

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP DI KELAS III
SD MUHAMMADIYAH 03 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.P.d) Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

**MASYTHA HANDAYANI RAMBE
1902090074**



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

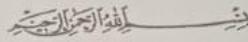
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 6 Mei 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Masytha Handayani Rambe
NPM : 1902090074
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi-Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

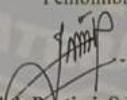
Nama : Masytha Handayani Rambe
NPM : 2902090074
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 01 Februari 2024

Disetujui oleh:

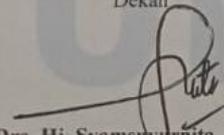
Pembimbing


Indah Prutiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

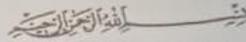

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Masytha handayani Rambe
NPM : 2902090074
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
27/10 - 2023	Drskripsi tentang Penelitian + data ke sekolah	
13/11 - 2023	Olah data angket	
27/11 - 2023	lengkapi Bab 4 & 5	
12/01 - 2024	lengkapi lampiran penelitian dari sekolah	
30/01 - 2024	Perbaiki spasi + lampiran respon guru dan siswa	
01/02 - 2024	ACC sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 01 Februari 2024
Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkp@ummu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Masytha Handayani Rambe
NPM : 1902090074
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan." Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Masytha Handayani Rambe
NPM. 1902090074

ABSTRAK

Masytha Handayani Rambe. 1902090074. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan serta untuk mengetahui Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, subjek dan objek dalam penelitian ini yaitu tiga ahli yang terdiri dari satu orang dosen sebagai ahli desain buku cerita bergambar, satu orang dosen Bahasa Indonesia, satu orang guru Bahasa Indonesia SD Muhammadiyah 03 Medan sebagai ahli materi dan siswa kelas III A Reguler SD Muhammadiyah 03 Medan yang berjumlah 31 orang. Berdasarkan hasil penelitian uji kevalidan dan kepraktisan yaitu validator ahli materi pembelajaran 86,67% “Valid”, validator desain media 98% “ Sangat Valid”, validator ahli Bahasa 95% “ Sangat Valid”. Pada kepraktisan pendidik yaitu respon guru mendapatkan 84% “ Sangat Praktis” dan pada uji coba yang dilakukan pada kelas III A Regular dengan jumlah siswa 31 siswa mendapatkan 87,55% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang di rasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan “. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Arifin, S.H, M.Hu. Selaku Wakil Rektor 1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.ii
3. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum., Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. Selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. Ibu Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan proposal penelitian.
9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Ibunda Tercinta Maryamah selaku orangtua kandung yang telah memberikan dukungan materi dan doa selama penulis menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti.

Medan, 06 Mei 2024

Masytha Handayani Rambe

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
BAB 2 LANDASAN TEORITIS	
2.1. Kerangka Teoritis.....	10
2.1.1. Media Pembelajaran	10
2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.1.2. Kriteria Media Pembelajaran	11
2.1.1.3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	15
2.1.1.4. Jenis – Jenis Media Pembelajaran	18
2.1.2. Buku Cerita Bergambar.....	19
2.1.2.1. Pengertian Buku Cerita Bergambar	19
2.1.2.2. Manfaat Buku Cerita Bergambar	20
2.1.2.3. Kriteria Buku Cerita Bergambar.....	21
2.1.3. Pendidikan Lingkungan Hidup	23
2.1.3.1. Pengertian Pendidikan Lingkungan Hidup.....	23
2.1.3.2. Tujuan Pendidikan Lingkungan Hidup.....	25
2.2. Kerangka Berpikir	26

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	29
3.3. Variabel Penelitian	30
3.3.1. Variabel Bebas (<i>Independen</i>)	30
3.3.2. Variabel Terikat (<i>Dependen</i>)	30
3.4. Definisi Operasional Variabel	31
3.4.1. Media Buku Gambar.....	31
3.4.2. Pendidikan Lingkungan Hidup	31
3.5. Instrumen Penelitian	31
3.5.1. Angket.....	32
3.6. Teknik Analisis Data.....	32

