

PENGEMBANGAN MEDIA *STORY BOOK* BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* PADA TEMA 3 SUBTEMA 2 KELAS III SD

**Siti Rodiah¹, Nurmayani², Daitin Tarigan³, Septian Prawijaya⁴,
Lala Jelita Ananda⁵**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan**

Email : *sitidiah1204@gmail.com*

ABSTRACT

This study aims to develop and produce story book learning media that are feasible, practical and effective. The type of research used is Research and Development with a 4D model. The subjects in this study were material experts, media experts, teachers, and grade III students of SDN 101776 Sampali totaling 18 people. The object in this study is the media story book. The instruments collecting data are observation questionnaires, teacher interviews, material and media validation questionnaires, media practicality questionnaires by education practitioners, student response questionnaires and multiple choice tests. The results of this study showed that: (1) the feasibility of story book learning media products based on the assessment of material and media experts obtained an average percentage of 88.33% and 92.5% with a very feasible category. (2) the practicality of learning media based on the results of teacher assessment is 91.6% classified as very practical and the practicality score based on the results of student responses is 90.12% In this case, it is classified as very practical. (3) The effectiveness of learning media is obtained from the results of students' pre-test and post-test scores. The pre-test score showed effectiveness only in 48.61% of the "Ineffective" category while the post-test score increased to 85.27% in the "Effective" category. Based on this, it can be concluded that the story book learning media based on contextual teaching and learning (CTL) is declared feasible, practical and effective to be applied in the learning process in schools.

Keywords: *Learning Media, Story Book, Thematic Learning, 4D*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran *story book* yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model 4D. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas III SDN 101776 Sampali yang berjumlah 18 orang. Objek dalam penelitian ini adalah media story book. Instrumen mengumpulkan data yaitu angket observasi, wawancara guru, angket validasi materi dan media, angket kepraktisan media oleh praktisi pendidikan, angket respon siswa dan tes pilihan berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) kelayakan produk media pembelajaran story book berdasarkan penilaian ahli materi dan media memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,33% dan 92,5% dengan kategori sangat layak. (2) kepraktisan media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian guru 91,6% tergolong sangat praktis dan skor kepraktisan

berdasarkan hasil respon siswa adalah 90,12% dalam hal ini tergolong sangat praktis. (3) keefektifan media pembelajaran diperoleh dari hasil nilai pre-test dan post-test siswa. Nilai pre-test menunjukkan keefektifan hanya pada 48,61% kategori “Tidak Efektif” sedangkan pada hasil nilai post-test mengalami peningkatan menjadi 85,27% kategori “Efektif”. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran story book berbasis contextual teaching and learning (CTL) ini dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Story Book, Pembelajaran Tematik, 4D*

Copyright (c) 2023 Siti Rodiah¹, Nurmayani²,
Daitin Tarigan³, Septian Prawijaya⁴, Lala Jelita Ananda⁵

✉Corresponding author :

Email : sitidiah1204@gmail.com

HP : 089636680961

Received 09 Oktober 2023, Accepted 09 Oktober 2023, Published 01 November 2023

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan pendidikan juga ikut berkembang. Saat ini proses pembelajaran sangat beragam. Untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan kemampuan peserta didik dalam belajar banyak cara yang dapat dilakukan salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik dimana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar akan membantu guru memperkaya wawasan siswa. Aneka macam bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa.

