

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF
TENTANG SIFAT-SIFAT BENDA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAISUL ANWAR
KABUPATEN PROBOLINGGO**

SKRIPSI



Oleh:

Adinda Almastalun Nisya'

NIM: T20194018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2023**

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF
TENTANG SIFAT-SIFAT BENDA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAISUL ANWAR
KABUPATEN PROBOLINGGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Adinda Almastalun Nisya'
NIM: T20194018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2023**

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF
TENTANG SIFAT-SIFAT BENDA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAISUL ANWAR
KABUPATEN PROBOLINGGO**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Adinda Almastalun Nisya'
NIM. T20194018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF
TENTANG SIFAT-SIFAT BENDA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAISUL ANWAR
KABUPATEN PROBOLINGGO**


SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah

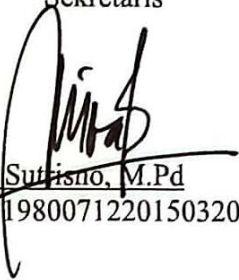
Hari: Selasa
Tanggal: 16 Mei 2023

Tim Penguji

Ketua


Dr. Hartono, M.Pd
NIP. 198609022015031001

Sekretaris


Nina Sutrisno, M.Pd
NIP. 198007122015032001

Anggota:


1. Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag
2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

)
)

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Prof. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

Artinya: “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mujizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan *Ad-Zikr* (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (Q.S. An-Nahl [14]:44).*



* Kementerian Agama Republik Indonesia “Al Quran dan Terjemahannya,” 2019, <https://archive.org/details/al-quran-kemenag-edisi-penyempurnaan-2019/page/n1/mode/2up>.

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah, ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya. Selawat serta salam tetap tercurahkan kepada baginda nabi agung Nabi Muhammad SAW, Alhamdulillah saya bisa menyelesaikan skripsi ini, untuk dipersembahkan kepada kedua orang tua saya, Bapak (Zainul Hasan) dan Ibu (Siti Maryam), atas doa yang selalu engkau ucapkan tanpa henti dan terima kasih atas dukungannya. Terima kasih untuk selalu tegas serta meyakinkan bahwa saya pasti bisa menghadapi semua dan selalu memberikan yang terbaik untuk saya.



ABSTRAK

Adinda Almastalun Nisya', 2023: *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo.*

Kata kunci: Buku Cerita Bergambar Interaktif, Sifat-Sifat Benda

Bahan ajar sangatlah penting digunakan pada saat pembelajaran, kegiatan belajar mengajar di kelas bergantung pada buku yang digunakan. Salah satu bahan ajar yang cocok digunakan oleh anak sekolah dasar adalah buku cerita bergambar interaktif, merupakan buku yang dibuat dengan memadukan cerita, gambar yang dikemas dengan halaman sampul yang menarik, dan dapat memberikan interaksi kepada pembaca buku. Penggunaan bahan ajar di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar terbatas, bahan ajar yang digunakan guru berupa buku LKS, sehingga membuat sebagian peserta didik sering merasa bosan pada saat pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka, perlu adanya pengembangan bahan ajar berupa buku cerita bergambar interaktif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan sebagai sumber belajar peserta didik.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo? 2) Bagaimana Kelayakan Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menghasilkan Produk Berupa Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo. 2) Mengetahui Kelayakan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) oleh Robert Maribe Branch. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda memperoleh kesimpulan: 1) Hasil validasi ahli materi didapatkan 96,6% dan hasil validasi ahli media didapatkan 94,4%. 2) Hasil respon guru IPA didapatkan 98% dan respon peserta didik kelas VA diperoleh 92,4%, sedangkan peserta didik kelas VB diperoleh 97,3%. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli dan respon pengguna dapat dikategorikan sangat layak, karena rata-rata hasil yang diperoleh berada di angka 90% ke atas. Berdasarkan kriteria kelayakan, jika diperoleh hasil 81-100% maka dikategorikan sangat layak. Sesuai dengan kriteria kelayakan dan hasil yang diperoleh, buku cerita bergambar interaktif dapat dikategorikan sangat layak dan telah memenuhi kriteria kelayakan materi, media, dan penggunaan. Adanya pengembangan ini, pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, efektif, efisien, dan tujuan pembelajaran tercapai.

KATA PENGANTAR

Sege nap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa di Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi fasilitas kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendukung dan memberi arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaganya dalam membimbing dan mengarahkan saya dari awal penelitian hingga akhir.
6. Bapak Yunus Abadi, S.Pd selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo yang telah memberikan izin dan kesempatan dalam melakukan penelitian.
7. Ibu Lailiyatur Rizqi S.Pd selaku guru IPA kelas V yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan penilaian terhadap produk penelitian serta

membimbing dan mengarahkan penulis selama melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar.

8. Peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Bapak Burhannuddin Ghufroni, S.Kom yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doanya kepada saya.
10. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, semoga menjadi amal ibadah-Nya.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 21 Maret 2023

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	27
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	37
A. Model Penelitian dan Pengembangan	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	38

C. Desain Uji Coba	48
1. Subjek Uji Coba	49
2. Jenis Data	50
3. Instrumen Pengumpulan Data	50
4. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	59
A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar	59
B. Penyajian Data Uji Coba	61
C. Analisis Data	86
D. Revisi Produk	96
BAB V KAJIAN DAN SARAN	112
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	112
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	114
C. Kesimpulan	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	122



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	23
3.1	Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi	53
3.2	Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media	53
3.3	Kisi-Kisi Angket Respon Guru IPA.....	54
3.4	Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	55
3.5	Skala Penilaian	57
3.6	Kriteria Kelayakan	57
4.1	KI dan KD tentang Sifat-Sifat Benda.....	64
4.2	Indikator dan Tujuan Pembelajaran	65
4.3	Hasil Validasi Ahli Materi	75
4.4	Hasil Kritik dan Saran Validasi Ahli Materi.....	76
4.5	Hasil Validasi Ahli Media.....	77
4.6	Hasil Kritik dan Saran Validasi Ahli Media	79
4.7	Hasil Angket Respon Guru IPA.....	82
4.8	Hasil Kritik dan Saran Guru IPA	83
4.9	Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas VA	84
4.10	Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas VB	85
4.11	Data Penilaian dari Setiap Validator Ahli	89
4.12	Data Penilaian Angket Respon Guru IPA.....	90
4.13	Data Penilaian Angket Respon Peserta Didik.....	92
4.14	Kritik dan Saran Ahli Materi.....	97
4.15	Revisi Hasil dari Validator Ahli Materi	98
4.16	Kritik dan Saran Ahli Media.....	99
4.17	Revisi Hasil dari Validator Ahli Media	100
4.18	Kritik dan Saran Ahli Media.....	101

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal.
3.1	Sampul Depan Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	41
3.2	Kata Pengantar Buku Cerita Bergambar Interaktif	42
3.3	KI dan KD Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	42
3.4	Tujuan Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	43
3.5	Perkenalan Tokoh Buku Cerita Bergambar Interaktif	43
3.6	Isi Cerita Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	44
3.7	Link Video Pembelajaran Buku Cerita Bergambar	44
3.8	Author Penulis Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	45
3.9	Sampul Belakang Buku Cerita Bergambar Interaktif	45
4.1	Pra Observasi di Kelas V dan Wawancara kepada Guru IPA	60
4.2	Wawancara dengan Salah Satu Peserta Didik.....	61
4.3	Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	74
4.4	Penerapan Buku Cerita Bergambar Interaktif.....	81
4.5	Penyimpulan Materi setelah Penayangan Video Pembelajaran.....	81
4.6	Pengisian Angket Respon Peserta Didik.....	84
4.7	Wawancara dengan Guru IPA.....	91
4.8	Wawancara dengan Salah Satu Peserta Didik Kelas V.....	94
4.9	Produk Akhir Sampul Depan	102
4.10	Produk Akhir Kata Pengantar	102
4.11	Produk Akhir Kompetensi inti	103
4.12	Produk Akhir Kompetensi Dasar dan indikator.....	103
4.13	Produk Akhir Tujuan Pembelajaran.....	104
4.14	Produk Akhir Awal Cerita dan Pengenalan Tokoh Cerita.....	104
4.15	Produk Akhir Materi Sifat Benda Padat.....	105
4.16	Produk Akhir Materi Sifat Benda Cair.....	105
4.17	Produk Akhir Materi Sifat Benda Gas	106
4.18	Produk Akhir Kesimpulan Materi.....	106
4.19	Produk Akhir Tampak Depan Pengenalan Benda Padat.....	107

4.20 Produk Akhir Tampak Belakang Pengenalan Benda Padat	107
4.21 Produk Akhir Tampak Depan Pengenalan Benda Cair.....	108
4.22 Produk Akhir Tampak Belakang Pengenalan Benda Cair	108
4.23 Produk Akhir Pengenalan Benda Gas	109
4.24 Produk Akhir Link Video Pembelajaran Terkait Materi Sifat-Sifat Benda	109
4.25 Produk Akhir Author Penulis.....	110
4.26 Produk Akhir Sampul Belakang.....	110



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan ditandai dengan adanya kemajuan media dan teknologi,¹ mempengaruhi banyak bidang, termasuk pendidikan.² Jika seseorang memahami fungsi teknologi, akan memanfaatkannya sebanyak mungkin, apabila mengetahui tantangannya maka siap menghadapinya, hal ini dijelaskan oleh Yuberti,³ Sebagai bangsa yang memiliki jumlah penduduk banyak, menurut data tahun 2012 yang dikumpulkan Badan Pusat Statistik memaparkan, bahwa populasi masyarakat Indonesia tahun 2009 berumur 10 tahun ke atas yang gemar membaca dari 18,94% menjadi 17,66% setelah turun 1,28% di tahun 2012. Sedangkan masyarakat yang senang menonton total tahun 2009 sebesar 90,27 persen, sedangkan tahun 2012 sebesar 91,68 persen yang meningkat dari tahun lalu. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia yang berumur 10 tahun ke atas memiliki minat membaca yang lebih rendah dibandingkan dengan menonton televisi atau film.

¹ Syifa Ameliola and Hanggara Dwi Yudha Nugraha, "Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak dalam Era Globalisasi," n.d., 362–71.

² Sri Latifah and Ardini Utami, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 1 (2019): 36–45, <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3924>.

³ Yuberti, "Online Group Discussion pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Fisika," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 4, no. 2 (2015): 145–53, <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.88>.

Budaya literasi seharusnya seimbang dengan banyaknya penduduk yang ada di Indonesia. Program Penilaian Pelajar Internasional menempatkan Indonesia urutan ke dua dari bawah dari 65 negara yang diteliti pada tahun 2012. Sementara itu, dari total 65 negara yang dianalisis, kemampuan membaca anak Indonesia menempati urutan ke-57 dari 65 negara yang dianalisis. Menurut Program Penilaian Pelajar Internasional, belum ada salah satu masyarakat Indonesia yang berhasil mencapai tingkat kemahiran literasi keempat, dan hanya 0,4% yang berada di tingkat kelima. Semua sisanya bahkan tidak ada di tingkat level tiga, apalagi tingkat level satu. Hanya 0,01% orang Indonesia senang membaca, menurut laporan UNESCO. Indeks kesulitan membaca rata-rata untuk negara-negara maju berada di antara 0,45 dan 0,62. Tentu saja hal ini menimbulkan banyak kekesalan, karena menempatkan Indonesia jauh di bawah potensi peringkat 187 pada Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di posisi 124 dari 187 negara.⁴ UU Nomor 3 Tahun 2017 mengenai Sistem Pembukuan, literasi diartikan sebagai “dengan kemampuan yang dimiliki dalam memahami informasi secara kritis dan dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang.”⁵

⁴ Imran et al., “Budaya Literasi Melalui Program GLS dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa SD Negeri Melayu,” *Jurnal Penelitian dan Penalaran* Vol.6 (2019): 126–36.

⁵ Pemerintah RI, “Undang-Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2017 tentang Sistem Pembukuan,” *JDIH Kemenkeu* 1 (2017): 1, <https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2017/3TAHUN2017UU.pdf>.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan di sebuah lembaga, khususnya lembaga Madrasah Ibtidaiyah perlu banyak hal untuk mencapai keberhasilan mutu tersebut, salah satu contohnya peserta didik mempunyai wawasan dan pengetahuan yang luas. Mereka yang bersemangat membaca akan mencapai keberhasilan mutu pendidikan.⁶ Membaca adalah pintu gerbang untuk mempelajari apa pun, mulai dari dasar-dasar kehidupan sehari-hari hingga prinsip-prinsip teoretis yang mendasarinya.⁷ Dalam kaitan ini, Allah *Subhanahu wa ta'ala* menurunkan wahyu pertama kali kepada rasul-Nya Muhammad SAW, yang merupakan peristiwa besar dalam sejarah Islam, surat al-'Alaq ayat 1-5,

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳ الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵

Artinya: “(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!, (2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah!, Tuhanmulah Yang Mahamulia. (4) yang mengajar (manusia) dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.⁸

Bukan hanya dari membaca, keberhasilan mutu pendidikan salah satunya juga dari penggunaan bahan ajar pada saat pembelajaran.⁹ Menurut Nurdyansyah, materi apa pun yang membantu guru dalam mengajar peserta didik dianggap sebagai sumber pendidikan. Perangkat ajar bisa berupa

⁶ Aini Salma and Mudzanatun, “Analisis Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Siswa Siswa Sekolah Dasar,” *MIMBAR PGSD Undiksha* 7, no. 2 (2019): 122–27.

⁷ Muhadjir Effendy, “Literasi Baca Tulis,” *Gerakan Literasi Nasional*, 2017, 1–39.

⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, “Al Quran dan Terjemahannya,” 2019, <https://archive.org/details/al-quran-kemenag-edisi-penyempurnaan-2019/page/n1/mode/2up>.

ADSiti Alifah, “Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia untuk Mengejar Ketertinggalan dari Negara Lain,” *Jurnal Penelitian* 5 (2021): 113–23, https://unars.ac.id/ojs/index.php/cermin_unars/article/download/968/744.

tertulis atau lisan.¹⁰ Bahan ajar menurut Panen dan Purwanto dalam Rahmat adalah “materi ajar yang disusun secara sistematis, digunakan guru dan peserta didik pada saat pembelajaran”.¹¹ Menurut Depdiknas, materi pelajaran sebagai sarana belajar yang harus dipelajari peserta didik. Kegiatan mengajar di kelas sangat bergantung pada buku yang digunakan serta memudahkan mencari informasi terkait materi pelajaran. Pusat Pendidikan Pembukuan dalam Ekosasih menjelaskan bahwa, peserta didik mendapat manfaat lebih dan memiliki akses ke sumber daya pendidikan, karena mereka dapat lebih mudah memperoleh pengetahuan atau mempersiapkan diri dengan berbagai pengalaman dan kegiatan.¹² Guru harus memperhatikan kriteria-kriteria terkait pemilihan bahan ajar. Hal ini karena pengajaran guru dan pembelajaran yang diperlukan peserta didik didasarkan pada metode yang telah terbukti efektif dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.¹³

Untuk mengatasi hal tersebut, maka peran, kreativitas, dan pemahaman guru dalam pembelajaran sangatlah penting. Begitu juga dalam pembuatan bahan ajar sangat diperlukan, agar peserta didik memahami isi materi, semangat belajar, dan tidak bosan. Agar peserta didik tetap tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Penting bagi guru untuk dapat

¹⁰ Nurdyansyah and Nahdliyah Mutala’iah, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida’iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 41, no. 20 (2015): 1–15.

¹¹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model” 3, no. 1 (2019): 35–43, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

¹² E Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Bumi Aksar, 2021), 1-2.

¹³ Nana, *Pengembangan Bahan Ajar* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019), 2, <https://shorturl.at/chiv8>.

menyediakan bahan ajar yang menarik, baru, dan menyenangkan yang juga sesuai dengan materi pelajaran. Sejalan dengan Moh. Kholil dan Lailatul Usriyah, seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang dan mendesain pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas. Materi ajar yang merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Materi ajar dapat diwujudkan bentuk bahan ajar.¹⁴ Firman Allah *Subhanahu wa ta'ala*, dalam Surah An-Nahl, ayat 44, menjelaskan tata cara yang harus diambil seorang guru untuk memenuhi tanggung jawab pedagogisnya sesuai dengan keyakinan agama Islam.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

Artinya: “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mujizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan *Ad-Zikr* (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (Q.S. An-Nahl: [14]:44).¹⁵

Guru memainkan peranan penting sebagai penengah utama, fasilitator, dan evaluator kemajuan peserta didik yang berkualitas sesuai dengan standar masyarakat dan kebutuhan kurikulum.¹⁶ Tugas yang dilaksanakan oleh guru untuk membantu peserta didik tumbuh secara intelektual dan mengembangkan sifat-sifat karakter yang positif. Selain itu, tenaga pendidikan berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan

¹⁴ Mohammad Kholil and Lailatul Usriyah, “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah” 12, no. 1 (2019): 52–62, <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.

¹⁵ Indonesia, “Al Quran dan Terjemahannya.”

¹⁶ Yufri Anggraini, “Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2415–22, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1241>.

keterampilan peserta didik.¹⁷ Karena itu, bahan ajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik sangatlah penting, yang mana dapat membantu keduanya.¹⁸

Begitu banyak bahan ajar yang dapat digunakan di kelas, salah satunya yaitu buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar, sebagaimana didefinisikan oleh Krisnawan, adalah buku yang memiliki sampul bagus dan merupakan kumpulan cerita, ilustrasi, dan teks sederhana. Buku cerita bergambar ini, memiliki karakteristik tersendiri yang di dalamnya terdapat gambar dan cerita mengenai suatu kejadian atau peristiwa. Pemilihan penggunaan buku cerita bergambar sangat cocok digunakan oleh anak sekolah dasar yang menyukai cerita bergambar, menurut Hurlock, dikutip dalam Halim dan Munthe: (1) melalui cerita anak dapat membantu mereka memahami dan mengatasi tantangan pribadi dan sosial mereka sendiri yang dihadapinya; (2) menuntun imajinasi anak: (2) mudah dibaca dan dipahami, membantu anak-anak yang kesulitan membaca untuk memahami makna cerita melalui penggunaan gambar yang ada di buku (4) buku bergambar tidak sulit ditemui; (5) ilustrasi dalam buku anak meningkatkan semangat membaca; (6) minat anak dapat didorong dengan mendongeng bersambung; (7) tokoh dalam cerita menjadi andalan anak; (8), karakter tokoh cerita

¹⁷ Anggraini.

¹⁸ Nasruddin et al., *Pengembangan Bahan Ajar* (Padang: Get Press, 2022), 8, <https://urlis.net/z78rb44k>.

menjadi tokoh andalan anak (9) ilustrasi dalam cerita cerah dan sederhana sehingga anak-anak dapat memahaminya.¹⁹

Karakteristik buku yang dikembangkan oleh peneliti berbeda dengan buku pada biasanya, dimana peneliti mengembangkan buku cerita bergambar interaktif yang menyajikan menu-menu interaktif dan berbasis TPACK yaitu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran dan strategi pembelajaran, dimana materi yang disampaikan ini berupa link video pembelajaran yang dapat diakses menggunakan handphone Android dengan scan code di Google. Sehingga dapat memberikan ketertarikan kepada peserta didik, isi buku cerita bergambar ini bisa di sesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sesuai dengan kebutuhan dan bisa dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan Eka Nurjanah dan Dhikzul Hakim, menjelaskan bahwa alur cerita dalam sastra anak dimaksudkan agar dapat diakses dan dipahami oleh pembaca.²⁰ Sejalan juga dengan Ina Magdalena menjelaskan bahwa, bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Guru akan terbantu dalam melaksanakan pembelajaran dan peserta didik mudah memperoleh materi pembelajaran, yaitu dengan menggunakan bahan ajar.²¹

¹⁹ Dellya Halim et al., “Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini,” 2018, 203–16.

²⁰ Eka Nurjanah and Dhikrul Hakim, “Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo pada Siswa Kelas VI MI Darun Najah 1 Jatirejo Mojokerto,” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 69, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2201>.

²¹ Ina Magdalena et al., “Analisis Bahan Ajar,” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–26, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

Adanya pengembangan bahan ajar memberikan hal positif, dimana pembelajaran akan lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan tidak melenceng dari tujuan pembelajaran.²² Oleh karena itu, tepat untuk menggunakan bahan ajar di kelas karena bahan ajar bagian terpenting dalam pendidikan dan dapat membangun minat peserta didik dalam membaca, terutama pada anak sekolah dasar serta mudah digunakan atau diperoleh. Akan tetapi buku cerita bergambar ini memiliki kekurangan diantaranya materi ajar yang terlalu luas atau terlalu sedikit, pengetahuan peserta didik yang berbeda dalam hal pemahaman cerita.

Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar merupakan salah satu madrasah swasta yang memiliki begitu banyak gudang prestasi yang diraihinya, pada tahun ajaran 2022/2023 menjuarai lomba gerak jalan se-Kecamatan putra dan putri dalam rangka memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia dan baru-baru ini menjadi juara umum porseni 2023 dengan 10 emas, 6 perak, 3 perunggu. Lembaga Madrasah tersebut berada di Desa Kedung Rejoso, Kecamatan Kotaanyar, Kabupaten Probolinggo. Lembaga Madrasah tersebut tidak hanya mencakup ilmu pengetahuan tetapi, menanamkan ilmu-ilmu keagamaan yaitu melaksanakan salat Dhuha dan salat Dzuhur berjamaah, pembiasaan membaca surah pendek sebelum memasuki kelas. Berdasarkan hasil pra observasi di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo, tepatnya di kelas V dalam proses pembelajaran

²² Ina Magdalena et al., "Analisis Pengembangan Bahan Ajar," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial 2* (2020): 170–87, <https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/805>.

khususnya penggunaan bahan ajar masih kurang maksimal. Penggunaan bahan ajar di lembaga Madrasah hanya memanfaatkan buku yang ada atau terbatas yaitu LKS. Hal tersebut menjadikan peserta didik semakin lama merasa bosan, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dalam proses pembelajaran guru sebaiknya memanfaatkan kreativitas dan pemahamannya khususnya dalam pembuatan bahan ajar yang sesuai, tidak lain memudahkan guru untuk memberikan materi yang ingin disampaikan. Bahan ajar yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak seperti buku cerita bergambar, dan didukung dengan ruang dan alat yang memfasilitasi pendidikan. Buku cerita bergambar dengan fitur interaktif tentang sifat-sifat benda adalah bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru pada saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian dan penjelasan terkait masalah di atas menunjukkan bahwa, peneliti tertarik melakukan penelitian terkait **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo?