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian.....	40
4.1.1. Analisis(<i>analysis</i>)	40
4.1.2. Desain(<i>design</i>)	42
4.1.3. Pengembangan(<i>development</i>)	44
4.1.4. Implementasi(<i>implementation</i>)	49
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	51
4.2.1. Kevalidan Media Buku Cerita Bergambar	51
4.2.2. Kevalidan Kepraktisan Media Buku Cerita Bergambar	52
4.2.3. Proses Pengembangan Buku Cerita Bergambar	53
4.3. Keterbatasan Penelitian	54

BAB 5 PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	55
5.2. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

DOKUMENTASI.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual	28
Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	29
Tabel 3.2. Skala Likert.....	32

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal dasar yang wajib diberikan kepada setiap individu sebagai suatu upaya untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan akhlak dari seorang individu. Pendidikan harus diberikan kepada setiap individu bahkan dimulai sejak usia dini agar setiap individu memiliki pengetahuan dasar yang berguna dalam setiap jenjang pendidikannya. Pendidikan merupakan sesuatu hal yang terus dikembangkan untuk menciptakan peserta didik yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik. Pendidikan yang baik dapat memberikan pembelajaran yang efektif sehingga tujuan dari pendidikan itu dapat dicapai.

Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan diberikan kepada setiap individu secara berjenjang sebagai upaya untuk membekali seorang individu dengan pengetahuan yang diperolehnya melalui proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan sekolah dasar sebagai fondasi bagi peserta didik sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan di sekolah dasar sangat penting untuk mewujudkan suasana belajar yang kondusif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar para siswa siswa.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik yaitu mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk memastikan siswa memahami materi pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berkaitan dengan pendidikan lingkungan hidup.

Pratomo dalam Wulandari (2017:12) menyatakan bahwa pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) adalah suatu program pendidikan untuk membina anak atau peserta didik agar memiliki pengertian, kesadaran, sikap, dan perilaku yang rasional serta bertanggung jawab tentang pengaruh timbal balik antara penduduk dengan lingkungan hidup dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Pendidikan lingkungan hidup merupakan salah satu pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik agar ia mampu mengenali dan melestarikan lingkungan hidup di sekitarnya. Pendidikan lingkungan hidup memiliki tujuan yang sangat penting agar siswa memiliki tanggung jawab dan sikap peduli terhadap lingkungan serta membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Stapp dkk dalam Muslich (2015:112) menjelaskan bahwa pendidikan lingkungan hidup dapat membuat seseorang lebih sadar akan isu lingkungan, memahami tanggung jawab manusia dan perannya untuk lingkungan, serta membangun sikap dalam pelestarian lingkungan dan kemampuan untuk memecahkan masalah lingkungan. Inti tujuan dari pendidikan lingkungan adalah

tentang pemahaman dan sikap dari para peserta didik. Pendidikan lingkungan hidup harus dijelaskan kepada peserta didik dengan cara yang menarik agar peserta didik tertarik untuk memahaminya. Perkembangan dunia pendidikan saat ini mendorong tenaga pendidik untuk mampu mencari cara agar peserta didik tertarik pada materi pelajaran yang diberikan kepadanya.

Penggunaan media pembelajaran salah satu faktor yang dipandang penting dalam menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Media pembelajaran dipandang sebagai salah satu alat yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Arsyad (2019:15) juga mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada setiap tahap pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran serta dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan. Tenaga pendidik perlu memilih cara serta media yang tepat dan variatif dalam proses pembelajaran, tenaga pendidik harus mampu merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat peserta didik merasa bosan sehingga peserta didik dapat fokus pada materi yang diberikan oleh tenaga

pendidik. Salah satu media yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran buku cerita bergambar.