Idealnya dalam proses pembelajaran, pendidik memberikan pengalaman nyata dan langsung kepada siswa. Sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap materi pelajaran. Namun karena keadaan, tidak selamanya pendidik dapat memberikan pengalaman secara langsung dan nyata. Karena itu dalam proses pembelajaran jika pengalaman langsung tidak mungkin dilaksanakan, maka digunakan tiruan pengalaman, pengalaman yang didramatisasikan, demonstrasi, karya wisata, pameran, gambar hidup, gambar mati, audio visual, lambang visual, dan lambang verbal. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukanlah media untuk mengonstruksi semua pengalaman yang tidak dapat diberikan secara langsung. Mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Maka media yang cocok diterapkan salah satunya adalah media story book atau buku cerita bergambar. Story book merupakan buku dengan cerita yang disajikan

melalui teks dan gambar atau ilustrasi. Buku ini pada umumnya ditujukan untuk anak usia SD. Buku ilustrasi dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Dengan buku ilustrasi yang baik, anak akan lebih mudah dalam memahami dan memperluas pengalaman dari cerita.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 101776 Sampali terdapat kendala seperti, dalam kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, guru hanya menggunakan media seadanya dan media yang tersedia sudah tidak relevan atau sudah rusak. Selain itu peneliti juga menemukan bahwa siswa cenderung pasif, pembelajaran berpusat pada guru dan guru juga hanya berpatokan pada buku teks. Walaupun guru terkadang membuat siswa bekerja dalam kelompok namun karna tidak menggunakan media pembelajaran justru membuat keadaan menjadi tidak terkendali dan akhirnya siswa tidak fokus pada pembelajaran. Hal ini membuat siswa tidak merasakan pengalaman belajar yang bermakna dan juga membuat hasil belajar dan minat peserta didik menjadi rendah.

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Salah satu tindakan yang tepat adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, yang mana story book atau buku cerita bergambar adalah salah satu media belajar yang tepat. Buku cerita merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang berdasarkan beberapa kumpulan gambar dan teks. Menurut Huck (dalam Nugriyantoro 2005: 153) mendefinisikan buku cerita bergambar (*picture book*) adalah buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu

lewat ilustrasi dan tulisan. Sementara itu Mitchell mengartikan bahwa *story book* merupakan buku yang menampilkan gambar dan teks dengan keterkaitan erat di mana keduanya saling melengkapi dalam hal mengungkapkan sebuah cerita (Mitchell, Waterbury, & Casement, 2003:87). Penggunaan gambar yang menarik dalam pembelajaran membuat materi akan diingat lebih lama oleh siswa karena bentuknya yang konkret. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media *story book* maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Story Book Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Tema 3 Sub tema 2 Kelas III SDN 101776 Sampali”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian Research and Development (R&D). Adapun prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu, Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), dan Penyebaran (Dissemination). Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa benda (hardware), adapun produk yang dimaksud adalah Story

Book Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas III SD. Hal ini dilakukan untuk membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan agar peserta didik lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan pada tema tema 3 subtema 2 “Wujud Benda”.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101776 Sampali yang terletak di Jalan Irian Barat Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu validasi ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan peserta didik sebanyak 18 siswa, adapun yang menjadi objek penelitian adalah media pembelajaran Story Book berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL).

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada siswa, guru dan lingkungan sekolah. Setelah itu peneliti melakukan wawancara pada guru wali kelas IIIA untuk mengetahui potensi masalah yang dialami selama proses pembelajaran. Berikutnya yaitu angket, angket dalam penelitian ini digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Angket bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari ahli media dan ahli materi mengenai kelayakan media dan keterkaitan terhadap produk sehingga diperoleh skor yang ada pada angket tersebut sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut.

2. Teknik Analisis Data

Media pembelajaran yang dikembangkan akan diuji sebelum diuji coba kelapangan. Media pembelajaran akan diuji kevalidan melalui ahli materi dan media. Untuk mengetahui hasil data validasi para ahli digunakan Skala Likert. Dari hasil perhitungan akan menghasilkan angka berbentuk persen. Sehingga kriteria klasifikasi penilaian media pembelajaran story book yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi	Keterangan
81-100%	Sangat Valid	Sangat Layak, Tidak Perlu Direvisi
61-80%	Valid	Layak, Tidak Perlu Direvisi
41-60%	Cukup Valid	Kurang Layak, Perlu Direvisi
21-40%	Kurang Valid	Tidak Layak, Perlu Direvisi
<20%	Tidak Valid	Sangat Tidak Layak, Perlu Direvisi