2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Menghasilkan Produk Berupa Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo.
2. Mengetahui Kelayakan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi buku cerita bergambar interaktif antara lain sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa Buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda untuk kelas V.
2. Buku cerita bergambar interaktif disajikan dalam bentuk cetak seperti buku pada biasanya dengan bantuan Aplikasi Adobe Photoshop.
3. Buku ini menyajikan gambar, cerita yang dikaitkan dengan materi sifat-sifat benda, dan link video pembelajaran dengan model buku flip-flap.
4. Buku cerita bergambar interaktif mempunyai 11 lembar dengan 22 halaman, yang terdiri dari halaman sampul depan, kata pengantar, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran,

cerita yang dikaitkan dengan materi pelajaran tentang sifat-sifat benda, link video pelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), soal evaluasi, author penulis dan sampul belakang.

5. Buku cerita bergambar interaktif berisi materi terkait sifat-sifat benda, yang mencakup sifat benda padat, sifat benda cair, dan sifat benda gas serta ditunjang dengan adanya gambar tersebut.
6. Buku cerita bergambar interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik menemukan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
7. Buku cerita bergambar interaktif, ditujukan kepada peserta didik khususnya kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda sangat penting dan diharapkan dapat bermanfaat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai ide atau gambaran baru bagi peneliti selanjutnya dan dijadikan motivasi dalam membuat bahan ajar yang menarik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Buku cerita bergambar interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar tambahan terkait materi tentang sifat-sifat benda dan

dapat meningkatkan minat membacanya.

b. Bagi Guru

Membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas pada materi sifat-sifat benda dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi baru kepada sekolah dan juga kepada guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terkait sarana dalam kegiatan belajar mengajar di kelas yang dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan bahan ajar berupa buku cerita bergambar interaktif.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar interaktif ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan buku cerita bergambar interaktif sifat-sifat benda, sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar interaktif yang dapat dipakai sebagai bahan ajar di kelas.

2. Dengan buku cerita bergambar interaktif, diharapkan pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan efisien.
3. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda.
4. Validator ahli dalam penelitian ini adalah dosen yang berpengalaman dan dipilih sesuai bidangnya. Guru dan peserta didik sebagai pengguna untuk mengetahui kepraktisan produk tersebut.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda, sebagai berikut:

1. Buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda pada penelitian ini terbatas pada pembelajaran ke-1 sub tema 1 tema 7 muatan IPA.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar tahun 2023
3. Penilaian dilakukan pada validasi ahli dan uji coba lapangan.
4. Uji coba produk dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Suatu proses menghasilkan produk dan diuji kelayakan produk tersebut merupakan pengertian dari pengembangan. Produk yang dihasilkan berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda untuk peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo. Model pengembangan yang digunakan yaitu

ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

2. Buku cerita bergambar interaktif

Buku cerita bergambar interaktif menyajikan gambar, cerita yang dikaitkan dengan materi sifat-sifat benda, dan berbasis TPACK yaitu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran dan strategi pembelajaran, dimana materi yang disampaikan ini berupa link video pembelajaran yang dapat diakses menggunakan handphone Android dengan scan code di Google. Selain itu, buku ini menyajikan desain interaktif yang dapat memberikan interaksi kepada pembaca dengan model buku flip-flap yang tidak terlepas dari alur cerita yang dibuat.

3. Sifat-sifat benda

Sifat benda memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan benda tersebut, yang dapat membedakan dari benda yang lainnya.

Wujud benda ada 3 yaitu benda padat, benda cair dan benda gas. Materi sifat-sifat benda merupakan pelajaran IPA yang diajarkan di kelas V pada semester genap.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda adalah menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar interaktif yang menyajikan menu-menu yang dapat memberikan interaksi kepada pembaca. Dimana buku cerita bergambar interaktif dipadukan dengan materi tentang sifat-sifat

benda (sifat benda padat, benda cair, dan benda gas), diajarkan di kelas V pada semester genap. Dimana buku ini di rancang menggunakan Adobe Photoshop. Pengembangan produk ini merupakan level 4 yaitu meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada. Produk yang dihasilkan akan diuji coba di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar untuk mengetahui layak tidaknya digunakan pada saat pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Tinjauan literatur disajikan pada bagian ini yang memaparkan kerangka acuan menyeluruh tentang konsep, prinsip, dan teori yang digunakan sebagai dasar untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan hasil yang diharapkan. Kerangka acuan dikembangkan berdasarkan pemeriksaan banyak faktor teoritis dan empiris terkait dengan masalah dan upaya yang akan dilakukan untuk mengatasinya.²³

1. Penelitian Terdahulu

Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Alisya Ananda pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis

Cerita Rakyat Putri Mandalika untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia”.²⁴

Tujuan penelitian adalah untuk menciptakan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berupa buku bergambar berdasarkan legenda Putri Mandalika. Hasil penilaian validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 4,8 dan validasi ahli media memperoleh skor 4,5 pada kelompok sangat layak. Nilai rata-rata

²³ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 67-68.

²⁴ Alisya Ananda, Syaiful Musaddat, and Nurul Kemala Dewi, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia,” 8, no. 1 (2022): 452–461.

siswa pada uji kelompok kecil adalah 4,4, kategori sangat layak. Hasil nilai tahap uji kelompok besar memiliki skor rata-rata pada rentang sangat layak yaitu 4,6. Temuan di atas menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dibuat dapat dimanfaatkan dengan baik.

Research and Development (R&D) adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian. Dengan menggunakan model ADDIE. Ahli materi ada 2, ahli media ada 1, dan siswa kelas IV SDN 1 Sukamulia berjumlah 26 orang sebagai uji coba produk tersebut. Penelitian menggunakan berbagai metode dalam pengumpulan data, termasuk wawancara, survei, kuesioner, dan metode analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Menggunakan metode studi identik dengan menggunakan metode R&D, dan model ADDIE. Perbedaannya terletak pada perangkat pembelajaran yang kembangkan, peneliti mengembangkan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda berbasis TPACK (link video pembelajaran) yang mana buku ini didesain menggunakan aplikasi adobe photoshop. Alisya, sementara itu, merangkai legenda Putri Mandalika dengan cerita rakyat untuk dijadikan buku bergambar. yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Perbedaan juga terletak pada instrument penelitian menggunakan observasi, kuesioner, dan wawancara untuk mengumpulkan data, dan gambar didapatkan dengan cara

mengunduh gambar secara online.²⁵

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Gigih Wicaksono pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita”.²⁶

Tujuan dari penelitian ini untuk membantu siswa kelas IV SDN 2 Campurejo menemukan materi narasi yang menarik dengan membuat buku bergambar interaktif. Ahli materi dan ahli media masing-masing menilai apakah buku bergambar interaktif layak dan efektif. Temuan uji-t berpasangan menunjukkan bahwa H_0 ditolak dengan $t_{hitung} = 13,790 > t_{tabel} = 2,055$, maka efektif menggunakan media yang dikembangkan. Sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan tes n-gain, dan ditemukan 0,44 dengan kriteria sedang, menunjukkan bahwa materi bermanfaat sebagai alat pengajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif (R&D). Sebanyak dua puluh enam siswa kelas IV dan guru dari SDN 2 Campurejo. Mengumpulkan data penelitian dapat berhubungan dengan berbagai kegiatan yang dilakukan, seperti wawancara, angket, observasi, dan penyimpanan catatan tertulis. Setelah mengumpulkan informasi, penelitian menganalisisnya untuk melihat seberapa praktis dan efektif media yang dibuat.

²⁵ Ananda, Musaddat, and Dewi.

²⁶ Gigih Wicaksono and Sukarir Nuryanto, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita” 9, no. 4 (2020): 224–29.

Metodologi penelitian ini sama dengan yang digunakan peneliti fokus pada Penelitian dan Pengembangan (R&D). Sama-sama menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk mengumpulkan informasi untuk pembuatan buku cerita bergambar interaktif. Penelitian menggunakan model Borg dan Gall, berbeda dengan yang digunakan oleh peneliti. Perbedaan lain juga terletak pada penggunaan kertas, penelitian menggunakan kertas CTS berukuran A5 sedangkan peneliti menggunakan kertas ART paper berukuran A4.²⁷

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Mei Kurniawati pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Tema Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar”.²⁸

Menghasilkan perangkat pembelajaran yaitu buku cerita bergambar berbasis tema keluargaku, merupakan tujuan penelitian ini. Penilaian validasi ahli materi memperoleh skor 92,5%, menempatkannya pada tingkat kualitas Sangat Baik (SB), membuktikan kesesuaiannya dengan fungsi yang dimaksudkan. Hasil validasi ahli bahasa, buku bergambar memperoleh kriteria Sangat Baik (SB) dengan skor sebesar 90%. Pada tahap validasi ahli media, buku bergambar memperoleh skor 83,3% dengan kategori Sangat Baik (SB). Skor rata-rata dari penilaian ketiga ahli

²⁷ Wicaksono and Nuryanto.

²⁸ Dwi Mei Kurniawati, Arifin Maksum, and Edwita, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Tema Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar” 30, no. 1 (2022).

terhadap buku bergambar adalah 88,6%, menempatkan dalam kategori Sangat Baik (SB) dari potensi 100%. Rerata, hasil nilai dari uji ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media memperoleh skor 88,6% dari 100% untuk buku bergambar, dengan kategori Sangat Baik (SB).

Penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada penerapan model ADDIE. Responden penelitian dengan para ahli di bidang bahasa, media, dan materi. Penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan wawancara untuk mengumpulkan data.

Penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D) yang sama dengan dilakukan oleh peneliti, dengan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya terletak pada buku yang dibuat, penelitian mengembangkan buku cerita bergambar berbasis tema keluargaku, sedangkan peneliti membuat buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda, instrumen pengumpulan data yang dipakai terdiri dari wawancara, observasi dan, angket. Perbedaan juga terletak pada penggunaan kertas pada buku yang dikembangkan penelitian ini menggunakan kertas *art carton* 250g, sedangkan peneliti menggunakan kertas *ART paper*.²⁹

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Lucia Dewi Kartika Sari pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar

²⁹ Kurniawati, Maksum, and Edwita.

Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar”³⁰.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah karakter tanggung jawab anak kelas III dapat meningkat dengan buku cerita bergambar digital dan mengetahui langkah pembuatan buku untuk di uji kelayakannya. Dengan skor 30 dan persentase 93,7% di kelompok sangat tinggi, uji validasi ahli menemukan bahwa buku cerita bergambar interaktif sangat layak, dan di dalamnya terdapat saran untuk memodifikasi pertanyaan berdasarkan pemikiran kritis. Dengan skor 62 dan persentase 91%, hasil validasi bahasa masuk kategori sangat tinggi, dengan rekomendasi yang diberikan khususnya untuk perbaikan huruf kapital yang digunakan.

Penelitian dan pengembangan *Research & Development* digunakan oleh penelitian. Model 4D (four-D model) digunakan dalam penelitian. Teknik persentase kualitatif deskriptif digunakan untuk analisis data validasi para ahli di lapangan digunakan dan mengkonfirmasi keakuratan temuan.

Penggunaan metode penelitian *Research and Development* (R&D), sama dengan yang digunakan oleh peneliti. Model penelitian yang digunakan berbeda dengan penelitian, penelitian menggunakan model 4D (four-D model). Buku yang

³⁰ Lucia Dwei Kartika Sari and Krisma WidiWardani, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar” 5, no. 4 (2021): 1968–77.

dikembangkan oleh penelitian ini berbentuk digital, sedangkan yang dikembangkan peneliti berbentuk cetak.³¹

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Nur Shawmi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lingkungan Hidup pada Pembelajaran Tematik di Kelas II SD/MI”.³²

Tujuan penelitian untuk menciptakan perangkat pelajaran dengan pembuatan menggunakan aplikasi *correl draw* dan *software photoshop* serta mengetahui kelayakan terhadap media yang dikembangkan. Buku yang diciptakan layak digunakan, dilihat dari hasil validasi ahli bahasa diperoleh rerata 90% menggunakan kriteria sangat layak, sedangkan ahli materi diperoleh rerata 97% dengan kategori sangat layak dan ahli media rata-rata 92% menggunakan kriteria sangat layak. Uji coba skala besar di sekolah MI AlHikmah Bandar Lampung menghasilkan respon dari siswa dengan rata-rata 89 persen dan standar sangat layak. Sedangkan uji coba skala kecil di SDN Wates Lampung Tengah mencapai rata-rata sembilan puluh persen dengan kriteria sangat layak. Dengan kriteria sangat baik, penilaian respon guru mendapat skor rata-rata 99 persen.

Penelitian menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) Borg and Gall dimodifikasi oleh Sugiyono.

³¹ Sari and WidiWardani.

³² Ayu Nur Shawmi, Nurhaidah Widiani, and Afni Novita Dewi, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lingkungan Hidup pada Pembelajaran Tetamtik di Kelas II SD/MI,” n.d., 50–60.

Peserta didik kelas II MI Al-Hikmah Bandar Lampung (uji coba kelompok besar) dan SDN Wates Lampung Tengah (uji coba kelompok kecil) merupakan subjek penelitian. Untuk validasi produk terdiri dari dua ahli bahasa, dua ahli materi, dan dua ahli media.

Pendekatan penelitian dan pengembangan sama dengan yang digunakan oleh peneliti. Kertas yang digunakan juga sama menggunakan kertas ART paper. Perbedaan penelitian ini terletak dalam penggunaan model, model pengembangan Borg and Gall yang digunakan oleh penelitian sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE. Dalam hal desain ukuran kertas pada pembuatan perangkat pembelajaran yang dibuat oleh penelitian ini berukuran A5, sedangkan peneliti menggunakan ukuran A4.³³

Table 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
1.	Alisya Ananda	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia	1. Buku yang dikembangkan penelitian ini buku pada umumnya. Sedangkan peneliti mengembangkan buku yang interaktif.	1. Kesamaan metode yang digunakan yaitu R&D. 2. Model yang digunakan sama menggunakan model pengembangan ADDIE.

³³ Shawmi, Widiani, and Dewi.

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
			<p>2. Desain buku yang digunakan penelitian ini menggunakan aplikasi Canva, sedangkan peneliti menggunakan aplikasi adobe Photoshop.</p> <p>3. Ilustrasi yang digunakan bersumber dari internet dan didesain sendiri.</p> <p>4. Observasi, angket, dan wawancara merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan</p>	
2.	Gigih Wicaksono	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita	<p>1. Model pengembangan yang digunakan model <i>Borg & Gall</i>.</p> <p>2. Fokus permasalahan untuk meningkatkan kemampuan menemukan isi cerita.</p> <p>3. Penggunaan</p>	<p>1. Sama menggunakan metode penelitian jenis <i>Research and Development (R&D)</i>.</p> <p>2. Sama-sama membuat produk buku bergambar interaktif.</p> <p>3. Instrumen</p>

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
			kertas pada pembuatan buku, penelitian ini menggunakan kertas CTS berukuran A5 sedangkan peneliti menggunakan kertas ART paper berukuran A4.	pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi
3.	Dwi Mei Kurniawati	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Tema Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini mengembangkan buku cerita bergambar berbasis tema keluargaku, sedangkan peneliti mengembangkan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. 2. Penggunaan kertas pada buku yang dikembangkan penelitian ini menggunakan kertas <i>art</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode <i>Research and Development</i>. 2. Penelitian ini sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE.

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
			<p>carton 250g, sedangkan peneliti menggunakan kertas ART paper.</p> <p>3. Fokus permasalahan penelitian (penanaman karakter kebersamaan).</p> <p>4. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan, angket.</p>	
4.	Lucia Dewi Kartika Sari	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar	1. Model yang digunakan yaitu 4D (four-D model) Produk yang dibuat berupa buku cerita bergambar digital.	1. Penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)
5.	Ayu Nur Shawmi	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lingkungan Hidup pada Pembelajaran Tematik di Kelas II SD/MI	1. Penelitian menggunakan model pengembangan <i>Borg and Gall</i> . Ukuran kertas yang digunakan oleh penelitian berukuran	1. Sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Kertas yang digunakan sama, menggunakan kertas

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
			A5, sedangkan peneliti menggunakan ukuran A4.	ART paper.

Jelas dari lima studi sebelumnya bahwa perbedaan antara penelitian ini dan studi sebelumnya adalah karena pembuatan buku, penggunaan aplikasi, fokus penelitian, dan kertas yang dipakai. Sementara itu, keduanya sama-sama membuat buku cerita bergambar dan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) sebagai metode penelitian.

B. Kajian Teori

a. Bahan ajar

1) Pengertian bahan ajar

Menurut Panen dalam Ina Magdalena, menjelaskan bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang membantu guru pada saat proses pembelajaran.³⁴

Bahan ajar juga diartikan sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar.³⁵ Sungkono menjelaskan bahan

ajar merupakan seperangkat bahan yang memuat materi pelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.³⁶ Majid menjelaskan

³⁴ Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar."

³⁵ Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*.

³⁶ Sungkono, "Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran," 2009.

bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan guru pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis atau tidak tertulis.³⁷

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahan ajar adalah segala bentuk bahan baik itu tertulis atau tidak tertulis, yang digunakan oleh guru sebagai pedoman pada saat pembelajaran dan digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar.

2) Fungsi bahan ajar

Berikut ini adalah fungsi bahan ajar terbagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

a) Bagi guru

- Menghemat waktu guru dalam mengajar.
- Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
- Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
- Pedoman bagi guru sebagai penuntun arah pada saat proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik.
- Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.³⁸

³⁷ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).

³⁸ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2014).

b) Bagi peserta didik

- Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain.
- Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja.
- Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.
- Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.
- Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri.
- Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.³⁹

3) Jenis-jenis bahan ajar

Jenis-jenis bahan ajar diantaranya: (1) bahan ajar cetak (*printed*) seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model atau market. (2) bahan ajar dengan dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk* audio. (3) bahan ajar pandang dengar (*audiovisual*) seperti *video compact disk* dan film. (4) bahan ajar interaktif (*interaktif teaching materials*) seperti *compact disk* interaktif.

³⁹ Prastowo.

Menurut cara kerja bahan ajar dapat dibedakan menjadi lima, sebagai berikut:

a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan.

Bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan. Sehingga peserta didik bisa langsung menggunakannya.

b) Bahan ajar yang diproyeksikan.

Bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan atau dipelajari peserta didik.

c) Bahan ajar audio.

Bahan ajar yang berupa audio rekaman dan untuk menggunakannya menggunakan atau memerlukan alat pemain (*player*) media rekam tersebut.

d) Bahan ajar video.

Bahan ajar ini memerlukan alat pemutar, karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar audio. Namun yang membedakan bahan ajar video dengan audio yaitu, jika video ada gambarnya sedangkan audio hanya suara.

e) Bahan (media) komputer.

Bahan ajar komputer ini merupakan bahan ajar non cetak yang memerlukan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar.⁴⁰

⁴⁰ Prastowo.

4) Komponen-komponen bahan ajar

Sulistiyowati dalam Mujiyono menjelaskan terkait komponen-komponen pada bahan ajar terdiri atas:

- Identitas mata pelajaran meliputi judul, materi, kompetensi, indikator, dan tujuan yang ingin dicapai.
- Petunjuk belajar (petunjuk untuk guru dan peserta didik).
- Isi materi pelajaran.
- Latihan-latihan.
- Lembar kerja.
- Penilaian.
- Respon/balikan/refleksi.⁴¹

b. Pengertian Pengembangan

Menurut KBBI metode, proses, atau tindakan pengembangan disebut pengembangan.⁴² Menurut Undang-Undang Republik Indonesia

Nomor 18, pengembangan adalah kegiatan iptek yang menggunakan teori dan prinsip ilmiah untuk mengembangkan teknologi baru, manfaat, dan aplikasi iptek yang telah ada.⁴³ Seel dan Richey dalam Suharyat menjelaskan bahwa pengembangan khususnya berkaitan dengan pengembangan bahan ajar. Pengembangan dalam konteks ini dapat

⁴¹ Mujiyono, Edi Suyanto, and Siti Samhati, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Berbasis Nilai-Nilai Karakter Islam untuk MTs," *J-Symbol (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 2014, 1–18.

⁴² Typoonline, "Arti Kata - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)," Media Revolution Group, 2016, <https://typoonline.com/kbbi/pengembangan>.

⁴³ UU No. 18 Tahun 2002, "Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–1699.

dipahami sebagai proses mengubah spesifikasi desain menjadi fitur yang nyata. Proses menciptakan bahan ajar dapat disebut sebagai pengembangan dalam konteks ini.⁴⁴

Dengan demikian dapat disimpulkan pengembangan merupakan cara seseorang dalam meningkatkan suatu produk. Produk tersebut bisa berupa bahan ajar yang memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Buku Cerita Bergambar Interaktif

1) Buku cerita bergambar

Rustan menegaskan bahwa *book* adalah sumber informasi, bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa dongeng, pengetahuan, laporan, dan sebagainya.⁴⁵ Dalam dunia pendidikan khususnya tingkat sekolah dasar buku memiliki peranan penting,

seperti buku cerita bergambar favorit anak-anak. Dongeng rakyat dan fabel adalah contoh buku cerita bergambar yang dapat diceritakan melalui tulisan dengan ilustrasi. Gambar-gambar dalam buku itu ada untuk mendukung dan menyampaikan isi cerita.⁴⁶ Buku cerita bergambar adalah salah satu jenis alat komunikasi yang berbentuk buku yang dijilid dan menyampaikan ilmu pengetahuan dengan cara menyajikan karangan, dongeng, disertai ilustrasi yang

⁴⁴ Yayat Suharyat, *Model Pengembangan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Islam* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019), 537, shorturl.at/rwNo6.

⁴⁵ Rayenda Putri Wardhani, "Perancangan Buku Interaktif Mengenai Miopi untuk Anak the Design of Interactive Book about Myopia for Children," (2015).

⁴⁶ Mas Fitra Farendra, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Literasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar," *Skripsi* 1, no. 2 (2018): 1–12.

membantu pembaca memahami tokoh dan alur cerita.⁴⁷ Menurut Lestari, “buku cerita bergambar” adalah buku yang menggabungkan teks dengan gambar atau ilustrasi.”⁴⁸ Sementara itu, Krisnawan menjelaskan bahwa buku bergambar sebagai “sebuah buku yang dikemas dalam halaman sampul yang menarik yang dibuat dengan menggabungkan bahasa sederhana, gambar, dan cerita.”⁴⁹

Buku cerita bergambar, menurut teori sebelumnya, adalah buku yang memadukan cerita, gambar, dan bahasa sederhana dalam satu halaman sampul yang cantik. Buku cerita bergambar dibuat menarik agar anak tertarik membaca. Dalam dunia pendidikan, buku bergambar berperan penting dalam mempermudah pembelajaran atau penyampaian informasi.

2) Buku interaktif

Lembaran kertas dengan informasi yang dapat memberikan sebuah interaksi kepada pembaca merupakan pengertian buku interaktif atau movable book.⁵⁰ Buku interaktif, menurut Loarid, Waluyanto, dan Zacky, adalah buku yang menuntut partisipasi dan interaksi dari pembacanya.⁵¹ Disimpulkan, buku interaktif

⁴⁷ Nadya Aprilia, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di Kelas II SD,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 1689–99.

⁴⁸ Mira Dewi Lestari, “Pengembangan Buku Cerita untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial, Jujur dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah,” 2016, 25.

⁴⁹ Hilarius Alvin Krisnawan, “Pendidikan Anti Korupsi untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II B Sd Negeri Dayuharjo Tahun Pelajaran 2016-2017,” 2017, 15–16.

⁵⁰ Rayenda Puti Wardhani, “Perancangan Buku Interaktif Mengenai Miopi untuk Anak the Design of Interactive Book about Myopia for Children.”

⁵¹ Jasmine Loarid, Heru Dwi Waluyanto, and Asnar Zacky, “Perancangan Buku Cergam Interaktif untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca,” *Jurnal*

merupakan sebuah buku yang di dalamnya terdapat lembaran-lembaran berisikan informasi yang dapat memberikan interaksi kepada pembaca.

d. Sifat-sifat benda

Ada tiga wujud benda yang berbeda: benda padat, benda cair, dan benda gas.

1. Benda padat

Sebagian besar benda di sekitar kita berwujud padat. Benda padat adalah benda apapun dengan berbagai bentuk. Bentuknya ada yang persegi, bulat, atau lonjong.⁵² Benda padatan memiliki volume dan bentuk yang tetap. Seperti buku, pensil, gelas, batu, tanah liat, kayu, dan lain-lain. Benda padat tidak terpengaruh oleh tempat wadahnya. Contoh:

- a) Buku yang dimasukkan laci meja akan berbentuk tetap.
- b) Sendok jika diletakkan ke dalam gelas, maka sendok akan tidak berubah bentuk atau tetap.
- c) Pensil yang direndam dalam gelas berisi air akan mempertahankan bentuknya atau tetap.
- d) Buku yang diletakkan kedalam tas akan berbentuk tetap.

Benda pada seperti tanah liat dan kayu dapat diubah bentuknya jika diberi tindakan atau perlakuan. Tanah liat dapat

DKV Adiwarna 1, no. 6 (2015): 12–24,
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3213>.

⁵² Panut, *IPA 3A* (Jakarta: Yudhistira Ghalia Indonesia, 2008), 86. shorturl.at/egmZ9.

diubah bentuknya menjadi vas bunga, sedangkan kayu dapat dibentuk menjadi meja dan kursi.⁵³ Sifat benda padat, yaitu:

- a) Bentuknya tetap atau tidak dapat berubah bentuk (kecuali diberi tindakan atau perlakuan), dan tidak tergantung bentuk wadahnya.
- b) Memiliki volume tetap.
- c) Molekul-molekul benda padat beraturan dan sangat rapat.
- d) Molekul benda padat tidak dapat bergerak secara bebas.
- e) Benda padat tidak dapat mengalir.

2. Benda cair

Benda cair merupakan benda yang berwujud cair. Benda cair memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

- a) Bentuknya selalu berubah, tergantung bentuk wadah yang ditempati.
- b) Benda cair selalu turun dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah.
- c) Benda yang cair akan tertekan di semua arah.
- d) Volume pada benda cair menetap.
- e) Molekul-molekulnya tidak beraturan dan berjauhan.
- f) Molekul benda cair dapat bergerak bebas.
- g) Sulit dimampatkan.⁵⁴

⁵³ Yuliand Setyaningtyas, *Cerdas Sains Kelas 1-3 SD* (Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2008), 53, shorturl.at/ghGHR.

⁵⁴ Christiana Umi, *Arif Cerdas untuk Sekolah Dasar Kelas 5* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2020), 253, shorturl.at/bwGJ2.

Benda cair mempunyai sifat volume tetap dan bentuknya sesuai dengan bentuk wadahnya. Contohnya:

1. Air yang dimasukkan ke gelas akan berbentuk seperti gelas.
 2. Sirup yang dimasukkan ke botol akan berbentuk seperti botol.
 3. Minyak tanah yang dimasukkan ke jerigen akan berbentuk seperti jerigen.
3. Benda gas

Bila benda padat dan benda cair dapat dipegang, lain halnya dengan benda gas. Benda gas tidak dapat dipegang. Benda gas hanya dapat dirasakan keberadaannya. Contoh: udara yang dihirup setiap hari oleh manusia. Udara yang dihirup setiap hari tidak berwarna dan berbau. Gas dapat berwarna dan berbau seperti gas belerang. Bentuk dan volume gas berubah tergantung di mana ditempatkan. Udara yang ditiup ke dalam balon akan berbentuk seperti balon. Udara yang diisikan ke ban sepeda akan berbentuk seperti ban.⁵⁵ Jarak antara molekul-molekul udara selalu bergerak dengan bebas. Udara dapat dimampatkan dengan mudah sampai dengan tekanan tertentu.

⁵⁵ Setyaningtyas, *Cerdas Sains Kelas 1-3 SD*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai R&D (*Research and Development*), adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan dan menilai kelayakan suatu produk.⁵⁶ Penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda, yang kemudian dilakukan penilaian untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan angket.

Peneliti menggunakan model pengembangan prosedural bersifat deskriptif model ADDIE. Model prosedural yang menggambarkan urutan langkah-langkah yang harus dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Alur model atau langkah-langkah prosedural harus diikuti dari awal hingga akhir.⁵⁷ Mustaji dan Sugiarto dalam Rahmat menjelaskan bahwa, model prosedural adalah model deskriptif yang menunjukkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menghasilkan suatu produk.⁵⁸ Menurut Robert Maribe Branch terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2009), 297.

⁵⁷ Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 24, shorturl.at/oqBEW.

⁵⁸ Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model."

(*Evaluation*).⁵⁹

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Terdapat lima tahapan dalam proses penelitian dan pengembangan yang digunakan, dengan menggunakan model ADDIE. Berikut tahapan-tahapan model ADDIE:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama penelitian ini adalah untuk menentukan perlu atau tidaknya bahan ajar untuk tujuan pembelajaran. Berikut analisis yang dilakukan:⁶⁰

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran dan ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Setelah melakukan analisis peneliti akan mendapatkan gambaran tentang permasalahan yang ada, sehingga nantinya memudahkan peneliti dalam hal pengembangan.

2) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik yang dimiliki peserta didik, dengan cara wawancara dengan guru IPA. Tidak hanya itu peneliti akan mencari tahu gaya belajar yang dimiliki peserta didik ketika proses

⁵⁹ Robert Maribe Branch, *Approach, Instructional Design: The ADDIE*, Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia, vol. 53, 2009.

⁶⁰ Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model."

pembelajaran, guna menyesuaikan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

3) Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada di lembaga Madrasah, baik dari penggunaan kurikulum tujuannya untuk menentukan KI dan KD dari bahan yang akan digunakan sebagai materi penelitian pengembangan.

b. Design (Perancangan)

Tahapan desain pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda ada beberapa tahapan yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Konsep Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif

a) Penyusunan Materi

Materi pada buku cerita bergambar interaktif khususnya tema 7 sub tema 1 muatan IPA tentang sifat-sifat benda. Pada penyusunan materi diperoleh atau bersumber dari buku peserta didik, E-book, jurnal penelitian dan artikel. Pada bagian isi akan dijelaskan materi tentang sifat-sifat benda.

b) Pemilihan Bahan Ajar

Pada tahap pemilihan bahan ajar ini ditentukan dengan kebutuhan peserta didik, dimana perangkat pembelajaran yang akan digunakan yaitu buku cerita bergambar interaktif. Perancangan pengembangan ini peneliti memilih buku cerita

bergambar interaktif berbentuk cetak seperti buku cerita bergambar pada umumnya. Microsoft Word 2010 dan Adobe Photoshop digunakan untuk mengembangkan dan mendesain buku cerita bergambar interaktif, dan pengubah link video YouTube menjadi QR code dengan menggunakan laman web <https://www.the-qr-code-generator.com>.

c) Pemilihan Format

- a. Penyusunan materi bahan ajar dan naskah cerita yang akan dijadikan buku cerita bergambar interaktif dengan sedemikian rupa menggunakan Microsoft Word 2010.
- b. Pemilihan ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar interaktif diperoleh atau bersumber dari internet.
- c. Pada bagian isi terdiri dari sampul depan, kata pengantar, KI, KD, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, cerita terkait sifat-sifat benda berdasarkan wujudnya, biografi penulis, dan sampul belakang.

2. Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif

Aplikasi yang digunakan sebagai desain buku cerita bergambar interaktif menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Microsoft Word 2010. Desain buku ditampilkan dengan warna menyesuaikan benda pada aslinya. Jenis font yang digunakan yaitu Arial, Showcard Gothic, Franklin Gothic.

a. Sampul Depan Buku Cerita Bergambar Interaktif

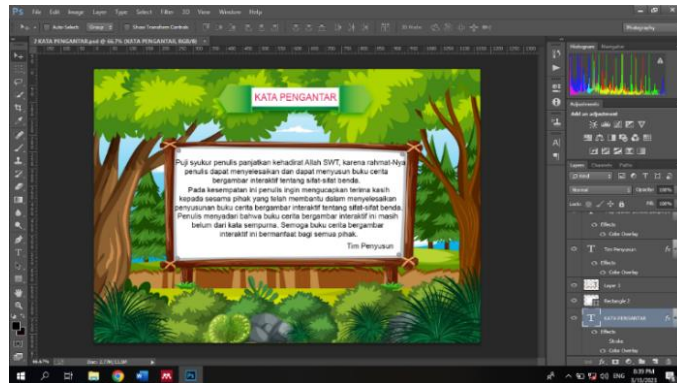
Sampul depan buku bergambar interaktif dirancang untuk memberi kesan bahwa bahan buku dengan bentuk barang-barang dapur menjadi identitas materi. Judul buku, tema, sub tema, pembelajaran, jenjang kelas dan sekolah, semester, dan nama penulis semuanya ada di halaman sampul depan.



Gambar 3.1
Sampul Depan Buku Cerita Bergambar Interaktif

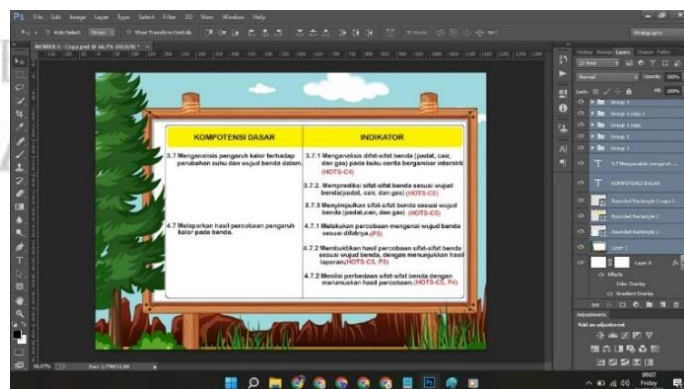
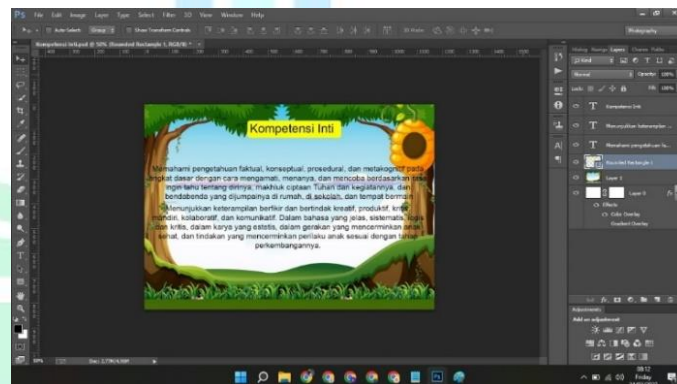
b. Kata Pengantar

Pendahuluan pada bagian awal berisikan ucapan puji syukur kepada Allah SWT, ucapan terima kasih kepada pihak yang telah membantu, penulis menyadari buku cerita bergambar interaktif masih belum dari kata sempurna dan buku tersebut bisa bermanfaat bagi semua pihak.



Gambar 3.2
Kata Pengantar Buku Cerita Bergambar Interaktif

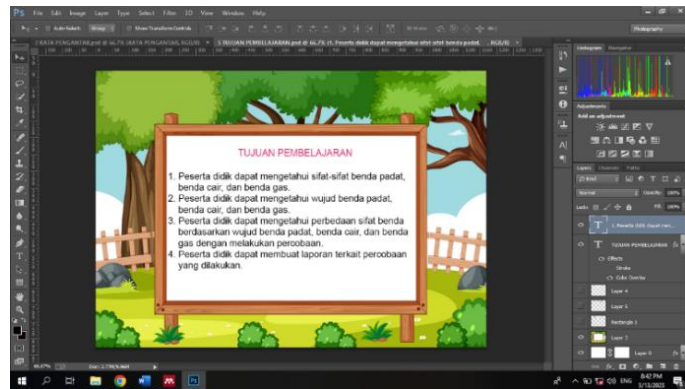
c. KI, KD, dan Indikator Pembelajaran



Gambar 3.3
KI dan KD Buku Cerita Bergambar Interaktif

d. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran berisi terkait tujuan yang akan dicapai pada saat pembelajaran, yang dirumuskan dari KI, KD, dan Indikator.



Gambar 3.4
Tujuan Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Interaktif

e. Cerita Tentang sifat-sifat Benda

Pada bagian ini diceritakan keluarga yang bahagia terdiri dari Ayah, Ibu, Edo, dan Adiknya. Alur cerita tersebut menjelaskan terkait sifat-sifat benda yang ada di rumah Edo khususnya pada bagian dapur.



Gambar 3.5
Perkenalan Tokoh Buku Cerita Bergambar Interaktif



Gambar 3.6
Isi Cerita Buku Cerita Bergambar Interaktif

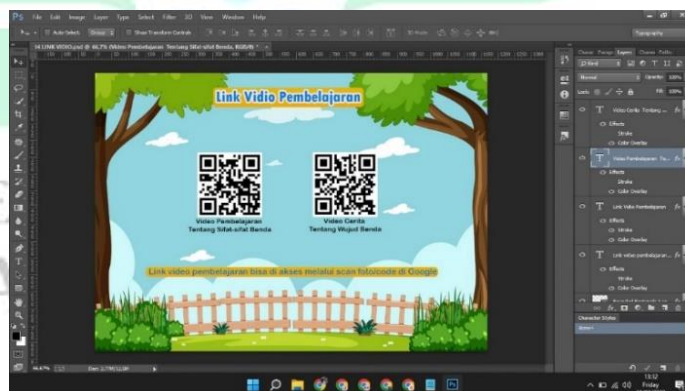
f. Link Video Pembelajaran

Link video terdiri dari dua video pembelajaran

<https://youtu.be/uhgcSqjN2m4> dan cerita

https://youtu.be/pqGoFmV6_Uk terkait sifat-sifat benda

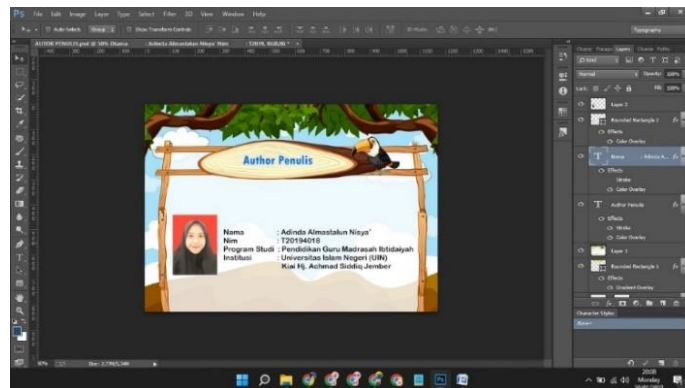
berdasarkan wujudnya.



Gambar 3.7
Link Video Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Interaktif

g. Author Penulis

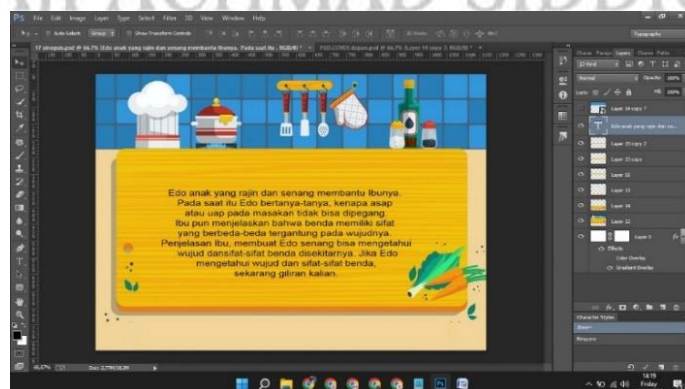
Pada halaman ini memuat nama, nim, program studi, dan institusi.



Gambar 3.8
Author Penulis Buku Cerita Bergambar Interaktif

h. Sampul Belakang Buku Cerita Bergambar Interaktif

Pada halaman ini berisi sinopsis “Edo anak yang rajin dan senang membantu ibunya. Pada saat itu Edo bertanya-tanya, kenapa asap atau uap pada masakan tidak bisa dipegang. Ibu pun menjelaskan bahwa benda memiliki sifat yang berbeda-beda tergantung pada wujudnya. Penjelasan Ibu, membuat Edo senang bisa mengetahui wujud dan sifat-sifat benda di sekitarnya. Jika Edo mengetahui wujud benda dan sifat-sifat benda, sekarang giliran kalian untuk mengetahuinya.



Gambar 3.9
Sampul Belakang Buku Cerita Bergambar Interaktif

c. *Development (Pengembangan)*

Tahap realisasi desain produk merupakan langkah selanjutnya dalam model ADDIE.⁶¹ Direalisasikan sebagai produk yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan desain melalui tahapan berikut selama tahap pengembangan kerangka konseptual:

- 1) Memilih beberapa bahan yang akan dipakai dalam pembuatan buku cerita bergambar interaktif.
- 2) Bahan yang dipilih yaitu menggunakan kertas ART Paper dengan berat 260 gram.

Setelah itu, buku cerita bergambar interaktif akan di nilai oleh validator ahli materi dan ahli media. Serupa dengan studi terdahulu yang dilakukan oleh Ayu Santika, sama-sama menggunakan 2 tim validasi ahli antara lain ahli materi dan ahli media dalam pengembangan produknya.⁶² Buku cerita bergambar interaktif di validasi oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media sebagai berikut.

a) Validasi Ahli Materi

Ibu Ira Nurmawati, M.Pd dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai validator ahli materi yang menguasai di bidangnya terkait materi IPA (Sifat-sifat benda). Penilaian dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai lembar penilaian terkait bahan ajar yang dikembangkan.

⁶¹ Cahyadi.

⁶² Ayu Santika and Ahmad Sukri Nasution, "Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia di Kelas II SD" 03, no. 02 (2021): 83–94.

b) Validasi Ahli Media

Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai validator ahli media yang menguasai di bidang media pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan kuesioner sebagai lembar penilaian terkait bahan ajar yang dikembangkan.

Setelah validasi telah dilakukan, maka di peroleh nilai, kritik dan saran dari para ahli, kemudian peneliti akan melakukan revisi dengan cara merevisi produk berdasarkan hasil saran dari validator yang telah diperoleh. Jika sudah dilakukan direvisi dan bahan ajar dinyatakan layak, peneliti kemudian dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

d. **Implementation (Implementasi)**

Setelah bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan. Untuk tahap selanjutnya yaitu, mengimplementasikan produk yang sudah dibuat pada situasi yang nyata di kelas. Subjek uji coba penelitian ini adalah kelas VA dengan jumlah 19 orang dan kelas VB berjumlah 18 orang sebagai uji coba pembandingan. Kemudian akan dilakukan penyebaran angket respon kepada peserta didik dan guru IPA untuk mengetahui apakah buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda tersebut layak tidaknya untuk di terapkan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Memberikan nilai pada produk yang dikembangkan berupa bahan ajar merupakan proses dari evaluasi.⁶³ Pada tahapan ini dilakukan evaluasi dan penilaian terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Robert Maribel Branch menyatakan bahwa,

“The purpose of the evaluate phase is to assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation”.

Tujuan tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum atau sesudah penerapan.⁶⁴ Tahap evaluasi pada penelitian ini sesuai dengan hasil penilaian para ahli dan juga hasil pada tahap implementasi terkait respon pengguna, tidak lain untuk mengetahui tingkat kelayakan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda yang dikembangkan. Jika ditemukan kelemahan dalam produk yang dikembangkan maka peneliti akan melakukan perbaikan atau revisi berdasarkan hasil komentar dan saran dari validator yang telah diperoleh. Sebaliknya, jika sudah tidak terdapat revisi, produk yang dibuat sudah layak digunakan.

C. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada tahapan ini untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan penilaian produk, tujuannya untuk mengetahui

⁶³ Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.”

⁶⁴ Branch, *Approach, Instructional Design: The ADDIE*.

kelebihan dan kelemahan produk yang kemudian dilakukan revisi produk. Gambaran desain uji coba yang dilakukan peneliti, sebagai berikut.

1. Subjek Uji Coba

Ahli di bidang materi, ahli di bidang media, dan orang-orang yang akan menggunakan produk adalah bagian dari uji coba penelitian ini.⁶⁵ Sedangkan subjek uji coba dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda sebagai berikut:

a. Subjek Validasi Produk

Validasi produk dilakukan sebelum uji coba produk kepada peserta didik. Validasi produk berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda dilakukan dengan melibatkan tim ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

1. Validator ahli materi ialah Ibu Ira Nurmawati, M.Pd dosen

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

2. Validator ahli media ialah Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd

dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

b. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba implementasi produk berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda adalah peserta didik

⁶⁵ Penyusun, *Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah 2021*.

kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo, dan guru IPA untuk mengetahui respon terkait produk yang dikembangkan.

2. Jenis Data

Dalam penelitian ini data kualitatif dan data kuantitatif digunakan, sebagai berikut.

a. Data Kualitatif

Data yang digunakan ketika proses pengembangan produk adalah data kualitatif deskriptif. Data deskriptif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli terhadap buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda yang digunakan sebagai perbaikan bahan ajar.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif untuk mendeskripsikan kelayakan produk yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media, serta respon guru IPA dan peserta didik kelas V terkait produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah hal-hal yang dapat digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi untuk penelitian. Pengumpulan data oleh peneliti menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

a) Observasi

Secara umum observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang dijadikan objek pengamatan untuk mengumpulkan informasi.⁶⁶ Observasi adalah proses mendapatkan informasi secara langsung di lapangan. Data tersebut dapat digunakan untuk membuat gambaran tentang pandangan, perbuatan, tingkah laku, dan tingkah laku manusia secara keseluruhan.⁶⁷

Observasi dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara belajar peserta didik di sekolah. Pengamatan pertama dilakukan untuk mengetahui apa yang diperlukan peserta didik untuk belajar, sehingga dibutuhkan penelitian dan pengembangan bahan ajar.

b) Wawancara

Wawancara merupakan bagian dari teknik dalam mengumpulkan informasi. Nazir dalam Fandi Rosi Sarwo Edi mengartikan wawancara sebagai proses memperoleh informasi untuk tujuan penelitian melalui tanya jawab sesuai dengan pedoman wawancara.⁶⁸

⁶⁶ Djaali and Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2008).

⁶⁷ J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya* (Jakarta: Grasindo, 2018), 112.

⁶⁸ Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teori Wawancara Psikodignostik* (LeutikaPrio, 2016), 1-3.

Wawancara dilakukan kepada guru IPA Ibu Lailiyatur Rizqi, S.Pd untuk memperoleh informasi tentang penggunaan kurikulum, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), karakteristik peserta didik, metode pembelajaran, dan juga perangkat pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya bahan ajar. Wawancara dengan salah satu peserta didik untuk memperoleh informasi terkait proses kegiatan belajar di kelas.

c) Angket

Kuesioner digunakan untuk memperoleh data dengan memberikan daftar pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh seseorang.⁶⁹ Angket penelitian ini memiliki angket validasi untuk ahli materi dan ahli media serta angket jawaban untuk guru IPA dan peserta didik kelas V. Jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner campuran yaitu kuesioner terbuka dan tertutup (yang dibuat dalam bentuk Checklist dengan menggunakan skala Likert). Untuk menentukan kelayakan produk, kuesioner validasi ahli dan kuesioner respon guru dan peserta didik yang digunakan pada penelitian ini. Berikut kisi-kisi angket yang akan digunakan sebagai penilaian produk yang dikembangkan peneliti berdasarkan kriteria penilaian menurut BSNP 2014 yang telah dimodifikasi.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 199-200.

1. Kisi-Kisi Ahli Materi

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
I. Aspek Kelayakan Isi	A. Kesesuaian materi dengan KD	1, 2, 3
	B. Keakuratan materi	4, 5, 6
	C. Kemutakhiran materi	7
II. Aspek Kelayakan Kebahasaan	A. Lugas	1, 2, 3
	B. Dialogis dan Interaktif	4
	C. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5, 6
	D. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7, 8

Sumber: BSNP (2014) dimodifikasi.

2. Kisi-Kisi Ahli Media

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
I. Aspek Kelayakan Kefrafikan	a. Desain sampul buku cerita bergambar interaktif (<i>Cover</i>)	1, 2, 3a, 3b, 4, 5a, 5b
	b. Desain isi buku cerita bergambar interaktif	6a, 6b, 7a, 7b, 8a, 9a, 9b, 9c, 10a, 10b, 10c

Sumber: BSNP (2014) dimodifikasi.

3. Kisi-Kisi Angket Respon Guru IPA

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Respon Guru IPA

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Aspek Isi	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang termuat dalam kurikulum 2013	1
2.		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
3.		Kesesuaian materi dengan indikator	3
4.		Kesesuaian/ketepatan ilustrasi dengan materi	4
5.		Gambar yang disajikan aktual dan disertai penjelasan	5
6.		Buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda sesuai dengan materi pembelajaran	6
7.		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	7
8.		Kata atau kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dimengerti	8
9.		Kedalaman materi yang disajikan	9
10.	Aspek Penyajian	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan ilmu IPA	10
11.		Informasi yang disajikan dalam buku cerita bergambar interaktif dapat menambah wawasan baru	11
12.		Gambar yang disajikan pada buku cerita bergambar interaktif jelas dan tidak buram	12

Sumber: BSNP (2014) dimodifikasi.

4. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kemenarikan	Buku cerita bergambar interaktif mudah digunakan.	1
2.		Tampilan buku cerita bergambar interaktif menarik.	2
3.		Saya menyukai buku cerita bergambar interaktif, digunakan pada saat pembelajaran.	3
4.		Menggunakan buku cerita bergambar interaktif dapat membuat suasana belajar tidak membosankan.	4
5.		Saya menyukai pembelajaran tentang sifat-sifat benda, terlebih menggunakan buku cerita bergambar interaktif.	5
6.		Gambar yang disajikan pada buku cerita bergambar interaktif jelas atau tidak buram.	6
7.		Belajar menggunakan buku cerita bergambar interaktif membuat saya lebih tertarik untuk belajar.	7
8.		Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif dapat menambah wawasan baru.	8
9.		Bahasa yang digunakan pada buku cerita bergambar interaktif mudah dipahami.	9
10.		Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	10
11.		Menggunakan buku cerita bergambar interaktif, membuat saya tertarik untuk membaca sampai selesai.	11

Sumber: BSNP (2014) dimodifikasi.

d) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung data yang terkumpul sebagai pelengkap data observasi. Dokumentasi yang disusun terdiri dari dokumen nilai validasi ahli, hasil respon pengguna, serta dokumen lain yang diperlukan untuk penguatan dan penunjang penelitian.⁷⁰

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk kelayakan terkait pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda menggunakan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Kritik dan saran dari validator ahli materi dan validator ahli media digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sedangkan data kuantitatif menyajikan hasil pengembangan produk berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. Jenis analisis statistik deskriptif untuk menghitung persentase rata-rata dari setiap komponen yang ditemukan di setiap kuesioner digunakan untuk menganalisis data, dengan menggunakan skala Likert. Hasil analisis data juga digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi pada produk.

Angket respon pada tahap implementasi dituju guru IPA dan peserta didik. Analisis statistik deskriptif juga digunakan dalam menghitung persentase pada angket respon pengguna. Angket respon

⁷⁰ Maskur Ahmad, "Penerapan Metode Team Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung" 3 (2020): 19–29.

untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. Adapun skor skala penilaian seperti Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5
Skala Penilaian⁷¹

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju/selalu/sangat positif
2	3	Setuju/sering/positif
3	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif
4	1	Sangat tidak setuju/tidak pernah

Berdasarkan Tabel 3.5 tersebut data akan dikonversi dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase tiap kriteria

x = Skor tiap kriteria

xi = Skor maksimal tiap kriteria⁷²

Setelah menghitung persentase untuk komponen, Tabel 3.6 akan digunakan untuk memberikan arti mengenai kriteria kelayakan produk yang dikembangkan, sebagai berikut.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, 166.

⁷² Amy Nilam Wardathi and Anangga Widya Pradipta, "Feasibility of Material, Language and Media Aspects in the Development of Statistics Textbooks for Physical Education at IKIP Budi Utomo Malang," *Efektor* 6, no. 1 (2019): 61, <https://doi.org/10.29407/e.v6i1.12552>.

Tabel 3.6
Kriteria Kelayakan⁷³

No	Persentase	Kriteria
1.	81 – 100 %	Sangat Layak
2.	61 – 80 %	Layak
3.	41 – 60 %	Cukup Layak
4.	21% – 40%	Kurang Layak
5.	0% – 20%	Sangat Kurang Layak

Berdasarkan Tabel 3.6, penilaian pengembangan buku cerita bergambar interaktif berakhir jika sudah memenuhi syarat kelayakan materi, kelayakan media, dan penggunaan, dengan dikategorikan sangat layak atau layak.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁷³ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2018), 15.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar

Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar merupakan lembaga Madrasah Swasta yang berlokasi di Desa Kedung Rejoso, Kecamatan Kotaanyar, Kabupaten Probolinggo. Visi Madrasah yaitu berakhlaq mulia, mandiri dan berprestasi, sedangkan Misi yang dimiliki Madrasah yaitu 1) Menanamkan nilai-nilai agama dan taat menjalankan perintah Allah SWT, 2) Membiasakan hidup sehat dan peduli terhadap lingkungan, 3) Menyediakan layanan pendidikan yang bernuansa Islami dan professional dalam menghadapi tuntutan zaman, dan 4) Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Tujuan Madrasah ialah mengacu pada tujuan umum pendidikan dasar yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk mandiri dan mengikuti pendidikan yang lebih lanjut. Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar memiliki program unggulan yakni Tahfidz Juz 30 dan salah satu peserta didik menjuarai 1 tingkat Madrasah Ibtidaiyah se-Kecamatan.

Lingkup lembaga Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar tidak hanya pendidikan MI saja, melainkan terdiri dari tingkat RA, TK, hingga MI. Jumlah keseluruhan peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah berjumlah 171 orang. Sedangkan pendidik dan tenaga pendidik berjumlah 17 orang, 7 laki-laki dan 10 perempuan, data bisa dilihat di Lampiran 7. Adapun kegiatan-kegiatan di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar dimulai dari kegiatan pagi

(mengaji dan shalat Dhuha berjamaah) yang dimulai pada pukul 06.30 – 07.00 WIB. Kemudian dilanjutkan kegiatan Murajaah Juz 30 untuk semua kelas dimulai dari pukul 07.00 – 07.30 WIB. Kegiatan belajar mengajar dimulai dari pukul 07.30 - 12.05 WIB dan dilanjutkan dengan shalat dzuhur berjamaah dimulai pada pukul 12.15 – 12.30 WIB. Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar membuat jadwal rutinan dengan mengadakan rapat dengan dewan guru minimal 1 bulan sekali, serta pertemuan rutin dengan orang tua peserta didik atau komite sekolah.

Pra observasi dilakukan pada tanggal 8 September 2022 di sekolah, tepatnya di kelas V sebagai subjek penelitian yang berjumlah 37 orang, kelas VA berjumlah 19 dan VB berjumlah 18 orang, data bisa dilihat di Lampiran 8. Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran IPA oleh Ibu Lailiyatur Rizqi, S.Pd. Metode pembelajaran yang dilakukan pada saat pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Guru masih kurang memanfaatkan kreativitas yang dimilikinya dalam membuat perangkat pembelajaran khususnya bahan ajar, dimana guru hanya memanfaatkan buku LKS sebagai acuan pada saat mengajar.



Gambar 4.1
Pra observasi di kelas V dan wawancara kepada guru IPA terkait kegiatan pembelajaran yang dilakukan

Pada saat proses pembelajaran guru sesekali melakukan praktik jika materi yang diajarkan dirasa membutuhkan. Fasilitas berupa proyektor yang terdapat di LAP dapat digunakan pada saat pembelajaran, namun guru tidak sempat menggunakan terkendala dengan waktu penyampaian materi tersebut. Didapatkan juga bahwasanya sebagian peserta didik sering tidak fokus pada saat proses pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan kurang menarik ujar salah satu peserta didik.



Gambar 4.2
Wawancara dengan salah satu peserta didik terkait kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka diperlukannya pengembangan bahan ajar yang diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan efisien. Bahan ajar yang dibuat berupa buku cerita bergambar interaktif, sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang visual dan sesuai dengan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti.

B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna yaitu guru IPA dan peserta didik kelas VA dan VB dengan melakukan uji coba secara bertahap. Kelas VA dengan jumlah 19

peserta didik dan kelas VB dengan jumlah 18 peserta didik untuk melakukan perbandingan ketertarikan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. Pengembangan buku cerita bergambar interaktif digunakan dalam pembelajaran tematik tema 7 muatan IPA peneliti memilih materi sifat-sifat benda untuk meningkatkan minat belajar dan minat membaca peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut.

1. Hasil *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan ketika observasi ke Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo pada tanggal 8 September 2022, untuk memperoleh informasi yang ada di lembaga Madrasah. Pada tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kinerja.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan terlebih dahulu untuk menganalisis bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran dan ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung diperoleh, bahwa guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Sedangkan bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran bisa dikatakan terbatas karena bahan ajar utama yang

digunakan oleh guru berupa LKS. Penggunaan bahan ajar berupa LKS membuat peserta didik sering bosan dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti.

Minimnya penggunaan bahan ajar di kelas sesuai dengan permasalahan diatas, perlu adanya pengembangan bahan ajar. Sesuai dengan karakteristik anak, menurut pendapat Hurlock anak senang dengan gambar dan cerita. Untuk itu peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. Materi tersebut merupakan materi deskriptif yang menggambarkan suatu keadaan yang nyata dan pernah dialaminya.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk mengetahui gambaran karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk mengetahui karakteristik peserta didik, maka dilakukan wawancara kepada guru IPA. Dari hasil wawancara yang didapatkan diketahui peserta didik kelas V yang menjadi uji coba berusia 10-11 tahun. Tipe gaya belajar peserta didik kelas V yaitu visual. Sebagian peserta didik masih ada juga yang tidak fokus, mengalami kesulitan memahami materi dan ada juga yang tidak mendengarkan pada saat pembelajaran.

c. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lembaga Madrasah dan penggunaan kurikulum yang digunakan, tujuannya agar bisa menentukan KI dan KD pada materi yang akan digunakan. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 September 2022, problem di kelas ketika proses pembelajaran yaitu minimnya penggunaan bahan ajar. Bahan ajar utama yang digunakan oleh peserta didik adalah LKS. Kemudian pada tahap ini juga diperoleh bahwa Madrasah menggunakan Kurikulum 2013, sehingga di peroleh Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut.

Tabel 4.1
Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Tentang Sifat-Sifat Benda

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
KI-1: Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	
KI-2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.	
KI-3: Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam.

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	
KI-4: Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.

Sumber: Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, dimodifikasi.

Tabel 4.2
Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.7.1 Menganalisis sifat-sifat benda (padat, cair, dan gas) pada buku cerita bergambar interaktif. (HOTS-C4)	1. Menggunakan buku cerita bergambar interaktif, peserta didik dapat mengetahui keadaan sebenarnya bahwa berdasarkan wujudnya sifat-sifat benda berbeda. Menggunakan buku cerita bergambar interaktif, peserta didik dapat mengira-ngira mengenai sifat benda sesuai
3.7.2 Memprediksi sifat-sifat benda sesuai wujud benda (padat, cair, dan gas). (HOTS-C5)	
3.7.3 Menyimpulkan sifat-sifat benda sesuai wujud benda (padat, cair, dan gas). (HOTS-C5)	

Indikator	Tujuan Pembelajaran
4.7.1 Melakukan percobaan mengenai wujud benda sesuai sifatnya. (P5)	wujudnya dengan tepat dan benar.
4.7.2 Membuktikan hasil percobaan sifat-sifat benda sesuai wujud benda, dengan menunjukkan hasil laporan. (HOTS-C5, P3)	2. Menggunakan buku cerita bergambar interaktif, peserta didik dapat menyimpulkan sifat-sifat benda sesuai wujudnya dengan tepat dan benar. Dengan melakukan percobaan tentang wujud benda sesuai sifatnya, peserta didik dapat membuat laporan terkait percobaannya dengan benar.
4.7.2 Menilai perbedaan sifat-sifat benda dengan merumuskan hasil percobaan. (HOTS-C5, P4)	3. Dengan membuat laporan, peserta didik dapat menunjukkan hasil laporannya kepada guru dan peserta didik lainnya. 4. Dengan membuat laporan, peserta didik dapat menilai perbedaan sifat-sifat benda dengan merumuskan hasil percobaan tepat dan benar.

Sumber: Data diolah sendiri.

2. Hasil Design (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang suatu produk pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan sebagai berikut.

a. Menentukan Materi

Sebelum membuat bahan ajar perlu adanya penentuan materi yang akan diajarkan pada proses pembelajaran dan penyesuaian bahan ajar yang akan dibuat dalam buku cerita bergambar interaktif.

Peneliti memilih tema 7 sub tema 1 pembelajaran ke-1 muatan IPA materi tentang sifat-sifat benda kelas V.

b. Menentukan Judul Bahan Ajar

Pada penentuan judul bahan ajar peneliti mengambil judul buku cerita bergambar interaktif. Judul tersebut menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dimana hampir seluruh peserta didik menyukai buku cerita bergambar. Selain itu buku cerita bergambar interaktif dikombinasikan dengan materi yang diajarkan khususnya materi tentang sifat-sifat benda.

c. Penyesuaian Materi dengan Bahan Ajar

Berdasarkan analisis kebutuhan dan kinerja maka dapat ditemukan apa yang menjadi kebutuhan peserta didik. Kemudian dapat dilakukan penyesuaian materi dengan bahan ajar yang dikembangkan dan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Materi yang digunakan bersumber dari artikel atau jurnal, E-Book, dan buku peserta didik atau guru.

d. Penyusunan Bentuk Dasar Buku Cerita Bergambar Interaktif

Bentuk dasar buku cerita bergambar interaktif disusun berdasarkan tema 7 materi terkait sifat-sifat benda. Sesuai dengan materi tersebut pembuatan buku cerita bergambar interaktif dibuat dengan aplikasi Adobe Photoshop.

Bentuk dasar buku cerita bergambar interaktif ini dibuat dengan memuat cerita dan gambar tentang sifat-sifat benda. Berikut

tahapan-tahapan dalam pembuatan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda:

- a) Pertama materi akan dipahami terlebih dahulu khususnya materi tentang sifat-sifat benda.
- b) Memilih aplikasi yang akan digunakan, peneliti menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.
- c) Merancang naskah dan alur cerita serta materi yang akan digunakan di buku cerita bergambar interaktif
- d) Mempersiapkan isi buku cerita bergambar interaktif berupa gambar dan background yang akan digunakan bersumber dari internet.
- e) Mendesain background dan gambar buku yang telah disiapkan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Kemudian naskah cerita akan di ikut letakkan pada space yang menurut peneliti tepat digunakan sebagai penempatan naskah cerita.
- f) Membuat video cerita dan materi dengan menggunakan aplikasi Benime dan Cap Cut.
- g) Mengubah link video you tube menjadi QR code menggunakan laman web shorturl.at/ckSWY.
- h) Jika dirasa sudah selesai, kemudian rancangan tersebut di ekspor dalam bentuk PNG dan PSD agar peneliti bisa memperbaiki kembali jika ada kesalahan.

- i) Setelah rancangan buku cerita bergambar interaktif selesai dibuat, kemudian dikoreksi kembali sebelum dicetak.
- j) Ketika rancangan buku cerita bergambar interaktif selesai dan sempurna, kemudian akan dicetak seperti buku pada umumnya.
- k) Buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda siap digunakan.

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

Adapun hasil pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Bentuk Produk

Buku cerita bergambar interaktif dapat dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan buku cerita bergambar interaktif menggunakan aplikasi yang tidak sulit untuk ditemukan. Aplikasi ini sering digunakan oleh editor dalam pembuatan desain dengan kreasi dan kreativitas masing-masing orang.

b. Komponen-Komponen Buku Cerita bergambar Interaktif

1. Bahan pembuatan buku cerita bergambar interaktif.

Pada pembuatan buku cerita bergambar interaktif selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran, pembuatan buku cerita bergambar interaktif juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Adapun bahan dalam pembuatan buku cerita bergambar interaktif sebagai berikut:

- a) PC atau komputer yang sudah terinstal browser internet.

- b) Software pendukung seperti Adobe Photoshop, Benime, dan Cap Cut.
2. Langkah-langkah pembuatan buku cerita bergambar interaktif.
- a) Pertama materi akan dipahami terlebih dahulu khususnya materi tentang sifat-sifat benda.
 - b) Memilih aplikasi yang akan digunakan, peneliti menggunakan aplikasi Photoshop.
 - c) Merancang naskah dan alur cerita serta materi yang akan digunakan di buku cerita bergambar interaktif.
 - d) Mempersiapkan isi buku cerita bergambar interaktif berupa gambar dan background yang akan digunakan bersumber dari internet.
 - e) Mendesain background dan gambar buku yang telah disiapkan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.

Kemudian naskah cerita akan di ikut letakkan pada space yang menurut peneliti tepat digunakan sebagai penempatan naskah cerita.

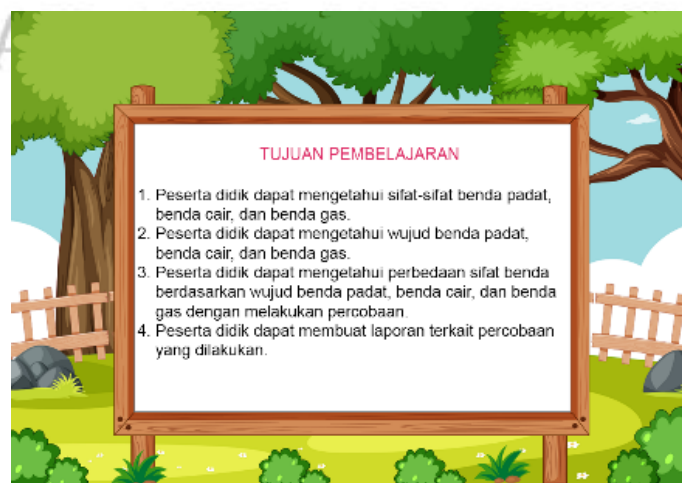
- f) Membuat video cerita dan materi dengan menggunakan aplikasi Benime dan CapCut.
- g) Mengubah link video you tube menjadi QR code menggunakan laman web shorturl.at/ckSWY.

- h) Jika dirasa sudah selesai, kemudian rancangan tersebut di ekspor dalam bentuk PNG dan PSD agar peneliti bisa memperbaiki kembali jika ada kesalahan.
- i) Setelah rancangan buku cerita bergambar interaktif selesai dibuat, kemudian dikoreksi kembali sebelum dicetak.
- j) Ketika rancangan buku cerita bergambar interaktif selesai dan sempurna, kemudian akan dicetak seperti buku pada umumnya.
- k) Buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda siap digunakan





KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam.	3.7.1 Menganalisis sifat-sifat benda (padat, cair, dan gas) pada buku cerita bergambar interaktif. (HOTS-C4) 3.7.2 Memprediksikan sifat-sifat benda sesuai wujud benda (padat, cair, dan gas). (HOTS-C5) 3.7.3 Menyimpulkan sifat-sifat benda sesuai wujud benda (padat, cair, dan gas). (HOTS-C5)
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.	4.7.1 Melakukan percobaan mengenai wujud benda sesuai sifatnya. (P5) 4.7.2 Membuktikan hasil percobaan sifat-sifat benda sesuai wujud benda, dengan menunjukkan hasil laporan. (HOTS-C5, P5) 4.7.2 Menilai perbedaan sifat-sifat benda dengan merumuskan hasil percobaan. (HOTS-C5, P4)





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HA





Gambar 4.3
Buku Cerita Bergambar Interaktif

c. Validasi

Teknik penilaian produk menggunakan angket yang berisi aspek penilaian terkait bahan ajar yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh 2 validator, yaitu dosen ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd, validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda.

1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi pada bagian komponen kelayakan isi diperoleh 92,8% dan komponen kelayakan kebahasaan diperoleh 100%, berdasarkan kriteria kelayakan jika diperoleh hasil 81-100% dapat dikategorikan sangat layak dengan revisi sesuai kritik dan saran oleh validator. Berikut hasil validasi materi pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian		Skor	
			X	Xi
Aspek Kelayakan Isi				
1.	Kesesuaian materi dengan KD	Kelengkapan materi	3	4
2.		Keluasan materi	3	4
3.		Kedalaman materi	4	4
4.	Keakuratan materi	Keakuratan konsep dan definisi	4	4
5.		Keakuratan gambar	4	4
6.		Keakuratan istilah-istilah	4	4
7.	Kemutakhiran materi	Kesesuaian materi dengan ilmu IPA	4	4
Jumlah			26	28
Persentase			92,8%	
Aspek Kelayakan Kebahasaan				
8.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat.	4	4
9.		Keefektifan kalimat.	4	4
10.		Kebakuan istilah.	4	4
11.	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	4	4
12.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4	4

13		Kesesuaian Dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.	4	4
14.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa.	4	4
15.		Ketepatan ejaan.	4	4
Jumlah			32	32
Persentase			100%	

Sumber: Data diolah sendiri.

Hasil angket dari validator media tidak hanya diperoleh skor penilaian, melainkan ada beberapa kritik dan saran dari validator. Seperti yang dipaparkan pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4
Hasil Kritik dan Saran Validasi Ahli Materi

Nama Validator Ahli Materi	Kritik dan Saran
Ira Nurmawati, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada kata atau kalimat yang kurang sesuai EYD (Ejaan yang disempurnakan). 2. Tidak ada KI, KD, dan indikator pencapaian pembelajaran. 3. Lengkapi media sesuai dengan catatan pada blue print medianya.

Sumber: Data diolah sendiri sesuai dengan hasil angket validasi ahli materi.

2. Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media diperoleh 94,4% berdasarkan kriteria kelayakan jika diperoleh hasil 81-100% dapat dikategorikan sangat layak dengan revisi sesuai kritik dan saran oleh validator. Berikut hasil validasi ahli media pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor		
		X	Xi	
Aspek Kelayakan Kegrafikan				
1.	Desain sampul buku cerita bergambar interaktif (<i>Cover</i>)	Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.	4	4
2.		Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	4	4
3.		Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca		
		d. Ukuran huruf judul buku cerita bergambar interaktif lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran buku cerita bergambar interaktif, nama pengarang.	4	4
		e. Warna judul buku cerita bergambar interaktif kontras dengan warna latar belakang	4	4
4.		Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	4	4
5.		Ilustrasi sampul atlas.		
		a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek.	3	4
		Bentuk, warna, ukuran, proporsi	4	4

No	Indikator Penilaian	Skor		
		X	Xi	
	objek sesuai realita			
6.	Desain isi buku cerita bergambar interaktif Desain sampul buku cerita bergambar interaktif	Konsistensi tata letak		
		a. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	4	4
7.	(Cover)	b. Pemisahan antar paragraph jelas	4	4
		Unsur tata letak		
8.		a. Bidang cetak dan margin proporsional	4	4
		b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	4	4
9.		Unsur tata letak lengkap		
		a. Ilustrasi dan keterangan gambar	3	4
10.		Tipografi isi buku cerita bergambar interaktif sederhana		
		a. Tidak Menggunakan terlalu banyak jenis huruf	4	4
		b. Spasi antar baris susunan teks normal	4	4
10.		c. Spasi antar huruf normal	4	4
		Ilustrasi isi		
		a. Mampu Mengungkap makna/arti dari objek	3	4
10.		b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	4	4
		c. Kreatif dan dinamis	3	4
Jumlah		68	72	
Persentase		94,4%		

Sumber: Data diolah sendiri.

Hasil angket dari validator media tidak hanya diperoleh skor penilaian, melainkan ada beberapa kritik dan saran dari validator. Seperti yang dipaparkan pada Tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Hasil Kritik dan Saran Validasi Ahli Media

Nama Validator Ahli Media	Kritik dan Saran
Dr. Nino Indrianto, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada halaman sampul tambahkan identitas sekolah sasaran. 2. Perlu dijelaskan atau disebutkan tema. 3. Perlu ditambahkan menu-menu atau halaman agar lebih interaktif agar memberikan interaksi yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

Sumber: Data diolah sendiri sesuai dengan hasil angket validasi ahli media.

4. Hasil *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahapan melakukan uji coba di lapangan terkait produk yang telah dikembangkan. Tahap ini dilakukan setelah dinyatakan layak oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Tahap implementasi dilakukan pada tanggal 6 Maret 2023.

Adapun tahapan sebelum melakukan pembelajaran di kelas, peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik saat pembelajaran. Pada tahap implementasi rangkaian kegiatan pembelajaran dilaksanakan, mulai dari mengabsen peserta didik, penyampaian tujuan pembelajaran dan apersepsi. Peserta didik sangat bersemangat dalam pembelajaran, bisa dilihat dari cara ingin tahu peserta didik terkait

pembelajaran materi tentang sifat-sifat benda. Kemudian dilakukan pengenalan bahan ajar berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda kepada peserta didik, baik dari segi tujuan dan manfaat buku cerita interaktif tersebut. Respon awal ketika bahan ajar diperkenalkan kepada peserta didik, peserta didik memberikan apresiasi terhadap produk yang dikembangkan, dikarenakan produk tersebut berbasis interaktif sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakannya.

Tahap selanjutnya ialah kegiatan inti, peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dimana dalam satu kelompok berjumlah 4-5 orang. Meskipun pada tahap ini dibagi kelompok, namun peserta didik menggunakan cara bergilir untuk membacanya tanpa terkecuali dengan pengawasan guru. Setelah kegiatan membaca selesai kemudian guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mengingat kembali apa yang dibaca. Berlanjut pada tahap selanjutnya yaitu melakukan percobaan terkait sifat benda berdasarkan wujudnya yang dipandu oleh guru dan diikuti oleh peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu penampilan video pembelajaran oleh guru kepada peserta didik, dimana peserta didik diminta untuk menyimak dan mendengarkan. Video pembelajaran berakhir, guru memberikan beberapa pertanyaan tentang sifat-sifat benda, baik sifat benda padat, sifat benda cair, dan sifat benda gas. Pertanyaan tersebut juga dikaitkan dengan hasil membaca buku dan hasil percobaan yang

dilakukan. Rangkaian kegiatan telah dilakukan, dilanjutkan dengan menyimpulkan secara bersama-sama mengenai kegiatan pembelajaran yang



Gambar 4.4
Penerapan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda di kelas V

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



Gambar 4.5
Kegiatan setelah menampilkan video pembelajaran dan menyimpulkan materi yang diajarkan “Materi sifat-sifat benda”

Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan penyerahan angket respon guru IPA dan dilanjutkan penyebaran angket respon peserta didik kelas V. Berikut hasil dari angket respon pada tahap implementasi yang diperoleh dari respon guru IPA dan peserta didik kelas V, sebagai berikut pada tabel 4.7, 4.9, dan 4.10.

a. Angket Respon Guru IPA

Pada tahap penerapan di kelas, tahap selanjutnya pemberian angket respon kepada guru IPA untuk mengetahui kelayakan produk pada saat diimplementasikan di kelas. Hasil respon guru IPA mengenai produk yang dikembangkan peneliti berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda diperoleh 98%, berdasarkan kriteria kelayakan jika diperoleh hasil 81-100% dapat dikategorikan sangat layak, berikut hasilnya pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7
Hasil Angket Respon Guru IPA

No	Indikator Penilaian	Skor	
		X	Xi
1.	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang termuat dalam kurikulum 2013	4	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4	4
4.	Kesesuaian/ketepatan ilustrasi dengan materi	4	4
5.	Tampilan buku cerita bergambar interaktif menarik	4	4

No	Indikator Penilaian	Skor	
		X	Xi
6.	Gambar yang disajikan pada buku cerita bergambar interaktif jelas dan tidak buram	4	4
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	4	4
8.	Buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda sesuai dengan materi pelajaran.	4	4
9.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	4	4
10.	Kata atau kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dimengerti.	4	4
11.	Informasi yang disajikan dalam buku cerita bergambar interaktif dapat menambah wawasan baru.	4	4
12.	Penyajian buku cerita bergambar interaktif dapat meningkatkan minat membaca peserta didik	4	4
13.	Dengan buku cerita bergambar interaktif pembelajaran lebih aktif.	3	4
Jumlah		51	52
Persentase		98%	

Sumber: Data diolah sendiri.

Hasil angket dari guru IPA tidak hanya diperoleh skor penilaian, melainkan ada beberapa kritik dan saran, sebagai berikut.

Tabel 4.8
Hasil Kritik dan Saran Guru IPA

Nama	Kritik dan Saran
Lailiyatur Rizqi, S.Pd	Menurut saya buku cerita bergambar interaktif ini sudah sangat bagus, dari segi desain, isi sudah sesuai dengan KI, KD Tema 7 Subtema 1.

Sumber: Data diolah sendiri sesuai dengan hasil angket respon guru IPA.

b. Angket Respon Peserta didik

Kemudian dilakukan penyebaran angket respon peserta didik, tidak lain untuk mengetahui respon peserta didik terkait produk yang dikembangkan. Kemudian hasil dari angket respon tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.



Gambar 4.6
Pengisian angket respon peserta didik

Hasil respon peserta didik mengenai produk yang dikembangkan peneliti berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda diperoleh kelas VA 92,4% dan kelas VB diperoleh 97,5%, berdasarkan kriteria kelayakan jika diperoleh hasil 81-100% dapat dikategorikan sangat layak, berikut hasil dari respon peserta didik kelas V pada Tabel 4.9 dan 4.10.

Tabel 4.9
Hasil Angket Respon Peserta Didik
Kelas VA

Peserta Didik	Indikator Penilaian											X	Xi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	40	44
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	40	44
4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	38	44
5	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	38	44

Peserta Didik	Indikator Penilaian											X	Xi
6	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	43	44
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
8	3	2	4	4	3	2	4	2	4	3	4	35	44
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
11	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	42	44
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
13	4	3	3	2	4	2	3	2	3	4	3	33	44
14	2	2	4	3	4	2	4	3	4	4	4	36	44
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
16	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	40	44
17	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	40	44
18	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	40	44
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
Jumlah												773	836
Persentase												92,4%	

Sumber: Data diolah sendiri.

Tabel 4.10
Hasil Angket Respon Peserta Didik
Kelas VB

Peserta Didik	Indikator Penilaian											X	Xi
1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	42	44
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	43	44
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	43	44
5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	43	44
6	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	40	44
7	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	40	44
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	42	44
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	42	44
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44
17	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	42	44
18	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	42	44
Jumlah												771	792
Persentase												97,3%	

Sumber: Data diolah sendiri.

5. Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan proses menganalisis produk yang telah dikembangkan dan telah diimplementasikan, apakah terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak sama sekali. Jika tidak terdapat kekurangan dan kelemahan, maka produk yang dikembangkan sudah layak digunakan.

Berdasarkan hasil pada tahap implementasi peserta didik kelas V sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan memberikan respon positif terkait produk yang dikembangkan. Sedangkan respon guru IPA memberikan pujian bahwa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda sudah sangat bagus, sesuai hasil angket respon guru IPA di Lampiran 16. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa bahan ajar buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu dari hasil validasi produk dan dari segi respon guru IPA dan peserta didik.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda

Penelitian dan Pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk, produk yang dihasilkan berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development*

(pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Sesuai dengan tahapannya, dimulai tahap analisis, perancangan produk, dan pengembangan produk, selanjutnya buku cerita bergambar interaktif di validasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media untuk mengetahui kelayakan buku cerita bergambar interaktif.

a) Analisis data validasi ahli

Penilaian validasi dilakukan kepada ahli materi oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd, aspek yang di nilai yaitu dari kelayakan isi, kelayakan kebahasaan. Hasil dari kelayakan isi dengan indikator kesesuaian materi dengan dan Kompetensi Dasar (KD), keakuratan materi, dan kemitakhiran materi diperoleh 92,8% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”, Seperti yang telah dilakukan oleh Atria Rihanah, kelayakan isi berdasarkan kesesuaian materi dengan dan Kompetensi Dasar (KD), keakuratan materi, dan kemitakhiran materi yang dapat di ukur dari perkembangan psikologis peserta didik menjadi point terpenting dalam kelayakan isi.⁷⁴

Sedangkan untuk aspek kelayakan kebahasaan dengan indikator lugas, sesuai dengan perkembangan peserta didik, dan sesuai kaidah bahasa diperoleh 100% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”, Sejalan dengan Anita Hidayati, kelayakan bahasa

⁷⁴ Atria Rihanah and Cintya Nurika Irma, “Kelayakan Isi dan Bahasa pada Buku Teks Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Sirampong,” 2022, 32–42, <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2022.005.01.03>.

bisa dikategorikan baik jika bahasa yang digunakan mudah dipahami, lugas, jelas, dan sesuai dengan kriteria penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi tersebut.⁷⁵ Hasil angket validasi materi juga memperoleh kritik dan saran dari validator ahli materi, baik dari segi penulisan yang salah atau tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia serta penambahan isi buku cerita bergambar interaktif terkait KI, KD, dan indikator pembelajaran.

Setelah melakukan revisi dari ahli materi, tahap selanjutnya dilakukan validasi media oleh Bapak Dr. Nino Indriyanto, M.Pd. Aspek penilaian pada ahli media yaitu aspek kelayakan kegrafikan dengan indikator desain tampilan dan desain isi diperoleh 94,4% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”, hal tersebut sejalan dengan Yulia Maiher Tati, aspek kegrafikan dilihat dari segi bentuk, ukuran huruf, tata letak isi dan tampilan pada bahan ajar.⁷⁶ Peneliti juga memperoleh kritik dan saran dari validator ahli terkait teknik penulisan yang kurang seperti tema, sub tema yang kurang dijelaskan, segi tampilan, dan menambahkan menu-menu agar lebih interaktif lagi.

Aspek yang digunakan pada angket validasi ahli, menggunakan kriteria kelayakan bahan ajar menurut BSNP yang

⁷⁵ Anita Hidayati, Rofi'i, and Yoso Wiyarno, “Pengembangan Buku Ajar IPA Kelas VI untuk Siswa Sekolah Dasar” 8, no. 2 (2020): 106–13, <https://doi.org/10.25273/jems.v8i2.5628>.

⁷⁶ Yulia Maiher Tati, Ria Kasmeri, and Febri Yanti, “Validitas Bahan Ajar Berbasis Riset pada Materi Sistem Produksi SMA/MA,” n.d.

telah dimodifikasi. Sejalan dengan penelitian dahulu oleh Zuliana Minawati, bahwa menyusun bahan ajar harus sesuai kriteria yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan, tentang instrumen penilaian bahan ajar.⁷⁷ Adapun hasil validasi ahli oleh validator ahli materi dan ahli media, secara sederhana pada Tabel 4.11 sebagai berikut.

Tabel 4.11
Data Penilaian dari Setiap Validator Ahli

No	Validator	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	Kelayakan Isi	96,6%	Sangat Layak
		Kelayakan Kebahasaan		
2.	Ahli Media	Kelayakan Kegrafikan	94,4%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah sendiri.

b) Analisis data pada tahap implementasi

Setelah proses validasi telah selesai dilakukan, sesuai dengan kritik dan saran oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Kemudian peneliti akan melakukan uji coba di lapangan bersama guru IPA dan peserta didik. Data penilaian pada tahap implementasi produk, yaitu analisis data hasil angket respon guru IPA dan peserta didik kelas V terkait buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda.

⁷⁷ Zuliana Minawati, Sri Haryani, and Stephani Diah Pamelasari, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa IPA Terpadu Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Tema Sistem Kehidupan dalam Tumbuhan untuk SMP Kelas VIII" 3, no. 3 (2014): 587–92.

1. Angket respon guru IPA

Respon guru terhadap pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda diukur dengan menggunakan lembar penilaian berupa angket yang terdiri dari 13 pernyataan, pada Lampiran 16. Pemberian angket respon guru IPA dilakukan pada tahap implementasi ketika proses pembelajaran berlangsung, tujuannya untuk mengetahui respon guru terkait produk yang dikembangkan layak tidaknya digunakan pada saat pembelajaran. Berikut hasil angket respon guru IPA pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12
Data Penilaian Angket Respon Guru IPA

No	Pengguna	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Guru IPA	Kelayakan Isi, Tampilan, Kejelasan, Manfaat, Materi, dan Bahasa.	98%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah sendiri.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil angket respon guru IPA dengan aspek kelayakan isi, tampilan, kejelasan, manfaat, materi, dan bahasa diperoleh 98%, yang kemudian di konversikan menggunakan acuan konversi data kriteria kelayakan. Berdasarkan aspek penilaian angket respon guru IPA, buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda untuk kelas V dapat dikategorikan sangat layak.

Sejalan dengan Nur Ainun bahwa pengembangan LKPD berbasis proyek pembuatan ekstrak indikator alami asam basa diperoleh dari hasil respon guru 93,12% dan termasuk dalam kategori sangat layak.⁷⁸ Sehingga produk multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari hasil wawancara dengan guru IPA sesudah terlaksananya pembelajaran dan penerapan produk yang dikembangkan, menyatakan bahwa:

“Penggunaan buku cerita bergambar interaktif ini sudah bagus, anak-anak antusias ketika diperkenalkan dengan bukunya. Biasanya anak-anak membaca buku biasa, kemudian menggunakan buku interaktif memberikan kesan bagi anak ketika belajar. Ketika ditampilkan video pembelajaran anak juga sangat senang dan memperhatikannya. Bukan hanya itu anak juga antusias menjawab yang dipertanyakan di dalam video. Nanti bisa dikembangkan lebih baik lagi buku cerita interaktif tersebut dengan menggunakan materi yang lain dan pengembangan ini bisa membantu guru dalam penyampaian materi saat pembelajaran di kelas.”⁷⁹



Gambar 4.7
Wawancara dengan Guru IPA terkait hasil penerapan
bahan ajar “Buku cerita bergambar interaktif tentang
sifat-sifat benda

⁷⁸ Nur Ainun, Masriani, and Rahmat Rasmawan, “Pengembangan LKPD Berbasis Proyek Pembuatan Ekstrak Indikator Alami Asam Basa” 9, no. 3 (2021): 102–9.

⁷⁹ Lailiyatur Rizqi, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 18 Maret 2023.

Dapat disimpulkan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda untuk kelas V layak digunakan sebagai bahan ajar pada saat proses pembelajaran di kelas, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

2. Angket respon peserta didik

Respon peserta didik menggunakan angket dengan 11 pertanyaan pada Lampiran 17, sebagai penilaian terhadap produk berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. Penyebaran angket respon peserta didik dilakukan pada saat proses pembelajaran selesai, tujuannya tidak lain sama, yaitu untuk mengetahui respon peserta didik terkait produk yang dikembangkan layak atau tidak digunakan pada saat pembelajaran. Angket respon peserta didik dituju pada kelas VA dan VB, kelas VA berjumlah 19 orang, sedangkan kelas VB berjumlah 18 orang. Berikut hasil analisis data angket respon peserta didik kelas V yang terdiri dari kelas VA dan kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar, sebagai pembandingan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Pada Tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13
Data Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No	Validator	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Peserta didik kelas VA	Kemenarikan	92,4%	Sangat Layak
2.	Peserta didik kelas VB		97,3%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah sendiri.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil angket respon peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar dengan aspek kemenarikan diperoleh kelas VA 92,4% dan VB 97,3% yang kemudian di konversikan menggunakan acuan konversi data kriteria kelayakan. Maka berdasarkan aspek penilaian angket respon peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar, buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda untuk kelas V dapat dikategorikan sangat layak.

Sejalan dengan Lilis Diah Kusumawati produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, dari hasil respon peserta didik mencapai total 212 dengan kriteria sangat layak, dari aspek materi 95 dan aspek media 117.⁸⁰ Sehingga disimpulkan multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Perbandingan antara kelas VA dan VB, diperoleh kelas VA 92,4% dan kelas VB 97,3%. Perbandingan ini dilakukan untuk mengetahui dan membuktikan kelayakan produk yang dikembangkan dari kelas VA dan VB memiliki kriteria yang sama dalam penerapan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. Sejalan dengan Maria Marisa Matondang dkk,

⁸⁰ Lilis Diah Kusumawati, NFn Sugito, and Ali Mustadi, "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika" 09, no. 01 (2021): 31–51.

perbandingan yang dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dari kelas yang berbeda, diperoleh bahwa motivasi belajar peserta didik dari dua kelas tersebut memiliki sifat atau karakteristik yang relatif sama satu dengan yang lainnya sehingga mendapatkan nilai yang signifikan sebesar 0,191.⁸¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik bernama Rara terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan menyatakan bahwa, “Seru, suka banget sama pelajarannya apalagi bukunya, saya bisa memahami materinya. Ditambah dengan video pembelajaran yang di buku ditampilkan, seru juga.”⁸² Hasil wawancara sesudah penerapan buku cerita bergambar interaktif yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh bahwa penggunaan bahan ajar dapat membantu dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.8
Wawancara dengan salah satu peserta didik kelas V terkait hasil dari penerapan buku cerita bergambar interaktif di kelas

⁸¹ Maria Marisa Matondang et al., “Uji Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Mipa 2 dan XII Mipa 2 di SMA Negeri 1 Muaro Jambi,” no. 03 (2021): 218–27.

⁸² Najmah Zahirah Asy’ari, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 18 Maret 2023.

Berdasarkan hasil respon peserta didik terkait buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda layak digunakan pada saat pembelajaran di kelas. Sesuai dengan hasil wawancara juga, bahwa peserta didik senang menggunakan buku cerita bergambar interaktif yang dapat membantunya memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil akhir mengenai pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. Hasil validasi ahli materi diperoleh 96,6% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”, validasi ahli media diperoleh 94,4% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”, angket respon guru memperoleh 98% dengan kriteria kelayakan “sangat layak” dan respon peserta didik kelas VA diperoleh 92,4% dengan kriteria kelayakan “sangat layak” sedangkan peserta didik kelas VB diperoleh 97,3% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”

Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lalu Yani Faturrahman dengan hasil validasi ahli media memperoleh skor 99 dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi memperoleh skor 92 dengan kriteria sangat layak dan respon pengguna terdiri dari respon guru memperoleh skor 144 dengan kriteria sangat layak, sedangkan respon peserta didik

memperoleh skor 55 dengan kriteria sangat layak.⁸³ Disimpulkan hasil dari skor validasi ahli hingga pengguna, terkait produk yang dikembangkan sudah memenuhi kategori kelayakan untuk digunakan pada saat pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini sama juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Utama dengan hasil kelayakan validasi ahli materi sebesar 88,75% termasuk dalam kategori sangat layak, validasi ahli media sebesar 85% dengan kategori sangat layak, dan respon pengguna terdiri dari respon guru sebesar 98,75% dengan kriteria sangat layak, respon peserta didik sebesar 85,92% dengan kriteria sangat layak.⁸⁴ Disimpulkan produk yang dikembangkannya layak digunakan pada saat pembelajaran.

D. Revisi Produk

Pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda telah melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, respon guru dan peserta didik kelas V. Penilaian tersebut pasti ada revisi terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti, baik dari segi isi maupun tampilan. Revisi tersebut dilakukan untuk mengubah atau menambahkan beberapa point terkait hasil revisi yang diperoleh, sehingga produk yang dihasilkan dapat

⁸³ Lalu Yani Faturrahman, Ida Ermiana, and Baiq Niswatul Khair, "Pengembangan Media Kokami pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pamenang" 2, no. 1 (2021): 55–63, <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.123>.

⁸⁴ Utama et al., "Kelayakan Media Buku Bergambar Berbasis Visual Thinking Strategies di Sekolah Dasar" 32, no. 2 (2020): 1–12, <https://doi.org/10.23917/varidika.v32i2.12855>.

digunakan dengan layak. Penilaian validasi ahli dan respon pengguna menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan datanya. Hasil pada angket berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator maupun guru IPA, kritik dan saran tersebut dijadikan acuan peneliti untuk merevisi produk yang dikembangkan. Berikut hasil dari revisi buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda.

Revisi pertama mengenai materi yang ada di buku, diberikan oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. Validasi ahli materi diperoleh kritik dan saran oleh validator ahli materi, sebagai berikut.







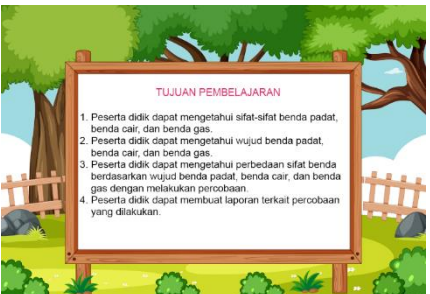

Tabel 4.14
Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Validator Ahli Materi	Kritik dan Saran
Ira Nurmawati, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada kata atau kalimat yang kurang sesuai EYD (Ejaan yang disempurnakan). 2. Tidak ada KI, KD, dan indikator pencapaian pembelajaran. 3. Lengkapi media sesuai dengan catatan pada blue print medianya.

Sumber: Data diolah sendiri sesuai hasil angket validasi ahli materi.

Kesalahan yang terjadi sesuai dengan kritik dan saran validasi ahli materi, yaitu kata atau kalimat yang kurang sesuai dengan EYD, tidak ada KI, KD, dan indikator pencapaian pembelajaran. Berikut hasil revisi yang telah diberikan oleh Ibu Ira Nurmawati, M.Pd, pada tabel 4.15.

Tabel 4.15
Revisi Hasil dari Validator Ahli Materi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Penulisan yang kurang sesuai dengan EYD		
1.	 <p>Kedua yaitu benda cair merupakan benda yang memiliki wujud cair, seperti air, susu, minyak goreng, minyak tanah dan lain-lain. Sifat benda cair adalah tidak memiliki bentuk yang tetap, benda cair mengikuti bentuk wadahnya seperti ibu meleetakkan air pada gelas, air akan mengikuti bentuk gelas tersebut. Benda cair juga selalu mendatar seperti Ibu menuangkan kuah ke mangkuk satunya ketika kuah dituangkan maka permukaan kuah akan tetap mendatar. Edo, Benda cair juga memiliki tingkat kekentalan yang berbeda-beda seperti kecap dan air yang memiliki kekentalan yang berbeda.</p>	 <p>Kedua yaitu benda cair merupakan benda yang memiliki wujud cair, seperti air putih, susu, minyak goreng, dan lain-lain. Sifat benda cair adalah tidak memiliki bentuk yang tetap, benda cair mengikuti bentuk wadahnya seperti ibu meleetakkan air putih pada gelas, air putih akan mengikuti bentuk gelas tersebut. Permukaan atas benda cair akan selalu mengikuti posisi wadahnya, yaitu datar seperti Ibu menuangkan kuah ke mangkuk satunya ketika kuah dituangkan maka permukaan kuah akan tetap mendatar. Edo, Benda cair juga memiliki tingkat kekentalan yang berbeda-beda seperti santan dan air putih yang memiliki kekentalan yang berbeda.</p>
2.	 <p>Diatas kompor terdapat benda gas</p> <p>Uap sup merupakan benda gas</p>	 <p>Diatas kompor yang menyala akan terlihat uap yang membubung tinggi ke atas, uap tersebut merupakan contoh benda gas</p> <p>Uap sup merupakan benda gas</p>
3.		 <p>Kecap</p> <p>Susu</p> <p>Air Putih</p> <p>Minyak Goreng</p>
Tidak ada KI, KD, dan indikator pencapaian pembelajaran.		
4.	 <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengetahui sifat-sifat benda padat, benda cair, dan benda gas. 2. Peserta didik dapat mengetahui wujud benda padat, benda cair, dan benda gas. 3. Peserta didik dapat mengetahui perbedaan sifat benda berdasarkan wujud benda padat, benda cair, dan benda gas dengan melakukan percobaan. 4. Peserta didik dapat membuat laporan terkait percobaan yang dilakukan. 	 <p>Kompetensi Inti</p> <p>KI-3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain</p> <p>KI-4 Menunjukkan keterampilan berfikir dan berfikir kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.</p>

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Penulisan yang kurang sesuai dengan EYD		
5.		

Setelah melakukan revisi pertama, selanjutnya peneliti melakukan validasi ahli media oleh Bapak Dr. Nino Indriyanto, M.Pd. Validasi Media ini diperoleh kritik dan saran oleh validator ahli media, sebagai berikut.




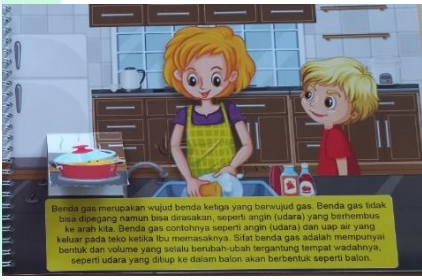


Tabel 4.16
Kritik dan Saran Ahli Media


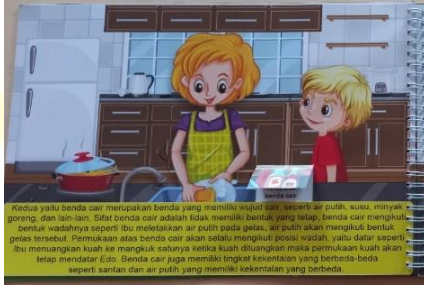
Nama Validator Ahli Materi	Kritik dan Saran
Dr. Nino Indriyanto, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada halaman sampul tambahkan identitas sekolah sasaran. 2. Perlu dijelaskan atau disebutkan tema. 3. Perlu ditambahkan menu-menu atau halaman agar lebih interaktif agar memberikan interaksi yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

Sumber: Data diolah sendiri sesuai hasil angket validasi ahli media.

Sesuai Tabel 4.16 hasil kritik dan saran validator ahli media, peneliti akan melakukan revisi produk agar buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda yang dihasilkan layak digunakan. Berikut hasil revisi yang diberikan oleh Bapak Dr. Nino Indriyanto, M.Pd kepada peneliti.

Tabel 4.17
Revisi Hasil dari Validator Ahli Media

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Cover depan jangan difokuskan MI/SD karena produk digunakan untuk penelitian maka difokuskan pada sekolah yang menjadi sasaran penelitian dan tema dijelaskan secara rinci judul dari tema dan sub tema tersebut.</p>		
1.		
2.	 <p>Edo mulai penasaran, apa itu sifat pada benda. Pertama Ibu menjelaskan bahwa benda padat merupakan benda yang berwujud padat, seperti panci, garpu, sendok, piring dan lain-lain. Sifat benda padat adalah memiliki bentuk yang tetap, volume tetap, benda padat tidak terpengaruh oleh tempat wadahnya. Benda padat bisa berubah jika diberi tindakan seperti mentega dipanaskan menjadi cair.</p>	 <p>Benda gas merupakan wujud benda ketiga yang berwujud gas. Benda gas tidak bisa dipegang namun bisa dirasakan, seperti angin (udara) yang berhembus ke arah kita. Benda gas contohnya seperti angin (udara) dan uap air yang keluar pada teko ketika Ibu memasaknya. Sifat benda gas adalah mempunyai bentuk dan volume yang selalu berubah-ubah tergantung tempat wadahnya, seperti udara yang dipuk di dalam balon akan berbentuk seperti balon.</p>
3.	 <p>Kedua yaitu benda cair merupakan benda yang memiliki wujud cair, seperti air, susu, minyak goreng, minyak tanah dan lain-lain. Sifat benda cair adalah tidak memiliki bentuk yang tetap, benda cair mengikuti bentuk wadahnya seperti Ibu menatakan air pada gelas, air akan mengikuti bentuk gelas tersebut. Benda cair juga selalu mendatar seperti Ibu menuangkan kuah ke mangkuk satunya ketika kuah dituangkan maka permukaan kuah akan tetap mendatar. Edo, Benda cair juga memiliki tingkat kekentalan yang berbeda-beda seperti kecap dan air yang memiliki kekentalan yang berbeda.</p>	 <p>Edo mulai penasaran, apa itu sifat pada benda. Pertama Ibu menjelaskan bahwa benda padat merupakan benda yang berwujud padat, seperti panci, garpu, sendok, piring dan lain-lain. Sifat benda padat adalah memiliki bentuk yang tetap, volume tetap, benda padat tidak terpengaruh oleh tempat wadahnya. Benda padat bisa berubah jika diberi tindakan seperti mentega dipanaskan menjadi cair.</p>

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Cover depan jangan difokuskan MI/SD karena produk digunakan untuk penelitian maka difokuskan pada sekolah yang menjadi sasaran penelitian dan tema dijelaskan secara rinci judul dari tema dan sub tema tersebut.		
4.	 <p>Benda gas merupakan wujud benda ketiga yang berwujud gas. Benda gas tidak bisa dipegang namun bisa dirasakan, seperti angin (udara) yang berhembus ke arah kita. Benda gas contohnya seperti angin (udara) dan asap air yang keluar pada beku ketika ibu memasaknya. Sifat benda gas adalah mempunyai bentuk dan volume yang selalu berubah-ubah tergantung tempat wadahnya, seperti udara yang ditiup ke dalam balon akan berbentuk seperti balon.</p>	 <p>Kedua yaitu benda cair merupakan benda yang memiliki wujud cair, seperti air, susu, minyak, goreng, dan lain-lain. Sifat benda cair adalah tidak memiliki bentuk yang tetap, benda cair mengikuti bentuk wadahnya seperti ibu melembakan air putih pada gelas, air putih akan mengikuti bentuk gelas tersebut. Perilaku atas benda cair akan selalu mengikuti posisi wadahnya, yaitu dalam seperti ibu menuangkan kuah ke mangkuk satunya ketika kuah dituangkan maka permukaan kuah akan tetap mendatar (datar). Benda cair juga memiliki tingkat kekentalan yang berbeda-beda seperti santan dan air putih yang memiliki kekentalan yang berbeda.</p>

Setelah melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator ahli media. Selanjutnya akan dilakukan penyerahan angket respon guru IPA yaitu Ibu Lailiyatur Rizqi, S.Pd, terkait produk yang dikembangkan. Hasil penilaian yang dilakukan di guru IPA memperoleh kritik dan saran sebagai berikut.

Tabel 4.18
Kritik dan Saran Ahli Media

Nama	Kritik dan Saran
Lailiyatur Rizqi, S.Pd	Menurut saya buku cerita bergambar interaktif ini sudah sangat bagus, dari segi desain, isi sudah sesuai dengan KI, KD Tema 7 Sub tema 1.

Sumber: Data diolah sendiri sesuai hasil angket respon guru IPA.

Buku ceritabergambar interaktif yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari guru IPA. Produk yang dikembangkan sudah baik tidak ada revisi dari guru IPA. Maka dihasilkan produk berupa buku cerita

interaktif tentang sifat-sifat benda. Produk akhir dari buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat dapat dilihat sebagai berikut.



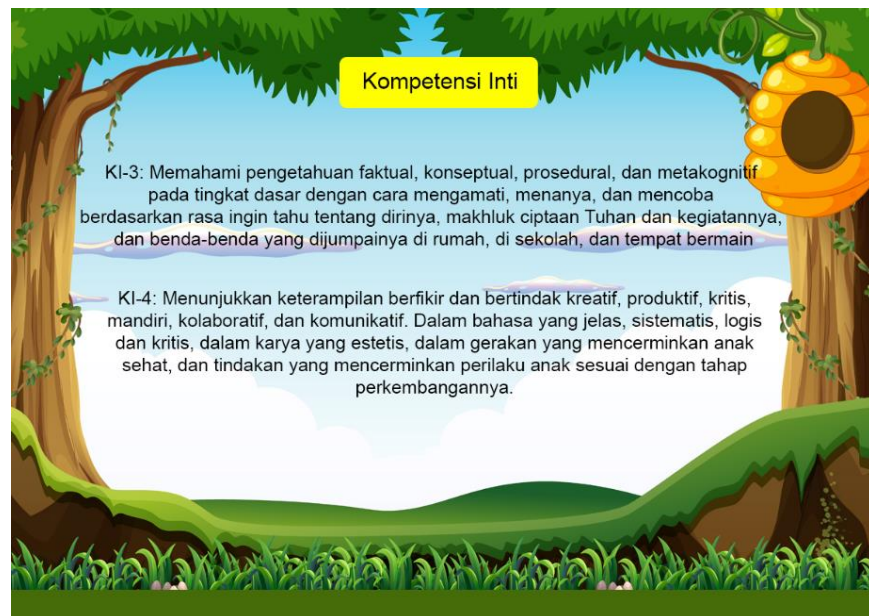
Gambar 4.9

Produk Akhir Sampul Depan



Gambar 4.10

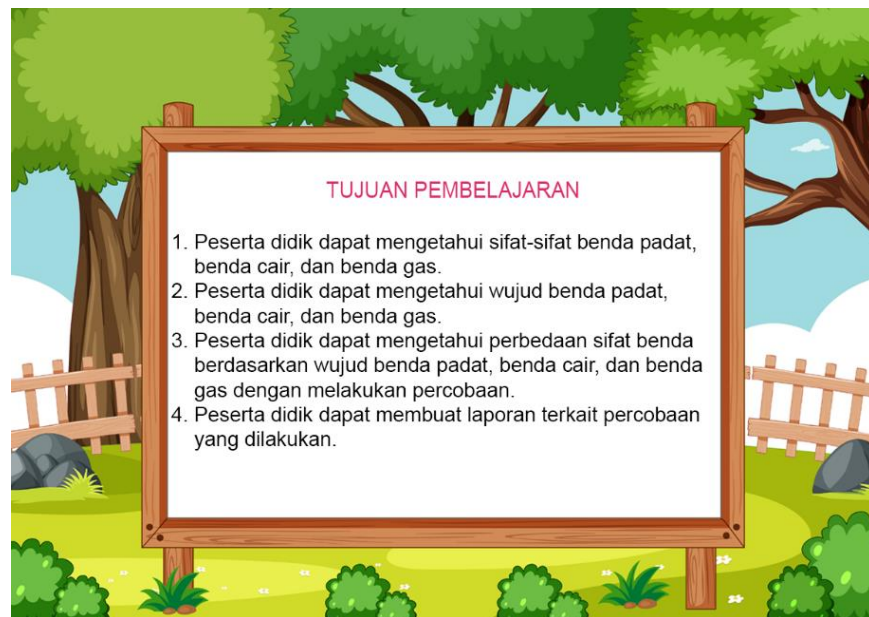
Produk Akhir Kata Pengantar



Gambar 4.11
Produk Akhir Kompetensi inti

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam.	3.7.1 Menganalisis sifat-sifat benda (padat, cair, dan gas) pada buku cerita bergambar interaktif. (HOTS-C4) 3.7.2 Memprediksi sifat-sifat benda sesuai wujud benda (padat, cair, dan gas). (HOTS-C5) 3.7.3 Menyimpulkan sifat-sifat benda sesuai wujud benda (padat, cair, dan gas). (HOTS-C5)
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.	4.7.1 Melakukan percobaan mengenai wujud benda sesuai sifatnya. (P5) 4.7.2 Membuktikan hasil percobaan sifat-sifat benda sesuai wujud benda, dengan menunjukkan hasil laporan. (HOTS-C5, P3) 4.7.2 Menilai perbedaan sifat-sifat benda dengan merumuskan hasil percobaan. (HOTS-C5, P4)

Gambar 4.12
Produk Akhir Kompetensi Dasar dan indikator



Gambar 4.13

Produk Akhir Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.14

Produk Akhir Awal Cerita dan Pengenalan Tokoh Cerita



Gambar 4.15

Produk Akhir Materi Sifat Benda Padat



Gambar 4.16

Produk Akhir Materi Sifat Benda Cair



Gambar 4.17

Produk Akhir Materi Sifat Benda Gas



Gambar 4.18

Produk Akhir Kesimpulan Materi



Gambar 4.19
Produk Akhir Tampak Depan Pengenalan Benda Padat



Gambar 4.20
Produk Akhir Tampak Belakang Pengenalan Benda Padat



Gambar 4.21

Produk Akhir Tampak Depan Pengenalan Benda Cair



Gambar 4.22

Produk Akhir Tampak Belakang Pengenalan Benda Cair



Gambar 4.23

Produk Akhir Pengenalan Benda Gas

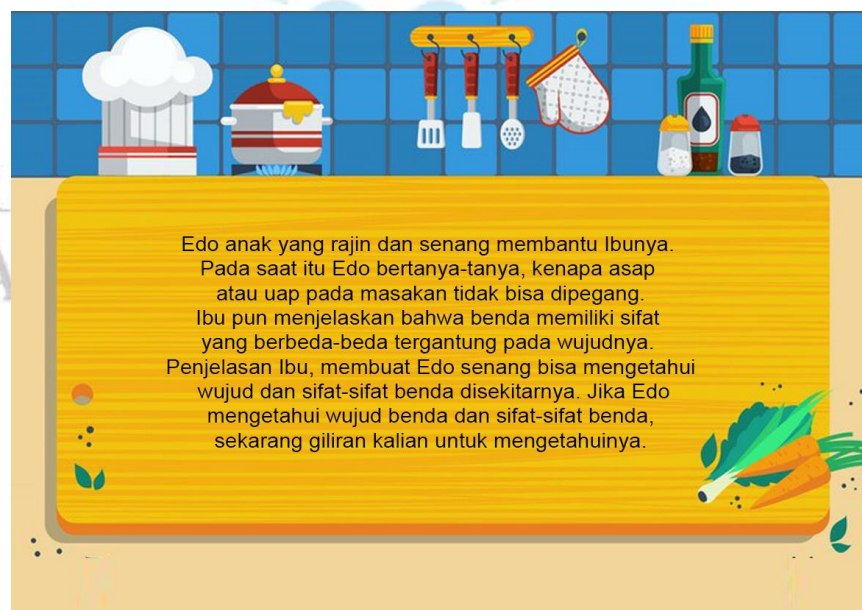


Gambar 4.24

Produk Akhir Link Video Pembelajaran Terkait Materi Sifat-Sifat Benda



Gambar 4.25
Produk Akhir Author Penulis



Gambar 4.26
Produk Akhir Sampul Belakang

Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda ini telah mencapai hasil akhir, seperti gambar di atas. Hasil akhir produk ini pastinya telah melalui beberapa tahapan penilaian yang telah dilakukan untuk mengetahui kelayakan terkait produk yang dikembangkan. Pengembangan buku cerita bergambar interaktif ini telah melalui penilaian oleh validator ahli materi yang kemudian dilakukan revisi oleh peneliti sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Sama dengan yang dilakukan ketika penilaian oleh validator ahli media yang kemudian dilakukan revisi juga, sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Tujuan dilakukan revisi produk untuk menyempurnakan kembali dengan cara mengubah atau menambahkan point-point tertentu agar produk yang dikembangkan layak digunakan.

Setelah melalui penilaian oleh kedua validasi ahli dan layak digunakan, kemudian produk di uji coba di lapangan dengan mengetahui respon pengguna yaitu guru IPA dan peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar menggunakan angket. Produk yang dikembangkan mendapatkan respon positif oleh pengguna, termasuk guru IPA tidak ada revisi terkait produk tersebut hanya saja untuk ke depannya produk yang akan dikembangkan lebih baik lagi dan dapat menggunakan materi pelajaran yang lain. Setelah melalui tahapan penilaian dan revisi produk, buku cerita bergambar interaktif telah layak dan dapat digunakan pada saat pembelajaran.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Buku cerita bergambar interaktif merupakan produk yang dikembangkan dan dijadikan sebagai bahan ajar pada saat pembelajaran khususnya tema 7 sub tema 1. Pengembangan produk berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik khususnya kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo. Penggunaan buku cerita bergambar interaktif memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar mengajar juga lebih aktif dan tidak membosankan.

Pengembangan buku cerita bergambar interaktif mengacu pada model ADDIE, terdiri dari (1) analisis (*Analysis*); (2) perancangan (*Design*); (3) pengembangan (*Development*); (4) penerapan (*Implementation*); dan evaluasi (*Evaluation*). Analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti, terdiri dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kinerja. Tujuan dilakukannya analisis untuk mengetahui karakteristik peserta didik, kebutuhan pada saat pembelajaran, proses pembelajaran di kelas, dan mengetahui kurikulum serta bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran. Tahap kedua ialah perancangan, tahap ini dilakukan untuk merancang bahan ajar yang akan dikembangkan berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. Tahap ketiga ialah pengembangan, dimana rancangan produk yang telah dirancang

sebelumnya akan dijadikan produk yang nyata. Sebelum produk diterapkan di kelas, akan dinilai terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan produk, validasi dilakukan oleh validator ahli yang terdiri dari ahli materi yang ahli pada bidang isi atau materi dan ahli media yang ahli pada bidang media pembelajaran. Setelah melalui penilaian oleh kedua validator, peneliti akan melakukan perbaikan sesuai kritik dan sarannya terhadap produk yang dikembangkan agar produk dapat digunakan saat pembelajaran. Tahap keempat ialah implementasi, pada tahap ini produk yang telah layak digunakan akan diterapkan di kelas, yang kemudian dilakukan uji coba kepada guru IPA dan peserta didik kelas V untuk mengetahui respon dengan dilakukan penilaian terkait buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. Tahap kelima ialah evaluasi, tahapan ini dilakukan perbaikan akhir pada produk yang dibuat dan pengambilan keputusan terkait hasil pengembangan dan penerapan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda layak tidaknya digunakan pada saat pembelajaran.

Berdasarkan kriteria kelayakan jika diperoleh hasil 81-100%, maka dikategorikan “Sangat Layak”. Hasil penilaian validator ahli media dan ahli materi diperoleh kriteria kelayakan “sangat layak”, dengan hasil nilai validasi ahli materi didapatkan 96,6%, dan hasil validasi ahli media didapatkan nilai 94,4%. Sedangkan hasil pada tahap implementasi dari respon guru IPA diperoleh nilai 98% dengan kriteria kelayakan “sangat layak” dan respon dari kelas VA diperoleh 92,4% dengan kriteria sangat layak sedangkan dari kelas VB diperoleh 97,3% dengan kriteria sangat

layak. Melalui perbandingan kelas VA dan VB bahwa buku cerita bergambar interaktif dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran dengan kategori sangat layak. Disimpulkan dari penilaian kelayakan oleh validator ahli media, ahli materi, dan respon pengguna yaitu guru IPA serta peserta didik kelas V, buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda sangat layak digunakan pada saat pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan buku cerita bergambar interaktif dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran khususnya bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dan guru pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka didapatkan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

a. Buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda diharapkan dapat dijadikan contoh atau pertimbangan dalam mengembangkan produk lebih lanjut.

b. Buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda telah bisa digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar.

2. Saran Diseminasi

Buku cerita bergambar interaktif dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran. Produk ini dapat dijadikan motivasi bagi guru untuk membuat atau mengembangkan buku cerita bergambar interaktif

dengan tema atau materi yang lain, tujuannya agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan efisien.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengembangan buku cerita bergambar interaktif hanya fokus pada materi tentang sifat-sifat benda, diharapkan ada pengembangan materi ajar buku cerita bergambar interaktif yang serupa dengan memuat materi berbeda atau memuat lebih dari satu materi tergantung kebutuhan.
- b. Pengembangan buku cerita bergambar interaktif diharapkan dapat menyajikan menu-menu baru agar lebih interaktif dan lebih menarik.

C. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Adanya pengembangan dan penerapan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda kelas V di Madrasah Ibtidiyah Raisul Anwar, pembelajaran lebih aktif, menarik dan menyenangkan, sehingga membuat peserta didik semangat untuk belajar.
2. Berdasarkan kriteria kelayakan jika diperoleh hasil 81-100%, maka dikategorikan “Sangat Layak”. Hasil penilaian validator ahli media dan ahli materi diperoleh kriteria kelayakan “sangat layak”, dengan hasil nilai validasi ahli materi didapatkan 96,6%, dan hasil validasi ahli media didapatkan nilai 94,4%. Sedangkan hasil pada tahap

implementasi dari respon guru IPA diperoleh nilai 98% dengan kriteria kelayakan “sangat layak” dan respon dari kelas VA diperoleh 92,4% dengan kriteria sangat layak sedangkan dari kelas VB diperoleh 97,3% dengan kriteria sangat layak. Melalui perbandingan kelas VA dan VB bahwa buku cerita bergambar interaktif dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran dengan kategori sangat layak. Disimpulkan dari penilaian kelayakan oleh validator ahli media, ahli materi, dan respon pengguna yaitu guru IPA serta peserta didik kelas V, buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda sangat layak digunakan pada saat pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Maskur. "Penerapan Metode Team Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung" 3 (2020): 19–29.
- Ainun, Nur, Masriani, and Rahmat Rasmawan. "Pengembangan LKPD Berbasis Proyek Pembuatan Ekstrak Indikator Alami Asam Basa" 9, no. 3 (2021): 102–9.
- Alifah, Siti. "Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia untuk Mengejar Ketertinggalan dari Negara Lain." *Jurnal Penelitian* 5 (2021): 113–23. https://unars.ac.id/ojs/index.php/cermin_unars/article/download/968/744.
- Ameliola, Syifa, and Hanggara Dwi Yudha Nugraha. "Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak dalam Era Globalisasi," n.d., 362–71.
- Ananda, Alisya, Syaiful Musaddat, and Nurul Kemala Dewi. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia" 8, no. 1 (2022): 452–61.
- Anggraini, Yufri. "Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2415–22. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1241>.
- Aprilia, Nadya. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di Kelas II SD." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 1689–99.
- Branch, Robert Maribe. *Approach, Instructional Design: The ADDIE. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*. Vol. 53, 2009.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model" 3, no. 1 (2019): 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dewi Lestari, Mira. "Pengembangan Buku Cerita untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial, Jujur dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah," 2016, 25.
- Djaali, and Pudji Muljono. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Edi, Fandi Rosi Sarwo. *Teori Wawancara Psikodignostik*. LeutikaPrio, 2016.
- Effendy, Muhadjir. "Literasi Baca Tulis." *Gerakan Literasi Nasional*, 2017, 1–39.
- Farenda, Mas Fitra. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Literasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar." *Skripsi* 1, no. 2 (2018): 1–12.
- Faturrahman, Lalu Yani, Ida Ermiana, and Baiq Niswatul Khair. "Pengembangan Media Kokami pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar

- Kecamatan Pamenang” 2, no. 1 (2021): 55–63.
<https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.123>.
- Halim, Dellya, Ashiong Parhehean Munthe, The Impact, Of Picture, Storybook For, and Early Childhood. “Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini,” 2018, 203–16.
- Hidayati, Anita, Rufi’i, and Yoso Wiyarno. “Pengembangan Buku Ajar IPA Kelas VI untuk Siswa Sekolah Dasar” 8, no. 2 (2020): 106–13.
<https://doi.org/10.25273/jems.v8i2.5628>.
- Imran, Khairul Aswar, Nurul Pratiwi, Nurul Aynul, and Siti Aisyah Syafril. “Budaya Literasi Melalui Program GLS dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa SD Negeri Melayu.” *Jurnal Penelitian Dan Penalaran* Vol.6 (2019): 126–36.
- Indonesia, Kementrian Agama Republik. “Al Quran dan Terjemahannya,” 2019.
<https://archive.org/details/al-quran-kemenag-edisi-penyempurnaan-2019/page/n1/mode/2up>.
- Kholil, Mohammad, and Lailatul Usriyah. “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah” 12, no. 1 (2019): 52–62.
<https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.
- Kosasih, E. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksar, 2021.
- Krisnawan, Hilarius Alvin. “Pendidikan Anti Korupsi untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II B Sd Negeri Dayuharjo Tahun Pelajaran 2016-2017,” 2017, 15–16.
- Kurniawati, Dwi Mei, Arifin Maksum, and Edwita. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Tema Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar” 30, no. 1 (2022).
- Kusumawati, Lilis Diah, NFn Sugito, and Ali Mustadi. “Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika” 09, no. 01 (2021): 31–51.
- Latifah, Sri, and Ardini Utami. “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology.” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 1 (2019): 36–45. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.3924>.
- Loarid, Jasmine, Heru Dwi Waluyanto, and Asnar Zacky. “Perancangan Buku Cergam Interaktif untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca.” *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 6 (2015): 12–24.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3213>.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, and Dinda Ayu Amalia. “Analisis Bahan Ajar.” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–26.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

- Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, and Amelia Agdira Putri. "Analisis Pengembangan Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2 (2020): 170–87. <https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/805>.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Matondang, Maria Marisa, Endah Febri Setia Rini, Novita Dwi Putri, and Fauziah Yolviansyah. "Uji Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Mipa 2 dan XII Mipa 2 di SMA Negeri 1 Muaro Jambi," no. 03 (2021): 218–27.
- Minawati, Zuliana, Sri Haryani, and Stephani Diah Pamelasari. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa IPA Terpadu Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Tema Sistem Kehidupan dalam Tumbuhan untuk SMP Kelas VIII" 3, no. 3 (2014): 587–92.
- Mujiyono, Edi Suyanto, and Siti Samhati. "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Berbasis Nilai-Nilai Karakter Islam untuk MTs." *J-Symbol (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 2014, 1–18.
- Nana. *Pengembangan Bahan Ajar*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019. <https://shorturl.at/chiv8>.
- Nasruddin, Dina Merris Maya Sari, Syahdara Anisa Makruf, I Putu Ayub Darmawan, and Herman. *Pengembangan Bahan Ajar*. Padang: Get Press, 2022. <https://urlis.net/z78rb44k>.
- Nurdyansyah, and Nahdliyah Mutala'iah. "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 41, no. 20 (2015): 1–15.
- Nurjanah, Eka, and Dhikrul Hakim. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo pada Siswa Kelas VI MI Darun Najah 1 Jatirejo Mojokerto." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 69. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2201>.
- Panut. *IPA 3A*. Jakarta: Yudhistira Ghalia Indonesia, 2008. shorturl.at/egmZ9.
- Pemerintah RI. "Undang-Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan." *JDIH Kemenkeu* 1 (2017): 1. <https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2017/3TAHUN2017UU.pdf>.
- Penyusun, Tim. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Raco, J. R. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo, 2018.

- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020. shorturl.at/oqBEW.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Rihanah, Atria, and Cintya Nurika Irma. “Kelayakan Isi dan Bahasa pada Buku Teks Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Sirampong,” 2022, 32–42. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2022.005.01.03>.
- Salma, Aini, and Mudzanatun. “Analisis Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Siswa Siswa Sekolah Dasar.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 7, no. 2 (2019): 122–27.
- Santika, Ayu, and Ahmad Sukri Nasution. “Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia di Kelas II SD” 03, no. 02 (2021): 83–94.
- Sari, Lucia Dwei Kartika, and Krisma WidiWardani. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar” 5, no. 4 (2021): 1968–77.
- Setyaningtyas, Yuliand. *Cerdas Sains Kelas 1-3 SD*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2008. shorturl.at/ghGHR.
- Shawmi, Ayu Nur, Nurhaidah Widiani, and Afni Novita Dewi. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lingkungan Hidup pada Pembelajaran Tetantik di Kelas II SD/MI,” n.d., 50–60.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- . *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta, Bandung, 2015.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung, 2021.
- Suharyat, Yayat. *Model Pengembangan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Islam*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019. shorturl.at/rwNo6.
- Sungkono. “Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran,” 2009.
- Sutama, Meggy Novitasari, Nur Asih Wulandari, Anam Sutopo, and Sabar Narimo. “Kelayakan Media Buku Bergambar Berbasis Visual Thinking Strategies di Sekolah Dasar” 32, no. 2 (2020): 1–12. <https://doi.org/10.23917/varidika.v32i2.12855>.
- Tati, Yulia Maiher, Ria Kasmeri, and Febri Yanti. “Validitas Bahan Ajar Berbasis Riset pada Materi Sistem Produksi SMA/MA,” n.d.

- Typoonline. “Arti Kata - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).” Media Revolution Group, 2016. <https://typoonline.com/kbbi/pengembangan>.
- Umi, Christiana. *Arif Cerdas untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2020. shorturl.at/bwGJ2.
- UU No. 18 Tahun 2002. “Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.
- Wardathi, Amy Nilam, and Anangga Widya Pradipta. “Feasibility of Material, Language and Media Aspects in the Development of Statistics Textbooks for Physical Education at IKIP Budi Utomo Malang.” *Efektor* 6, no. 1 (2019): 61. <https://doi.org/10.29407/e.v6i1.12552>.
- Wardhani, Rayenda Puti. “Perancangan Buku Interaktif Mengenai Miopi untuk Anak the Design of Interactive Book about Myopia for Children,” 2015.
- Wicaksono, Gigih, and Sukarir Nuryanto. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interkatif terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita” 9, no. 4 (2020): 224–29.
- Yuberti. “Online Group Discussion pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Fisika.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 4, no. 2 (2015): 145–53. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.88>.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 1: Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Almastalun Nisya'
Nim : T20194018
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Probolinggo, 2 April 2023

Saya yang menyatakan



Adinda Almastalun Nisya'
NIM. T20194018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 2: Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Materi Sifat-Sifat Benda 	<ol style="list-style-type: none"> Tinjauan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tinjauan Sifat-Sifat Benda 	<ol style="list-style-type: none"> Buku cerita bergambar interaktif <ol style="list-style-type: none"> Pengertian buku cerita bergambar Pengertian buku interaktif Sifat-Sifat Benda <ol style="list-style-type: none"> Benda padat Benda cair Benda gas 	<ol style="list-style-type: none"> Primer: <ol style="list-style-type: none"> Guru IPA kelas V Peserta didik kelas V Sekunder: Buku, jurnal, artikel. 	<ol style="list-style-type: none"> Metode penelitian: <i>Research & Development</i> (R&D) Model pengembangan: ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation</i>). Lokasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo. Desain penelitian: <ol style="list-style-type: none"> Jenis data: 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo? Bagaimana kelayakan pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda kelas V di Madrasah

			 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Data kualitatif - Data kuantitatif b. Instrumen pengumpulan data: <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Wawancara - Angket - dokumentasi c. Analisis data: Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif, menghitung persentase dalam angket d. Validator produk: <ul style="list-style-type: none"> - Ahli materi. 	<p>Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo?</p>
--	--	--	---	--	---	---

					<ul style="list-style-type: none">- Ahli media. e. Subjek penelitian: <ul style="list-style-type: none">- Guru IPA kelas V- Peserta didik kelas V	
--	--	--	--	--	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 3: Pedoman Wawancara Guru

**PEDOMAN WAWANCARA
PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF
TENTANG SIFAT-SIFAT BENDA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAISUL ANWAR
KABUPATEN PROBOLINGGO**

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, khususnya kelas V saat ini?
2. Menurut Ibu perlukah adanya bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas?
3. Apa saja bahan ajar yang digunakan di kelas V?
4. Seberapa sering penggunaan bahan ajar saat pembelajaran?
5. Metode pembelajaran apa yang biasa digunakan dalam mengajar di kelas V?
6. Bagaimana karakteristik peserta didik kelas V?
7. Kurikulum apa yang digunakan di sekolah?
8. Apakah Ibu sudah pernah menggunakan buku cerita bergambar interaktif sebagai bahan ajar?
9. Apakah pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar interaktif dirasa efektif dalam pembelajaran?
10. Menurut Ibu perlukah dikembangkan bahan ajar berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda?
11. Bagaimana pendapat Ibu ketika pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif?
12. Apakah ada saran terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti?

LAMPIRAN 4: Hasil Wawancara Guru

HASIL WAWANCARA PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF TENTANG SIFAT-SIFAT BENDA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAISUL ANWAR KABUPATEN PROBOLINGGO

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, khususnya kelas V saat ini?	Pembelajaran seperti pada umumnya, mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan yang terakhir kegiatan penutup.
2.	Menurut Ibu perlukah adanya bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas?	Sangat perlu. Karena, adanya bahan ajar akan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pada saat pembelajaran.
3.	Apa saja bahan ajar yang digunakan di kelas V?	LKS.
4.	Seberapa sering penggunaan bahan ajar saat pembelajaran?	Sering. Karena, LKS menjadi acuan pada saat pembelajaran.
5.	Metode pembelajaran apa yang biasa digunakan dalam mengajar di kelas V?	Metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.
6.	Bagaimana karakteristik peserta didik kelas V?	Peserta didik kelas V rata-rata umurnya dari 10-11 tahun, untuk tipe gaya belajar peserta didik kelas V itu visual.

7.	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah?	Kurikulum 2013.
8.	Apakah Ibu sudah pernah menggunakan buku cerita bergambar interaktif sebagai bahan ajar?	Belum pernah.
9.	Apakah pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar interaktif dirasa efektif dalam pembelajaran?	Efektif. Apalagi anak-anak suka dengan yang bergambar dan berwarna dan bisa juga membuat anak-anak senang membaca.
10.	Menurut Ibu perlukah dikembangkan bahan ajar berupa buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda?	Sangat setuju. Ada inovasi baru pada saat pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana KBM yang lebih menarik dan menyenangkan.
11.	Bagaimana pendapat Ibu ketika pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif?	Penggunaan buku cerita bergambar interaktif ini sudah bagus, anak-anak antusias ketika diperkenalkan dengan bukunya. Biasanya anak-anak membaca buku biasa, kemudian menggunakan buku interaktif memberikan kesan bagi anak ketika belajar. Ketika ditampilkan video pembelajaran anak juga sangat senang dan memperhatikannya. Bukan hanya itu anak juga antusias menjawab yang dipertanyakan di dalam video.

12.	Apakah ada saran terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti?	Nanti bisa dikembangkan lebih baik lagi buku cerita interaktif tersebut dengan menggunakan materi yang lain dan pengembangan ini bisa membantu guru dalam penyampaian materi saat pembelajaran di kelas.
-----	--	--



LAMPIRAN 5: Pedoman Wawancara Peserta Didik

**PEDOMAN WAWANCARA
PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF
TENTANG SIFAT-SIFAT BENDA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAISUL ANWAR
KABUPATEN PROBOLINGGO**

1. Apa saja bahan ajar yang digunakan sebagai sumber belajar di kelas?
2. Bagaimana tanggapan Anda ketika guru menggunakan bahan ajar tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung?
3. Bagaimana jika bahan ajar dikembangkan menjadi buku cerita bergambar?
Jawaban: Setuju. Saya suka jika ada warna dan gambar-gambarnya dan membuat saya tertarik untuk mempelajarinya.
4. Bagaimana kesannya ketika pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 6: Hasil Wawancara Peserta Didik

HASIL WAWANCARA PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF TENTANG SIFAT-SIFAT BENDA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAISUL ANWAR KABUPATEN PROBOLINGGO

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja bahan ajar yang digunakan sebagai sumber belajar di kelas?	LKS.
2.	Bagaimana tanggapan Anda ketika guru menggunakan bahan ajar tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung?	Biasa saja. Bahan ajarnya buku LKS itu saja kurang menarik sehingga membosankan
3.	Bagaimana jika bahan ajar dikembangkan menjadi buku cerita bergambar?	Setuju. Saya suka jika ada warna dan gambar-gambarnya dan membuat saya tertarik untuk mempelajarinya.
4.	Bagaimana ketika pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif?	Seru, suka banget sama pelajarannya apalagi bukunya, saya bisa memahami materinya. Ditambah dengan video pembelajaran yang di buku ditampilkan, seru juga.