Media buku cerita bergambar adalah salah satu media yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah terutama di sekolah dasar. Penggunaan media buku cerita bergambar pada sekolah dasar disebabkan buku cerita bergambar merupakan sesuatu hal tidak asing bagi anak-anak. Huck dkk dalam Nurgiyantoro (2016:153) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi. Buku cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Pada tingkatan anak sekolah dasar, gambar berperan penting dalam proses belajar agar menarik karena di dalamnya terdapat warna dan gambar yang bisa membuat siswa menjadi tertarik sehingga meningkatkan minatnya dalam belajar. Buku cerita bergambar lebih dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

Afnida et, al (2016:53) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar merupakan cerita berbentuk buku dimana terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan. Selain terdapat gambar, juga terdapat tulisan yang dapat mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambarnya, melalui media gambar dapat memperkuat ingatan peserta didik serta mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami isi cerita. Penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar di sekolah akan meningkatkan minat belajar dari para peserta didik.

Kurangnya minat belajar peserta didik, disebabkan penggunaan media yang dipakai tidak menarik untuk membangkitkan minat belajar para peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dipandang dapat memberikan dampak positif pada proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah 03 Medan.

Media pembelajaran buku cerita bergambar dapat memberi manfaat kepada peserta didik dalam meningkatkan minat belajarnya. Siska (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan lingkungan hidup. Dalam proses pembelajaran ditemukan masalah yaitu kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas, kemudian kurangnya variasi dari media buku cerita bergambar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah sehingga guru hanya menggunakan buku cetak saat proses pembelajaran di kelas dan guru belum pernah mengembangkan buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD karena umumnya siswa kelas III SD belum mampu memahami lingkungan hidup disekitarnya hal ini disebabkan karena usia siswa sekolah dasar terutama pada kelas III masih memiliki keinginan bermain yang tinggi dan belum mampu untuk fokus pada materi pembelajaran yang diberikan kepadanya. Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, selanjutnya penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
2. Kurangnya variasi dari media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat siswa.
3. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah untuk meningkatkan minat siswa.
4. Guru hanya menggunakan buku cetak saat proses pembelajaran di kelas.
5. Guru belum pernah mengembangkan buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai pengembangan media buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup, selanjutnya peneliti membatasi masalahnya kepada siswa kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, selanjutnya peneliti merumuskan masalah yang muncul dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanana kevalidan Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan?
2. Bagaimanana kepraktisan Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan?
3. Bagaimanana Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.
3. Untuk mengetahui Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapaun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagi Siswa

Pengembangan media buku cerita bergambar ini dapat digunakan oleh siswa untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

Media buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk bahan mengajar dan membantu guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Sebagai ide baru dalam memilih metode pembelajaran pada proses pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran terkhusus yang berkaitan dengan media buku cerita bergambar.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru dan pengalaman baru dalam mengembangkan media buku cerita bergambar.

BAB 2

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian dari sarana pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pemberian materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan segala jenis alat bantu yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). Sunhaji (2014:34) menjelaskan bahwa media pembelajaran merujuk pada aktivitas edukatif yang terjadi antara guru dengan peserta didik yang dilandaskan tujuan yang berupa sikap, pengetahuan, atau keterampilan.

Ratnawulan dan Rusdiana (2015:78) menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang digunakan untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan isi atau materi pelajaran. Duludu (2017:9) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik/guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Rimawati (2016:3) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa

Arsyad (2019:3) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dimaksud sebagai alat grafis, elektronik, atau fotografis untuk menyusun ulang informasi visual atau verbal. Media merupakan suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Djamarah & Zain (2020:121) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran, dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar, dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Setiawan dan Putria (2018:101) mendefinisikan media pembelajaran yaitu sarana dalam menyampaikan informasi sehingga sesuatu yang dikirimkan dapat diterima dengan baik. Mudlofir dan Rusydiyah (2016:122) mendefinisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar. Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk menyampaikan informasi dari guru ke peserta didik agar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

2.1.1.2 Kriteria Media Pembelajaran

Menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan kriteria dalam pemilihan media. Arsyad (2019:74) kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Asyhar (2016:81) menjelaskan bahwa kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Jelas dan rapi, media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya.
- 2) Bersih dan menarik, bersih disini berarti tidak ada gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video.
- 3) Cocok dengan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan, media harus sesuai dengan karakteristik berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran, media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, psikomotor.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan, kriteria ini menuntun guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.