Untuk menentukan praktis atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan, data diperoleh dengan membagikan angket pada pengajar dan peserta didik yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran story book. Produk yang dikembangkan dihitung dengan rumus yang sama akan tetapi kriteria presentase berbeda yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis

21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji efektifitas produk. Pada tahap ini dilakukan dengan melihat perbedaan skor siswa antara pretest dengan skor posttest. Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 dengan predikat B. Berikut tabel ketuntasan pengetahuan dan keterampilan berdasarkan skor yang diperoleh:

Tabel 3. Kriteria Efektivitas Media

Nilai	Huruf	Kategori	Kriteria Ketuntasan
80-100	A	Baik Sekali	Tuntas
66-79	B	Baik	Tuntas
56-65	C	Cukup	Tidak Tuntas
40-55	D	Kurang	Tidak Tuntas
30-39	E	Gagal	Tidak Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan model pengembangan 4D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan serta keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan pada materi wujud benda

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Berdasar kepada hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang berlangsung dominan menggunakan metode ceramah sehingga lebih terpusat kepada guru (Teacher centered). Penggunaan media pembelajaran di kelas sangat jarang guru hanya menggunakan media seadanya dan media yang tersedia sudah tidak relevan atau sudah rusak disebabkan oleh keterbatasan guru dan

sekolah dalam mengembangkannya. Oleh karena itu, guru hanya menggunakan buku tematik sebagai media dan sumber pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan analisis tugas dan konsep yaitu tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 "Wujud Benda" yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan IPA dan PPKn. Adapun materi pada tema tersebut yaitu macam macam wujud benda dan contohnya di kehidupan sehari-hari, pengertian gotong-royong, contoh gotong-royong dan manfaat gotong-royong.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini peneliti menyusun RPP sesuai kurikulum yang berlaku untuk siswa kelas III SD Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1. RPP dilakukan modifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti pada media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian pemilihan media yang didasarkan kepada hasil analisa konsep, analisis tugas dan karakteristik peserta didik sebagai pengguna. Pemilihan media didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang mana dalam hal ini yaitu media *story book*.

Setelah itu pemilihan format dalam media pembelajaran *story book*, yang ini meliputi isi materi yaitu wujud benda dan gotong-royong, model pembelajaran adalah *contextual teaching and learning (CTL)* dengan metode pembelajaran diskusi, tanya jawab dan penugasan kemudian untuk perangkat pembelajaran adalah RPP dan buku tematik yang mengacu pada Kurikulum 2013. Dan yang terakhir adalah membuat produk awal atau rancangan produk. Media yang telah direncanakan dibuat sesuai dengan kurikulum dan materi yang akan dirancang.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap pengembangan ini ditujukan untuk menghasilkan prototipe perangkat pembelajaran yaitu media *story book* yang baik dan telah direvisi berdasarkan masukan dari dosen pembimbing, validasi ahli dan uji coba kepada anak didik. Ditemukan hasil validasi materi media pembelajaran *story book* sebesar 88,33% kategori "Sangat Layak" dan dapat diujikan ke peserta didik setelah dilakukan revisi. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media setelah revisi, diperoleh hasil penilaian dengan persentase sebesar 92,5% termasuk ke dalam kriteria "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan untuk menilai kepraktisan media. Berdasarkan hasil analisis data uji coba, ditemukan bahwa persentase rata-rata yang didapat dari angket kepraktisan media pembelajaran untuk guru sebesar 91,6% dan respon peserta didik memberikan nilai kepraktisan dengan persentase 90,27%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *story book* yang dikembangkan berada pada kategori "Sangat Praktis" dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1.

