

Desain Buku Cerita Bergambar Bermuatan Nilai Kemandirian sebagai Bahan Ajar Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar

Levina Mai Nanda¹, Syarip Hidayat,² Dwi Alia³

^{1,2,3} Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding Author: levinamai@upi.edu, hidayat@upi.edu, dwiaulia@upi.edu

Abstract

This research was motivated by the importance of the design or initial design of picture story books containing the value of independence as teaching material in mathematics learning in grade IV elementary schools. The purpose of this study is to describe the results and initial design of picture story books containing the value of independence, especially the independence of student learning. This development research uses the EDR (Educational Design Research) method from the Reeves and Mckenney model. Data collection techniques used through observation, interviews, documentation studies, and questionnaires given to experts. The experts involved are expert lecturers in their respective fields, including 1)experts in mathematical materials, 2)experts in Indonesian language and literature, 3)illustration experts, and 4)character experts. Therefore, based on the data obtained, it can be used as an initial reference in designing picture storybooks containing the value of independence as teaching materials in mathematics learning in grade IV Elementary School that have been validated with "Worthy" results with several improvements before a response test is carried out to the subjects involved, namely students and homeroom teachers of grade IV Elementary School.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya desain atau rancangan awal buku cerita bergambar bermuatan nilai kemandirian sebagai bahan ajar pada pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil dan desain awal buku cerita bergambar bermuatan nilai kemandirian khususnya kemandirian belajar peserta didik. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode EDR (*Educational Design Research*) dari model Reeves dan Mckenney. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan angket yang diberikan kepada para ahli. Ahli yang dilibatkan merupakan dosen pakar dibidang masing-masing, di antaranya: 1)ahli materi matematika, 2)ahli Bahasa dan Sastra Indonesia, 3)ahli ilustrasi, serta 4)ahli karakter. Oleh karena itu, berdasarkan data yang

Article History:

Received: 2023-07-16

Reviewed: 2023-09-02

Published: 2023-09-30

Keywords:

Math Learning,
Learning
Independence, Picture
Storybook Design.

Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-07-16

Direview: 2023-09-02

Disetujui: 2023-09-30

Kata Kunci:

Pembelajaran
Matematika,
Kemandirian Belajar,
Desain Buku Cerita
Bergambar.

diperoleh maka dapat digunakan sebagai acuan awal dalam merancang buku cerita bergambar bermuatan nilai kemandirian sebagai bahan ajar pada pembelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar yang telah divalidasi dengan hasil “Layak” dengan beberapa perbaikan sebelum dilakukan uji respons kepada subjek yang dilibatkan, yaitu peserta didik dan guru wali kelas IV Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan karakter di Sekolah Dasar merupakan usaha dalam membentuk kualitas sikap peserta didik yang dapat ditanamkan melalui berbagai pendekatan seperti, keteladanan, pembiasaan, dan pembelajaran. Penanaman nilai karakter melalui pembelajaran saat ini telah terintegrasi dalam semua disiplin ilmu termasuk matematika.

Pembelajaran matematika sering dianggap oleh sebagian peserta didik sebagai pembelajaran yang sulit. Selaras dengan pendapat Tambychik & Meerah (dalam Lubis & Dasopang, 2020) menyatakan bahwa kebanyakan peserta didik Sekolah Dasar beranggapan bahwa pembelajaran matematika sulit untuk dipahami, karena sifatnya yang abstrak. Hal ini didukung oleh pendapat (Huzaimah & Risma, 2021) yang menyatakan bahwa matematika berperan penting dalam era globalisasi, akan tetapi justru keberadaannya dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit bahkan menakutkan bagi sebagian peserta didik. Didukung oleh pernyataan dari Masykur, dkk. (dalam Wita dan Sukmawarti, 2022) menyatakan bahwa berdasarkan fakta peserta didik beranggapan terkait pembelajaran matematika yang dipandang sulit sehingga membuat kegiatan pembelajaran membosankan.

Padahal jika ditinjau kembali matematika merupakan ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari dalam menunjang pemahaman pada mata pelajaran

lainnya. Hal tersebut terjadi dikarenakan matematika dianggap memiliki peran sebagai ratu dan pelayan semua ilmu pengetahuan (Mailani, E. & Wulandari, E., 2019) Didukung oleh pendapat Mailani, E. (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika memiliki pola pikir yang dikembangkan dengan saling berkaitan, hal tersebut dikarenakan matematika merupakan ilmu yang struktur kaitannya kuat serta jelas antara hubungan satu konsep dengan konsep lainnya.