Menurut Istarani dan Pulungan (2017:92) menjelaskan bahwa dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media penggunaannya dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan intruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.

- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis pada umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, apa pun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungan. Adanya komputer dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajarannya untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Kriteria media yang dipaparkan diatas mengidentifikasi bahwa media yang tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain

pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media harus diperhatikan dengan baik, media pembelajaran harus sesuai dengan ketepatan dan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi dan bahan, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru untuk menggunakannya, tersedianya waktu untuk menggunakannya, disesuaikan dengan taraf berfikir siswa.

2.1.1.3 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan kondisi sekolah, peserta didik serta pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Adapun manfaat media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (2019:29) di antaranya sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyampaian informasi supaya proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Memunculkan motivasi belajar peserta didik, menimbulkan interaksi dengan lingkungan, serta membuat peserta didik lebih mandiri melakukan pembelajaran sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- 3) Sebagai solusi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Memberikan pengetahuan peserta didik mengenai suatu hal dan memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik, guru, dan lingkungannya.

Media pembelajaran diharapkan memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan siswa maupun guru. Elfachmi (2016:48) menjelaskan bahwa bahwa semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Miarso dalam Mudlovir dan Rusydiyah (2016:132) mengemukakan terdapat dua belas fungsi media pembelajaran, yakni:

- 1) Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal;
- 2) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pembelajar;
- 3) Dapat melampaui batas ruang kelas;
- 4) Memungkinkan adanya interaksi langsung antar pelajar dan lingkungannya;
- 5) Menghasilkan keseragaman pengamatan;
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru;
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar;
- 8) Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak;
- 9) Memberikan kesempatan kepada pelajar untuk belajar mandiri;
- 10) Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan:
- 11) Mampu meningkatkan efek sosialisa, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, dan;

12) Dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar maupun pebelajar.

Sumiharsono (2018:14) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran dapat ditekankan dalam beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat.

- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Berdasarkan beberapa manfaat dan fungsi media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar dan bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran.

2.1.1.4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Daryanto (2016:20) menyatakan bahwa media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video dan komputer. Jenis – jenis media pembelajaran menurut Cahyadi (2019:47) adalah sebagai berikut:

- 1) Media audio, merupakan media yang informasinya dapat diterima melalui indera pendengaran, misalnya radio dan kaset.
- 2) Media visual, yaitu media yang penggunaannya memanfaatkan indera penglihatan. Contohnya adalah foto, gambar, poster, grafik, dan sebagainya.
- 3) Media audio-visual, menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini sering disebut sebagai video.

- 4) Media multimedia, memiliki unsur media secara lengkap, seperti animasi. Media ini juga diidentikkan dengan media berbasis komputer.
- 5) Media realita, adalah media yang berbentuk nyata yang ada di lingkungan sekitar. Media ini dapat berupa makhluk hidup maupun yang sudah diawetkan.

Berdasarkan beberapa pandangan di atas mengenai jenis-jenis media pengajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan yaitu media berbasis audio, media visual, media audio visual, media multimedia dan media realita.

2.1.2. Buku Cerita Bergambar

2.1.2.1. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku merupakan media belajar berupa bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan. Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti serta menarik sehingga meningkatkan minat membaca siswa. Sedangkan gambar adalah media yang menarik perhatian dan disukai anakanak karena didalamnya gambar yang berbentuk objek dan warna yang jelas sehingga anak mudah mempelajarinya.

Ngura (2018:6) menyatakan bahwa buku cerita bergambar termasuk salah satu media visual, karena buku cerita bergambar yang dikemas secara menarik dapat menjadi perhatian tersendiri bagi anak, dan memotivasi anak untuk semangat mengikuti pelajaran. Tarigan (2018) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar yang ditujukan pada anak menempatkan sudut pandang peserta didik

di dalamnya sebagai pusat, sehingga ketika memilih buku pada peserta didik, sebaiknya sebuah cerita berdasarkan kacamata peserta didik.

Adipta et al. (2016:92) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang didalamnya terdapat gambar dan kata-kata, yang tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung menjadi sebuah kesatuan cerita. Pada usia anak SD pemilihan penggunaan buku cerita bergambar merupakan salah satu pilihan yang bagus karena pada usia tersebut anak-anak masih menyukai cerita-cerita dan gambar-gambar yang penuh warna. Biasanya buku-buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku juga harus mengandung berupa gambar sehingga mempengaruhi.

Menurut Nurgiyantoro (2016:154) menjelaskan bahwa gambar dalam buku mengandung cerita. Gambar digunakan untuk memperkaya teks, mengkonkretkan karakter dan alur secara naratif serta digunakan sebagai daya tangkap dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas. Buku cerita bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah cerita narasi yang dilengkapi dengan gambar yang menarik dan berwarna serta memiliki alur cerita yang dapat menarik minat peserta didik.

2.1.2.2. Manfaat Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai media yang baik dalam mengembangkan kemampuan peserta didik, dengan menggunakan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses

pembelajaran. Halim dan Munthe (2019) menjelaskan bahwa manfaat buku cerita bergambar, antara lain:

- 1) Kehadiran buku cerita bergambar menjadi sesuatu yang umum dan sangat disukai oleh anak-anak.
- 2) Dipakai juga sebagai salah satu sumber pembelajaran.
- 3) Menarik sebagai sumber pembelajaran, karena cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita.

Mitchell (Madyawati, 2016:174) mengemukakan manfaat buku cerita bergambar dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Membantu perkembangan emosi peserta didik.
- 2) Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya.
- 3) Belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan.
- 4) Memperoleh kesenangan.
- 5) Untuk mengekspresikan keindahan.
- 6) Untuk menstimulasi imajinasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar memberi manfaat dalam proses pembelajaran yaitu buku cerita bergambar membantu perkembangan emosi para siswa, membantu siswa untuk belajar tentang alam serta belajar tentang hubungan dengan orang lain, siswa dapat memperoleh kesenangan dalam proses pembelajaran serta mendorong pengembangan imajinasi para siswa.

2.1.2.3. Kriteria Buku Cerita Bergambar

Sumarwoto dan Damayanti (2016:12) mengemukakan ciri - ciri buku cerita bergambar yang baik untuk peserta didik ialah sebagai berikut:

- 1) Buku cerita bergambar sesuai dengan tingkatan umur dan kemampuan dari peserta didik tersebut.
- 2) Bersahaja, ialah dalam artian tidak terlalu kompleks, maka adanya gambar diharapkan peserta didik mendapat gambaran yang lebih pokok.
- 3) Realistis, berarti bahwa gambar pada buku haruslah sesuai dengan yang akan digambarkan, oleh karena itu harus lebih memperhatikan rasio ukuran suatu buku dan gambar sebagai salah satu media pembelajaran.

Karakteristik buku cerita bergambar menurut Wuluyanto dan Zacky (Latifa, 2022:24) menjelaskan bahwa kriteria buku cerita bergambar yang baik adalah:

- 1) Isi dan tema cerita memberikan pembelajaran nilai-nilai moral yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari.
- 2) Buku cerita bergambar menyajikan gambar dan warna yang menarik dan tulisannya yang sedikit.
- 3) Buku cerita mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.
- 4) Buku cerita memberikan pesan moral yang jelas.
- 5) Penyampaian cerita memancing rasa ingin tahu siswa

Siska (2021:12) menjelaskan bahwa pemilihan buku bacaan yang baik dapat meningkatkan minat belajar anak-anak, khususnya anak-anak sekolah dasar. Kriteria dalam memilih bacaan untuk anak yang baik yakni sebagai berikut:

- 1) Teks bacaan yang jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik.
- 2) Ilustrasi harus menarik dan dapat memvisualisasikan teks serta memberi petunjuk mengenai makna dari katakata yang jarang terdengar oleh peserta didik.
- 3) Buku yang dikemas dengan menarik agar menjadi perhatian peserta didik.
- 4) Kata-kata yang digunakan harus sederhana dengan ilustrasi yang membantu.
- 5) Buku dengan karakter favorite bagi peserta didik.
- 6) Cerita yang suka didengar peserta didik, bagus untuk membantu peserta dalam membaca sendiri.