Setelah diketahui media valid dan praktis selanjutnya media diuji cobakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan efektif menggunakan soal pre-test dan post-test. Adapun hasil pre-test dan post-test peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	Daffa Ramadhani	45	85
2	Abid Asyari	50	90
3	Alda Putri Andini	30	75
4	Azzahra Putri	35	80
5	Ahmad Habibullah	45	75
6	Mhd. Dzahwan	60	90
7	Aqeei Virza	40	85
8	Azka Davirza	25	80
9	Cindy Aulia Syafira	45	75
10	Siti Halifa	30	75
11	Raihan Assaufi	70	100
12	Gendis Tri Salmia	50	95
13	Melisa Anggraini	75	95
14	Assyifa Nurjana	70	95
15	Hafiz Ananda	65	80
16	Bayu Wijaya	50	90
17	Faiz Arjunna	45	85
18	Raisya Putri	45	85
	Total Nilai	875	1535
	Presentase Efektivitas	48,61%	85,27%

Untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *story book* di kelas III A SDN 101776 Sampali dilakukan dua kali tes yaitu pre-test dan post-test. Tes ini berguna sebagai alat untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Dari hasil uji coba pre-test yang dilakukan sebelum menggunakan media

pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan bahwa efektifitas hanya mencapai 48,61% yang tergolong kedalam tingkat pencapaian “Kurang Efektif”. Sedangkan hasil uji coba post-test yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran *story book* yang dikembangkan menunjukkan bahwa efektivitas mencapai nilai 85,27% yang tergolong kategori “Sangat Efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *story book* sangat membantu dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap ini merupakan tahap akhir yang dilakukan peneliti pada model pengembangan 4D. Karena keterbatasan tenaga, waktu dan biaya, peneliti melakukan penyebaran terbatas, yakni hanya menyebarkan 3 buah produk kepada guru wali kelas III A SDN 101776 Sampali.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *story book* berbasis contextual teaching and learning (CTL) pada tema 3 sub tema 2 pembelajaran 1 muatan materi Bahasa Indonesia dan PPKn di kelas III SDN 101776 Sampali diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *story book* dinyatakan layak digunakan setelah melalui hasil validasi validator materi dan validator media. Media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan penilaian skor rata-rata dari validator materi 88,33% dan validator media sebesar 92,5%. Kedua penilaian validator menunjukkan kelayakan media pada kategori sangat layak dan dapat

- digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Kepraktisan media pembelajaran story book diperoleh dari hasil penilaian guru wali kelas III A dan respon peserta didik kelas III A SDN 101776 Sampali. Hasil tersebut mendapatkan persentase rata-rata sebesar 91,6% dan 90,27% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dari hal tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran story book tergolong praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
 3. Keefektifan media pembelajaran story book diperoleh dari hasil ketuntasan belajar peserta didik. Nilai rata-rata pre-test dari keseluruhan peserta didik sebesar 48,61 sedangkan nilai rata-rata dari keseluruhan peserta didik pada post-test sebesar 85,27. Nilai ketuntasan sesuai kurikulum 2013 adalah ≥ 75 jadi dapat dikatakan bahwa nilai peserta didik tuntas setelah dilakukan percobaan menggunakan media story book. Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran story book praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Syaiful Bahri, & Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hafid, Add. (2002). *Buku Bergambar sebagai Sumber Belajar Apresiasi Cerita di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Malang:

- Universitas Negeri Malang.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). (2005). Jakarta: Persero Penerbit dan Pecetakan
- Krissandi, Apri Damai Sagita. (2017). *Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak Yang Berkarakter*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press
- Kunandar. (2009). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Pendidikan. (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo. Persada
- Masnur Muslich. (2008). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mitchell, D., Waterbury, P., Casement, R. (2003). *Children's Literature an Invitation to the World*. USA: Pearson Education Inc.
- Nurgiyantoro, B. (2005) *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia. Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Suryaningsih, Eni & Laila F. (2017). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa SD*. *Journal Profesi Pendidikan Dasar*. 4(2). 113-124
- Syafruddin Nurdin dan Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yatim Riyanto. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran; Sebagai Refrensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana