multidisciplinary and Current Research Research Article* 6(5), 567-571.

Rosdiana, Y. 2011. . *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kuriulum 2013.* Jakarta: AR-RUZZ.

Slamet, M. 2019. *Development Of Learning Media Through Comical Book Based On Local Wisdom Of Kudus In Bahasa On Poem Writing Of The Fifth Graders.* *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10 (1), 97-104.

Subangkit, Y. A., & Astuti, P. P. 2016. *Developing Movable Book For Understanding Science Concept.* *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 5(1), 247-253.

Sudjana, N., & Rivai, A. 2017. *Media Pembelajaran.* Bandung: Sinar Baru

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanda, F., & Wiryono, N. 2016. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Tema Pekerjaan untuk Meningkatkan Pengetahuan Karier Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Konseling UNESA* 6(2), 12-23.
- Sultan, A., Jama, N., Ziad, Q., & Suad, A. 2018. *The Effect of Using Short Stories On The Development of 5th Graders' Reading Comprehension Skills In Hebron District. International Journal of English Language Teaching* 5 (4): 1–27.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan, H. G. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Tarigan, H. G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit CV Angkasa.
- Turan, F., dan Ilkay, U. 2016. *Using Storybooks as a Character Education Tools. Journal of Education and Practice* 7(15): 169–176.
- Ummah, R. & Mustadi, A. 2017. Developing Reflective Picture Storybook Media To Improve Students' Tolerance In Elementary Schools. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 173(1), 280-283.
- Undang-Undang No. 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, Dan Lambang Negara, Serta Lagu Kebangsaan*. 2009. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.

- Wibisono, H. 2014. Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Anak-Anak Usia 6-9 Tahun Dengan Tema Cerita Rakyat Situbondo. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna* 1(4), 1-8.
- Yulianti. 2019. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Pribadi-Sosial Berbasis Buku Interaktif Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2019 13(8), 1274-1280.

Lampiran

Lampiran 1

**KISI-KISI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF PADA MATERI
MENEMUKAN ISI CERITA**

Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Buku Cerita Bergambar Interaktif	Melakukan analisis kebutuhan peserta didik terhadap media buku cerita bergambar interaktif pada materi menemukan isi cerita	Peserta didik kelas IVA SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal	Angket kebutuhan peserta didik
	Melakukan analisis kebutuhan guru terhadap media buku cerita bergambar interaktif pada materi menemukan isi cerita	Guru kelas IVA SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal	Angket kebutuhan guru
	Melakukan penilaian prototipe oleh ahli materi terhadap media buku cerita bergambar interaktif pada materi menemukan isi cerita	Ahli materi	Angket uji validasi materi
	Melakukan penilaian prototipe oleh ahli media terhadap media buku cerita bergambar interaktif pada materi menemukan isi cerita	Ahli media	Angket uji validasi ahli media

Lampiran 2

KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN GURU PADA MATERI MENEMUKAN ISI CERITA KELAS IV SD

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
A. Profil Menemukan Isi Cerita			
1.	Pembelajaran menemukan isi cerita	Tanggapan guru terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.	1
		Tanggapan guru terhadap kemampuan menemukan isi cerita	2,3, 4, 5, 6, 7
2.	Tanggapan terhadap media buku cerita bergambar interaktif	Kebutuhan media dalam materi menemukan isi cerita	9, 10
		Perlunya buku cerita bergambar interaktif pada materi menemukan isi cerita	8
B. Profil Buku Cerita Bergambar Interaktif			
3.	Tampilan media pembelajaran	Jumlah halaman buku cerita bergambar interaktif	1
		Ukuran buku cerita bergambar interaktif	2
		Bahan buku cerita bergambar interaktif	3
		Warna buku cerita bergambar interaktif	4
		Panduan penggunaan buku cerita bergambar interaktif	5

Lampiran 3

**KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN SISWA PADA MATERI
MENEMUKAN ISI CERITA KELAS IV SD**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
A. Profil Menemukan Isi Cerita			
1	Kondisi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia	Tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.	1
2	Kondisi siswa terhadap materi menemukan isi cerita	Tanggapan siswa terhadap materi menemukan isi cerita	2, 3, 4, 5, 6, 7
B. Profil Buku Cerita Bergambar Interaktif			
3	Tampilan media pembelajaran	Jumlah halaman buku cerita bergambar interaktif	1
		Ukuran buku cerita bergambar interaktif	2
		Bahan buku cerita bergambar interaktif	3
		Warna buku cerita bergambar interaktif	4
		Panduan penggunaan buku cerita bergambar interaktif	5

Lampiran 4

KISI-KISI PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF PADA MATERI MENEMUKAN ISI CERITA KELAS IV SD

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Tampilan buku cerita bergambar interaktif	Desain buku cerita bergambar interaktif	1
		Ukuran buku cerita bergambar interaktif	3
		Warna buku cerita bergambar interaktif	4
		Bahan buku cerita bergambar interaktif	5
		Menarik perhatian siswa	2
2	Tanggapan terhadap buku cerita bergambar interaktif	Media mudah dikelola	6
		Media mudah digunakan	8
		Perawatan praktis dan mudah	7

Lampiran 5

KISI-KISI PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF PADA MATERI MENEMUKAN ISI CERITA KELAS IV SD

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Aspek isi/materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
		Kesesuaian latihan dengan materi	3
		Kesesuaian teks cerita dengan materi	2
		Kesesuaian teknik penyajian materi	4
		Kesesuaian urutan penyajian materi	6
		Materi sesuai dengan kebutuhan siswa	5
2	Aspek kebahasaan	Jenis cerita yang dipilih	7
		Bahasa yang digunakan dalam teks cerita	8

Lampiran 6**KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF PADA MATERI MENEMUKAN ISI CERITA KELAS IV SD**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Hasil media	Tampilan buku cerita bergambar interaktif secara keseluruhan	1, 3, 4, 9, 10
		Kesesuaian dengan isi	2
2	Kegunaan	Kegunaan buku cerita bergambar interaktif bagi pembelajaran	7
		Kegunaan media buku cerita bergambar interaktif bagi siswa	5, 6, 8

Lampiran 7

**KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA MEDIA
BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF PADA MATERI
MENEMUKAN ISI CERITA KELAS IV SD**

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Hasil media	Tampilan buku cerita bergambar interaktif secara keseluruhan	1, 2, 5, 8,9
		Penggunaan	4, 10
2	Kegunaan	Kegunaan buku cerita bergambar interaktif bagi siswa	3, 6, 7

Lampiran 8

ANGKET KEBUTUHAN GURU DALAM PEMBELAJARAN MENEMUKAN ISI CERITA KELAS IV SD

Identitas Responden

Nama :

NIP :

Sekolah :

A. PROFIL MENEMUKAN ISI CERITA

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom berikut ini dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan kondisi yang Anda alami. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN	ALASAN
1.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia yang Anda lakukan sesuai dengan kompetensi dasar?	() ya () tidak	
2.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menemukan isi cerita sulit dilakukan?	() ya () tidak	
3.	Apakah peserta didik memiliki penguasaan yang baik dalam menemukan isi cerita?	() ya () tidak	
4.	Apakah dalam pembelajaran menemukan isi cerita merupakan pembelajaran yang tidak menyenangkan?	() ya () tidak	

5.	Apakah dalam pembelajaran menemukan isi cerita mengalami kendala dalam memilih media ?	() ya () tidak	
6.	Apakah setiap pembelajaran menemukan isi cerita selalu diberikan contoh?	() ya () tidak	
7.	Apakah dalam pembelajaran menemukan isi cerita peserta didik selalu aktif dan kreatif?	() ya () tidak	
8.	Apakah media yang tersedia sudah mendukung pembelajaran menemukan isi cerita?	() ya () tidak	
9.	Apakah perlu media dalam pembelajaran menemukan isi cerita?	() ya () tidak	
10.	Apakah media dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran	() ya () tidak	

B. PROFIL MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN	ALASAN
1.	Berapa jumlah halaman media buku cerita bergambar interaktif?	() >35halaman () <35 halaman () lainnya	

2.	Sebaiknya berapa ukuran media buku cerita bergambar interaktif?	() kecil () sedang () besar	
3.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan pada media buku cerita bergambar interaktif?	() kertas tebal () kertas tipis () lainnya	
4.	Warna apa yang sebaiknya digunakan pada buku cerita bergambar interaktif?	() berwarna gelap () berwarna cerah () lainnya	
5.	Bagaimanakah sebaiknya cara memberikan panduan penggunaan buku?	() dalam buku () secara lisan () lainnya	

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan buku cerita bergambar interaktif!

.....

.....

.....

.....

Semarang,.....2020

Responden,

.....

Lampiran 9

ANGKET KEBUTUHAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENEMUKAN ISI CERITA KELAS IV SD

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Sekolah :

A. PROFIL MENEMUKAN ISI CERITA

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1.	Apakah kamu suka membaca cerita untuk tahu isi ceritanya?	() ya () tidak
2.	Apakah kamu pernah membaca cerita untuk tahu isi ceritanya?	() ya () tidak
3.	Apakah kamu suka cerita tentang kerajaan?	() ya () tidak
4.	Apakah kamu mampu mengungkapkan isi cerita dari cerita yang pernah kamu baca?	() ya () tidak
5.	Bagaimana pendapat kamu mengenai ketersediaan media untuk mempelajari materi menemukan isi cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia sudah lengkap?	() sudah lengkap () kurang lengkap () tidak lengkap

6.	Dalam pembelajaran menemukan isi cerita, apakah gurumu memberikan contoh cerita lain (selain dalam buku pelajaran yang sudah ada)?	() ya () tidak
7.	Dalam pembelajaran menemukan isi cerita, apakah kamu suka berlatih menemukan isi cerita?	() ya () tidak

B. PROFIL MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan yang diharapkan. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN	ALASAN
1.	Berapa jumlah halaman media buku cerita bergambar interaktif?	() >35 halaman () <35 halaman () lainnya	
2.	Sebaiknya berapa ukuran media buku cerita bergambar interaktif?	() kecil () sedang () besar	
3.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan pada media buku cerita bergambar interaktif?	() kertas tebal () kertas tipis () lainnya	
4.	Warna apa yang sebaiknya digunakan	() berwarna gelap () berwarna cerah () lainnya	

	pada buku cerita bergambar interaktif?	
5.	Bagaimanakah sebaiknya cara memberikan panduan penggunaan buku?	() dalam buku () secara lisan () lainnya	

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan buku cerita bergambar interaktif!

.....

.....

.....

.....

Semarang,.....2020

Responden,

.....

Lampiran 10

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF PADA MATERI MENEMUKAN ISI CERITA SISWA KELAS IV SD

Judul Media : Buku Cerita Bergambar Interaktif

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Menemukan isi cerita

Sasaran Media : Siswa kelas IV SD

Validator :

Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah tersedia.
2. Penilaian yang diberikan pada setiap komonen dengan cara membubuhkan tanda lingkaran (O) pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat.

Makna angka-angka tersebut adalah:

Angka 4 : Sangat Sesuai

Angka 3 : Sesuai

Angka 2 : Kurang Sesuai

Angka 1 : Tidak Sesuai

Contoh :

4	3	2	1
---	---	---	---

Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibu memberi saran. Di samping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap : “Media Buku Cerita Bergambar Interaktif Pada Materi Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SD” yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A

A. Bentuk, Warna, dan Bahan

1. Apakah desain buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan menarik perhatian siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

2. Apakah desain buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita sesuai dengan karakter siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

3. Apakah ukuran buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita telah sesuai dengan kebutuhan siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

4. Apakah komposisi warna buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita telah sesuai?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

5. Apakah pemilihan bahan buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita telah sesuai?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

6. Apakah media buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita mudah dikelola?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

7. Apakah media buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita mudah perawatanya?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

8. Apakah media buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita mudah digunakan?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

FORMAT B

Saran perbaikan secara umum media buku cerita bergambar interaktif
untuk materi menemukan isi cerita pada siswa kelas IV SD:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan umum,

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan maka buku cerita bergambar
interaktif pada materi menemukan isi cerita dinyatakan:

- 9. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi
- 10. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
- 11. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Semarang,..... 2020

Validator,

.....

Lampiran 11

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF PADA MATERI MENEMUKAN ISI CERITA SISWA KELAS IV SD

Judul Media : Buku Cerita Bergambar Interaktif

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Menemukan isi cerita

Sasaran Media : Siswa kelas IV SD

Validator :

Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah tersedia.
2. Penilaian yang diberikan pada setiap komonen dengan cara membubuhkan tanda lingkaran (O) pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat.

Makna angka-angka tersebut adalah:

Angka 4 : Sangat Sesuai

Angka 3 : Sesuai

Angka 2 : Kurang Sesuai

Angka 1 : Tidak Sesuai

Contoh :

4	3	2	1
---	---	---	---

Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibu memberi saran. Di samping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap : “Media Buku Cerita Bergambar Interaktif Pada Materi Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SD” yang dihasilkan.

Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A

A. Isi/ Materi

- a. Bagaimanakah kesesuaian materi dengan KI dan KD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

- b. Apakah cerita dalam materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

3. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

4. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

5. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

6. Apakah urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

B. Aspek Kebahasaan

7. Apakah jenis cerita yang dipakai dalam penelitian sesuai untuk siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

8. Apakah bahasa yang digunakan dalam cerita sesuai dengan siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

9. Apakah isi cerita sesuai untuk siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

FORMAT B

Saran perbaikan secara umum media buku cerita bergambar interaktif
untuk materi menemukan isi cerita kelas IV SD:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan umum,

Berdasarkan penilaian kelayakan maka materi untuk menemukan isi cerita
menggunakan buku cerita bergambar interaktif pada kelas IV SD dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Semarang, 2020

Validator,

.....

Lampiran 12

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF UNTUK KEMAMPUAN MENEMUKAN ISI CERITA

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah nama, NIP, dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pernyataan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh :

No.	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan buku cerita bergambar interaktif secara keseluruhan menarik.				√
2.	Media buku cerita bergambar interaktif sesuai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan indikator pembelajaran.				√

Keterangan:

1 : Kurang Setuju

2 : Cukup

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

Daftar pertanyaan :

No.	Pertanyaan	Pilihan
-----	------------	---------

		1	2	3	4
1.	Penampilan buku cerita bergambar interaktif menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa untuk memainkan dan mneggunakannya sebagai media.				
2.	Media buku cerita bergambar interaktif sesuai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan indikator pembelajaran				
3.	Buku cerita bergambar interaktif mudah digunakan siswa dan seusai dengan tingkat perkembangan dan pemikiran siswa Sekolah Dasar.				
4.	Desain buku cerita bergambar interaktif variatif dan dapat menarik perhatian siswa.				
5.	Media buku cerita bergambar interaktif dapat menumbuhkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.				
6.	Media buku cerita bergambar interaktif membuat siswa lebih percaya diri saat bercerita.				
7.	Dengan adanya buku cerita bergambar interaktif ini memudahkan dalam proses pembelajaran materi menemukan isi cerita.				
8.	Media buku cerita bergambar interaktif memotivasi siswa untuk menemukan isi cerita.				
9.	Langkah-langkah penggunaan media buku cerita bergambar interaktif mudah dimengerti.				
10.	Jumlah halaman buku sudah sesuai				

Saran :

.....

.....

.....

.....

Semarang, 2020

Guru Kelas VI

.....
NIP

Lampiran 13

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF UNTUK KEMAMPUAN MENEMUKAN ISI CERITA

Nama :

No. Presensi :

Petunjuk Pengisian :

Isilah kolom berikut ini dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh :

No.	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan buku cerita bergambar interaktif menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk membuat dan menggunakan media.				√
2.	Desain buku cerita bergambar interaktif menarik dan warna bervariasi.				√

Keterangan:

1 : Kurang Setuju

2 : Cukup

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

Daftar Pertanyaan :

No.	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan buku cerita bergambar interaktif menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk menggunakan media.				
2.	Desain buku cerita bergambar interaktif menarik dan warna bervariasi.				
3.	Saya merasa lebih tertarik menemukan isi cerita dengan menggunakan buku cerita bergambar interaktif.				
4.	Buku cerita bergambar interaktif mudah digunakan sehingga mudah memahami isi cerita.				
5.	Perpaduan kertas <i>cover</i> dan isi menghasilkan buku cerita lebih mudah dipegang dan menarik.				
6.	Media buku cerita bergambar interaktif menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar				
7.	Buku cerita bergambar interaktif membuat saya lebih aktif dan mudah untuk menemukan isi cerita.				
8.	Desain buku cerita bergambar interaktif menarik.				
9.	Panduan penggunaan buku cerita bergambar interaktif mudah dipahami				
10.	Jumlah halaman buku cerita bergambar interaktif sesuai.				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media buku cerita bergambar interaktif pada materi menemukan isi cerita!

.....

.....

.....

.....

Semarang, 2020

Siswa

.....

Lampiran 14

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SDN 2 Campurejo
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Tema	: 5. Pahlawanku
Subtema	: 1. Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran	: 1 (Bahasa Indonesia)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	1. Percaya Diri 2. Nasionalis	3.7.1 Menemukan informasi baru pada teks cerita nonfiksi.

			3.7.2 Menyimpulkan informasi baru pada teks cerita nonfiksi
			3.7.3 Menganalisis topik cerita nonfiksi.
			3.7.4 Menganalisis kosakata baru pada teks cerita nonfiksi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menemukan informasi baru pada teks cerita nonfiksi dengan tepat.
2. Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menyimpulkan informasi baru pada teks cerita nonfiksi dengan tepat.
3. Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menganalisis topik cerita nonfiksi dengan tepat.
4. Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menganalisis kosakata baru pada teks cerita nonfiksi dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Pokok
 - Pengetahuan baru dari teks cerita nonfiksi
 - Kerajaan Hindu (Tarumanegara)

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : saintifik
2. Model : *PBL (Problem Based Learning)*
3. Metode : tanya jawab, penugasan, diskusi,ceramah

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Cerita Bergambar Interaktif “Raja Purnawarman”

G. SUMBER BELAJAR

- Angi, dkk. 2017. *Buku siswa SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 Tema 5 Pahlawanku*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Hal 1-9.
- Angi, dkk. 2017. *Buku guru SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 Tema Pahlawanku*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Hal 1-16.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Siswa diajak berdoa bersama-sama menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menyampaikan perlunya sikap <i>naionalis</i>. 4. Siswa diminta menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dan “Mars PPK” dan 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>tepuk PPK. Guru menyampaikan bahwa menyanyikan lagu kebangsaan merupakan salah satu wujud <i>cinta tanah air</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Pembiasaan literasi berupa menyimak cerita yang dibawakan guru. 6. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran sebelumnya. 7. Guru menyampaikan kepada siswa tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran hari ini. 8. Guru memotivasi siswa untuk semangat belajar. 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman” 2. Siswa bertanya jawab mengenai isi teks . 3. Siswa diingatkan tentang informasi baru dan kosakata baru dalam cerita. 4. Siswa dibimbing guru mengidentifikasi informasi baru dan kosakata baru dalam cerita 5. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan 4-5 anak per kelompok 6. Siswa diberikan LKPD 1 tentang menentukan pengetahuan baru dan kosakata baru. 7. Siswa menuliskan pengetahuan baru, istilah dan kosakata. 	140 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa pada setiap kelompok berkerjasama dalam mengerjakan 9. Siswa membacakan hasil LKPD 1 setelah selesai dikerjakan 10. Siswa dibimbing guru mengidentifikasi topik cerita. 11. Siswa diberikan LKPD 2 tentang menentukan topik dari teks. 12. Siswa menuliskan topik cerita . 13. Siswa pada setiap kelompok berkerjasama dalam mengerjakan 14. Siswa membacakan hasil LKPD 2 setelah selesai dikerjakan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri dengan <i>jujur</i>. 3. Siswa bersama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. 4. Guru memberikan pengayaan dan remedial. 5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 6. Siswa menyanyikan lagu daerah “Gundul-gundul Pacul” 	20 menit


Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>7. Salah seorang siswa memimpin untuk berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing untuk menumbuhkan sikap <i>beriman, bertaqwa</i> dan <i>bersyukur</i>.</p> <p>8. Guru memberikan pesan kepada siswa agar berhati-hati di jalan.</p>	

I. PENILAIAN

Ranah Penilaian	Teknik	Jenis	Bentuk
Sikap	Nontes	Observasi	Jurnal penilaian sikap
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan ganda
Keterampilan	Nontes	Penilaian kinerja	a. Rubrik penilaian kinerja menemukan informasi baru pada cerita nonfiksi (Bahasa Indonesia).

Semarang, 09 Maret 2020

Mengetahui,
Wali Kelas IVA



Nanis Harpeni, S.Pd.
NIP 196005021983042002

Praktikan



Gigih Wicaksono
NIM 1401416300

Mengotabun
Kepala SDN Campurejo 2



Handwritten signature of Anjin S.Pd.
NIP 196209231982011002

Langkah Pembelajaran dengan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif

3.7.1 Menemukan informasi baru pada teks cerita nonfiksi.	Berlatih menemukan informasi baru dengan membaca Buku Cerita Bergambar Interaktif halaman 1-30
3.7.2 Menyimpulkan informasi baru pada teks cerita nonfiksi	Berlatih menyimpulkan informasi baru dengan membaca Buku Cerita Bergambar Interaktif halaman 1-30
3.7.3 Menganalisis topik cerita nonfiksi.	Berlatih menganalisis topik cerita dengan membaca Buku Cerita Bergambar Interaktif halaman 32-44
3.7.4 Menganalisis kosakata baru pada teks cerita nonfiksi.	Berlatih menganalisis kosakata baru dengan membaca Buku Cerita Bergambar Interaktif halaman 32-44

Lampiran 1

BAHAN AJAR

Sekolah	: SDN 2 Campurejo
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Tema	: 5. Pahlawanku
Subtema	: 1. Perjuangan Para Pahlawan
Pembelajaran ke	: 1 (Bahasa Indonesia)
Alokasi Waktu	: 5 x 35 menit

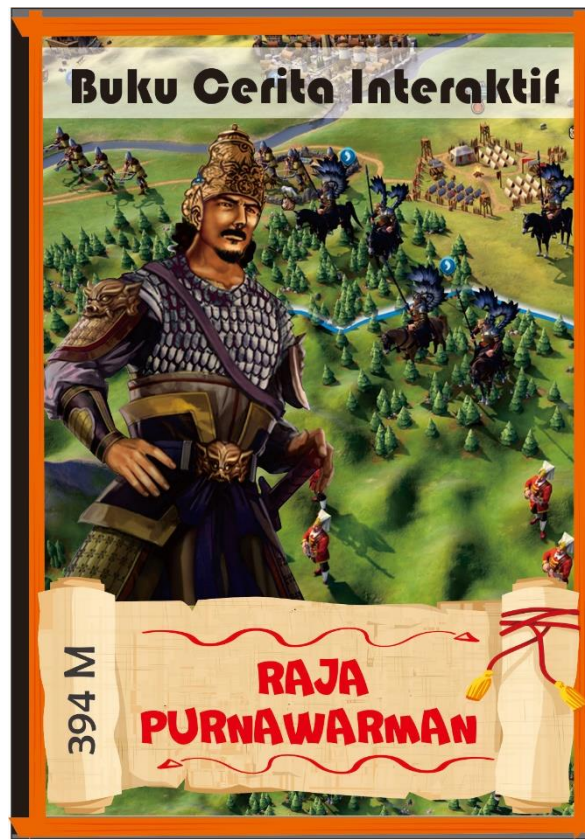
Kompetensi Dasar	Indikator	Bahan Ajar
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru pada teks cerita nonfiksi.	Materi Pokok: Pengetahuan baru (isi cerita) dari teks cerita nonfiksi
	3.7.2 Menyimpulkan informasi baru pada teks cerita nonfiksi	
	3.7.3 Menganalisis topik cerita nonfiksi.	
	3.7.4 Menganalisis kosakata baru pada teks cerita nonfiksi.	

Bahasa Indonesia

MATERI POKOK

Pengetahuan baru dari teks cerita non-fiksi

Setiap cerita pasti memuat pengetahuan-pengetahuan baru, isitilah dan kosa kata baru bagi pembacanya



Buku Cerita Bergambar Interaktif

Isi Buku Cerita

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Nama Tarumanegara berasal dari dua kata yaitu Tarum dan Negara. Tarum

adalah nama sungai yang pada masa sekarang ini dikenal dengan nama sungai Citarum, sedangkan Negara adalah kerajaan atau negara.

Letak kerajaan Tarumanegara adalah di wilayah sekitar Jawa Barat. Wilayah tersebut semakin meluas seiring perkembangan kerajaan ini setelah dipimpin oleh seorang raja yang bernama Raja Purnawarman. Raja Purnawarman, seperti yang dijelaskan dalam Prasasti Ciaruteun, Prasasti Kebon Kopi, dan beberapa prasasti lainnya merupakan sosok seorang raja yang sangat pandai dalam berperang.

Puncak masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara adalah pada saat dipimpin oleh Raja Purnawarman. Pada masa tersebut Kerajaan Tarumanegara bersiasat untuk memperluas daerah kekuasaannya hampir seluas daerah Jawa Barat saat ini. Raja Purnawarman juga menyusun pustaka seperti peraturan angkatan perang, undang-undang kerajaan, silsilah dinasti Warman dan siasat perang. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Raja Purnawarman memerintahkan untuk menggali sebuah kali. Penggalan sebuah kali ini sangat besar artinya, karena pembuatan kali ini merupakan pembuatan saluran irigasi untuk memperlancar pengairan sawah-sawah pertanian yang dimiliki oleh rakyat. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

Raja Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan Barat dan Utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera. Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

Beberapa prasasti lain peninggalan Kerajaan Tarumanegara yaitu, Prasasti Kebon Kopi, Prasasti ini bergambar bekas dua tapak kaki gajah yang diidentikkan dengan gajah Airawata, yaitu gajah tunggangan Dewa Wisnu. Prasasti yang ditemukan di Kampung Muara Hilir, Kecamatan Cibungbulang ini juga ditulis dengan huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta.

Prasasti Tugu, Prasasti Tugu ditemukan di Tugu, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara, terdiri dari 5 baris yang ditulis dengan aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta. Prasasti ini berisi tentang Raja Purnawarman yang memerintah untuk menggali saluran air Gomati dan Chandrabaga sepanjang 6.112 tombak yang selesai dalam 21 hari.

Prasasti Jambu, Prasasti ini ditemukan di bukit Koleangkak Bogor yang berisi tentang sanjungan kebesaran, kegagahan dan keberanian Raja Purnawarman.

Prasasti Jambu diketahui terukir sepasang telapak kaki dan terdapat keterangan puisi dua baris dengan aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta

Prasasti Muara Cianten, Prasasti ini ditemukan di Bogor dengan aksara Ikal, namun prasasti Muara Cianten ini belum dapat dibaca.

Prasasti Cidanghiyang, Prasasti Cidanghiyang ditemukan di kampung Lebak, pinggir Sungai Cidanghiyang, Pandeglang-Banten. Prasasti yang baru ditemukan pada tahun 1947 ini berisi “Inilah tanda keperwiraan, keagungan dan keberanian yang se sungguh-sungguhnya dari raja dunia, yang mulia Purnawarman, yang menjadi panji sekalian raja”.

Prasasti Pasir Awi, Prasasti ini ditemukan di Leuwiliang dengan aksara Ikal yang belum dapat dibaca. Pada prasasti ini ditemukan adanya pahatan gambar dahan dengan ranting, dedaunan serta buah-buahan dan gambar sepasang telapak kaki.

Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN 2 Campurejo
 Kelas/ Semester : IV/ 2
 Tema : 5. Pahlawanku
 Subtema : 1. Perjuangan Para Pahlawan
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia)

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru pada teks cerita nonfiksi.	Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menemukan informasi baru pada teks cerita nonfiksi dengan tepat.	Buku Cerita Bergambar Interaktif “Raja Purnawarman”
		3.7.2 Menyimpulkan informasi baru pada teks cerita nonfiksi	Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menyimpulkan informasi baru pada teks cerita nonfiksi dengan tepat.	
		3.7.3 Menganalisis topik cerita nonfiksi.	Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menganalisis topik cerita nonfiksi dengan tepat.	
		3.7.4 Menganalisis kosakata baru pada teks cerita nonfiksi.	Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menganalisis kosakata baru pada teks cerita nonfiksi dengan tepat.	

Buku Cerita Bergambar Interaktif

Kapal perang datang, apa perintahmu

Langsung perang 7

Tunggu malam 30

Pilih salah satu

25

Kamu telah berhasil menjadi Raja yang baik Prasasti itu diberi nama Prasasti Cirauteun. Terbuat dari batu dengan bekas injakan kaki.

Baca Isi Prasasti 27

Pilih salah satu

23

Rakyat Tarumanegara sangat berterima kasih kepadamu dan kembali hidup damai. Mereka ingin membuatkanmu prasasti sebagai wujud kecintaan

Setuju 23

Tolak 26

Pilih salah satu

29

Game Over

0-1 kali : Dewa

2-5 : Jenius

6-10 : Pintar

dias 10 : Noob

Buku Cerita Interaktif

Lampiran 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Sekolah : SDN 2 Campurejo
 Kelas/ Semester : IV/ 2
 Tema : 5. Pahlawanku
 Subtema : 1. Perjuangan Para Pahlawan
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia)

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru pada teks cerita nonfiksi.	Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menemukan informasi baru pada teks cerita nonfiksi dengan tepat.	Menuliskan informasi baru dari teks cerita nonfiksi.
		3.7.2 Menyimpulkan informasi baru pada teks cerita nonfiksi	Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menyimpulkan informasi baru pada teks cerita nonfiksi dengan tepat.	Menentukan topik teks dari cerita nonfiksi

		3.7.3 Menganalisis topik cerita nonfiksi.	Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menganalisis topik cerita nonfiksi dengan tepat.	
		3.7.4 Menganalisis kosakata baru pada teks cerita nonfiksi.	Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif “Raja Purnawarman”, siswa dapat menganalisis kosakata baru pada teks cerita nonfiksi dengan tepat.	

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Kelas/ Semester : IV/ 2
 Tema : 5. Pahlawanku
 Subtema : 1. Perjuangan Para Pahlawan
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia)
 Tanggal :
 Kegiatan : Menuliskan informasi baru dari
 teks cerita nonfiksi

Anggota Kelompok:

1.
2.
3.
4.

PETUNJUK MENGERJAKAN!

1. Tuliskan nama anggota kelompokmu.
2. Bacalah buku cerita bergambar interaktif dengan cermat
3. Jawablah pertanyaa berikut dengan benar
4. Diskusikan bersama kelompokmu dengan penuh tanggung jawab!

1. Tuliskan perjuangan yang dilakukan oleh Raja Purnawarman!

2. Tuliskan sikap kepahlawanan yang dimiliki oleh Raja Purnawarman!

3. Apa yang dirasakan rakyat Kerajaan Tarumanegara atas perjuangan yang dilakukan oleh Purnawarman?

4. Menurutmu, bagaimana kehidupan rakyat kerajaan Tarumanegara jika Rajanya tidak memiliki sikap kepahlawanan?

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Kelas/ Semester : IV/ 2
 Tema : 5. Pahlawanku
 Subtema : 1. Perjuangan Para Pahlawan
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia)
 Tanggal :
 Kegiatan : Menentukan topik cerita

Anggota Kelompok:

1.
2.
3.
4.

PETUNJUK MENGERJAKAN!

1. Tuliskan nama anggota kelompokmu.
2. Bacalah buku cerita bergambar interaktif dengan cermat.
3. Tuliskan topik dari teks yang ada dalam buku cerita bergambar interatif!

Topik Teks Buku Cergam Interaktif halaman 39
 Kerajaan Tarumanegara adalah kerajaan tertua yang pernah menguasai Pulau Jawa
 sebelah barat

Topik Teks Buku Cergam Interaktif halaman 40

Topik Teks Buku Cergam Interaktif halaman 41

Topik Teks Buku Cergam Interaktif halaman 42

Topik Teks Buku Cergam Interaktif halaman 43

Topik Teks Buku Cergam Interaktif halaman 44

Lampiran 4

KISI-KISI PENULISAN INSTRUMEN PENILAIAN

Sekolah : SDN 2 Campurejo
 Kelas/ Semester : IV/ 2
 Tema : 5. Pahlawanku
 Subtema : 1. Perjuangan Para Pahlawan
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia)

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Proses Kognisi	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru pada teks cerita nonfiksi.	Disajikan teks siswa dapat menemukan informasi baru pada teks cerita nonfiksi.	Kognitif C4/L3	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	1, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 13, 14, 22, 23
	3.7.2 Menyimpulkan informasi baru pada teks cerita nonfiksi	Disajikan teks, siswa dapat menyimpulkan	Kognitif C5/L3	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	2, 6, 12, 16, 17, 26

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah/ Proses Kognisi	Penilaian			Nomor Soal
				Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	
		informasi baru pada teks cerita nonfiksi.					
	3.7.3 Menganalisis topik cerita nonfiksi.	Disajikan teks, siswa dapat menganalisis topik cerita nonfiksi.	Kognitif C4/L3	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	18, 19, 21, 25
	3.7.4 Menganalisis kosakata baru pada teks cerita nonfiksi.	Disajikan teks, siswa dapat menganalisis kosakata baru pada teks cerita nonfiksi.	Kognitif C4/L3	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda	8, 9, 15, 20, 24

III. SOAL EVALUASI

Tema : Pahlawanku
 Subtema : 1. Perjuangan Para Pahlawan
 Pembelajaran : 1 (Bahasa Indonesia)
 Hari, tanggal :
 Alokasi waktu : menit

Nama :.....
 Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban a, b, atau c pada jawaban paling benar!

Bacalah teks berikut untuk menjawab nomor 1 – 12!

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau

Raja Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan Barat dan Utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

1. Raja Purnawarman merupakan seorang raja di....
 - a. Kerajaan Gangga
 - b. Kerajaan Cirebon
 - c. **Kerajaan Tarumanegara**
 - d. Kerajaan Negarataruma
2. Raja Purnawarman merupakan seorang raja yang....
 - a. **Bijaksana kepada seluruh rakyat**
 - b. Dibenci oleh rakyat
 - c. Tidak peduli kepada rakyat
 - d. Bijaksana kepada para petani
3. Kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh Raja Purnawarman pada tahun....
 - a. 295 M
 - b. 925 M
 - c. **395 M**
 - d. 392 M

4. Pada masanya Raja Purnawarman membuat bendungan, yaitu dengan membendung sungai....
 - a. **Gangga dan Cupu**
 - b. Cirebon dan Cupu
 - c. Gangga dan Cirebon
 - d. Cirebon dan laut utara
5. Raja Purnawarman dikenal sebagai raja yang pemberani karena....
 - a. Bermahkota burung gagak
 - b. Membuat saluran air
 - c. **Menumpas bajak laut**
 - d. Selalu berpetualang
6. Yang bukan merupakan wilayah Kerajaan Tarumanegara adalah....
 - a. Daratan
 - b. Laut utara
 - c. Laut barat
 - d. **Gurun**
7. Di ukiran Prasasti Ciaruteun terdapat simbol ... dari Raja Purnawarman.
 - a. Tapak Tangan
 - b. **Telapak Kaki**
 - c. Jari Tangan
 - d. Jari Kaki

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

8. Kata Ciaruteun digunakan untuk memberikan nama....
 - a. Daerah
 - b. **Prasasti**
 - c. Monumen
 - d. Raja
9. Kata Tarumanegara digunakan untuk memberikan nama....
 - a. Daerah
 - b. Prasasti
 - c. Monumen
 - d. **Kerajaan**
10. Panji Segala Raja adalah sebutan untuk Raja....
 - a. Semua Raja
 - b. **Purnawarman**
 - c. Tarumanegara
 - d. Mulawarman

Prasasti Peninggalan Kerajaan Tarumanegara

Beberapa prasasti peninggalan Kerajaan Tarumanegara yaitu, Prasasti Ciarunteun Prasasti ini ditemukan di tepi Sungai Ciarunteun, yaitu dekat dengan Sungai Cisadane Bogor.

Di dalamnya terdapat nama Tarumanegara, Raja Purnawarman dan lukisan sepasang kaki yang diduga dan diyakini sama dengan telapak kaki Dewa Wisnu.

Prasasti Kebon Kopi, Prasasti ini bergambar bekas dua tapak kaki gajah yang diidentikkan dengan gajah Airawata, yaitu gajah tunggangan Dewa Wisnu. Prasasti yang ditemukan di Kampung Muara Hilir, Kecamatan Cibungbulang ini juga ditulis dengan huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta.

Prasasti Tugu, Prasasti Tugu ditemukan di Tugu, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara, terdiri dari 5 baris yang ditulis dengan aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta. Prasasti ini berisi tentang Raja Purnawarman yang memerintah untuk menggali saluran air Gomati dan Chandrabaga sepanjang 6.112 tombak yang selesai dalam 21 hari.

11. Prasasti yang bukan merupakan peninggalan Kerajaan Tarumanegara adalah....
 - a. Prasasti Ciarunteun
 - b. Prasasti Kebon Kopi
 - c. Prasasti Tugu
 - d. **Prasasti Tombak**
12. Dari teks di atas dapat diambil kesimpulan bahwa prasasti ditulis dengan....
 - a. **Huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta**
 - b. Huruf Sanskerta dan bahasa Pallawa
 - c. Huruf Pahlawan dan bahasa Sanskerta
 - d. Huruf Pawalla dan bahasa Sanskerta
13. Kampung Muara Hilir, Kecamatan Cibungbulang adalah tempat ditemukannya....
 - a. Prasasti Tugu
 - b. **Prasasti Kebon Kopi**
 - c. Prasasti Cilincing
 - d. Prasasti Ciarunteun

Puncak masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara adalah pada saat dipimpin oleh Raja Purnawarman. Pada masa tersebut Kerajaan Tarumanegara bersiasat untuk memperluas daerah kekuasaannya hampir seluas daerah Jawa Barat saat ini. Raja Purnawarman juga menyusun pustaka seperti peraturan angkatan perang, undang-undang kerajaan, silsilah dinasti Warman dan siasat perang

Raja Purnawarman telah memerintahkan untuk menggali sebuah kali. Penggalan sebuah kali ini sangat besar artinya, karena pembuatan kali ini merupakan pembuatan saluran irigasi untuk memperlancar pengairan sawah-sawah pertanian yang dimiliki oleh rakyat.

14. Topik cerita di atas adalah....
 - a. Masa kemunduran Kerajaan Tarumanegara
 - b. Masa kemunduran Raja Purnawarman
 - c. **Masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara**
 - d. Masa kejayaan Kerajaan Purnawarman

15. Kata Warman merupakan nama sebuah....
- Prasasti
 - Pulau
 - Sungai
 - Dinasti**
16. Yang bukan merupakan tindakan Raja Purnawarman untuk membangun kerajaannya dari teks cerita di atas adalah...
- Menggali sebuah kali
 - Membuat peraturan angkatan perang
 - Membuat undang-undang kerajaan
 - Membuat peraturan pajak**
17. Dari teks di atas dapat disimpulkan bahwa....
- Raja Purnawarman merupakan raja yang sakti
 - Raja Purnawarman merupakan raja yang sombong
 - Raja Purnawarman merupakan raja yang tidak bijaksana
 - Raja Purnawarman merupakan raja yang bijaksana**

Agama Kerajaan Tarumanegara adalah agama Hindu. Agama Hindu yang berkembang di wilayah Kerajaan Tarumanegara adalah Hindu Waesnawa atau Hindu Wisnu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peninggalan jejak kaki Purnawarman, adanya lambang penjelmaan Dewa Wisnu yang terdapat dalam prasasti Ciaruteun.

Masa keruntuhan Kerajaan Tarumanegara terjadi setelah kerajaan ini dipimpin oleh raja generasi ke – 13 yang bernama Raja Tarusbawa. Runtuhnya kerajaan Hindu pertama di Pulau Jawa ini disebabkan lemahnya kepemimpinan Raja Tarusbawa dan gempuran dari Kerajaan Majapahit.

18. Topik pada paragraf pertama adalah....
- Dewa Wisnu adalah dewa agama Hindu
 - Agama yang dianut di Kerajaan Tarumanegara**
 - Hindu Waesnawa atau Hindu Wisnu
 - Penjelmaan Dewa Wisnu
19. Topik pada paragraf kedua adalah....
- Kerajaan Hindu pertama di Pulau Jawa
 - Agama yang dianut di Kerajaan Tarumanegara
 - Raja Tarusbawa dan gempuran Kerajaan Majapahit
 - Masa keruntuhan Kerajaan Tarumanegara**
20. Hindu Waesnawa merupakan kata yang berarti lain....

- a. Hindu Siwa
- b. Hindu Wisna
- c. Hindu Wisnu
- d. Hindu Krisna

Prasasti Jambu, Prasasti ini ditemukan di bukit Koleangkak Bogor yang berisi tentang sanjungan kebesaran, kegagahan dan keberanian Raja Purnawarman. Prasasti Jambu diketahui terukir sepasang telapak kaki dan terdapat keterangan puisi dua baris dengan aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta

Prasasti Muara Cianten, Prasasti ini ditemukan di Bogor dengan aksara Ikal, namun prasasti Muara Cianten ini belum dapat dibaca.

Prasasti Cidanghiyang, Prasasti Cidanghiyang ditemukan di kampung Lebak, pinggir Sungai Cidanghiyang, Pandeglang-Banten. Prasasti yang baru ditemukan pada tahun 1947 ini berisi “Inilah tanda keperwiraan, keagungan dan keberanian yang se sungguh-sungguhnya dari raja dunia, yang mulia Purnawarman, yang menjadi panji sekalian raja”.

Prasasti Pasir Awi, Prasasti ini ditemukan di Leuwiliang dengan aksara Ikal yang belum dapat dibaca. Pada prasasti ini ditemukan adanya pahatan gambar dahan dengan ranting, dedaunan serta buah-buahan dan gambar sepasang telapak kaki.

21. Topik pada paragraf pertama adalah tentang...
 - a. Prasasti Jambu
 - b. Prasasti Muara Cianten
 - c. Prasasti Cidanghiyang
 - d. Prasasti Pasir Awi
22. Prasasti yang belum bisa terbaca dengan jelas adalah...
 - a. Prasasti Jambu
 - b. Prasasti Muara Cianten
 - c. Prasasti Cidanghiyang
 - d. Prasasti Pasir Awi
23. Prasasti Cidanghiyang diberi nama Cidanghiyang yang diambil dari nama sebuah...
 - a. Pohon
 - b. Kota
 - c. Sungai
 - d. Patung
24. Pasir Awi merupakan nama sebuah...
 - a. Pohon
 - b. Kota
 - c. Sungai
 - d. Prasasti
25. Topik paragraf ketiga adalah tentang...
 - a. Prasasti Jambu
 - b. Prasasti Muara Cianten
 - c. Prasasti Cidanghiyang
 - d. Prasasti Pasir Awi
26. Peninggalan berupa prasasti yang sesuai teks paragraf di atas adalah prasasti...
 - a. Pasir Awi, Jambu dan Muara Cianten
 - b. Pasir Abu, Jambu dan Muara Cianten
 - c. Muara Cianten, Jambu dan Cidanghiyang
 - d. Jambu, Cidanghiyang dan Pasir Awi

KUNCI JAWABAN

No. Soal	Kunci jawaban	No. Soal	Kunci jawaban	No. Soal	Kunci jawaban
1	C	11	D	21	A
2	A	12	A	22	B
3	C	13	B	23	C
4	A	14	C	24	D
5	C	15	D	25	C
6	D	16	D	26	D
7	B	17	D		
8	B	18	B		
9	D	19	D		
10	B	20	C		

PEDOMAN PENSKORAN

No. Soal	Bobot skor	No. Soal	Bobot skor	No. Soal	Bobot skor
1	1	11	1	21	1
2	1	12	1	22	1
3	1	13	1	23	1
4	1	14	1	24	1
5	1	15	1	25	1
6	1	16	1		
7	1	17	1		
8	1	18	1		
9	1	19	1		
10	1	20	1		
Skor total	26				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Lampiran 15

Hasil Angket Kebutuhan Guru

Lampiran 8

ANGKET KEBUTUHAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN MENEMUKAN ISI CERITA
KELAS IV SD

Identitas Responden

Nama : Nanis Harpeni
NIP : 196005021983042002
Sekolah : SDN Campurejo 2

A. PROFIL MENEMUKAN ISI CERITA

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom berikut in dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan kondisi yang Anda alami. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN	ALASAN
1.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia yang Anda lakukan sesuai dengan kompetensi dasar?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak	Karena untuk mengajar kelas seperti itu.
2.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menemukan isi cerita sulit dilakukan?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak	Sulit untuk memahami bacaan.
3.	Apakah peserta didik memiliki penguasaan yang baik dalam menemukan isi cerita?	() ya (<input checked="" type="checkbox"/>) tidak	Karena kurangnya pemahaman dan membaca.
4.	Apakah dalam pembelajaran menemukan isi cerita merupakan pembelajaran yang tidak menyenangkan?	() ya (<input checked="" type="checkbox"/>) tidak	Pada di kelas ini sudah ada PR untuk mencari isi cerita.
5.	Apakah dalam pembelajaran menemukan isi cerita mengalami kendala dalam memilih media?	() ya (<input checked="" type="checkbox"/>) tidak	Karena media itu masih kurang.
6.	Apakah setiap pembelajaran menemukan isi cerita selalu diberikan contoh?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak	Supaya siswa sudah mulai memahami isi cerita.

7.	Apakah dalam pembelajaran menemukan isi cerita peserta didik selalu aktif dan kreatif?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak	Siswa terlihat selalu aktif walaupun susah.
8.	Apakah media yang tersedia sudah mendukung pembelajaran menemukan isi cerita?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak	Siswa walaupun sudah lama sudah merasa bosan membaca buku. Bisa saja pakai film.
9.	Apakah perlu media dalam pembelajaran menemukan isi cerita?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak	Tiya supaya siswa mudah memahami.
10.	Apakah media dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak	Dya karena di media siswa akan lebih paham.

B. PROFIL MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban di bawah ini dengan memberi tanda centang () sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN	ALASAN
1.	Berapa jumlah halaman media buku cerita bergambar interaktif?	() >35 halaman () <35 halaman (<input checked="" type="checkbox"/>) lainnya	Sesuai dengan kebutuhan.
2.	Sebaiknya berapa ukuran media buku cerita bergambar interaktif?	() kecil (<input checked="" type="checkbox"/>) sedang () besar	Sesuai dengan siswa.
3.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan pada media buku cerita bergambar interaktif?	() kertas tebal () kertas tipis (<input checked="" type="checkbox"/>) lainnya	Supaya tidak mudah rusak.
4.	Warna apa yang sebaiknya digunakan pada buku cerita bergambar interaktif?	() berwarna gelap (<input checked="" type="checkbox"/>) berwarna cerah () lainnya	Menarik minat anak.
5.	Bagaimanakah sebaiknya cara memberikan panduan penggunaan buku?	() dalam buku () secara lisan (<input checked="" type="checkbox"/>) lainnya	Supaya siswa lebih memahami.

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan buku cerita bergambar interaktif!

- Cerita yang menarik, warna yang cerah!
- dan nama menarik.

.....
.....
Semarang, 6.....2020

Responden,

M. Agus Haryadi
M. Agus Haryadi, S.M.

Lampiran 16

Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Lampiran 9

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA
DALAM PEMBELAJARAN MENEMUKAN ISI CERITA
KELAS IV SD**

Identitas Responden

Nama : Adam Maulana Wijanariko
Kelas : IV A
Sekolah : Sd. 2. Cempurja

A. PROFIL MENEMUKAN ISI CERITA

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1.	Apakah kamu suka membaca cerita untuk tahu isi ceritanya?	(✓) ya () tidak
2.	Apakah kamu pernah membaca cerita untuk tahu isi ceritanya?	(✓) ya () tidak
3.	Apakah kamu suka cerita tentang kerajaan?	(✓) ya () tidak
4.	Apakah kamu mampu mengungkapkan isi cerita dari cerita yang pernah kamu baca?	() ya (✓) tidak
5.	Bagaimana pendapat kamu mengenai ketersediaan media untuk mempelajari materi menemukan isi cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia sudah lengkap?	() sudah lengkap (✓) kurang lengkap () tidak lengkap
6.	Dalam pembelajaran menemukan isi cerita, apakah gurumu memberikan contoh cerita lain (selain dalam buku pelajaran yang sudah ada)?	() ya (✓) tidak
7.	Dalam pembelajaran menemukan isi cerita, apakah kamu suka berlatih menemukan isi cerita?	() ya (✓) tidak

B. PROFIL MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan yang diharapkan. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN	ALASAN
1.	Berapa jumlah halaman media buku cerita bergambar interaktif?	() >35 halaman (✓) <35 halaman (✓) lainnya	Sesuai dengan cerita
2.	Sebaiknya berapa ukuran media buku cerita bergambar interaktif?	() kecil (✓) sedang () besar	Saya suka lebih suka yang sedang
3.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan pada media buku cerita bergambar interaktif?	() kertas tebal (✓) kertas tipis () lainnya	Saya lebih suka yang tipis
4.	Warna apa yang sebaiknya digunakan pada buku cerita bergambar interaktif?	() berwarna gelap (✓) berwarna cerah () lainnya	Saya suka yang lebih cerah
5.	Bagaimanakah sebaiknya cara memberikan panduan penggunaan buku?	(✓) dalam buku () secara lisan () lainnya	

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan buku cerita bergambar interaktif!

..... Saya lebih suka membaca cerita yang menarik

.....

.....

Semarang, 9 Maret 2020

Responden,

AE

..... Adam Maulana Wijanor

Lampiran 17

Hasil Angket Penilaian Ahli Media

Lampiran 10

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR
INTERAKTIF PADA MATERI MENEMUKAN ISI CERITA SISWA KELAS IV SD**

Judul Media : Buku Cerita Bergambar Interaktif

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Menemukan isi cerita

Sasaran Media : Siswa kelas IV SD

Validator : Novi Setyasto, M. Pd

Hari/tanggal : Senin, 02 Maret 2020

Petunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah tersedia.
2. Penilaian yang diberikan pada setiap komponen dengan cara membubuhkan tanda lingkaran (O) pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat.

Makna angka-angka tersebut adalah:

Angka 4 : Sangat Sesuai

Angka 3 : Sesuai

Angka 2 : Kurang Sesuai

Angka 1 : Tidak Sesuai

Contoh :

4	3	2	1
---	---	---	---

Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibu memberi saran. Di samping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap : "Media Buku Cerita Bergambar Interaktif Pada Materi Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SD" yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A

A. Bentuk, Warna, dan Bahan

1. Apakah desain buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan menarik perhatian siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

2. Apakah desain buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita sesuai dengan karakter siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

3. Apakah ukuran buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita telah sesuai dengan kebutuhan siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

4. Apakah komposisi warna buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita telah sesuai?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....

5. Apakah pemilihan bahan buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita telah sesuai?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

-
.....
6. Apakah media buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita mudah dikelola?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

7. Apakah media buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita mudah perawatanya?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

8. Apakah media buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita mudah digunakan?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
.....

FORMAT B

Saran perbaikan secara umum media buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita pada siswa kelas IV SD:

Petunjuk penggunaanya ditambah, cover diperbaiki.

Kesimpulan umum,

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan maka buku cerita bergambar interaktif pada materi menemukan isi cerita dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi
- (2) Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Semarang.....Maret..... 2020

Validator,



NOVI SETYAWAN
 HP. 0870 11101015041001

Lampiran 18

Hasil Angket Penilaian Ahli Materi

Lampiran 11

**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR
INTERAKTIF PADA MATERI MENEMUKAN ISI CERITA SISWA KELAS IV SD**

Judul Media : Buku Cerita Bergambar Interaktif

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Menemukan isi cerita

Sasaran Media : Siswa kelas IV SD

Validator : *Qurata Ayu Nema, M.Pd*

Hari/tanggal : *Rabu, 04 Maret 2020*

Petunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah tersedia.
2. Penilaian yang diberikan pada setiap komonen dengan cara membubuhkan tanda lingkaran (O) pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat.

Makna angka-angka tersebut adalah:

Angka 4 : Sangat Sesuai

Angka 3 : Sesuai

Angka 2 : Kurang Sesuai

Angka 1 : Tidak Sesuai

Contoh :

4	3	2	1
---	---	---	---

Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibu memberi saran. Di samping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan komentar dan saran perbaikan secara umum terhadap : "Media Buku Cerita Bergambar Interaktif Pada Materi Menemukan Isi Cerita Siswa Kelas IV SD" yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A

A. Isi/ Materi

a. Bagaimanakah kesesuaian materi dengan KI dan KD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
sewai

b. Apakah cerita dalam materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
sudah sewai

3. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
Sudah sewai

4. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
tambahkan contoh

5. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

.....
sewai

6. Apakah urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

..... mudah → sesuai

B. Aspek Kebahasaan

7. Apakah jenis cerita yang dipakai dalam penelitian sesuai untuk siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

..... sesuai kd

8. Apakah bahasa yang digunakan dalam cerita sesuai dengan siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

..... mudah

9. Apakah isi cerita sesuai untuk siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan:

..... sesuai

FORMAT B

Saran perbaikan secara umum media buku cerita bergambar interaktif untuk materi menemukan isi cerita kelas IV SD:

tersebut layak untuk menemukan dan menyimpulkan informasi

Kesimpulan umum,

Berdasarkan penilaian kelayakan maka materi untuk menemukan isi cerita menggunakan buku cerita bergambar interaktif pada kelas IV SD dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Semarang, Maret 2020

Validator,



Qurata Atu Haina, M. Pd.

Lampiran 19

Hasil Angket Tanggapan Guru

Lampiran 12

**ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR
INTERAKTIF UNTUK KEMAMPUAN MENEMUKAN ISI CERITA**

Nama : Nanis Harpeni
 NIP : 196005021903042002
 Instansi : SDN Campurejo 2

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah nama, NIP, dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pernyataan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh :

No.	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan buku cerita bergambar interaktif secara keseluruhan menarik.				√
2.	Media buku cerita bergambar interaktif sesuai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan indikator pembelajaran.				√

Keterangan:

- 1 : Kurang Setuju
 2 : Cukup
 3 : Setuju
 4 : Sangat Setuju

Daftar pertanyaan :

No.	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Penampilan buku cerita bergambar interaktif menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa untuk memainkan dan menggunakannya sebagai media.				√
2.	Media buku cerita bergambar interaktif sesuai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan indikator pembelajaran				√

3.	Buku cerita bergambar interaktif mudah digunakan siswa dan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemikiran siswa Sekolah Dasar.				✓
4.	Desain buku cerita bergambar interaktif variatif dan dapat menarik perhatian siswa.			✓	
5.	Media buku cerita bergambar interaktif dapat menumbuhkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.				✓
6.	Media buku cerita bergambar interaktif membuat siswa lebih percaya diri saat bercerita.			✓	
7.	Dengan adanya buku cerita bergambar interaktif ini memudahkan dalam proses pembelajaran materi menemukan isi cerita.				✓
8.	Media buku cerita bergambar interaktif memotivasi siswa untuk menemukan isi cerita.			✓	
9.	Langkah-langkah penggunaan media buku cerita bergambar interaktif mudah dimengerti.				✓
10.	Jumlah halaman buku sudah sesuai				✓

Saran :

.....

.....

.....

.....

Semarang, 2020

Guru Kelas IV A

Margi
Kanis Margani, S.Pd
 NIP: 196095021983042002

Lampiran 20

Hasil Angket Tanggapan Siswa

Lampiran 13

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP BUKU CERITA BERGAMBAR
INTERAKTIF UNTUK KEMAMPUAN MENEMUKAN ISI CERITA**

Nama : Nuala ~~XXXXXXXXXX~~

No. Presensi : 20

Petunjuk Pengisian :

Isilah kolom berikut ini dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh :

No.	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan buku cerita bergambar interaktif menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk membuat dan menggunakan media.				√
2.	Desain buku cerita bergambar interaktif menarik dan warna bervariasi.				√

Keterangan:

- 1 : Kurang Setuju
- 2 : Cukup
- 3 : Setuju
- 4 : Sangat Setuju

Daftar Pertanyaan :

No.	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan buku cerita bergambar interaktif menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk menggunakan media.			√	
2.	Desain buku cerita bergambar interaktif menarik dan warna bervariasi.			√	
3.	Saya merasa lebih tertarik menemukan isi cerita dengan menggunakan buku cerita bergambar interaktif.				√
4.	Buku cerita bergambar interaktif mudah digunakan sehingga mudah memahami isi cerita.			√	

5.	Perpaduan kertas cover dan isi menghasilkan buku cerita lebih mudah dipegang dan menarik.			✓	
6.	Media buku cerita bergambar interaktif menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar				✓
7.	Buku cerita bergambar interaktif membuat saya lebih aktif dan mudah untuk menemukan isi cerita.				✓
8.	Desain buku cerita bergambar interaktif menarik.			✓	
9.	Panduan penggunaan buku cerita bergambar interaktif mudah dipahami				✓
10.	Jumlah halaman buku cerita bergambar interaktif sesuai.			✓	

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media buku cerita bergambar interaktif pada materi menemukan isi cerita!

buku cerita bergambar interaktif membuat saya lebih
aktif dan mudah dipahami paduan penggunaan
buku cerita bergambar dan bagus.

Semarang, 13/3/2020 2020

Siswa

Nur

Lampiran 21**Daftar Responden Siswa Kelas IVA SDN 2 Campurejo Kabupaten Kendal**

No.	Inisial Responden
1.	AMW
2.	AR
3.	AS
4.	BCF
5.	CSA
6.	DAD
7.	GMB
8.	HK
9.	KAR
10.	MN
11.	MDF
12.	MEY
13.	MIZA
14.	MKA
15.	MREM
16.	MUN
17.	MEFA
18.	NR
19.	NSA
20.	NSDA
21.	NFH
22.	RD
23.	SN
24.	SPM
25.	TGS
26.	S
27.	RAR

Lampiran 22

Rekapitulasi Nilai Kelompok Kecil Siswa Kelas IVB SDN 2 Campurejo

Nama Siswa	Nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas IVB	
	Tes Awal	Tes Akhir
Airin Septiani Nur Ramadani	69	88
Ashifa Shara Safitri	57	77
Benecditus Jerico Sanjaya	62	81
Fawwas Abid Naufal	65	81
Feliza Fania Dewi	65	85
Ririn Faizah Setiawan	73	85
Jumlah	391	497
Rata-rata	65,17	82,83

Kendal, 7 Maret 2020
Wali Kelas IVB



Sunarni, S.Pd.
NIP 196104241991032005

Lampiran 23

Rekapitulasi Nilai Kelompok Besar Siswa Kelas IVA SDN 2 Campurejo

Nama Siswa	Nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas VA	
	Tes Awal	Tes Akhir
Adam Maulana W	62	85
Ahmad Rozikin	77	88
Alika Sausan	69	77
Bagas Candra F	69	85
Calita Shyfa A	50	77
Dini Arsita Dewi	73	81
Gizka Maulida B	73	85
Hasan Kurniawan	81	92
Kela Agustina R	58	77
M. Nurroichan	77	81
M. Dzaky Firmansyah	73	77
M. Erlan Yudha P	50	77
M. Ibnu Zacky A	69	77
M. Krisna A	85	85
M. Rava El Arya M	65	85
M. Ulin Nuza	69	85
Mutadnor	81	88
Naiza Rahmawati	69	81
Nasya S A	77	92
Naufas Sandifa A	73	88
Nur Fitriyatun M	73	77
Rizky Dwiyanto	69	81
Sezzalura M	69	88
Shinta Fitri	73	85
Tegar G S	73	85
Satrio	62	81
Ridza Ayu Rukmawati	50	73
Jumlah	1869	2231
Rata-rata	69,23	82,62

Kendal, 10 Maret 2020
Wali Kelas IVA



Nanis Harpeni, S.Pd.
NIP. 1960050219830420

Lampiran 24

Hasil Tes Akhir

1. Nilai Tertinggi (92)

8

— Hasan K

Postest

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

Raja Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan Barat dan Utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

- Raja Purnawarman merupakan seorang raja di....
 - Kerajaan Gangga
 - Kerajaan Cirebon
 - Kerajaan Tarumanegara
 - Kerajaan Negarataruma
- Raja Purnawarman merupakan seorang raja yang ...
 - Bijaksana kepada seluruh rakyat
 - Dibenci oleh rakyat
 - Tidak peduli kepada rakyat
 - Bijaksana kepada para petani
- Kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh Raja Purnawarman pada tahun....
 - 295 M
 - 925 M
 - 395 M
 - 392 M
- Pada masanya Raja Purnawarman membuat bendungan, yaitu dengan membendung sungai...
 - Gangga dan Cupu
 - Cirebon dan Cupu
 - Gangga dan Cirebon
 - Cirebon dan laut utara
- Raja Purnawarman dikenal sebagai raja yang pemberani karena...
 - Bermahkota burung gagak
 - Membuat saluran air
 - Menumpas bajak laut
 - Selalu berpetualang
- Yang bukan merupakan wilayah Kerajaan Tarumanegara adalah...
 - Daraian
 - Laut utara
 - Laut barat
 - Gurun

S-2

7. Di ukiran Prasasti Ciaruteun terdapat simbol ... dari Raja Purnawarman.

- a. Tapak Tangan c. Jari Tangan
 b. Telapak Kaki d. Jari Kaki

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

8. Kata Ciaruteun digunakan untuk memberikan nama....

- a. Daerah c. Monumen
 b. Prasasti d. Raja

9. Kata Tarumanegara digunakan untuk memberikan nama....

- a. Daerah c. Monumen
 c. Prasasti d. Kerajaan

10. Panji Segala Raja adalah sebutan untuk Raja....

- a. Semua Raja c. Tarumanegara
 b. Purnawarman d. Mulawarman

Prasasti Peninggalan Kerajaan Tarumanegara

Beberapa prasasti peninggalan Kerajaan Tarumanegara yaitu, Prasasti Ciarunteun. Prasasti ini ditemukan di tepi Sungai Ciarunteun, yaitu dekat dengan Sungai Cisadane Bogor. Didalamnya terdapat nama Tarumanegara, Raja Purnawarman dan lukisan sepasang kaki yang diduga dan diyakini sama dengan telapak kaki Dewa Wisnu.

Prasasti Kebon Kopi, Prasasti ini bergambar bekas dua tapak kaki gajah yang diidentikkan dengan gajah Airawata, yaitu gajah tunggangan Dewa Wisnu. Prasasti yang ditemukan di Kampung Muara Hilir, Kecamatan Cibungbulang ini juga ditulis dengan huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta.

Prasasti Tugu, Prasasti Tugu ditemukan di Tugu, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara, terdiri dari 5 baris yang ditulis dengan aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta. Prasasti ini berisi

tentang Raja Purnawarman yang memerintah untuk menggali saluran air Gomati dan Chandrabaga sepanjang 6.112 tombak yang selesai dalam 21 hari.

11. Prasasti yang bukan merupakan peninggalan Kerajaan Tarumanegara adalah...
 - a. Prasasti Ciarunteun
 - b. Prasasti Kebon Kopi
 - c. Prasasti Tugu
 - d. Prasasti Tombak
12. Dari teks diatas dapat diambil kesimpulan bahwa prasasti ditulis dengan...
 - a. Huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta
 - b. Huruf Sanskerta dan bahasa Pallawa
 - c. Huruf Pahlawan dan bahasa Sanskerta
 - d. Huruf Pawalla dan bahasa Sanskerta
13. Kampung Muara Hilir, Kecamatan Cibungbulang adalah tempat ditemukannya...
 - a. Prasasti Tugu
 - b. Prasasti Kebon Kopi
 - c. Prasasti Cilincing
 - d. Prasasti Ciarunteun

Puncak masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara adalah pada saat dipimpin oleh Raja Purnawarman. Pada masa tersebut Kerajaan Tarumanegara bersiasat untuk memperluas daerah kekuasaannya hampir seluas daerah Jawa Barat saat ini. Raja Purnawarman juga menyusun pustaka seperti peraturan angkatan perang, undang-undang kerajaan, silsilah dinasti Warman dan siasat perang

Raja Purnawarman telah memerintahkan untuk menggali sebuah kali. Penggalan sebuah kali ini sangat besar artinya, karena pembuatan kali ini merupakan pembuatan saluran irigasi untuk memperlancar pengairan sawah-sawah pertanian yang dimiliki oleh rakyat.

14. Topik cerita diatas adalah...
 - a. Masa kemunduran Kerajaan Tarumanegara
 - b. Masa kemunduran Raja Purnawarman
 - c. Masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara
 - d. Masa kejayaan Kerajaan Purnawarman
15. Kata Warman merupakan nama sebuah...
 - a. Prasasti
 - b. Pulau
 - c. Sungai
 - d. Dinasti
16. Yang bukan merupakan tindakan Raja Purnawarman untuk membangun kerajaannya dari teks cerita diatas adalah...
 - a. Menggali sebuah kali
 - b. Membuat peraturan angkatan perang

- c. Membuat undang-undang kerajaan
 Membuat peraturan pajak
17. Dari teks diatas dapat disimpulkan bahwa....
- a. Raja Purnawarman merupakan raja yang sakti
 b. Raja Purnawarman merupakan raja yang sombong
 c. Raja Purnawarman merupakan raja yang tidak bijaksana
 Raja Purnawarman merupakan raja yang bijaksana

Agama Kerajaan Tarumanegara adalah agama Hindu. Agama Hindu yang berkembang di wilayah Kerajaan Tarumanegara adalah Hindu Waesnawa atau Hindu Wisnu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peninggalan jejak kaki Purnawarman, adanya lambang penjelmaan Dewa Wisnu yang terdapat dalam prasasti Ciaruteun.

Masa keruntuhan Kerajaan Tarumanegara terjadi setelah kerajaan ini dipimpin oleh raja generasi ke – 13 yang bernama Raja Tarusbawa. Runtuhnya kerajaan Hindu pertama di Pulau Jawa ini disebabkan lemahnya kepemimpinan Raja Tarusbawa dan gempuran dari Kerajaan Majapahit.

18. Topik pada paragraf pertama adalah....
- a. Dewa Wisnu adalah dewa agama Hindu
 Agama yang dianut di Kerajaan Tarumanegara
 c. Hindu Waesnawa atau Hindu Wisnu
 d. Penjelmaan Dewa Wisnu
19. Topik pada paragraf kedua adalah....
- a. Kerajaan Hindu pertama di Pulau Jawa
 b. Agama yang dianut di Kerajaan Tarumanegara
 c. Raja Tarusbawa dan gempuran Kerajaan Majapahit
 Masa keruntuhan Kerajaan Tarumanegara
20. Hindu Waesnawa merupakan kata yang berarti lain....
- a. Hindu Siwa Hindu Wisnu
 b. Hindu Wisna d. Hindu Krisna

Prasasti Jambu, Prasasti ini ditemukan di bukit Koleangkak Bogor yang berisi tentang sanjungan kebesaran, kegagahan dan keberanian Raja Purnawarman. Prasasti Jambu diketahui terukir sepasang telapak kaki dan terdapat keterangan puisi dua baris dengan aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta

Prasasti Muara Cianten, Prasasti ini ditemukan di Bogor dengan aksara Ikal, namun prasasti Muara Cianten ini belum dapat dibaca.

Prasasti Cidanghiyang, Prasasti Cidanghiyang ditemukan di kampung Lebak, pinggir Sungai Cidanghiyang, Pandeglang-Banten. Prasasti yang baru ditemukan pada tahun 1947 ini berisi "Inilah tanda keperwiraan, keagungan dan keberanian yang se sungguh-sungguhnya dari raja dunia, yang mulia Purnawarman, yang menjadi panji sekalian raja".

Prasasti Pasir Awi, Prasasti ini ditemukan di Leuwiliang dengan aksara Ikal yang belum dapat dibaca. Pada prasasti ini ditemukan adanya pahatan gambar dahan dengan ranting, dedaunan serta buah-buahan dan gambar sepasang telapak kaki.

21. Topik pada paragraf pertama adalah tentang...
- | | |
|--|--------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Prasasti Jambu | c. Prasasti Cidanghiyang |
| b. Prasasti Muara Cianten | d. Prasasti Pasir Awi |
22. Prasasti yang belum bisa terbaca dengan jelas adalah...
- | | |
|--|--------------------------|
| a. Prasasti Jambu | c. Prasasti Cidanghiyang |
| <input checked="" type="checkbox"/> Prasasti Muara Cianten | d. Prasasti Pasir Awi |
23. Prasasti Cidanghiyang diberi nama Cidanghiyang yang diambil dari nama sebuah...
- | | | | |
|----------|---------|--|-----------|
| a. Pohon | b. Kota | <input checked="" type="checkbox"/> Sungai | d. Patung |
|----------|---------|--|-----------|
24. Pasir Awi merupakan nama sebuah...
- | | | | |
|----------|---------|-----------|--|
| a. Pohon | b. Kota | c. Sungai | <input checked="" type="checkbox"/> Prasasti |
|----------|---------|-----------|--|
25. Topik paragraf ketiga adalah tentang...
- | | |
|---------------------------|---|
| a. Prasasti Jambu | <input checked="" type="checkbox"/> Prasasti Cidanghiyang |
| b. Prasasti Muara Cianten | d. Prasasti Pasir Awi |
26. Peninggalan berupa prasasti yang sesuai teks paragraf di atas adalah prasasti...
- | |
|---|
| a. Pasir Awi, Jambu dan Muara Ciantening |
| b. Pasir Abu, Jambu dan Muara Ciantening |
| c. Muara Ciantening, Jambu dan Cidanghiyang |
| <input checked="" type="checkbox"/> Jambu, Cidanghiyang dan Pasir Awi |

2. Nilai Sedang (85)

M. ulin nuha

16

Postest

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

Raja Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan Barat dan Utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

1. Raja Purnawarman merupakan seorang raja di...
 - a. Kerajaan Gangga
 - b. Kerajaan Tarumanegara
 - c. Kerajaan Cirebon
 - d. Kerajaan Negarataruma
2. Raja Purnawarman merupakan seorang raja yang...
 - a. Bijaksana kepada seluruh rakyat
 - b. Dibenci oleh rakyat
 - c. Tidak peduli kepada rakyat
 - d. Bijaksana kepada para petani
3. Kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh Raja Purnawarman pada tahun...
 - a. 295 M
 - b. 395 M
 - c. 925 M
 - d. 392 M
4. Pada masanya Raja Purnawarman membuat bendungan, yaitu dengan membendung sungai...
 - a. Gangga dan Cupu
 - b. Cirebon dan Cupu
 - c. Gangga dan Cirebon
 - d. Cirebon dan laut utara
5. Raja Purnawarman dikenal sebagai raja yang pemberani karena...
 - a. Bermahkota burung gagak
 - b. Membuat saluran air
 - c. Menumpas bajak laut
 - d. Selalu berpetualang
6. Yang bukan merupakan wilayah Kerajaan Tarumanegara adalah...
 - a. Deratan
 - b. Laut utara
 - c. Laut barat
 - d. Gurun

S-4

7. Di ukiran Prasasti Ciaruteun terdapat simbol ... dari Raja Purnawarman.
- a. Tapak Tangan c. Jari Tangan
 b. Telapak Kaki d. Jari Kaki

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

8. Kata Ciaruteun digunakan untuk memberikan nama....
- a. Daerah c. Monumen
 b. Prasasti d. Raja
9. Kata Tarumanegara digunakan untuk memberikan nama....
- a. Daerah c. Monumen
 c. Prasasti d. Kerajaan
10. Panji Segala Raja adalah sebutan untuk Raja....
- a. Semua Raja c. Tarumanegara
 b. Purnawarman d. Mulawarman

Prasasti Peninggalan Kerajaan Tarumanegara

Beberapa prasasti peninggalan Kerajaan Tarumanegara yaitu, Prasasti Ciarunteun. Prasasti ini ditemukan di tepi Sungai Ciarunteun, yaitu dekat dengan Sungai Cisdane Bogor. Didalamnya terdapat nama Tarumanegara, Raja Purnawarman dan lukisan sepasang kaki yang diduga dan diyakini sama dengan telapak kaki Dewa Wisnu.

Prasasti Kebon Kopi, Prasasti ini bergambar bekas dua tapak kaki gajah yang diidentikkan dengan gajah Airawata, yaitu gajah tunggangan Dewa Wisnu. Prasasti yang ditemukan di Kampung Muara Hilir, Kecamatan Cibungbulang ini juga ditulis dengan huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta.

Prasasti Tugu, Prasasti Tugu ditemukan di Tugu, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara, terdiri dari 5 baris yang ditulis dengan aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta. Prasasti ini berisi

tentang Raja Purnawarman yang memerintah untuk menggali saluran air Gomati dan Chandrabaga sepanjang 6.112 tombak yang selesai dalam 21 hari.

11. Prasasti yang bukan merupakan peninggalan Kerajaan Tarumanegara adalah...
- | | |
|------------------------|--|
| a. Prasasti Ciarunteun | c. Prasasti Tugu |
| b. Prasasti Kebon Kopi | <input checked="" type="checkbox"/> d. Prasasti Tombak |

12. Dari teks diatas dapat diambil kesimpulan bahwa prasasti ditulis dengan...

- | | |
|---|--|
| a. Huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta | c. Huruf Pahlawan dan bahasa Sanskerta |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Huruf Sanskerta dan bahasa Pallawa | d. Huruf Pawalla dan bahasa Sanskerta |

13. Kampung Muara Hilir, Kecamatan Cibungbulang adalah tempat ditemukannya...

- | | |
|--|------------------------|
| a. Prasasti Tugu | c. Prasasti Cilincing |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Prasasti Kebon Kopi | d. Prasasti Ciarunteun |

Puncak masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara adalah pada saat dipimpin oleh Raja Purnawarman. Pada masa tersebut Kerajaan Tarumanegara bersiasat untuk memperluas daerah kekuasaannya hampir seluas daerah Jawa Barat saat ini. Raja Purnawarman juga menyusun pustaka seperti peraturan angkatan perang, undang-undang kerajaan, silsilah dinasti Warman dan siasat perang

Raja Purnawarman telah memerintahkan untuk menggali sebuah kali. Penggalian sebuah kali ini sangat besar artinya, karena pembuatan kali ini merupakan pembuatan saluran irigasi untuk memperluas pengairan sawah-sawah pertanian yang dimiliki oleh rakyat.

14. Topik cerita diatas adalah...

- | |
|---|
| a. Masa kemunduran Kerajaan Tarumanegara |
| b. Masa kemunduran Raja Purnawarman |
| c. Masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara |
| <input checked="" type="checkbox"/> d. Masa kejayaan Kerajaan Purnawarman |

15. Kata Warman merupakan nama sebuah...

- | | |
|-------------|--|
| a. Prasasti | c. Sungai |
| b. Pulau | <input checked="" type="checkbox"/> d. Dinasti |

16. Yang bukan merupakan tindakan Raja Purnawarman untuk membangun kerajaannya dari teks cerita diatas adalah...

- | |
|--------------------------------------|
| a. Menggali sebuah kali |
| b. Membuat peraturan angkatan perang |

- c. Membuat undang-undang kerajaan
 - d. Membuat peraturan pajak
17. Dari teks diatas dapat disimpulkan bahwa....
- a. Raja Purnawarman merupakan raja yang sakti
 - b. Raja Purnawarman merupakan raja yang sombong
 - c. Raja Purnawarman merupakan raja yang tidak bijaksana
 - d. Raja Purnawarman merupakan raja yang bijaksana

Agama Kerajaan Tarumanegara adalah agama Hindu. Agama Hindu yang berkembang di wilayah Kerajaan Tarumanegara adalah Hindu Waesnawa atau Hindu Wisnu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peninggalan jejak kaki Purnawarman, adanya lambang penjelmaan Dewa Wisnu yang terdapat dalam prasasti Ciaruteun.

Masa keruntuhan Kerajaan Tarumanegara terjadi setelah kerajaan ini dipimpin oleh raja generasi ke - 13 yang bernama Raja Tarusbawa. Runtuhnya kerajaan Hindu pertama di Pulau Jawa ini disebabkan lemahnya kepemimpinan Raja Tarusbawa dan gempuran dari Kerajaan Majapahit.

18. Topik pada paragraf pertama adalah....
- a. Dewa Wisnu adalah dewa agama Hindu
 - b. Agama yang dianut di Kerajaan Tarumanegara
 - c. Hindu Waesnawa atau Hindu Wisnu
 - d. Penjelmaan Dewa Wisnu
19. Topik pada paragraf kedua adalah....
- a. Kerajaan Hindu pertama di Pulau Jawa
 - b. Agama yang dianut di Kerajaan Tarumanegara
 - c. Raja Tarusbawa dan gempuran Kerajaan Majapahit
 - d. Masa keruntuhan Kerajaan Tarumanegara
20. Hindu Waesnawa merupakan kata yang berarti lain....
- a. Hindu Siwa
 - b. Hindu Wisna
 - c. Hindu Wisnu
 - d. Hindu Krisna

Prasasti Jambu, Prasasti ini ditemukan di bukit Koleangkak Bogor yang berisi tentang sanjungan kebesaran, kegagahan dan keberanian Raja Purnawarman. Prasasti Jambu diketahui terukir sepasang telapak kaki dan terdapat keterangan puisi dua baris dengan aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta

Prasasti Muara Cianten, Prasasti ini ditemukan di Bogor dengan aksara ikal, namun prasasti Muara Cianten ini belum dapat dibaca.

Prasasti Cidanghiyang, Prasasti Cidanghiyang ditemukan di kampung Lebak, pinggir Sungai Cidanghiyang, Pandeglang-Banten. Prasasti yang baru ditemukan pada tahun 1947 ini berisi "Inilah tanda keperwiraan, keagungan dan keberanian yang se sungguh-sungguhnya dari raja dunia, yang mulia Purnawarman, yang menjadi panji sekalian raja".

Prasasti Pasir Awi, Prasasti ini ditemukan di Leuwiliang dengan aksara Ikal yang belum dapat dibaca. Pada prasasti ini ditemukan adanya pahatan gambar dahan dengan ranting, dedaunan serta buah-buahan dan gambar sepasang telapak kaki.

21. Topik pada paragraf pertama adalah tentang...
 - a. Prasasti Jambu
 - b. Prasasti Muara Cianten
 - c. Prasasti Cidanghiyang
 - d. Prasasti Pasir Awi
22. Prasasti yang belum bisa terbaca dengan jelas adalah...
 - a. Prasasti Jambu
 - b. Prasasti Muara Cianten
 - c. Prasasti Cidanghiyang
 - d. Prasasti Pasir Awi
23. Prasasti Cidanghiyang diberi nama Cidanghiyang yang diambil dari nama sebuah...
 - a. Pohon
 - b. Kota
 - c. Sungai
 - d. Patung
24. Pasir Awi merupakan nama sebuah...
 - a. Pohon
 - b. Kota
 - c. Sungai
 - d. Prasasti
25. Topik paragraf ketiga adalah tentang...
 - a. Prasasti Jambu
 - b. Prasasti Muara Cianten
 - c. Prasasti Cidanghiyang
 - d. Prasasti Pasir Awi
26. Peninggalan berupa prasasti yang sesuai teks paragraf di atas adalah prasasti...
 - a. Pasir Awi, Jambu dan Muara Ciantening
 - b. Pasir Abu, Jambu dan Muara Ciantening
 - c. Muara Ciantening, Jambu dan Cidanghiyang
 - d. Jambu, Cidanghiyang dan Pasir Awi

3. Nilai Terendah (73)

240

??

Postest

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

Raja Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan Barat dan Utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

- Raja Purnawarman merupakan seorang raja di...
 - Kerajaan Gangga
 - Kerajaan Cirebon
 - Kerajaan Tarumanegara
 - Kerajaan Negarataruma
- Raja Purnawarman merupakan seorang raja yang...
 - Bijaksana kepada seluruh rakyat
 - Dibenci oleh rakyat
 - Tidak peduli kepada rakyat
 - Bijaksana kepada para petani
- Kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh Raja Purnawarman pada tahun...
 - 295 M
 - 925 M
 - 395 M
 - 392 M
- Pada masanya Raja Purnawarman membuat bendungan, yaitu dengan membendung sungai...
 - Gangga dan Cupu
 - Cirebon dan Cupu
 - Gangga dan Cirebon
 - Cirebon dan laut utara
- Raja Purnawarman dikenal sebagai raja yang pemberani karena...
 - Bermahkota burung gagak
 - Membuat saluran air
 - Menumpas bajak laut
 - Selalu berpetualang
- Yang bukan merupakan wilayah Kerajaan Tarumanegara adalah...
 - Darman
 - Laut utara
 - Laut barat
 - Gurun

5.7

7. Di ukiran Prasasti Ciaruteun terdapat simbol ... dari Raja Purnawarman.

- a. Tapak Tangan c. Jari Tangan
 b. Telapak Kaki d. Jari Kaki

Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciaruteun.

8. Kata Ciaruteun digunakan untuk memberikan nama....

- a. Daerah c. Monumen
 b. Prasasti d. Raja

9. Kata Tarumanegara digunakan untuk memberikan nama....

- a. Daerah c. Monumen
 b. Prasasti d. Kerajaan

10. Panji Segala Raja adalah sebutan untuk Raja....

- a. Semua Raja c. Tarumanegara
 b. Purnawarman d. Mulawarman

Prasasti Peninggalan Kerajaan Tarumanegara

Beberapa prasasti peninggalan Kerajaan Tarumanegara yaitu, Prasasti Ciaruteun. Prasasti ini ditemukan di tepi Sungai Ciaruteun, yaitu dekat dengan Sungai Cisadane Bogor. Didalamnya terdapat nama Tarumanegara, Raja Purnawarman dan lukisan sepasang kaki yang diduga dan diyakini sama dengan telapak kaki Dewa Wisnu.

Prasasti Kebon Kopi, Prasasti ini bergambar bekas dua tapak kaki gajah yang diidentikkan dengan gajah Airawata, yaitu gajah tunggangan Dewa Wisnu. Prasasti yang ditemukan di Kampung Muara Hilir, Kecamatan Cibungbulang ini juga ditulis dengan huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta.

Prasasti Tugu, Prasasti Tugu ditemukan di Tugu, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara, terdiri dari 5 baris yang ditulis dengan aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta. Prasasti ini berisi

tentang Raja Purnawarman yang memerintah untuk menggali saluran air Gomati dan Chandrabaga sepanjang 6.112 tombak yang selesai dalam 21 hari.

11. Prasasti yang bukan merupakan peninggalan Kerajaan Tarumanegara adalah...
 - a. Prasasti Ciarunteun
 - b. Prasasti Kebon Kopi
 - c. Prasasti Tugu
 - d. Prasasti Tombak
12. Dari teks diatas dapat diambil kesimpulan bahwa prasasti ditulis dengan...
 - a. Huruf Pallawa dan bahasa Sanskerta
 - b. Huruf Sanskerta dan bahasa Pallawa
 - c. Huruf Pahlawan dan bahasa Sanskerta
 - d. Huruf Pawalla dan bahasa Sanskerta
13. Kampung Muara Hilir, Kecamatan Cibungbulang adalah tempat ditemukannya...
 - a. Prasasti Tugu
 - b. Prasasti Kebon Kopi
 - c. Prasasti Cilincing
 - d. Prasasti Ciarunteun

Puncak masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara adalah pada saat dipimpin oleh Raja Purnawarman. Pada masa tersebut Kerajaan Tarumanegara bersiasat untuk memperluas daerah kekuasaannya hampir seluas daerah Jawa Barat saat ini. Raja Purnawarman juga menyusun pustaka seperti peraturan angkatan perang, undang-undang kerajaan, silsilah dinasti Warman dan siasat perang

Raja Purnawarman telah memerintahkan untuk menggali sebuah kali. Penggalan sebuah kali ini sangat besar artinya, karena pembuatan kali ini merupakan pembuatan saluran irigasi untuk memperlancar pengairan sawah-sawah pertanian yang dimiliki oleh rakyat.

14. Topik cerita diatas adalah...
 - a. Masa kemunduran Kerajaan Tarumanegara
 - b. Masa kemunduran Raja Purnawarman
 - c. Masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara
 - d. Masa kejayaan Kerajaan Purnawarman
15. Kata Warman merupakan nama sebuah...
 - a. Prasasti
 - b. Pulau
 - c. Sungai
 - d. Dinasti
16. Yang bukan merupakan tindakan Raja Purnawarman untuk membangun kerajaannya dari teks cerita diatas adalah...
 - a. Menggali sebuah kali
 - b. Membuat peraturan angkatan perang

- c. Membuat undang-undang kerajaan
 - d. Membuat peraturan pajak
17. Dari teks diatas dapat disimpulkan bahwa....
- a. Raja Purnawarman merupakan raja yang sakti
 - b. Raja Purnawarman merupakan raja yang sombong
 - c. Raja Purnawarman merupakan raja yang tidak bijaksana
 - d. Raja Purnawarman merupakan raja yang bijaksana

Agama Kerajaan Tarumanegara adalah agama Hindu. Agama Hindu yang berkembang di wilayah Kerajaan Tarumanegara adalah Hindu Waesnawa atau Hindu Wisnu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peninggalan jejak kaki Purnawarman, adanya lambang penjelmaan Dewa Wisnu yang terdapat dalam prasasti Ciaruteun.

Masa keruntuhan Kerajaan Tarumanegara terjadi setelah kerajaan ini dipimpin oleh raja generasi ke - 13 yang bernama Raja Tarusbawa. Runtuhnya kerajaan Hindu pertama di Pulau Jawa ini disebabkan lemahnya kepemimpinan Raja Tarusbawa dan gempuran dari Kerajaan Majapahit.

18. Topik pada paragraf pertama adalah....
- a. Dewa Wisnu adalah dewa agama Hindu
 - b. Agama yang dianut di Kerajaan Tarumanegara
 - c. Hindu Waesnawa atau Hindu Wisnu
 - d. Penjelmaan Dewa Wisnu
19. Topik pada paragraf kedua adalah....
- a. Kerajaan Hindu pertama di Pulau Jawa
 - b. Agama yang dianut di Kerajaan Tarumanegara
 - c. Raja Tarusbawa dan gempuran Kerajaan Majapahit
 - d. Masa keruntuhan Kerajaan Tarumanegara
20. Hindu Waesnawa merupakan kata yang berarti lain....
- a. Hindu Siwa
 - b. Hindu Wisna
 - c. Hindu Wisnu
 - d. Hindu Krisna

Prasasti Jambu, Prasasti ini ditemukan di bukit Koleangkak Bogor yang berisi tentang sanjungan kebesaran, kegagahan dan keberanian Raja Purnawarman. Prasasti Jambu diketahui terukir sepasang telapak kaki dan terdapat keterangan puisi dua baris dengan aksara Pallawa dan bahasa Sanskerta

Prasasti Muara Cienteun, Prasasti ini ditemukan di Bogor dengan aksara ikal, namun prasasti Muara Cianten ini belum dapat dibaca.

Prasasti Cidanghiyang, Prasasti Cidanghiyang ditemukan di kampung Lebak, pinggir Sungai Cidanghiyang, Pandeglang-Banten. Prasasti yang baru ditemukan pada tahun 1947 ini berisi "Inilah tanda keperwiraan, keagungan dan keberanian yang se sungguh-sungguhnya dari raja dunia, yang mulia Purnawarman, yang menjadi panji sekalian raja".

Prasasti Pasir Awi, Prasasti ini ditemukan di Leuwiliang dengan aksara Ikal yang belum dapat dibaca. Pada prasasti ini ditemukan adanya pahatan gambar dahan dengan ranting, dedaunan serta buah-buahan dan gambar sepasang telapak kaki.

21. Topik pada paragraf pertama adalah tentang..

- a. Prasasti Jambu
- b. Prasasti Muara Cienteun
- c. Prasasti Cidanghiyang
- d. Prasasti Pasir Awi

22. Prasasti yang belum bisa terbaca dengan jelas adalah..

- a. Prasasti Jambu
- b. Prasasti Muara Cienteun
- c. Prasasti Cidanghiyang
- d. Prasasti Pasir Awi

23. Prasasti Cidanghiyang diberi nama Cidanghiyang yang diambil dari nama sebuah...

- a. Pohon
- b. Kota
- c. Sungai
- d. Patung

24. Pasir Awi merupakan nama sebuah...

- a. Pohon
- b. Kota
- c. Sungai
- d. Prasasti

25. Topik paragraf ketiga adalah tentang...

- a. Prasasti Jambu
- c. Prasasti Cidanghiyang
- b. Prasasti Muara Cienteun
- d. Prasasti Pasir Awi

26. Peninggalan berupa prasasti yang sesuai teks paragraf di atas adalah prasasti...

- a. Pasir Awi, Jambu dan Muara Ciantening
- b. Pasir Abu, Jambu dan Muara Ciantening
- c. Muara Ciantening, Jambu dan Cidanghiyang
- d. Jambu, Cidanghiyang dan Pasir Awi

Lampiran 25

Analisis Soal Uji Coba

1. Uji Validitas, Reliabilitas, dan Tingkat Kesukaran

No.	Identitas	Butir Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	ASNR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
2	ASS	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1
3	AFM	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
4	BJS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
5	DDP	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
6	DSN	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0
7	DSP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1
8	DAN	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0
9	FAM	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0
10	FAN	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
11	FVD	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
12	FM	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0
13	FL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
14	FAP	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
15	GBAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1
16	IBP	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0
17	KNA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1
18	KPA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1
19	LND	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
20	MYDP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0
21	NMP	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0
22	SRP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
23	SA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0
24	SM	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0
Validitas	r Tabel	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404
	r Hitung	0,4491	0,4478	0,2819	0,5333	0,4644	0,541	-0,144	0,4538	0,2287	0,262	0,4716	0,1143	-0,289	0,2049	0,4703	0,5288	0,4658	0,5786	0,4282	0,2422
	Kriteria	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid
$r_{hit} > r_{tab}$																					
Reliabili	p	0,9583	0,9167	0,7917	0,875	0,5833	0,7917	0,6667	0,625	0,75	0,375	0,75	0,75	0,4167	0,5417	0,5	0,75	0,4583	0,2917	0,625	0,4583
	q	0,0417	0,0833	0,2083	0,125	0,4167	0,2083	0,3333	0,375	0,25	0,625	0,25	0,25	0,5833	0,4583	0,5	0,25	0,5417	0,7083	0,375	0,5417
	pq	0,0399	0,0764	0,1649	0,1094	0,2431	0,1649	0,2222	0,2344	0,1875	0,2344	0,1875	0,1875	0,2431	0,2483	0,25	0,1875	0,2483	0,2066	0,2344	0,2483
T. K	Jumlah	23	22	19	21	14	19	16	15	18	9	18	18	10	13	12	18	11	7	15	11
	IK	0,9583	0,9167	0,7917	0,875	0,5833	0,7917	0,6667	0,625	0,75	0,375	0,75	0,75	0,4167	0,5417	0,5	0,75	0,4583	0,2917	0,625	0,4583
	Kriteria	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang

No.	Identitas	Butir Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	ASNR	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	ASS	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1
3	AFM	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0
4	BJS	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0
5	DDP	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
6	DSN	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0
7	DSP	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1
8	DAN	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
9	FAM	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1
10	FAN	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
11	FVD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
12	FM	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0
13	FL	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0
14	FAP	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1
15	GBAR	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1
16	IBP	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
17	KNA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
18	KPA	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0
19	LND	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0
20	MYDP	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1
21	NMP	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	SRP	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1
23	SA	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1
24	SM	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1
Validitas	r Tabel	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404
	r Hitung	0,46444	0,41905	0,44249	0,5002	0,61884	0,45189	0,56511	0,15721	0,04765	0,48333	0,43428	0,54027	0,44091	0,35809	0,46575	0,07031	0,41607	0,40844	0,78476	0,30942
	Kriteria	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Invalid
Sum PG = 8,285, Variants = 47,304, Reliable = 0,846																					
Reliabili	p	0,41667	0,79167	0,29167	0,25	0,5	0,41667	0,45833	0,25	0,29167	0,70833	0,79167	0,45833	0,54167	0,79167	0,54167	0,375	0,54167	0,5	0,20833	0,5
	q	0,58333	0,20833	0,70833	0,75	0,5	0,58333	0,54167	0,75	0,70833	0,29167	0,20833	0,54167	0,45833	0,20833	0,45833	0,625	0,45833	0,5	0,79167	0,5
	pq	0,24306	0,16493	0,2066	0,1875	0,25	0,24306	0,24826	0,1875	0,2066	0,2066	0,16493	0,24826	0,24826	0,16493	0,24826	0,23438	0,24826	0,25	0,16493	0,25
T. K	Jumlah	10	19	7	6	12	10	11	6	7	17	19	11	13	19	13	9	13	12	5	12
	IK	0,41667	0,79167	0,29167	0,25	0,5	0,41667	0,45833	0,25	0,29167	0,70833	0,79167	0,45833	0,54167	0,79167	0,54167	0,375	0,54167	0,5	0,20833	0,5
	Kriteria	Sedang	Mudah	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang

2. Daya Pembeda

No.	Identitas	Butir Soal																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	ASNR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	FVD	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	
13	FL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
21	NMP	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	
3	AFM	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	
18	KPA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	
15	GBAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	
23	SA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	
22	SRP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	
4	BJS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	
2	ASS	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	
10	FAN	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	
	BA	12	12	10	12	10	12	7	9	10	5	10	9	4	7	8	12	6	6	10	8	
	JA	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	
	BA/JA	1	1	0,833333	1	0,833333	1	0,583333	0,75	0,833333	0,416667	0,833333	0,75	0,333333	0,583333	0,666667	1	0,5	0,5	0,833333	0,666667	
Butir Soal																					Total	Peringkat
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	36	2	
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	33	3	
1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	4	
0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	28	5	
1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	26	6	
0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	25	7	
1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	25	8	
0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	24	9	
0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	23	10	
0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	22	11	
0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	22	12	
6	11	5	5	10	7	8	4	3	11	12	8	9	11	8	5	9	8	5	7			
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12			
0,5	0,916667	0,416667	0,416667	0,833333	0,583333	0,666667	0,333333	0,25	0,916667	1	0,666667	0,75	0,916667	0,666667	0,416667	0,75	0,666667	0,416667	0,583333			

No.	Identitas	Butir Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
12	FM	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0
14	FAP	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
6	DSN	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0
7	DSP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1
20	MYDP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0
8	DAN	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0
24	SM	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0
9	FAM	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0
19	LND	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
16	IBP	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
17	KNA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
5	DDP	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
	BA	11	10	9	9	4	7	9	6	8	4	8	9	6	6	4	6	5	1	5	3
	JA	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	BA/JA	0,91667	0,83333	0,75	0,75	0,3333333	0,58333333	0,75	0,5	0,66667	0,33333	0,66667	0,75	0,5	0,5	0,33333	0,5	0,41667	0,0833333	0,4166667	0,25
	Daya Beda	0,08333	0,16667	0,08333	0,25	0,5	0,41666667	-0,16667	0,25	0,16667	0,08333	0,16667	0	-0,16667	0,08333	0,33333	0,5	0,08333	0,4166667	0,4166667	0,4166667
	Kriteria	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali	Jelek	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Baik	Baik Sekali	Cukup	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali
	Dipakai	Dipakai	Tidak	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Tidak	Dipakai	Tidak	Tidak	Dipakai	Tidak	Tidak	Tidak	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Tidak	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Total	Peringkat
1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	21	13
0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	21	14
0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	20	15
1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	20	16
1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	20	17
0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	19	18
0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	18	19
0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	17	20
0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	17	21
1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	14	22
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	14	23
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	8	24
4	8	2	1	2	3	3	2	4	6	7	3	4	8	5	4	4	4	0	5		
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12		
0,33333	0,66667	0,16667	0,08333	0,1666667	0,25	0,25	0,1666667	0,33333	0,5	0,58333333	0,25	0,3333333	0,66667	0,41667	0,33333	0,3333333	0,3333333	0	0,4166667		
0,16667	0,25	0,25	0,33333	0,6666667	0,33333	0,41666667	0,1666667	-0,0833	0,4166667	0,41666667	0,41666667	0,4166667	0,25	0,25	0,08333	0,4166667	0,3333333	0,4166667	0,1666667		
Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Cukup	Jelek	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik	Baik	Cukup	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Cukup		
Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Tidak	Tidak	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Tidak	Tidak	Dipakai	Tidak	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Tidak		

Lampiran 26

Hasil Analisis Uji Coba Soal

No Soal	Uji Validitas			Uji Reliabilitas	Uji Tingkat Kesukaran		Uji Daya Pembeda		Keterangan
	t Hitung	t Tabel	Kriteria		TK	Kriteria	DP	Kriteria	
1	0,449	0,404	Valid	0,846	0,958	Mudah	0,084	Cukup	Digunakan
2	0,447	0,404	Valid		0,916	Mudah	0,167	Cukup	Digunakan
3	0,281	0,404	Invalid		0,791	Mudah	0,084	Cukup	Tidak Digunakan
4	0,533	0,404	Valid		0,875	Mudah	0,25	Baik	Digunakan
5	0,464	0,404	Valid		0,583	Sedang	0,5	Baik	Digunakan
6	0,540	0,404	Valid		0,791	Mudah	0,417	Baik	Digunakan
7	-0,144	0,404	Invalid		0,666	Sedang	-0,167	Jelek	Tidak Digunakan
8	0,453	0,404	Valid		0,625	Sedang	0,25	Baik	Digunakan
9	0,228	0,404	Invalid		0,75	Mudah	0,167	Cukup	Tidak Digunakan
10	0,262	0,404	Invalid		0,375	Sedang	0,084	Cukup	Tidak Digunakan
11	0,471	0,404	Valid		0,75	Mudah	0,167	Cukup	Digunakan
12	0,114	0,404	Invalid		0,75	Mudah	0	Jelek	Tidak Digunakan
13	-0,288	0,404	Invalid		0,416	Sedang	-0,167	Jelek	Tidak Digunakan
14	0,204	0,404	Invalid		0,541	Sedang	0,084	Cukup	Tidak Digunakan
15	0,473	0,404	Valid		0,5	Sedang	0,334	Baik	Digunakan
16	0,528	0,404	Valid		0,75	Mudah	0,5	Baik	Digunakan
17	0,465	0,404	Valid		0,458	Sedang	0,084	Cukup	Digunakan
18	0,578	0,404	Valid		0,291	Sukar	0,417	Baik	Digunakan
19	0,428	0,404	Valid		0,625	Sedang	0,417	Baik	Digunakan
20	0,242	0,404	Invalid		0,458	Sedang	0,417	Baik	Tidak Digunakan

21	0,464	0,404	Valid
22	0,419	0,404	Valid
23	0,442	0,404	Valid
24	0,500	0,404	Valid
25	0,618	0,404	Valid
26	0,451	0,404	Valid
27	0,565	0,404	Valid
28	0,157	0,404	Invalid
29	0,047	0,404	Invalid
30	0,483	0,404	Valid
31	0,434	0,404	Valid
32	0,540	0,404	Valid
33	0,440	0,404	Valid
34	0,358	0,404	Invalid
35	0,465	0,404	Valid
36	0,070	0,404	Invalid
37	0,416	0,404	Valid
38	0,408	0,404	Valid
39	0,784	0,404	Valid
40	0,309	0,404	Invalid

0,416	Sedang	0,167	Cukup	Digunakan
0,791	Mudah	0,25	Baik	Digunakan
0,291	Sukar	0,25	Baik	Digunakan
0,25	Sukar	0,334	Baik	Digunakan
0,5	Sedang	0,667	Baik	Digunakan
0,416	Sedang	0,334	Baik	Digunakan
0,458	Sedang	0,417	Baik	Digunakan
0,25	Sukar	0,167	Cukup	Tidak Digunakan
0,291	Sukar	-0,084	Jelek	Tidak Digunakan
0,708	Mudah	0,417	Baik	Digunakan
0,791	Mudah	0,417	Baik	Digunakan
0,458	Sedang	0,417	Baik	Digunakan
0,541	Sedang	0,417	Baik	Tidak Digunakan
0,791	Mudah	0,25	Baik	Tidak Digunakan
0,541	Sedang	0,25	Baik	Digunakan
0,375	Sedang	0,084	Cukup	Tidak Digunakan
0,541	Sedang	0,417	Baik	Digunakan
0,5	Sedang	0,334	Baik	Digunakan
0,208	Sukar	0,417	Baik	Digunakan
0,5	Sedang	0,167	Cukup	Tidak Digunakan

Lampiran 27

Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

1. Uji Normalitas *Pretes*

Interval			fi	Xi	fi . Xi	X bar	(Xi - Xbar) ²	fi . (Xi - Xbar) ²	S	fo	Tepi Kelas (Xi)	Zi	F (Zi)	Li	fh	Chi Kuadrat
50	-	55	3	52,5	157,5	68,6	260,76	782,29	7,5 9	3	49,50	-2,52	0,01	0,04	0,97	4,27
56	-	61	1	58,5	58,5		102,98	102,98		1	55,50	-1,73	0,04	0,13	3,55	1,83
62	-	77	20	69,5	1390		0,73	14,51		20	61,50	-0,94	0,17	0,70	19,03	0,05
78	-	83	2	80,5	161		140,47	280,93		2	77,50	1,17	0,88	0,10	2,61	0,14
84	-	89	1	86,5	86,5		318,69	318,69		1	83,50	1,96	0,97	0,02	0,60	0,27
90	-	95	0	92,5	0		568,91	0,00		0	89,50	2,75	1,00	0,00	0,08	0,08
										95,5	3,536	0,998				
Jumlah			27		1853,5			1499,4		27					X ² Hitung	44,01
															X ² Tabel	61,07
															Simpulan	Normal

2. Uji Normalitas Tes Akhir

Interval			fi	Xi	fi . Xi	Xbar	$(Xi - Xbar)^2$	$fi \cdot (Xi - Xbar)^2$	S	fo	Tepi Kelas (Xi)	Zi	F (Zi)	Li	fh	Chi Kuadra t	
73	-	75	1	74	74	82,4	71,94	71,94	4,9	1	72,50	-2,03	0,02	0,06	1,53	0,19	
76	-	78	7	77	539		30,05	210,33		7	75,50	-1,42	0,08	0,13	3,54	3,37	
79	-	81	5	80	400		6,16	30,79		5	78,50	-0,81	0,21	0,29	7,89	1,06	
84	-	86	8	85	680		6,34	50,74		8	82,50	0,00	0,50	0,29	7,86	0,00	
87	-	89	4	88	352		30,45	121,82		4	86,50	0,82	0,79	0,13	3,52	0,07	
90	-	92	2	91	182		72,57	145,13		2	89,50	1,42	0,92	0,06	1,51	0,16	
											92,5	2,03	0,97				
Jumlah			27		2227			630,7		27						X ² Hitung	23,39
																X ² Tabel	61,07
																Simpulan	Normal

3. Uji Paired-t

<i>t-Test: Paired Two Sample for Means</i>		
	Nilai Siswa Setelah Treatment	Nilai Siswa Sebelum Treatment
Mean	82,62108262	69,23076923
Variance	26,59350292	83,06781975
Observations	27	27
Pearson Correlation	0,895792654	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	26	
t Stat	13,79053327	
P(T<=t) one-tail	9,05857E-14	
t Critical one-tail	1,70561792	
P(T<=t) two-tail	1,81171E-13	
t Critical two-tail	2,055529439	


4. Uji N-Gain

Nama Siswa	Nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas VA		Skor Tes Awal	Skor Tes Akhir	Gain	N-Gain	Kriteria
	Nilai Tes Awal	Nilai Tes Akhir					
AMW	62	85	16	22	6,00	0,60	Sedang
AR	77	88	20	23	3,00	0,50	Sedang
AS	69	77	18	20	2,00	0,25	Rendah
BCF	69	85	18	22	4,00	0,50	Sedang
CSA	50	77	13	20	7,00	0,54	Sedang
DAD	73	81	19	21	2,00	0,29	Rendah
GMB	73	85	19	22	3,00	0,43	Sedang
HK	81	92	21	24	3,00	0,60	Sedang
KAR	58	77	15	20	5,00	0,45	Sedang
MN	77	81	20	21	1,00	0,17	Rendah
MDF	73	77	19	20	1,00	0,14	Rendah
MEY	50	77	13	20	7,00	0,54	Sedang
MIZA	69	77	18	20	2,00	0,25	Rendah
MKA	85	85	22	22	0,00	0,00	Rendah
MREM	65	85	17	22	5,00	0,56	Sedang
MUN	69	85	18	22	4,00	0,50	Sedang
MEFA	81	88	21	23	2,00	0,40	Sedang
NR	69	81	18	21	3,00	0,38	Sedang
NSA	77	92	20	24	4,00	0,67	Sedang
NSDA	73	88	19	23	4,00	0,57	Sedang
NFH	73	77	19	20	1,00	0,14	Rendah
RD	69	81	18	21	3,00	0,38	Sedang

SN	69	88	18	23	5,00	0,63	Sedang
SPM	73	85	19	22	3,00	0,43	Sedang
TGS	73	85	19	22	3,00	0,43	Sedang
S	62	81	16	21	5,00	0,50	Sedang
RAR	50	73	13	19	6,00	0,46	Sedang
Jumlah	1869	2231	486	580			
Rata-rata	69,23	82,62	18,00	21,48	3,48	0,44	Sedang

Lampiran 28

SK Dosen Pembimbing


UNNES

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 2407/UN37.1.1/KM/2020
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.


Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Tanggal 8 Januari 2020


MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Drs. Sukarir Nuryanto, M. Pd.
NIP : 196008061987031001
Pangkat/Golongan : Penata Tk. I - III/d
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : GIGIH WICAKSONO
NIM : 1401416300
Jurusan/Prodi : Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar
Topik : Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.


DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 8 Januari 2020
DEKAN

UNNES
Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Tembusan
1. Wakil Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal


1401416300
.... FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 29

Surat Izin Penelitian


KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id


Nomor : 9219/UN37.1.1/LT/2019 13 April 2019
 Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala SD Negeri 2 Campurejo
 Krajan, Campurejo, Boja, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah 51381

Dengan hormat, bersama ini kami mohon izin pelaksanaan observasi untuk tugas mata kuliah Semi Rupa mahasiswa sebagai berikut:


No	Nama	NIM	Prodi
1.	Gigih Wicaksono	1401416300	Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan observasi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 19 Maret s.d 30 Mei 2019.
 Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.


 Dekan FIP
 Wakil Dekan Bid. Akademik,
 Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Pd
 NIP 196301211987031001

Tembusan:
 Dekan FIP;
 Universitas Negeri Semarang

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2018/04/12 K.7745)


 Nomor Agenda Surat: 759 207 715 2

Lampiran 30

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
 KOORDINATOR KECAMATAN BIDANG PENDIDIKAN
 SEKOLAH DASAR NEGERI CAMPUREJO 2
 KECAMATAN BOJA

Alamat : Krajan, Kel. Campurejo, Kec. Boja, Kab. Kendal, Kode Pos 51381

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri Campurejo 2

Nama : Karsilan, S.Pd.
 NIP : 19600201 197911 1 002
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Alamat : Krajan, Kel. Campurejo, Kec. Boja, Kab. Kendal, Kode Pos 51381

Menyatakan dan membenarkan bahwa yang namanya tercantum dibawah ini:

Nama : Gigih Wicaksono
 NIM : 1401416300
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melaksanakan observasi untuk pra penelitian skripsi di SD Negeri Campurejo 2, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal pada hari Senin, 09 Desember 2019.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kendal, 09 Desember 2019

Kepala SD Negeri Campurejo 2



Lampiran 31

Dokumentasi

1. Uji Coba Kelompok Kecil



Foto Uji Coba Kelompok Kecil

2. Uji Coba Kelompok Besar



Foto Uji Coba Kelompok Besar