Hal tersebut dapat terjadi karena kesalahan dari kebiasaan cara belajar peserta didik di kelas yang disuguhkan dengan berbagai rumus dan simbol tanpa memperhatikan pola pemahaman belajar peserta didik dalam menerima pembelajaran. Selaras dengan pendapat Ulia (2016) yang menyatakan bahwa “Peserta didik mendengarkan, mencatat materi yang terkait, dan dituntut untuk menghafalkannya lalu peserta didik disuruh untuk mengerjakan latihan-latihan soal dengan rumus yang diberikan guru tanpa tahu akan tujuan dan manfaat yang akan mereka peroleh. Kondisi yang demikian menunjukkan kurangnya kemandirian daripada aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika.”

Berdasarkan kondisi tersebut, maka kurangnya karakter mandiri ini tentu akan berpengaruh pada sikap kebergantungan peserta didik, baik kepada guru maupun teman-temannya sekolah maupun kepada orang tuanya saat belajar di rumah. Hal tersebut dikarenakan peserta didik tidak

memahami dengan baik pembelajaran matematika. Solusi untuk menanamkan nilai kemandirian pada peserta didik harus disesuaikan dengan keadaan perkembangan kognitif anak, sehingga antara aspek kognitif dan afektifnya seimbang. Menurut teori J. Piaget, Jerome Bruner, dan Dienes (dalam Lidinillah, dkk., 2015) mengungkapkan bahwa anak usia Sekolah Dasar berada pada posisi perkembangan operasional konkret, sehingga perkembangan belajar yang dimiliki peserta didik berawal dari situasi konkret ke abstrak. Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat kesenjangan antara sifat matematika yang abstrak dengan kondisi perkembangan berpikir anak usia Sekolah Dasar yang masih berada pada fase operasional konkret, maka dalam proses pemahaman matematika peserta didik memerlukan media nyata yang dapat memvisualisasikan sebuah konsep matematika untuk membantu cara berpikir dan belajar matematika anak secara kontekstual.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Cikalang daerah Kota Tasikmalaya diperoleh informasi bahwa guru hanya menggunakan buku cetak dan beberapa contoh benda yang ada di sekitar kelas. Di samping itu guru mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman yang dapat diterima oleh peserta didik. Guru menyadari bahwa penggunaan media, metode atau bahan ajar masih terbatas. Oleh karena itu, untuk memberi pemahaman sekaligus dapat menjadi solusi dari penanaman nilai karakter mandiri dapat menggunakan buku cerita bergambar. Alasan penggunaan buku cerita bergambar sebagai bahan ajar matematika dan media penanaman nilai kemandirian kepada peserta didik dikarenakan isi cerita yang ditulis

memperhatikan kedekatan lingkungan anak, sehingga segala hal yang diceritakan merupakan bentuk dari permasalahan yang terjadi dalam kehidupan anak sehari-hari. Didukung oleh pendapat Amril & Pransiska (2021) yang menyatakan bahwa buku cerita bergambar berisi teks yang ditambah dengan adanya gambar yang kaya dan unik, isi cerita memuat cerita kehidupan yang dipandang dekat dengan lingkungan anak, sehingga buku cerita bergambar dimaknai dapat menarik perhatian anak serta mempermudah usaha dalam menyampaikan pesan cerita secara optimal.

Integrasi antara cerita bergambar dengan materi matematika tentu akan dapat membantu peserta didik memahami materi matematika secara kontekstual, sedangkan bagi guru akan mempermudah kegiatan pembelajaran yang lebih efektif di kelas. Menurut Sayer, Kristiawan, & Agustina (2018) anak usia Sekolah Dasar cenderung menyukai bacaan dalam bentuk cerita bergambar. Jalan cerita pada buku cerita bergambar akan mendorong rasa ingin tahu dan daya nalar anak semakin terpancing, hal ini terjadi karena didukung oleh adanya gambar sebagai ilustrasi yang menarik (Purwani, 2020).