**LAMPIRAN 7: Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan Madrasah
Ibtidaiyah Raisul Anwar**

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar

No	Nama Guru	Jenis Kelamin	Jabatan	Pendidikan Terakhir	Status Kepegawaian
1.	Yunus Abadi, S.Pd	L	Kepala Madrasah	S1	GTY
2.	Ahsan Jamil Rizqi, S.Pd.SD	L	Guru	S1	GTY
3.	Dany Martha, S.Pd	P	Guru	S1	GTY
4.	Nurul Khatimah, S.Pd.SD	P	Guru	S1	GTY
5.	Rafii Abei, S.Pd.SD	L	Guru	S1	GTY
6.	Mishbahul Munir, S.Pd.I	L	Guru	S1	GTY
7.	Saidah Kamilah, S.Pd.I	P	Guru	S1	GTY
8.	Ikhwanur Choiri, S.Pd.I	L	Guru	S1	GTY
9.	Lailiyatur Rizqi, S.Pd	P	Guru	S1	GTY
10.	Fajar Luhis Prihantutik, S.Pd	P	Guru	S1	GTY
11.	Sugiono, S.Pd	L	Guru	S1	GTY
12.	Wildatul Maghfirah, S.Pd	P	Guru	S1	GTY
13.	Lestari Fidi Astuti, S.Si	P	Guru	S1	GTY
14.	Erva Nur Alfiah, S.Pd	P	Guru	S1	GTY
15.	Siti Mu'arifah, S.Pd	P	Guru	S1	GTY
16.	Nurul Faroh Rizqiah, S.Pd	P	Guru	S1	GTY
17.	M. Ali Firmansyah	L	Tenaga Kebersihan	SMA	PTY

LAMPIRAN 8: Data Peserta Didik

Data Peserta Didik Kelas VA

No	Nama	Kelas	Sekolah
1.	Ahmad Zakaria Assyiddiq	VA	MI Raisul Anwar
2.	Alex Prastyo	VA	MI Raisul Anwar
3.	Dwi Mauldatul Mufidah	VA	MI Raisul Anwar
4.	Dwi Putri Nayla Arifiani	VA	MI Raisul Anwar
5.	Fa Aufl Lanal Kayla Maulana Ilham	VA	MI Raisul Anwar
6.	Fabiola Clarisa Oktavia	VA	MI Raisul Anwar
7.	Fildiah Retno Asih	VA	MI Raisul Anwar
8.	Fitzal Imdad Maulana	VA	MI Raisul Anwar
9.	Hafiza Nurinnajwa Azkiya Zaini	VA	MI Raisul Anwar
10.	Moch. Rizqi Raydullah	VA	MI Raisul Anwar
11.	Mohammad Rizqi Dwi Ardiansyah	VA	MI Raisul Anwar
12.	Muzammil Alhatami	VA	MI Raisul Anwar
13.	Najmah Zahirah Asy'ari	VA	MI Raisul Anwar
14.	Novita Andriana	VA	MI Raisul Anwar
15.	Nurul Alfiah	VA	MI Raisul Anwar
16.	Qahtan Amirul Akbar	VA	MI Raisul Anwar
17.	Rizqi Alex Pratama	VA	MI Raisul Anwar
18.	Wina Ramadhani	VA	MI Raisul Anwar
19.	Hesti Maria	VA	MI Raisul Anwar

Data Peserta Didik Kelas VB

No	Nama	Kelas	Sekolah
1.	Ahmad Daqiqi Dirza Fadloilur Rahman	VB	MI Raisul Anwar
2.	Ahmad Syafi'ullah	VB	MI Raisul Anwar
3.	Ahzam Rizqy Maulana	VB	MI Raisul Anwar
4.	Falesta Leni Arinda	VB	MI Raisul Anwar
5.	Fina Juniar Dwi Junaidah	VB	MI Raisul Anwar
6.	Inasih Asih Ma'rifatillah	VB	MI Raisul Anwar
7.	Ivana Adelia Putri	VB	MI Raisul Anwar
8.	Iwan Budi Firmansyah	VB	MI Raisul Anwar
9.	M. Maulana Haziq Afandi	VB	MI Raisul Anwar
10.	Moh. Nabil Nazrir Rohmani	VB	MI Raisul Anwar
11.	Moh. Rafli Dwi Arista Kusuma	VB	MI Raisul Anwar
12.	Mohammad Riski Firdaus	VB	MI Raisul Anwar
13.	Mohammad Arka Maulana Putra	VB	MI Raisul Anwar
14.	Muhammad Reza Fahrudin	VB	MI Raisul Anwar
15.	Nabila Ayu Risqi Afifatur Rohmah	VB	MI Raisul Anwar
16.	Naisya Virginea Jamilatus Sholehah	VB	MI Raisul Anwar
17.	Zallica Queenza Syafiah Ibrahim	VB	MI Raisul Anwar
18.	Fatahur Rozaq	VB	MI Raisul Anwar

LAMPIRAN 9: Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: <http://tik.uinichas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-0897/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MI Raisul Anwar

Desa Kedungrejos, Kec. Kotaanyar, Kab. Probolinggo

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194018
Nama : ADINDA ALMASTALUN NISYA
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Yunus Abadi, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 01 Maret 2023

sp. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

LAMPIRAN 10: Surat Validator Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: <http://tik.uinichas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-0226/In.20/3.a/PP.009/02/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ira Nurmawati, M.Pd.I.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Ira Nurmawati, M.Pd.I. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194018
Nama	: ADINDA ALMASTALUN NISYA
Semester	: Semester sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Februari 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



LAMPIRAN 11: Surat Validator Ahli Media



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: <http://tik.uinichas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-0225/In.20/3.a/PP.009/02/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194018
Nama	: ADINDA ALMASTALUN NISYA
Semester	: Semester sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Februari 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



LAMPIRAN 12: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



MADRASAH IBTIDAIYAH RAISUL ANWAR

STATUS : TERAKREDITASI B

NSM : 111 235 130 204

KEDUNGREJOSO KOTAANYAR PROBOLINGGO

Sekretariat : Jl. Taman - Sumber Centeng Desa Kedungrejoso Kec. Kotaanyar

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 065 / MIRA / III / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : YUNUS ABADI, S.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Lembaga : MI. Raisul Anwar
Alamat Lembaga : Desa Kedungrejoso Kec. Kotaanyar Kab. Probolinggo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : ADINDA ALMASTALUN NISYA
NIM : T20194018
Semester : VIII
PRODI : PGMI

Yang tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan Penelitian / Riset mengenai & Quot ; Pengembangan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda di Kelas V pada Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Desa Kedungrejoso Kecamatan Kotaanyar Kabupaten Probolinggo selama 30 hari.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Kedungrejoso, 29 Maret 2023
Kepala MI. Raisul Anwar














YUNUS ABADI, S.Pd

LAMPIRAN 13: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di
Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1.	Kamis, 08 September 2022	Wawancara dengan guru IPA	Ibu Lailiyatur Rizqi, S.Pd	
		Wawancara dengan peserta didik kelas V (Analisis kebutuhan peserta didik)	Qahtan Amirul Akbar	
2.	Senin, 20 Februari 2023	Validasi ahli materi	Ibu Ira Nurmawati, M.Pd	
		Validasi ahli media	Bapak Dr. Nino Indriyanto, M.Pd	
3.	Rabu, 01 Maret 2023	Penyerahan surat izin penelitian	Bapak Yunus Abadi, S.Pd	
4.	Senin, 06 Maret 2023	Uji coba kelas VA	Alex Prastyo (perwakilan peserta didik kelas VA)	
		Uji coba kelas VB	Zallica Queenza Syafiah Ibrahim (perwakilan peserta didik kelas VB)	
		Pemberian angket respon guru IPA	Ibu Lailiyatur Rizqi, S.Pd	
5.	Sabtu, 18 Maret 2023	Wawancara dengan guru IPA	Ibu Lailiyatur Rizqi, S.Pd	
		Wawancara dengan peserta didik kelas V (perwakilan)	Najmah Zahirah Asy'ari	

LAMPIRAN 14: Hasil Angket Validasi Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo.

Penyusun : Adinda Almastalun Nisya'

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

Instansi : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo, maka melalui instrumen ini Bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap buku cerita bergambar interaktif yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku cerita bergambar interaktif ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak buku cerita bergambar interaktif tersebut digunakan dalam pembelajaran. Aspek penilaian buku cerita bergambar interaktif ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 4: Sangat Baik

Skor 3: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.

3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Ira Nurmawati, M.Pd
 NUP : 20160370
 Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

I. Aspek Kelayakan Isi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan materi			✓	
	2. Keluasan materi			✓	
	3. Kedalaman materi				✓
B. Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi				✓
	5. Keakuratan gambar				✓
	6. Keakuratan istilah-istilah				✓
C. Kemutakhiran materi	7. Kesesuaian materi dengan ilmu IPA				✓

II. Aspek Kelayakan Kebahasaan

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.				✓
	2. Keefektifan kalimat.				✓
	3. Kebakuan istilah.				✓
B. Dialogis dan Interaktif	4. Kemampuan memotivasi peserta didik				✓

C. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓
	6. Kesesuaian Dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				✓
D. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7. Ketepatan tata bahasa.				✓
	8. Ketepatan ejaan.				✓

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Bapak/Ibu juga dimohon menjawab pertanyaan dibawah ini.

a. Apakah Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda ini bisa membantu peserta didik dalam memahami materi tentang sifat-sifat benda?

.....
 cukup bisa membantu

b. Apakah terdapat kelebihan dari Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda ini?

.....
 Gambar menarik dan kalimat narasinya komunikatif dan interaktif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HATA MUHAMMAD SIDDIQ

c. Menurut Bapak/Ibu apakah kekurangan dari Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda ini?

.....
 Ada kata / kalimat yang kurang sesuai E.Y.D. (Ejaan yang Disempurnakan), tdk ada KI, KD, dan Indikator Pencapaian

Pembelajaran.

- d. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda ini?

Lengkapi media sesuai dengan catatan pada blue print medionya!

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda.

Kesimpulan:

Buku cerita bergambar interaktif belum dapat digunakan	
Buku cerita bergambar interaktif dapat digunakan dengan revisi	✓
Buku cerita bergambar interaktif dapat digunakan tanpa revisi	

Jember, 20 Februari 2023

Validator Ahli Materi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Ira Nurmawati, M.Pd
NUP. 20160370

LAMPIRAN 15: Hasil Angket Validasi Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo.

Penyusun : Adinda Almastalun Nisya'

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

Instansi : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya pengembangan **Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo**, maka melalui instrumen ini Bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap buku cerita bergambar interaktif yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku cerita bergambar interaktif ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak buku cerita bergambar interaktif tersebut digunakan dalam pembelajaran. Aspek penilaian buku cerita bergambar interaktif ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 4: Sangat Baik

Skor 3: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan.

3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Dr. Nino Indriyanto, M.P.d.

NIP : 198606172015031006

Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

I. Aspek Kelayakan Kegrafikan

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Desain sampul buku cerita bergambar interaktif (Cover)	1. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.				✓
	2. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi				✓
	3. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca				
	a. Ukuran huruf judul buku cerita bergambar interaktif lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran buku cerita bergambar				✓

	interaktif, nama pengarang.					
	b. Warna judul buku cerita bergambar interaktif kontras dengan warna latar belakang					✓
	4. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf					✓
	5. Ilustrasi sampul atlas.					
	a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek.				✓	
	b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita					✓
B. Desain isi buku cerita bergambar interaktif	6. Konsistensi tata letak					
	a. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola					✓
	b. Pemisahan antar paragraph jelas					✓
	7. Unsur tata letak					
	a. Bidang cetak dan margin proporsional					✓
	b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai					✓
	8. Unsur tata letak lengkap					
	a. Ilustrasi dan keterangan gambar					✓

	9. Tipografi isi buku cerita bergambar interaktif sederhana			
	a. Tidak Menggunakan terlalu banyak jenis huruf			✓
	b. Spasi antar baris susunan teks normal			✓
	c. Spasi antar huruf normal			✓
	10. Ilustrasi isi			
	a. Mampu Mengungkap makna/arti dari objek			✓
	b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan			✓
	c. Kreatif dan dinamis			✓

PERTANYAAN PENDUKUNG

1. Adakah saran pengembangan atau harapan tentang Pengembangan Buku Cerita

Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda ini?

- Pada halaman sampul tambahkan identitas sekolah secara
- spesifikasi buku bergambar belum menunjukkan interaktif yg bisa dilakukan siswa
- buku di gelaskan / dipotong temo.
- Subri bisa dapat di kembangkan satu tema.
- buku di tambahkan menu 3 agar lebih interaktif.

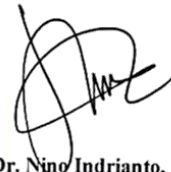
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda.

Kesimpulan:

Buku cerita bergambar interaktif belum dapat digunakan	<input type="checkbox"/>
Buku cerita bergambar interaktif dapat digunakan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Buku cerita bergambar interaktif dapat digunakan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>

Jember, 20 Februari 2023

Validator Ahli Media



Dr. Nino Indrianto, M.Pd

NIP. 198606172015031006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 16: Hasil Angket Respon Guru IPA

ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo.

Penyusun : Adinda Almastalun Nisya'

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

Instansi : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UIN KH. Achmad Siddiq Jember

PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan Anda untuk memberikan penilaian terhadap **Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-sifat benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo.**
2. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan Anda telah membaca **Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-sifat benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo.**
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum Anda memberikan penilaian.
4. Melalui instrumen ini Anda dimohon memberikan penilaian **Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-sifat benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo** yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku cerita bergambar interaktif ini.
5. Anda dimohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang **Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-sifat benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo** dengan keterangan:

Skor 4: Sangat Baik

Skor 3: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

6. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Lailiyatur Rizqi, S.Pd.

NIP : -

Asal Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar

No	Aspek yang di nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
1.	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang termuat dalam kurikulum 2013				✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
3.	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
4.	Kesesuaian/ketepatan ilustrasi dengan materi				✓
5.	Tampilan buku cerita bergambar interaktif menarik				✓
6.	Gambar yang disajikan pada buku cerita bergambar interaktif jelas dan tidak buram				✓
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.				✓
8.	Buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda sesuai dengan materi pelajaran.				✓
9.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.				✓
10.	Kata atau kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dimengerti.				✓
11.	Informasi yang disajikan dalam buku cerita bergambar interaktif dapat menambah wawasan baru.				✓
12.	Penyajian buku cerita bergambar interaktif dapat meningkatkan minat membaca peserta didik				✓
13.	Dengan buku cerita bergambar interaktif pembelajaran lebih aktif.			✓	

Kolom Saran dan Perbaikan:

Menurut saya buku Cerita bergambar Interaktif ini sudah sangat bagus. Dari segi desain, Isi sudah sesuai dengan KI, KD tema 7 Subtema 1.

Probolinggo, 06 Maret 2023



Lailiyatur Rizqi, S.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 17: Hasil Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar Kabupaten Probolinggo.

Penyusun : Adinda Almastalun Nisya'

Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

Instansi : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan Anda telah membaca dan menggunakan **Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V**.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket sebelum mengisi.
3. Melalui instrumen ini Anda dimohon memberikan penilaian **Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V** yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku cerita bergambar interaktif ini.
4. Anda dimohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang **Buku Cerita Bergambar Interaktif Tentang Sifat-Sifat Benda Kelas V** dengan keterangan:

Skor 4: Sangat Setuju

Skor 3: Setuju

Skor 2: Kurang Setuju

Skor 1: Tidak Setuju

5. Sebelum mengisi angket respon, isilah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Nisya Almastalun Nisya'

Kelas : V B / S B

Asal sekolah : MI Ra. Raisul Anwar

No	Indikator Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1.	Buku cerita bergambar interaktif mudah digunakan.	✓			
2.	Tampilan buku cerita bergambar interaktif menarik.	✓			
3.	Saya menyukai buku cerita bergambar interaktif, digunakan pada saat pembelajaran.	✓			
4.	Menggunakan buku cerita bergambar interaktif dapat membuat suasana belajar tidak membosankan.	✓			
5.	Saya menyukai pembelajaran tentang sifat-sifat benda, terlebih menggunakan buku cerita bergambar interaktif.		✓		
6.	Gambar yang disajikan pada buku cerita bergambar interaktif jelas atau tidak buram.	✓			
7.	Belajar menggunakan buku cerita bergambar interaktif membuat saya lebih tertarik untuk belajar.	✓			
8.	Dengan membaca buku cerita bergambar interaktif dapat menambah wawasan baru.	✓			
9.	Bahasa yang digunakan pada buku cerita bergambar interaktif mudah dipahami.	✓			
10.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	✓			
11.	Menggunakan buku cerita bergambar interaktif, membuat saya tertarik untuk membaca sampai selesai.	✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 18: Dokumentasi



Dokumentasi penyerahan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah



LAMPIRAN 19: RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah Raisul Anwar
Kelas / Semester	: 5 / 2
Mata Pelajaran	: IPA
Materi Pokok	: Sifat-Sifat Benda
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

KI-1: Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

KI-3: Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI-4: Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPA	
KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam.	3.7.1 Menganalisis sifat-sifat benda (padat, cair, dan gas) pada buku cerita bergambar interaktif. (HOTS-C4) 3.7.2 Memprediksi sifat-sifat benda sesuai wujud benda (padat, cair, dan gas). (HOTS-C5) 3.7.3 Menyimpulkan sifat-sifat benda sesuai wujud benda (padat, cair, dan gas). (HOTS-C5)
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.	4.7.1 Melakukan percobaan mengenai wujud benda sesuai sifatnya. (P5) 4.7.2 Membuktikan hasil percobaan sifat-sifat benda sesuai wujud benda, dengan menunjukkan hasil laporan. (HOTS-C5, P3) 4.7.2 Menilai perbedaan sifat-sifat benda dengan merumuskan hasil percobaan. (HOTS-C5, P4)

Sumber: Buku Guru dimodifikasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menggunakan buku cerita bergambar interaktif, peserta didik dapat mengetahui keadaan sebenarnya bahwa berdasarkan wujudnya sifat-sifat benda berbeda.

2. Menggunakan buku cerita bergambar interaktif, peserta didik dapat mengira-ngira mengenai sifat benda sesuai wujudnya dengan tepat dan benar.
3. Menggunakan buku cerita bergambar interaktif, peserta didik dapat menyimpulkan sifat-sifat benda sesuai wujudnya dengan tepat dan benar.
4. Dengan melakukan percobaan tentang wujud benda sesuai sifatnya, peserta didik dapat membuat laporan terkait percobaannya dengan benar.
5. Dengan membuat laporan, peserta didik dapat menunjukkan hasil laporannya kepada guru dan peserta didik lainnya.
6. Dengan membuat laporan, peserta didik dapat menilai perbedaan sifat-sifat benda dengan merumuskan hasil percobaan tepat dan benar.

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER YANG DIHARAPKAN

Religius, Jujur, Disiplin, Kreatif, Mandiri, Tanggung Jawab, dan Gotong Royong.

E. MATERI AJAR

- Sifat-sifat benda
- Wujud benda

F. MODEL / PENDEKATAN / METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Pendekatan : Saintifik, TPACK.
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Eksperimen, dan Tanya Jawab.

G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Belajar:
 - Buku guru dan buku peserta didik kelas V Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran ke-1.
 - Video pembelajaran terkait penjelasan materi <https://youtu.be/uhgcSqjN2m4> dan https://youtu.be/pqGoFmV6_Uk.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan 	10 Menit

	<p>peserta didik menjawab salam.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kabar. • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama. (PPK Religius) • Guru mengecek kehadiran setiap peserta didik. Jika ada yang tidak masuk sekolah karena sakit, guru mengajak peserta didik untuk mendoakan teman yang sakit, agar cepat sembuh dan bisa mengikuti kegiatan belajar kembali. (PPK Religius dan Peduli terhadap sesama) • Guru meminta kepada peserta didik untuk mempersiapkan semua peralatan tulis dan buku pelajaran. • Guru melakukan ice breaking dengan mengajak peserta didik melakukan “Tepuk Semangat”. (Motivasi dan Kreatif) • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. (4C-Communication) 	
<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik akan dibagi menjadi 4 kelompok oleh guru. (4C-Communication) • Peserta didik pada setiap kelompok akan dibagikan buku cerita bergambar interaktif tentang sifat-sifat benda. • Setiap kelompok akan diberi waktu 5 menit untuk membaca. • Peserta didik dapat mengetahui keadaan sebenarnya bahwa berdasarkan wujudnya sifat-sifat benda berbeda. (HOTS-C4, Saintifik-Mengamati, dan Menanya) • Peserta didik dapat memprediksi mengenai sifat benda sesuai wujudnya dengan tepat dan benar. (4C-Critical Thinking, PKK Teliti, dan HOTS-C5) • Peserta didik dapat menyimpulkan sifat-sifat benda sesuai wujudnya dengan tepat dan benar. (HOTS-C5, 4C-Critical Thinking) 	<p>50 Menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik akan mengamati video pembelajaran yang akan di tampilkan oleh guru, video tersebut bisa diakses melalui link berikut ini https://youtu.be/uhgcSqjN2m4. (Saintifik) • Peserta didik akan melakukan percobaan tentang wujud benda sesuai sifatnya atau eksperimen, sesuai perintah dari guru. (4C-Communication) • Satu kelompok akan membuat satu laporan terkait eksperimen yang dilakukan, dan menunjukkan atau mempresentasikan hasil laporannya kepada guru dan peserta didik lainnya. (4C-Critical Thinking, Communication, P3, Saintifik) • Peserta didik dapat menilai perbedaan sifat-sifat benda dengan merumuskan hasil percobaan tepat dan benar. (HOTS-C5, P4) • Peserta didik akan dibagikan LKPD oleh guru. • Peserta didik ditugaskan untuk menulis identitas dari LKPD. (PPK Teliti) • Peserta didik melakukan pengamatan mengenai tugas yang harus diselesaikan. (PPK Teliti, 4C-Critical Thinking, Creative) • Setiap peserta didik dapat mengumpulkan hasil tugas kepada guru. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari hari ini. (Saintifik-Menanya, 4C-Critical Thinking, Communication) 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan soal evaluasi. (PPK-Mandiri) • Peserta didik diajak untuk selalu bersyukur atas nikmat yang diberikan. (Religius-PPK) 	<p>10 Menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan peserta didik untuk tertib. (Disiplin-PPK) • Guru mengajak peserta didik untuk berdoa dan menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama. (Religius-PPK) • Guru mengucapkan salam penutup. 	
--	--	--

I. PENILAIAN

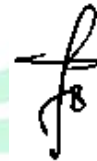
1. Penilaian Sikap : Observasi (Pengamatan)
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
3. Penilaian Keterampilan : Praktik

Mengetahui

Probolinggo, 06 Maret 2023

Guru Pamong

Praktikan,

Lailiyatur Rizqi S.Pd

Adinda Almastalun Nisva'

NUP/NIP. -

NIM: T20194018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Adinda Almastalun Nisya'
Nim : T20194018
TTL : Probolinggo, 28 April 2001
Alamat : Dusun Beringin. Desa Talkandang RT:21/RW:07,
Kecamatan Kotaanyar, Kabupaten Probolinggo.
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : adindaalmastalun01@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. Taman Kanak-Kanak : TK Kartini, 2005-2007
2. Sekolah Dasar : MI. Raisul Anwar, 2007-2013
3. Sekolah Menengah Pertama : SMP Islam Paiton, 2013-2016
4. Sekolah Menengah Atas : MA Islamiyah Syafi'iyah, 2016-2019
5. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2019-Sekarang