

Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Berbasis Nilai-nilai Keislaman Subtema Anggota Keluargaku di Kelas I UPT SDN 230 Tondo Tangnga Luwu Utara

Pusniati¹, Sukirman Nurdjan², Alauddin³

¹²³Institut Agama Islam Negeri Palopo

¹pusniatio28@gmail.com, ²sukirman_ss@iainpalopo.ac.id,

³drs_alauddin@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Artikel ini merupakan penelitian yang mengkaji pengembangan bahan ajar dengan bentuk cerita bergambar berdasarkan nilai-nilai keislaman tema keluargaku subtema anggota keluargaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi analisis kebutuhan, merancang bahan ajar, dan mengevaluasi validitas dan kepraktisan bahan ajar cerita bergambar berbasis nilai-nilai keislaman tema keluargaku subtema anggota keluargaku. Studi ini merupakan penelitian tipe R&D (*Research and Development*) yang mengadopsi model pengembangan 4D (*Four-D*). Subyek penelitian adalah peserta didik kelas I SDN 230 Tondok Tangnga, sementara objek penelitian adalah bahan ajar berupa cerita bergambar yang telah dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar wawancara juga kuisioner. Selanjutnya, data dianalisis dengan cara deskriptif bagi data kualitatif dan berbantuan rumus likert bagi data kuantitatif. Studi ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar buku cerita bergambar dengan hasil penilaian ahli agama 97,5% (kategori valid), ahli desain dengan nilai 81,6% (kategori valid), dan ahli bahasa dengan nilai 78,3% (kategori cukup valid). Hasil uji praktikalitas menunjukkan nilai persentase 82% (kategori sangat praktis). Implikasinya, bahan ajar buku cerita bergambar ini dapat diandalkan sebagai sumber pendidikan yang valid dan praktis, sehingga diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi siswa.

Keywords: *Pengembangan Bahan Ajar, Buku Cerita Bergambar, Nilai-nilai Keislaman*

Pendahuluan

Peran bahan ajar dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pembelajaran, sangatlah vital. Bahan ajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan bahan ajar yang tepat guna membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar merupakan kumpulan materi pelajaran yang disusun secara sistematis oleh guru berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar-

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

mengajar peserta didik. Bahan ajar digunakan dalam rangka mencapai kompetensi yang diinginkan, mempermudah pembelajaran, dan memberikan arahan yang jelas selama proses pembelajaran (Abusyairi 2013). Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran, peran bahan ajar sangat penting bagi guru maupun peserta didik karena dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan mempermudah proses belajar.

Salah satu jalan yang dapat ditempuh oleh guru dalam mengadakan bahan ajar yang tepat adalah dengan pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar di dunia pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena bahan ajar merupakan salah satu faktor kunci yang mendukung keberhasilan pendidikan secara keseluruhan dan pembelajaran di kelas (Sadjati 2012). bahan ajar yang dikembangkan secara khusus lebih dapat mengatasi masalah yang ditemukan pada kelas dengan tepat sasaran, disebabkan oleh dasar pengembangannya adalah keadaan peserta didik dan kelas itu sendiri.

Jenis bahan ajar yang dikembangkanpun dapat menyesuaikan dengan pengguna utama bahan ajar tersebut seperti selera, kebutuhan, dan karakteristiknya. Pada peserta didik kelas I, mereka lebih cenderung menyukai bahan ajar yang mengajaknya berimajinasi dengan warna, gambar, komunikasi dan alurnya. Jenis bahan ajar yang paling dekat dengan ciri-ciri tersebut adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah sebuah buku yang berisi cerita dengan penggunaan gambar sebagai elemen utama yang saling berkaitan dengan teks tulisan untuk menggambarkan cerita tersebut. buku cerita bergambar adalah buku yang menyajikan cerita dengan menggunakan gambar sebagai sarana utama (K and Sarumpaet 2010). Media gambar dalam buku cerita bergambar dapat membantu memperkuat daya ingat dan mempermudah pemahaman terhadap isi cerita. Buku bergambar adalah bentuk seni visual yang penting dan dapat dijangkau oleh anak-anak karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengeksplorasi pengalaman pribadi dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam lingkungan keluarga maupun sosial (Ratnasari and Zubaidah 2019).

Nilai-nilai arif pada lingkungan keluarga maupun sosial tersebut perlu dikemukakan secara jelas dan diintegrasikan dengan konten pada bahan ajar. Nilai-nilai yang dimaksud ialah nilai-nilai keislaman yang terbukti mampu mengembangkan karakter baik pada peserta didik. Pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk dan mendidik peserta didik agar memiliki akhlak yang baik dan benar. Setiap tindakan dan perkataan dapat disesuaikan dengan pengalaman, pengetahuan, wawasan, dan ilmu yang dimiliki (Idris 2017).

Pertimbangan antar kejadian dan teori tersebut menjadikan perlunya menghadirkan bahan ajar yang berbentuk cerita bergambar yang disajikan dengan bahasa yang akrab dan tampilan yang menarik. selain itu, pengintegrasian nilai-nilai Islam juga diperlukan mengingat konsep pendidikan yang tidak hanya berat pada kemampuan kognitif saja. Konsep demikian bertujuan bagi pembentukan siswa berkepribadian serasi dan seimbang antar agama, ilmu, keterampilan serta akhlaknya (Frimayanti 2017).

Metode

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D), dengan tujuan untuk menghasilkan produk dan

mengevaluasi tingkat efektivitasnya. Fokus pengembangan dalam konteks ini ialah bahan ajar cerita bergambar yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman, dengan mengadopsi model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) (Fajri and Taufiqurrahman 2017). Penelitian dilakukan di SDN 230 Tondok Tangnga, yang berlokasi di Desa Rampoang, Kecamatan Tanalili, Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini dimulai pada bulan November dengan tahap observasi awal untuk menganalisis kebutuhan calon pengguna (peserta didik dan guru). Subyek penelitian melibatkan peserta didik kelas I SDN 230 Tondok Tangnga. Fokus objek penelitian akan terpusat pada bahan ajar cerita bergambar berbasis nilai-nilai keislaman tema Keluargaku subtema Keluargaku.

Prosedur pengembangan mengikuti model 4D yang terdiri dari empat tahap yakni, *Define* (Definisi), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Tahap *Define* melibatkan wawancara dengan guru kelas, observasi pembelajaran serta pembagian angket di kelas untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang kegiatan belajar dan kemampuan peserta didik. Analisis juga dilakukan terhadap materi yang diangkat berupa Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil analisis, langkah selanjutnya adalah tahap *Design*, dimana bahan ajar dirancang mencakup ilustrasi dan elemen visual lainnya serta penulisan materi dan penyusunannya. Tahap *Develop* melibatkan proses pembuatan modul mulai dari pencarian sumber yang relevan, pengeditan, pengetikan, hingga pengaturan layout sesuai desain. Selain itu, draf produk juga divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dari validator. Langkah terakhir, *Disseminate* melibatkan penyebaran modul pembelajaran yang telah dikembangkan dengan cara diserahkan kepada peserta didik kelas I SDN 230 Tondok Tangnga sekaligus dilaksanakannya uji kepraktisan.

Peneliti menggunakan beberapa instrument dan metode pengumpulan data dalam kegiatan penelitian. Peneliti melakukan observasi untuk mengamati langsung proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen. Metode pengumpulan lainnya adalah melalui wawancara dengan guru dengan instrument pedoman wawancara, serta beberapa siswa melalui angket menggunakan instrument kuisioner. Hasil dari observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif dengan mengelompokkan informasi berupa masukan, tanggapan, kritik, saran dan perbaikan.

Selain itu, Peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket atau kuisioner untuk mendapatkan informasi terkait validitas dan praktikalitas produk yang dikembangkan. Hasil angket dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan simbol centang (✓) pada skala *likert* bernilai 1-4, dimana nilai 1 hingga 4 memiliki arti sebagai berikut:

- Skor 1 : Tidak valid/praktis (terlarang digunakan)
- Skor 2 : Kurang valid/praktis (tidak dapat digunakan)
- Skor 3 : Cukup valid/praktis (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- Skor 4 : Valid/praktis (dapat digunakan tanpa merevisi)

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari lembar validasi, dilakukan analisis hasil dengan menggunakan tabulasi hasil menggunakan rumus (Rahmat 2019):

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Jumlah keseluruhan (Σ [jumlah x bobot tiap pilihan])

N : Banyaknya pernyataan/pertanyaan x bobot tertinggi

Hasil persentase kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori yang tepat berdasarkan tabel:

Tabel 1. Interpretasi Kevalidan (Jeneva, Shanty, and Elfitra 2023)

Persentase%	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Valid
60- 75	Cukup Valid
40 – 59	Kurang Valid
0-39	Tidak Valid

Sementara itu, tingkat praktikalitas diperoleh dari hasil persentase dengan menggunakan rumus (Comelta and Zaimil 2018):

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Per Item}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase data akan dikelompokkan ke dalam kategori yang sesuai berdasarkan tabel yang telah disediakan:

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kepraktisan (Mahuda et al., 2020)

Persentase%	Tingkat Praktikalitas
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Hasil

Proses pengembangan produk modul pembelajaran tema keluargaku subtema anggota keluargaku yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam yang dilakukan oleh peneliti, melibatkan langkah-langkah sebagai berikut:

Define (Pendefinisian)

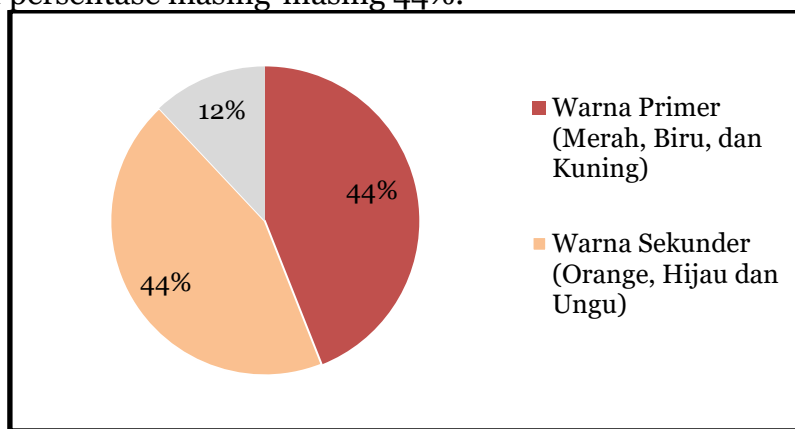
Tahap *Define* (Pendefinisian) adalah proses pengumpulan informasi yang akan diimplementasikan dalam proses pengembangan. Langkah ini dilakukan pada tiga

aspek, analisis peserta didik, analisis materi, dan guru. Berikut adalah penjelasan mengenai setiap analisis tersebut:

1. Analisis Peserta Didik

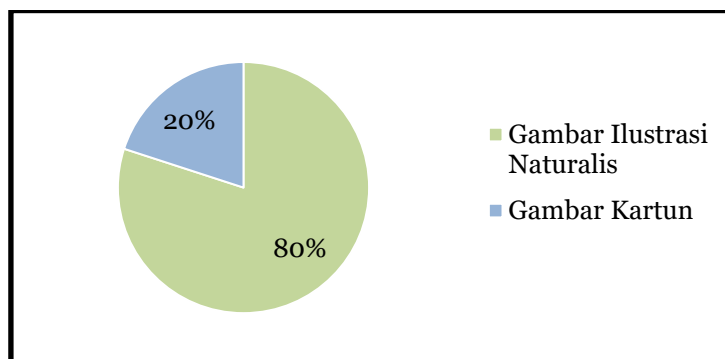
Analisis peserta didik dilakukan melalui mewawancarai dengan wali kelas I serta angket untuk mendapatkan informasi tentang beragam karakteristik dan minat terhadap bahan ajar pada peserta didik kelas I di SDN 230 Tondok Tangnga. Informasi ini penting karena menjadi data patokan dalam pengembangan bahan ajar. Angket peserta didik digunakan agar diperoleh data yang akurat dalam analisis.

Berdasarkan angket tersebut diketahui pilihan warna bahan ajar yang akan digunakan pada bahan ajar cerita bergambar. Hasil jawaban dari peserta didik mengungkapkan bahwa peserta didik lebih memilih bahan ajar yang menggunakan warna primer (merah, biru dan kuning) serta warna sekunder (orange, hijau, dan ungu) dengan persentase masing-masing 44%.



Gambar 1. Analisis Preferensi Warna yang Disukai Peserta Didik

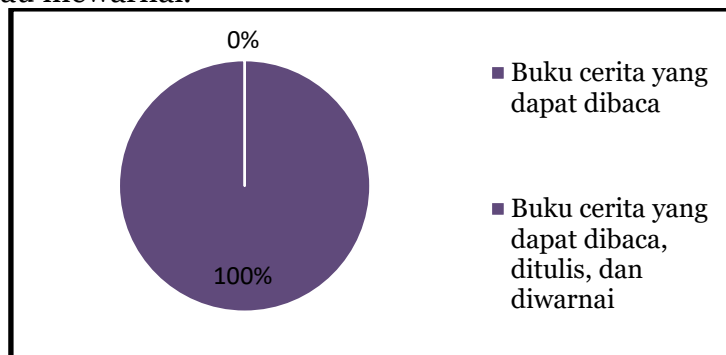
Peneliti juga melakukan analisis terhadap jenis gambar yang disukai oleh peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Hasil dari angket yang diperoleh dari 16 peserta didik kelas I SDN 230 Tondok Tangnga menunjukkan bahwa 80% atau 14 peserta didik siswa lebih menyukai jenis gambar kartun, sementara 20% atau 3 peserta didik lainnya lebih menyukai gambar berjenis naturalis yang nampak seperti keadaan nyata.



Gambar 2. Analisis Jenis Gambar yang Disukai Peserta Didik

Hal lain yang turut dianalisis pada angket ialah jenis buku yang disukai oleh peserta didik. Dari hasil analisis data, diketahui bahwa peserta didik menyukai buku cerita bergambar yang tidak hanya dapat dibaca, tetapi juga dapat ditulis dan

diwarnai. Hasil menunjukkan bahwa seluruh peserta didik, atau 100% dari mereka, menginginkan sebuah buku cerita bergambar yang tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga dapat digunakan sebagai lembar kerja seperti menulis, menggambar, atau mewarnai.



Gambar 3. Analisis Bentuk Buku yang Disukai Peserta Didik

Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar berbentuk cerita bergambar yang dapat membantu kebosanan yang tengah dirasakan peserta didik sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik.

2. Analisis Materi

Analisis materi penting untuk memahami secara komprehensif materi yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar buku cerita bergambar. Dalam analisis materi ini, peneliti menggunakan dokumen RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang mencakup Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai dasar untuk pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dari analisis tersebut, diperoleh hasil berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan teman, keluarga, dan guru. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, dan membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak 	<ol style="list-style-type: none"> 3.9 Merinci kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah. 4.9 Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara sederhana dalam bentuk lisan dan tulis.

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Selain KI dan KD, peneliti menganalisis pula indikator dan tujuan pembelajaran untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alat mencapai indikator dan tujuan pembelajaran tersebut. Indikator dan tujuan pembelajaran yang akan diterapkan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah:

Tabel 4. Hasil Analisis Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.9.1 Memilih kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang ditempat tinggalnya.	1. Dengan membaca cerita bergambar pada bahan ajar, peserta didik mampu menemukan kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga dan orang-orang di tempat tinggalnya.
4.9.1 Menentukan kosakata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya.	2. Dengan mendengar cerita bergambar pada bahan ajar, peserta didik mampu menemukan kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga dan orang-orang di tempat tinggalnya. 3. Dengan mengamati foto keluarga, peserta didik mampu merangkaikan kosakata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya.

3. Analisis Guru

Dari observasi terhadap proses pembelajaran di kelas, peneliti mencatat bahwa guru hanya menggunakan satu sumber belajar. Tidak ada buku atau materi tambahan lain yang digunakan, dan tidak ada penggunaan lembar kerja yang menyediakan soal atau pertanyaan tambahan. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas I, peneliti menemukan bahwa belum ada bahan ajar berbasis nilai-nilai keislaman yang pernah digunakan oleh guru tersebut, terutama buku cerita bergambar yang relevan dengan materi tema keluargaku subtema anggota keluargaku. Guru kelas I memberikan saran bahwa bentuk dan konsep yang cocok untuk peserta didiknya adalah buku cerita bergambar penuh warna, dilengkapi dengan ilustrasi dan dapat digunakan secara interaktif oleh peserta didik.

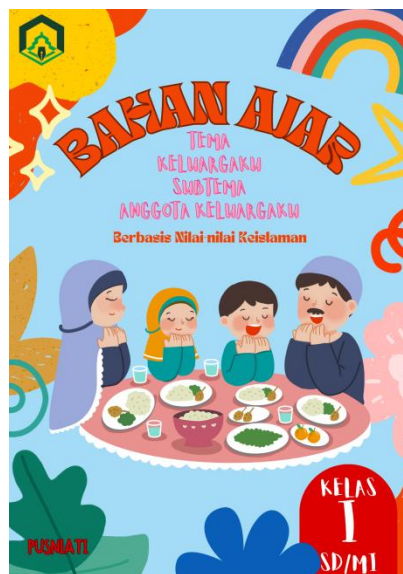
Design (Perancangan)

Tahap *Design* adalah saat peneliti merancang bahan ajar untuk persiapan tahap pengembangan selanjutnya. Peneliti melakukan tahap perancangan ini menyesuaikan dengan struktur kerangka bahan ajar, yaitu:

1. Bagian Pembuka

Bagian pembuka merupakan bagian awal dari bahan ajar yang memiliki peran penting, mencakup sampul depan, prakata, daftar isi, apersepsi, serta informasi

mengenai pembelajaran. Sampul depan bahan ajar menampilkan gambar yang relevan dengan materi yaitu sebuah keluarga yang sedang berdoa sebelum makan bersama. Sampul juga dilengkapi dengan nama produk, judul materi, nama penulis, dan logo kampus. Bagian prakata berisi ekspresi syukur penulis serta mengajak peserta didik agar lebih termotivasi sebelum belajar. Daftar isi mencantumkan bagian-bagian dalam bahan ajar. Apersepsi diisi dengan kegiatan bernyanyi bersama lagu yang relevan dengan tema yaitu “Satu-satu aku sayang Ibu”. Serta, terhadap informasi mengenai materi dengan mencantumkan Kompetensi Dasar (KD) dan petunjuk penggunaan bahan ajar. Peneliti mendesain bagian pembuka dengan alat pengeditan *Canva*.



Gambar 4. Sampul Depan Bahan Ajar.

2. Bagian Isi

Isi bahan ajar berfokus pada tema “keluargaku” subtema “anggota keluargaku” dengan batasan penelitian menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diadaptasi menjadi cerita bergambar. Cerita bergambar yang disertakan akan diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman yang relevan. Selain itu, bahan ajar akan dilengkapi dengan beberapa soal atau aktivitas tambahan, rangkuman, refleksi, serta evaluasi akhir.



Gambar 5. Isi Bahan Ajar.

3. Bagian Penutup

Bagian terakhir ini terdiri dari daftar pustaka dan sampul belakang. Daftar pustaka menyesuaikan dengan sumber materi yang digunakan pada bahan ajar. Desain sampul belakang akan menampilkan gambar yang identik dengan sampul depan dilengkapi teks tambahan yang menjelaskan sekilas tentang bahan ajar.



Gambar 6. Sampul Belakang Bahan Ajar.

Develop (Pengembangan)

Setelah menyelesaikan rancangan produk yang dikembangkan, langkah berikutnya adalah mengimplementasikan rancangan tersebut menjadi draf bahan ajar yang siap untuk di validasi. Proses validasi dilakukan tiga ahli dibidang masing-masing, yaitu ahli bahasa, ahli materi juga desain serta ahli agama. Uji validasi tidak hanya bertujuan untuk menilai kelayakan modul pembelajaran, tetapi juga sebagai

tahap untuk memperbaiki draf produk dengan mempertimbangkan revisi dan saran dari para validator.

Uji Validasi

1. Ahli Agama

Secara umum, validator ahli agama mengevaluasi penggunaan substansi nilai-nilai keislaman yang diintegrasikan dalam materi bahan ajar cerita bergambar yang telah dibuat. Rinciannya, aspek-aspek yang dinilai oleh validator ahli agama bersama dengan hasil penilaiannya dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 5. Penilaian Validasi Ahli Agama

No	Aspek yang di nilai	Nilai validasi	Keterangan
1	Kesesuaian antara konsep materi dengan nilai-nilai agama Islam	3	Cukup relevan
2	Konsep materi dengan nilai-nilai agama Islam mudah dipahami oleh peserta didik	4	Sangat relevan
3	Pengintegrasian materi dengan nilai-nilai keagamaan tergambar jelas	4	Sangat relevan
4	Kesesuaian doa/hadist/nilai keagamaan yang dicantumkan dengan materi	4	Sangat relevan
5	Menggunakan tata tulisan Arab yang sesuai	4	Sangat relevan
6	Kesesuaian doa/hadist/nilai keagamaan dengan ilustrasi gambar	4	Sangat relevan
7	Kesesuaian doa dan hadist dengan terjemahnya	4	Sangat relevan
8	Tidak terdapat makna ganda khususnya dalam penafsiran keagamaan	4	Sangat relevan
9	Dapat menambah wawasan peserta didik tentang hubungan materi dengan agama Islam	4	Sangat relevan
10	Menggunakan doa/hadist/nilai keagamaan yang mudah dipahami peserta didik kelas I	4	Sangat relevan
Jumlah keseluruhan		$\frac{39}{40} \times 100\%$ = 97,5%	Valid

Selain nilai validasi di atas, dalam kolom kritik dan saran validator ahli agama juga menyertakan sedikit catatan untuk menambahkan nama surah, nomor surah dan ayat dalam kutipan Al-Qur'an serta menambahkan keterangan nomor hadist pada hadist yang dicantumkan. Dengan demikian, peneliti melakukan perbaikan minor sesuai dengan saran umum yang diberikan oleh validator ahli Agama.

2. Ahli Desain

Validator ahli materi melakukan evaluasi terhadap gaya atau desain bahan ajar buku cerita bergambar berbasis nilai-nilai keislaman yang telah dikembangkan. Informasi lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang dievaluasi oleh validator ahli desain beserta hasil penilaiannya dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Penilaian Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang dinilai	Nilai validasi	Keterangan
1	Kejelasan judul bahan ajar	3	Cukup relevan
2	Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar	3	Cukup relevan
3	Keterbacaan susunan kalimat memudahkan peserta didik untuk belajar	3	Cukup relevan
4	Kesesuaian penggunaan proporsi warna	3	Cukup relevan
5	Ketepatan pemilihan warna latar belakang/ <i>background</i>	3	Cukup relevan
6	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	Sangat relevan
7	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	Sangat relevan
8	Kejelasan tampilan gambar pendukung materi	4	Sangat relevan
9	Kemenarikan gambar dalam isi bahan ajar	4	Sangat relevan
10	Kemenarikan ilustrasi/animasi dalam isi bahan ajar	3	Cukup relevan
11	Kemenarikan sampul/ <i>cover</i>	3	Cukup relevan
12	Kesesuaian desain sampul/ <i>cover</i> dengan materi	3	Cukup relevan
13	Konsistensi tampilan	3	Cukup relevan
14	Memiliki daya tarik visual yang meliputi warna, gambar, ilustrasi, bentuk dan ukuran huruf (huruf tebal, miring, atau garis bawah)	3	Cukup relevan
15	Tata letak bahan ajar tersusun rapi	3	Cukup relevan
Jumlah keseluruhan		$\frac{49}{60} \times 100\%$ = 81,6%	Valid

Berdasarkan tabel 6, penilaian tersebut, tidak ada komentar tambahan yang disampaikan oleh validator ahli desain dalam kolom kritik dan saran. Oleh karena itu, bahan ajar yang telah dikembangkan dalam aspek desain tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut.

3. Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa melakukan evaluasi terhadap struktur dan penggunaan bahasa pada bahan ajar yang dipecah menjadi 15 aspek penilaian yang terperinci. Informasi lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang dievaluasi oleh validator ahli bahasa beserta hasil penilaiannya dapat ditemukan dalam tabel berikut.

Tabel 7. Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Nilai validasi	Keterangan
1	Kalimat pada bahan ajar sesuai dengan kaidah bahasa yang baku	3	Cukup relevan
2	Kalimat pada bahan ajar sesuai tanda baca yang tepat	3	Cukup relevan
3	Kalimat pada bahan ajar jelas dan mudah dipahami	3	Cukup relevan
4	Kalimat yang ditampilkan dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis	3	Cukup relevan
5	Kalimat yang ditampilkan dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif	3	Cukup relevan
6	Huruf yang digunakan dalam bahan ajar sesuai dengan kaidah bahasa yang baku	3	Cukup relevan
7	Huruf yang digunakan menarik perhatian peserta didik untuk belajar	3	Cukup relevan
8	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	Sangat relevan
9	Konsistensi penggunaan simbol	4	Sangat relevan
10	Konsistensi penggunaan ikon	3	Cukup relevan
11	Konsistensi penggunaan istilah	3	Cukup relevan
12	Ketepatan ejaan	3	Cukup relevan
13	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran	3	Cukup relevan
14	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	3	Cukup relevan
15	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	3	Cukup relevan
Jumlah keseluruhan		$\frac{47}{60} \times 100\%$ = 78,3%	Cukup Valid

Tidak ada komentar tambahan yang disampaikan oleh validator di kolom kritik dan saran, dalam penilaian keseluruhan validator ahli bahasa menyimpulkan bahwa

bahan ajar dapat digunakan dengan melakukan revisi minor. Ini berarti bahwa bahan ajar akan direvisi lebih lanjut untuk meningkatkan aspek bahasanya.

Disseminate (Penyebaran)

Penyebaran produk dilakukan terbatas, dengan mendistribusikan bahan ajar hanya kepada siswa kelas I di SDN 230 Tondok Tangnga. Selain itu, tahap penyebaran ini juga sekaligus melaksanakan uji coba secara langsung bahan ajar cerita bergambar dalam situasi kegiatan pembelajaran nyata untuk menguji kepraktisannya.

Uji Kepraktisan

Uji Kepraktisan dilakukan setelah penyelesaian uji validasi oleh 3 validator. Tujuan dari uji kepraktisan ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kedayagunaan bahan ajar saat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji kepraktisan ini terdokumentasikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Kepraktisan Bahan Ajar Cerita Bergambar

No	Aspek	Indikator	Nilai Kepraktisan	Keterangan
1	Kemudahan pengguna	a. Materi yang terdapat dalam bahan ajar sudah jelas dan sederhana.	3	Cukup relevan
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	3	Cukup relevan
		c. Huruf yang digunakan mudah dibaca.	4	Sangat relevan
		d. Bahan ajar memiliki ukuran yang praktis dan mudah dibawa	4	Sangat relevan
2	Efektivitas waktu pembelajaran	a. Waktu pembelajaran menjadi lebih efektif.	3	Cukup relevan
		b. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya.	3	Cukup relevan
3	Manfaat	a. Mendukung peran guru sebagai fasilitator.	3	Cukup relevan
		b. Membantu dan mengurangi beban kerja guru.	4	Sangat Relevan
		c. Membantu peserta didik memahami	3	Cukup relevan

konsep. d. Ilustrasi membantu peserta didik memahami materi.	3	Cukup relevan
Jumlah Keseluruhan	$\frac{33}{40} \times 100\%$ = 82%	Praktis

Berdasarkan data yang tertera dalam tabel, terlihat bahwa rata-rata nilai persentase kepraktisan bahan ajar mencapai 82% yang mengindikasikan dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menyiratkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Guru kelas I yang menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan memberikan umpan balik yang membangun dengan menyampaikan pernyataan:

“Modul pembelajaran yang telah anda buat sudah sangat baik, membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak akan merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung karena modul pembelajaran yang anda buat mampu menarik minat mereka dari awal hingga akhir. Aktivitas bermain dan menggambar dalam bahan ajar sangat disukai peserta didik. Dan sebagai guru saya terbantu dengan disediakannya evaluasi pada bahan ajar sehingga saya tidak perlu membuat evaluasi di lainnya diluar bahan ajar”.

Pernyataan tersebut mengonfirmasi bukti bahwa bahan ajar yang telah disusun memberikan dampak positif yang signifikan pada proses pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Bahan ajar cerita bergambar berbasis nilai-nilai keislaman tema keluargaku subtema anggota keluargaku kelas I UPT SDN 230 Tondok Tangnga dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu: 1) Tahap *Define* (pendefinisian) dimana peneliti menganalisis kebutuhan untuk mendapatkan gambaran awal bagi pengembangan bahan ajar, 2) *Design* (perancangan) dimana peneliti menggunakan data analisis untuk merancang produk, 3) *Development* (pengembangan) dimana peneliti mewujudkan desain dengan cara mengembangkannya menjadi produk jadi lalu menguji kelayakannya, dan terakhir 4) *Disseminate* (penyebaran) dimana peneliti menyebarkan bahan ajar secara terbatas pada kelas yang diteliti dengan cara menggunakannya dalam pembelajaran sekaligus menguji keefektifannya.

Pada tahap pertama, *Define* (pendefinisian) dilakukan analisis kebutuhan yang terbagi menjadi tiga bagian yaitu analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis guru. Kegiatan analisis peserta didik menghasilkan data yang menunjukkan kurang bervariasinya bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tema keluargaku subtema anggota keluargaku yang mengakibatkan pada kesulitan peserta didik menangkap pembelajaran dan menyerap materi dengan efektif. Analisis materi mengidentifikasi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang digunakan di sekolah dan kelas, yang kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan bahan ajar. Sementara itu, hasil dari analisis guru menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan buku paket tematik sebagai sumber bacaan disekolah, sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar berbentuk cerita

bergambar dan dikaitkan dengan nilai-nilai keislaman. Hasil dari analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dikembangkannya bahan ajar karena ketersediaan berbagai macam bahan bacaan dan lembar kerja berpotensi meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Noviandari and Gularso 2022).

Tahap berikutnya adalah tahapan *Design* atau perancangan. Tahap ini mengatasi kesenjangan yang diidentifikasi pada tahap analisis kebutuhan dengan mengembangkan yang dimulai dengan perancangan (Made Intan Asri Devi 2020). Tahap ini dilakukan pada produk serta penyusunan instrumen yang akan digunakan pada tahap pengembangan berikutnya. Menurut Haeril, dkk validitas produk bergantung pada keakuratan pengukuran instrumen oleh para ahli/validator (Haeril et al. 2021). Oleh karena itu, perancangan instrument menjadi langkah penting dalam pengembangan produk. Seluruh informasi dari tahap analisis sebelumnya diintegrasikan menjadi suatu perancangan yang dapat diimplementasikan. Dengan demikian, bahan ajar yang dirancang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi di kelas. Pada tahap ini peneliti merancang bahan ajar sesuai dengan kerangka utama yang meliputi perancangan bagian pembuka seperti sampul, prakata, daftar isi, kegiatan apersepsi berupa nyanyian, dan gambaran materi yang akan dipelajari, bagian isi seperti materi, aktivitas bermain dan belajar, rangkuman, refleksi serta evaluasi akhir dan bagian penutup seperti daftar pustaka dan sampul belakang. Kerangka ini didasarkan pada penelitian Nesri dan Kristanto yang berhasil menghasilkan modul ajar yang mendukung perkembangan kecakapan abad 21 (Nesri and Kristanto 2020).

Langkah selanjutnya yang diterapkan oleh penulis adalah tahap *Development* atau pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk serta uji validasi. Validitas (*Validity*) merujuk pada penilaian terhadap seberapa baik suatu alat ukur berfungsi (Haryono and Octavia 2020). Bahan ajar dinilai valid oleh tiga orang ahli validator yang terdiri dari ahli agama, ahli desain dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil uji tersebut, peneliti memperoleh sejumlah persentase skor yang beragam. Ahli agama memberikan persentase kelayakan sebesar 97,55% dalam kategori valid. Meskipun, telah mendapatkan kategori valid peneliti masih harus melakukan sedikit revisi pada bahan ajar berdasarkan saran tambahan dari validator ahli agama. Hasil validasi ahli agama ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sri Latifah yang juga mengembangkan sebuah bahan ajar yaitu modul berbasis ayat dan juga di nilai valid (Sri 2015). Pengujian kedua dilakukan oleh validator ahli desain dan memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,6% dalam kategori valid. Validator ahli desain tidak memberikan catatan tambahan terkait kritik dan saran, sehingga peneliti tidak melakukan revisi tambahan pada aspek desain. Validator terakhir yang melakukan validasi terhadap bahan ajar adalah validator ahli bahasa yang mendapatkan persentase nilai sebesar 78,3% dalam kategori cukup valid. Temuan dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Intan Yuniarti, I Nyoman Karma, dan Siti Istiningsih dalam karya mereka yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran berbasis Kearifan Tema Cita-citaku Subtema Aku dan Cita-citaku Kelas IV” yang berhasil menghasilkan bahan ajar dengan konten dan konteks kearifan lokal masyarakat Lombok yang memenuhi kriteria sangat layak (Yuniarti, Karma, and Istiningsih 2021).

Setelah selesai uji validasi, peneliti kemudian melanjutkan dengan uji kepraktisan. Uji kepraktisan tahap dimana produk yang telah dibuat benar-benar diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Sehingga, uji kepraktisan ini masuk

ke dalam tahap *Disseminate* (penyebaran) dalam model pengembangan 4D. Berdasarkan hasil uji praktikalitas, diperoleh hasil yang memuaskan dengan mencapai nilai persentase sebesar 82% yang mengindikasikan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memberikan efisiensi yang baik saat digunakan dalam pembelajaran. Terutama dalam mengatasi masalah motivasi dan minat peserta didik yang kurang sebelum penggunaan bahan ajar dikarenakan kurangnya bahan ajar yang tersedia di sekolah.

Implikasinya, bahan ajar buku cerita bergambar ini dapat diandalkan sebagai sumber pendidikan yang valid dan praktis, sehingga diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi siswa. Dengan validasi tinggi dari ahli agama (97,5%), ahli desain (81,6%), dan ahli bahasa (78,3%), bahan ajar ini menunjukkan bahwa kontennya telah memenuhi standar yang diperlukan untuk mengajarkan nilai-nilai agama, desain visual, dan penggunaan bahasa yang tepat. Hal ini sangat penting dalam memastikan bahwa siswa menerima informasi yang akurat dan mudah dipahami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Selain itu, dengan hasil uji praktikalitas yang menunjukkan nilai persentase 82%, bahan ajar ini tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan. Tingginya tingkat praktikalitas ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar tersebut mudah diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar-mengajar, baik oleh guru maupun siswa. Kepraktisan ini memungkinkan guru untuk menghemat waktu dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran, sementara siswa dapat lebih mudah memahami dan menyerap materi yang diajarkan. Secara keseluruhan, penggunaan bahan ajar ini berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan dan memotivasi siswa dalam proses belajar mereka.

Namun, hasil penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, validasi bahan ajar hanya melibatkan tiga ahli, sehingga pandangan dari lebih banyak ahli dari berbagai disiplin ilmu mungkin diperlukan untuk memperoleh evaluasi yang lebih komprehensif. Kedua, penelitian ini belum mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan bahan ajar ini terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Selain itu, uji praktikalitas yang dilakukan mungkin belum mencakup variasi kondisi di lapangan, seperti perbedaan kemampuan teknologi dan fasilitas di berbagai sekolah. Dengan demikian, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengatasi keterbatasan ini dan memastikan bahwa bahan ajar ini dapat diterapkan secara efektif dalam berbagai konteks pendidikan.

Simpulan

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar cerita bergambar berbasis nilai-nilai keislaman tema Keluargaku subtema Anggota Keluargaku kelas I UPT SDN 230 Tondok Tangga memang dibutuhkan bagi subyek penelitian guna mengentaskan masalah kurangnya bahan ajar serta motivasi dan minat yang kurang dari peserta didik. Peneliti lalu merancang dan mengembangkan bahan ajar tersebut berbantuan model pengembangan 4D hingga menghasilkan modul pembelajaran yang siap uji. Berdasarkan hasil uji kepraktisan dari tiga ahli memperlihatkan jika modul yang dikembangkan telah valid untuk digunakan, dengan rincian nilai ahli agama dengan nilai 97,55% dalam kategori valid, ahli desain

dengan nilai 81,6% dalam kategori valid, dan ahli bahasa dengan nilai 78,3% dalam kategori cukup valid. sebagai langkah terakhir, peneliti lalu melaksanakan uji kepraktisan dan menghasilkan persentase sebesar 82% dalam kategori sangat praktis. Dari hasil pengembangan produk dan serangkaian uji yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar di kelas sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam hal praktis bagi guru dan efektifitas pemahaman materi oleh peserta didik.

Referensi

- Abusyairi, Khairi. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab." *Dinamika Ilmu* 13 (1).
- Haeril, Muhammad Yaumi, Usman, and La Ode Ismail Ahmad. 2021. "'Pengembangan Bahan Ajar Cetak Pendidikan Agama Islam Berbasis Mind Mapping.'" *Ar Raniry: International Journal of Islamic Studies* 8 (2): 155–66.
- Haryono, Novan, and Rooney Octavia. 2020. "Analisis Pengaruh Citra Merek Dan Mutu Layanan Terhadap Kepuasan Konsumen Serta Dampaknya Terhadap Loyalitas Konsumen." *Industri Elektro Dan Penerbangan* 4 (1): 20–27.
- Idris, Saifullah. 2017. *Internalisasi Nilai Dalam Pendidikan (Konsep Dan Kerangka Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)*. Yogyakarta: Darussalam Publishing.
- Jeneva, Yohana, Isnaini Leo Shanty, and Legi Elfitra. 2023. "Kevalidan Media Pembelajaran Tembak Panah Pada Pembelajaran Membaca Teks Biografi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas" 1 (3): 24–31.
- K, Riris, and Toha Sarumpaet. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Surabaya: Jaring Pena.
- Made Intan Asri Devi, Ni. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3 (3): 417–28. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>.
- Nesri, Fabiana Dini Prawingga, and Yosep Dwi Kristanto. 2020. "Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi Untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9 (3): 480–92.
- Noviandari, Astika, and Dhiniaty Gularso. 2022. "Budaya Membaca Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Sokaraja Nanggulan Kulon Progo Yogyakarta." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8 (1): 276–90. doi: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2880%0Ap-ISSN>:
- Ratnasari, Eka Mei, and Enny Zubaidah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9 (3): 267–75. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>.
- Sadjati, Ida Malati. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sri, Latifah. 2015. "Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BIRuNi* 4. No 2: 163-164.

<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/article/view/89/81>.

Yuniarti, Intan, I Nyoman Karma, and Siti Istiningsih. 2021. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6 (4): 691–97. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.318>.