Buku cerita bergambar merupakan salah satu bentuk dari bahan ajar yang dapat digunakan dalam menanamkan nilai karakter. Didukung oleh pendapat Arlyanti & Aprilia (2018) yang mengungkapkan bahwa buku cerita anak merupakan salah satu jenis sastra anak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran serta mengandung nilai didaktis, sehingga tidak hanya sebagai hiburan pembaca melainkan juga dapat dimanfaatkan untuk membantu penanaman karakter pada anak. Berdasarkan paparan tersebut, bahan ajar berupa cerita bergambar memiliki peran penting dalam

membantu penanaman nilai karakter khususnya dalam hal ini karakter kemandirian belajar peserta didik yang terdiri dari tujuh indikator menurut Desmita (dalam Tresnaningsih, dkk., 2019), diantaranya: 1) percaya diri, 2) disiplin, 3) bertanggung jawab, 4) hasrat bersaing maju, 5) aktif dalam pembelajaran, 6) mampu mengambil keputusan, dan mampu bekerja sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode penelitian EDR (*Education Design Research*) dengan model pengembangan dari McKenney dan Reeves yang berfokus pada perancangan pengembangan buku cerita bergambar bermuatan nilai kemandirian sebagai bahan ajar pada pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar. Selaras dengan pendapat Afni, Mulyana, & Rahman (2021) yang mengungkapkan bahwa metode penelitian EDR dapat digunakan dalam mengembangkan sebuah rancangan produk di bidang pendidikan, seperti model pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, atau bahkan kurikulum. Berikut ini skema prosedur penelitian pengembangan EDR. Alur penelitian ini terdiri atas tiga tahapan (Ormel, dkk., 2012), yaitu: 1) tahap analisis dan eksplorasi; 2) tahap desain dan konstruksi; serta 3) tahap evaluasi dan refleksi.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SDN 2 Cikalang daerah Kota Tasikmalaya. Subjek yang terlibat, di antaranya: 1) empat ahli *judgment* untuk memberikan validasi dan saran perbaikan terhadap kelayakan produk buku cerita bergambar yang dikembangkan. Ahli yang dilibatkan, yaitu: (1) ahli karakter; (2) ahli matematika; (3) ahli ilustrasi; serta (4) ahli

bahasa dan sastra Indonesia. Empat teknik pengumpulan data yang digunakan, sebagai berikut: 1) observasi kepada peserta didik kelas, 2) wawancara bersama wali kelas IV, 3) studi dokumentasi, 4) angket hasil penilaian para ahli terkait kelayakan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil studi pendahuluan di SDN 2 Cikalang diperoleh data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi terkait kemandirian belajar dilakukan kepada peserta didik kelas IV yang berjumlah 35 orang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan khususnya ketika peserta didik sedang mengerjakan soal latihan, kemandirian belajar yang ditunjukkan oleh sebagian peserta didik masih rendah. Hal ini dibuktikan ketika beberapa peserta didik terlihat masih ada yang bekerja sama dengan teman satu bangku maupun beda bangku, terdapat satu peserta didik yang terus maju ke meja guru untuk minta dibimbing dalam menyelesaikan soal, serta masih terdapat pula peserta didik yang ragu terhadap jawabannya sendiri sehingga banyak tanda *tipex* pada kertas jawaban.

Kondisi tersebut dikonfirmasi melalui kegiatan wawancara bersama guru wali kelas IV, diperoleh informasi bahwa kondisi yang terjadi disebabkan oleh tiga hal, di antaranya: 1) kecepatan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang berbeda-beda, 2) waktu pengerjaan soal yang diberikan cenderung lebih lama, serta 3) kurangnya rasa percaya diri peserta didik terhadap kemampuan diri sendiri. Hal tersebut mengakibatkan berkurangnya kemandirian belajar peserta didik dalam mengerjakan soal. Didukung oleh pendapat Hamidayati & Hidayat, S. (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya rasa percaya diri dapat berakibat pada kecenderungan menyontek akan semakin

tinggi dan memungkinkan akan menjadi sebuah kebiasaan. Kebiasaan tersebut menyebabkan sifat ketergantungan pencapaian hasil belajar pada orang lain dan peserta didik akan terus ragu pada kemampuan dirinya sendiri.

Tahap selanjutnya dilakukan studi dokumentasi yang bertujuan untuk mendata ketersediaan buku cerita bergambar di perpustakaan SDN 2 Cikalang. Jumlah buku cerita bergambar sebanyak 110 eksemplar dari 500 eksemplar koleksi buku. Berikut ini data daftar buku cerita bergambar yang ditemukan.

Tabel 1. Daftar Buku Cerita Bergambar di Perpustakaan SDN 2 Cikalang

No	Jenis	Judul Buku	Penulis	Penerbit	Tahun Terbit
1	Modul Matematika	Mengenal Bangun dan Belajar Pecahan	Andrew King	PT Gading Inti Prima	2010
2	Buku Seri Cerita Anak	Ayo, Mengukur Jarak	Alanna Faradiani & Dudi Ferdiana	CV Graha Ilmu Mulia	2009
3	Buku Seri Cerita Anak	Ayo, Mengukur Volume	Alanna Faradiani & Dudi Ferdiana	CV Graha Ilmu Mulia	2009
4	Buku Seri Cerita Anak	Ayo, Mengukur Kelajuan	Alanna Faradiani & Dudi Ferdiana	CV Graha Ilmu Mulia	2009
5	Buku Seri Cerita Anak	Ayo, Mengukur Luas	Alanna Faradiani & Dudi Ferdiana	CV Graha Ilmu Mulia	2009
6	Buku Seri Cerita Anak	Ayo, Mengukur Tinggi	Alanna Faradiani & Dudi Ferdiana	CV Graha Ilmu Mulia	2009
7	Cerita Anak	Linda Punya Kebun Pepaya	Astry Lestari	PT Refika Aditama	2010
8	Modul Matematika	Menentukan Posisi dan Mengelola Data	Andrew King	PT Gading Inti Prima	2010
9	Buku Seri Matematika	Mengenal Pecahan	Iman Rajasa	Graha Bandung Kencana	2009
10	Buku Seri Matematika	Mengenal Statistika	Sofyan Kertawijaya	Graha Bandung Kencana	2009
11	Modul Matematika	Matematika Bangun Datar	Wahyudin	Epsilon Grup	2010

12	Buku Seri Matematika	Mengenal Bangun Datar	Andini Juliana	Graha Bandung Kencana	2009
----	-------------------------	--------------------------	----------------	-----------------------------	------

Berdasarkan data tersebut, daftar buku di perpustakaan SDN 2 Cikalang masih terbilang sedikit. Terdapat beberapa koleksi buku seri matematika yang hanya berfokus pada penjelasan materi. Jenis buku cerita bergambar yang secara spesifik memuat nilai karakter pada pembelajaran matematika juga belum ditemukan. Apabila ditinjau berdasarkan tahun terbit, buku-buku yang ditemukan tersebut memiliki tahun terbit yang sudah cukup lama. Sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa ketersediaan buku cerita bergambar yang memuat nilai karakter khususnya kemandirian sebagai bahan ajar matematika belum tersedia.

Dengan demikian, berdasarkan data hasil observasi, wawancara, maupun studi dokumentasi yang diperoleh dapat menjadi landasan pengembangan desain buku cerita bergambar bermuatan nilai kemandirian pada pembelajaran matematika di kelas IV. Keberadaan buku cerita bergambar di SDN 2 Cikalang menjadi penting sebagai bahan ajar matematika yang memuat nilai-nilai karakter utamanya nilai kemandirian belajar. Hal tersebut tentu akan mempermudah guru dalam menanamkan nilai karakter pada diri peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Didukung oleh pendapat Ardhyantama (2017) yang menyatakan bahwa keberadaan buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai alat pembentukan karakter diri anak yang mudah diterima tanpa adanya kesan memaksa, karakter yang ditanamkan pada peserta didik dapat disampaikan melalui pesan cerita yang diperankan oleh tokoh dalam cerita tersebut.

Pengembangan desain buku cerita bergambar bermuatan nilai kemandirian pada pembelajaran matematika ini berisi materi sifat-sifat bangun segi banyak beraturan dan tidak beraturan yang terdapat pada KD 3.8 dan 4.8 kurikulum 2013. Berdasarkan beberapa uraian data yang disajikan tersebut, dapat menjadi acuan dalam perancangan buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai kemandirian belajar kepada peserta didik, berikut ini penjabaran rancangan desain buku cerita bergambar tersebut.

1. Bentuk Penyajian Buku

Penyajian bentuk buku cerita bergambar yang diperuntukkan bagi anak-anak harus memperhatikan beberapa hal, di antaranya format buku, jenis huruf, keragaman warna, ukuran huruf, dan variasi kekayaan gambar (Resmini, 2010).

a. Format buku

Menurut Resmini (2010) bentuk buku cerita bergambar disesuaikan dengan sasaran pembacanya, yaitu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Bentuk buku yang dipilih sebaiknya persegi panjang dengan posisi horizontal dan ukuran yang digunakan bagi kelas tinggi 20,5 cm x 23 cm. Penjilidan buku menggunakan *ring* dengan ketebalan kertas jenis *art paper* pada bagian cover 250 gram dan bagian isi buku 150 gram, hal ini dikarenakan bentuk luar buku turut menjadi daya tarik peserta didik secara visual dan ketebalannya berpengaruh pada ketahanan agar buku tidak mudah rusak. Buku cerita bergambar yang didesain memiliki 44 halaman, berikut ini rincian tampilan isi buku, di antaranya: 1)

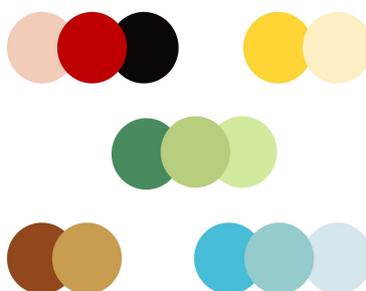
cover depan, 2) preliminary, 3) identitas buku, 4) pengenalan tokoh, 5) tampilan cerita, 6) halaman soal latihan, 7) profil penulis, dan 8) cover belakang.

b. Jenis dan ukuran huruf (Tipografi)

Jenis huruf yang dipilih sebaiknya tidak terkesan kaku dan melelahkan mata saat membaca, terlebih jenis huruf juga akan berpengaruh pada minat baca anak. Selain itu, pemilihan jenis huruf yang sesuai juga akan mempengaruhi ukuran balon percakapan yang digunakan pada setiap

halaman buku tersebut, sehingga harus disesuaikan agar tidak melebihi kapasitas dan terkesan lebih epik.

Pada bagian judul buku cerita bergambar yang dirancang ini menggunakan jenis huruf Adumu Reguler dengan ukuran 43,9, komponen isi seperti preliminary dan pengenalan tokoh disesuaikan ukurannya sebesar 35, sedangkan pada bagian isi cerita menggunakan jenis huruf Arimo dengan ukuran 14.

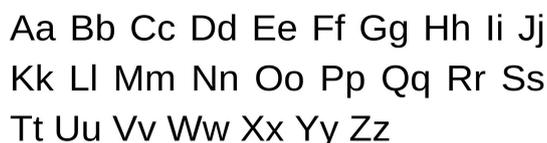


Gambar 1. Tipografi

c. Keragaman warna

Penggunaan warna perlu diperhatikan, warna yang terang dan mencolok dapat menentukan ketertarikan anak untuk membaca sebuah buku (Nurgiyantoro, 2018). Oleh karena itu,

pemilihan warna pada pembuatan desain buku cerita bergambar bermuatan nilai kemandirian sebagai bahan ajar matematika ini, di antaranya *pink* (merah muda), merah, hitam, kuning, krem, hijau, coklat, biru dan abu. Berikut ini palet warna yang dipilih.



Gambar 2. Palet Warna

d. Variasi kekayaan gambar

Hal yang paling menonjol dari pengembangan buku cerita bergambar terletak pada ilustrasi dan tata letak yang

ditampilkan. Sehingga perlu diperhatikan dengan matang setiap pemilihan gambar,

baik tokoh, latar tempat, maupun gambar pendukung lainnya.

Gambar tokoh yang terdapat pada desain buku cerita bergambar bermuatan nilai kemandirian sebagai bahan ajar matematika ini dibuat melalui aplikasi Medibang Paint, sedangkan untuk bagian tempat sebagai *background* adegan kejadian cerita diperoleh dari elemen Canva dan gambar dari Pinterest. Ilustrasi yang dipilih juga menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik yang harus distimulus melalui hal-hal yang menarik secara visual.

Menurut pendapat Resmi (2010) yang menyatakan bahwa ilustrasi sebagai alat penceritaan harus mendorong dan daya imajinasi melalui gambar yang diamati oleh

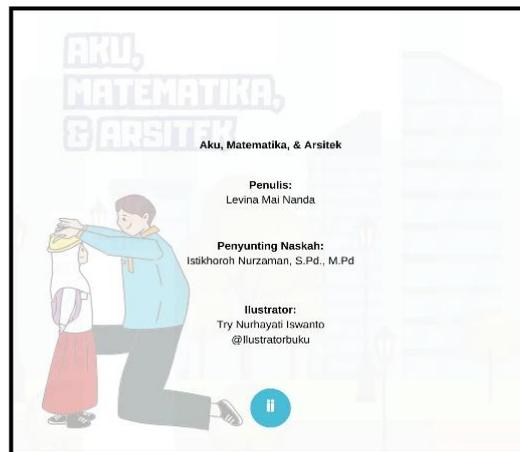
peserta didik sebagai latihan dalam mengembangkan persepsi atau daya nalar peserta didik. Terlebih buku cerita bergambar yang dikembangkan ini berisi materi bangun segi banyak beraturan dan tidak beraturan yang setiap bangunnya memiliki karakteristik yang dapat dibedakan berdasarkan pada pemahaman akan sifat-sifatnya. Sehingga gambar dan setiap teks pada cerita harus selaras dan mendukung kemudahan peserta didik dalam proses pemahamannya. Berikut ini desain dari buku cerita bergambar yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar matematika sekaligus sebagai media dalam menanamkan nilai kemandirian belajar kepada peserta didik kelas IV.



Gambar 3. Cover Depan



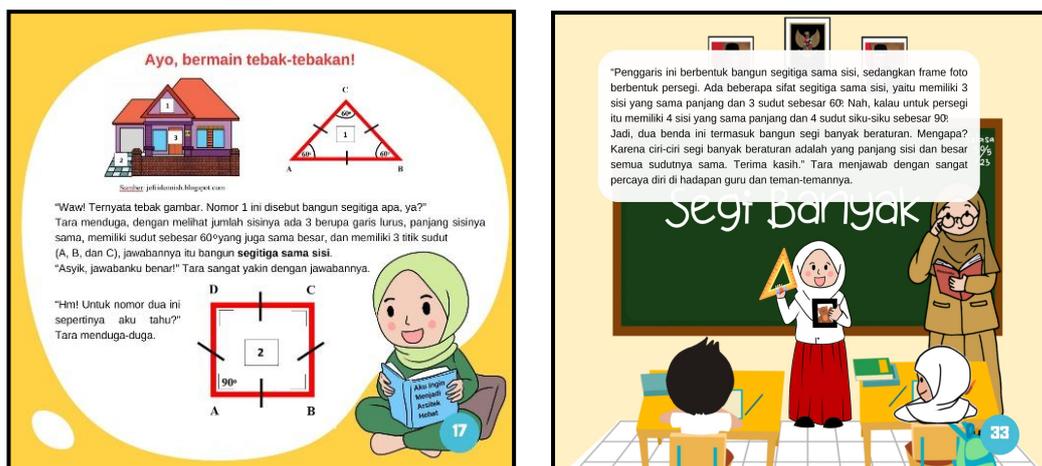
Gambar 4. Preliminary



Gambar 5. Identitas Buku



Gambar 6. Pengenalan Tokoh



Gambar 7. Bagian Cerita



Gambar 8. Bagian Soal Latihan



Gambar 9. Autobiografi Penulis



Gambar 10. Cover Belakang

2. Penggunaan Gaya Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku cerita bergambar perlu memperhatikan perkembangan bahasa anak usia Sekolah Dasar. Berikut ini gaya penggunaan bahasa

yang digunakan dalam penuturan pada buku cerita bergambar di kelas tinggi yang memuat nilai kemandirian belajar. Buku cerita bergambar tersebut juga dapat digunakan sebagai bahan ajar matematika

khususnya di kelas IV Sekolah Dasar, di antaranya: 1) disusun dari kalimat yang lebih tidak terlalu panjang dengan struktur kalimat yang tidak sulit (Nurgiyantoro, 2018), 2) kata yang digunakan sesuai dengan penguasaan kosakata anak usia Sekolah Dasar atau kosakata yang dekat dengan kehidupan anak, dan 3) ciri bahasa yang digunakan sederhana, sehingga akan mudah dipahami oleh anak (Resmini, 2010).

3. Tema, Tokoh dan Penokohan, Latar serta Alur Cerita.

1) Tema

Menurut Nurgiyantoro, (2018) tema harus mengangkat fakta atau kebenaran, termuat juga nilai moral yang dapat memberikan pelajaran kepada peserta didik, bahkan pemilihan tema selalu ada hubungannya dengan tujuan penanaman nilai karakter. Hal ini sejalan dengan penentuan tema, yaitu dengan melihat kembali hal-hal paling dekat dengan peserta didik, seperti pada lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat yang berkaitan dengan budaya kehidupan di daerahnya atau bahkan kisah binatang yang sering disebut cerita fabel. Ketentuan tema yang dipilih harus memuat unsur mendidik dan memiliki tujuan yang mengarahkan peserta didik pada kualitas afektif yang lebih baik. Tema juga dapat diambil berdasarkan pada pengalaman pribadi seseorang, sehingga lebih mempermudah peserta didik dalam memahami isi cerita (Putrislia & Airlanda, 2021). Oleh karena itu, tema yang dipilih pada pengembangan buku cerita bergambar ini adalah tentang pendidikan karakter yang berisi materi matematika di kelas IV Sekolah Dasar, yaitu sifat-sifat bangun segi banyak beraturan dan tidak beraturan.

2) Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam buku cerita bergambar yang ditujukan untuk anak usia Sekolah

Dasar diupayakan tidak lebih dari 6 pemeran. Selaras dengan pendapat Resmini (2010) yang mengungkapkan bahwa “dari segi tokoh, bacaan cerita anak-anak menampilkan tokoh yang jumlahnya tidak terlalu banyak (tidak melebihi 6 pelaku)”. Keberadaan tokoh juga berpengaruh pada minat anak untuk tertarik membaca, sehingga tokoh yang dipilih harus sesuai dengan lingkup perkembangan usianya.

Penokohan atau penggambaran karakter tokoh dalam buku cerita bergambar ditunjukkan pada perilaku yang diperankan secara tegas dan dijelaskan juga dengan penggambaran fisik tokoh. Diperjelas kembali oleh pendapat Resmini (2010) yang mengungkapkan bahwa penokohan dapat digambarkan melalui perilaku tokoh dalam alur cerita yang dibuat. Dengan demikian, antara tokoh dan penokohan saling berkaitan dalam memperjelas peran setiap aktivitas yang diceritakan dalam buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar yang dikembangkan ini diperankan oleh tiga tokoh, di antaranya: Tara, Pak Aditya, dan Ibu Yuyun. Masing-masing tokoh memiliki penggambaran penokohan atau karakteristik yang berbeda. Tokoh Tara berperan sebagai anak sekaligus peserta didik jenjang kelas IV Sekolah Dasar yang digambarkan memiliki karakter mandiri, percaya diri, imajinatif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Pak Aditya berperan sebagai seorang ayah yang digambarkan dengan karakter penyayang, peduli, dan bijak. Ibu Yuyun sebagai seorang guru yang memiliki karakter bijaksana, peduli, dan tegas. Penggambaran ketiga tokoh tersebut juga harus disertai dengan usia dan gambar yang mendukungnya dengan tujuan dapat memvisualisasikan secara konkret kepada anak.

3) Latar

Latar cerita pada buku cerita bergambar yang ditujukan kepada anak usia Sekolah Dasar sebaiknya diselaraskan dengan lingkungan yang dekat dengan kehidupan anak, seperti lingkungan rumah, sekolah, area bermain, atau tempat-tempat wisata yang sering dikunjungi oleh anak. Latar atau tempat yang digambarkan pada sebuah cerita hendaknya mampu mengaktualisasikan cerita seperti nyata.

Dalam buku cerita bergambar yang dikembangkan, latar cerita yang dipilih mempertimbangkan kedekatan tokoh dengan lingkungannya. Latar cerita yang dimunculkan hanya didominasi oleh dua tempat, yaitu lingkungan rumah dan lingkungan sekolah, meliputi ruang kelas dan ruang perpustakaan. Selain daripada itu hanyalah pendukung cerita, seperti jalan dan gedung-gedung di tengah perkotaan termasuk gedung perpustakaan kota.

4) Alur

Alur cerita atau plot merupakan jalannya sebuah cerita dari awal hingga akhir. Alur cerita yang dipilih sebaiknya menggunakan alur maju. Hal ini tentu mempertimbangkan fase perkembangan anak usia Sekolah Dasar, alur yang bersifat linier tentu akan mempermudah anak dalam memahami rangkaian jalannya sebuah cerita. Seperti yang disampaikan oleh Resmi (2010) alur atau plot pada buku bacaan anak memuat alur cerita yang linier, sehingga anak tidak kebingungan memahami isi cerita. Didukung oleh pendapat Sudigdo (2018) yang menyatakan bahwa alur yang terkandung dalam sebuah cerita anak menggunakan alur maju, dikarenakan alur maju tersebut masih bersifat sederhana sehingga dapat mempermudah peserta didik memahami sebuah cerita, baik cerita yang bersumber dari yang disampaikan oleh guru maupun hasil membaca dirinya sendiri.

Alur cerita yang digunakan dalam buku cerita bergambar yang dikembangkan juga sudah menerapkan alur maju, hal ini dikarenakan dalam pengembangan cerita perlu memperhatikan kembali kesesuaian rangkaian cerita, pesan yang disampaikan, dan pemahaman anak yang akan dicapai dengan segi perkembangan anak yang cenderung masih pada tahap dasar, meskipun jika ditinjau dalam hal ini anak sudah berada di jenjang kelas tinggi.

SIMPULAN

Penanaman karakter di lingkungan sekolah dapat dilakukan melalui proses pembelajaran, salah satunya kegiatan pembelajaran matematika yang masih sering dianggap sebagai pembelajaran yang sulit dimengerti oleh peserta didik karena sifatnya yang abstrak. Buku cerita bergambar merupakan salah satu sastra anak yang berisi cerita dan gambar dan biasanya diselipkan dengan nilai-nilai didaktis yang dapat digambarkan pada penokohan dan dapat dijadikan sebagai teladan bagi anak.

Berdasarkan hal tersebut, dirancanglah sebuah desain buku cerita bergambar bermuatan nilai kemandirian pada pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar yang memuat tujuh indikator nilai kemandirian belajar. Buku cerita bergambar ini juga telah memperoleh validasi kelayakan dan saran perbaikan dari para ahli *judgment*. Terdapat empat ahli *judgment* yang terlibat dalam memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap desain buku cerita bergambar dikembangkan, di antaranya: 1) ahli karakter, 2) ahli matematika, 3) ahli bahasa dan sastra Indonesia, serta 4) ahli ilustrasi. Dengan demikian, diharapkan rancangan pengembangan buku cerita bergambar bermuatan nilai kemandirian ini dapat

menjadi solusi dari permasalahan pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afni, R. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 22–34. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39660>
- Amril, R., & Pransiska, R. (2021). Analisis Buku Cerita Bergambar “Bee Series” sebagai Media dalam Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak [Analysis of the “Bee Series” Picture Story Book as a Media in Instilling Character Values in Children]. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 175–184. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i01.3488>
- Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan Karakter Melalui Cerita Rakyat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.10819>
- Arlyanti, I., & Apriliya, S. (2018). Pemilihan Bahan Ajar Cerita Anak berdasarkan Karakteristik Siswa SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 221–231. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i1.7315>
- Hamidayati, H., & Hidayat, S. (2020). Pendidikan Karakter; Fenomena Perilaku Mencontek pada Siswa di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 175–185. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25403>
- Huzaimah, P. Z., & Risma, A. (2021). Hambatan yang dialami siswa dalam pembelajaran daring matematika pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(01), 533–541. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1>
- Lidinillah, dkk. (2015). Pengembangan Buku Bacaan Anak Berbasis Karakter Sebagai Sumber Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UMS 2015*, (August), 280–293.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>
- Mailani, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Matematika Kelas Rendah Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 10(4), 204-215. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v10i4.23700>
- Mailani, E., & Wulandari, E. (2019). Pengembangan Buku Ajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Desimal Dengan Pecahan Campuran Berbasis Pendekatan Scientific Di Sdn 101771 Tembung TA 2018/2019. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(2), 94-103. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v9i2.14318>
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ormel, B. J. B., Pareja Roblin, N. N., McKenney, S. E., Voogt, J. M., & Pieters, J. M. (2012). Research-practice interactions as reported in recent design studies: Still promising, still hazy.

- Educational Technology Research and Development*, 60(6), 967–986.
<https://doi.org/10.1007/s11423-012-9261-6>
- Purwani, R. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Sd Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 180.
<https://doi.org/10.30659/j.8.2.180-194>
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036–2044.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>
- Sayer, I. M., Kristiawan, M., & Agustina, M. (2018). Fairy Tale as a Medium for Children's Character Cooperation Building. *Al-Ta Lim Journal*, 25(2), 108–116.
<https://doi.org/10.15548/jt.v25i2.458>
- Sudigdo, A. (2018). Penumbuhan Budi Pekerti Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran Sastra Anak Di Sekolah Dasar. *Bahastra*, 38(1), 1.
<https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i1.7627>
- Tresnaningsih, F., Santi, D. P. D., & Suminarsih, E. (2019). Kemandirian Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Karang Jalak I Dalam Pembelajaran Tematik. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(2), 51–59.
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v6i2.2407>
- Ulia, N. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Bangun Datar dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dengan Pendekatan Sainifik di SD. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(11), 56–68.
- USAID. (2015). Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. 1– 167.
- Wita, D. R., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis Makanan Tradisional Khas Daerah Sumatera Barat. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 12(3), 288–299.
<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i3.39081>