Berdasarkan kriteria diatas diharapkan dapat membantu pendidik dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dan baik untuk peserta didik dan dapat memberikan manfaat bagi para peserta didik. Tenaga pendidik harus bisa dalam memilih media pembelajaran buku buku cerita bergambar yang baik seperti teks bacaan yang mudah dibaca, ceritanya lebih menarik untuk dibaca dan buku dikemas semenarik mungkin agar menjadi perhatian peserta didik

2.1.3. Pendidikan Lingkungan Hidup

2.1.3.1. Pengertian Pendidikan Lingkungan Hidup

Pendidikan lingkungan hidup adalah suatu proses untuk membangun populasi manusia di dunia yang sadar dan peduli terhadap lingkungan total (keseluruhan) dan segala masalah yang berkaitan dengannya, dan masyarakat yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, sikap dan tingkah laku, motivasi serta komitmen untuk bekerja sama, baik secara individu maupun secara kolektif, untuk

dapat memecahkan berbagai masalah lingkungan saat ini, dan mencegah timbulnya masalah baru. Marliani (2014:124) menjelaskan bahwa pendidikan lingkungan hidup (*environmental education*) adalah suatu proses untuk membangun seluruh umat manusia di dunia yang sadar dan peduli terhadap lingkungan dan segala masalah yang berkaitan dengannya.

Pratomo (Wulandari, 2017:12) menyatakan bahwa Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) adalah suatu program pendidikan untuk membina anak atau peserta didik agar memiliki pengertian, kesadaran, sikap, dan perilaku yang rasional serta bertanggung jawab tentang pengaruh timbal balik antara penduduk dengan lingkungan hidup dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Barlia (Sya'ban, 2018:32) menjelaskan bahwa pendidikan lingkungan hidup dapat diterapkan melalui bidang studi atau mata pelajaran di sekolah, pendidikan lingkungan hidup dapat dilaksanakan dengan pendekatan interdisipliner, multidisipliner, dan transdisipliner di sekolah.

Widaningsih (Wulandari, 2017:13) menjelaskan bahwa pendidikan lingkungan hidup merupakan pendidikan yang membelajarkan siswa didik pada kearifan alam dan lingkungan, kreativitas, strategi dan metode pembelajarannya harus senantiasa dikembangkan berdasarkan kebutuhan perkembangan siswa didik serta kondisi alam dan lingkungan dimana siswa berada. Nurhani dan Widodo (Landriany, 2014:82) menjelaskan bahwa pendidikan lingkungan dibutuhkan dan harus diberikan kepada anak sejak dini agar mereka mengerti dan tidak merusak lingkungan, hal ini dipengaruhi beberapa aspek antara lain:

- 1) Aspek kognitif, pendidikan lingkungan hidup mempunyai fungsi untuk meningkatkan pemahaman terhadap permasalahan lingkungan, juga mampu meningkatkan daya ingat, penerapan, analisis, dan evaluasi.
- 2) Aspek afektif, pendidikan lingkungan hidup berfungsi meningkatkan penerimaan, penilaian, pengorganisasian dan karakteristik kepribadian dalam menata kehidupan dalam keselarasan dengan alam.
- 3) Aspek psikomotorik, pendidikan lingkungan hidup berperan dalam meniru, memanipulasi dalam berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya dalam upaya meningkatkan budaya mencintai lingkungan.
- 4) Aspek minat, pendidikan lingkungan hidup berfungsi meningkatkan minat dalam diri anak

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Lingkungan Hidup merupakan program pendidikan untuk mengajarkan kepada peserta didik mengenai kesadaran, sikap, perilaku, serta tanggung jawab pada kearifan alam dan lingkungan sekitarnya dengan berdasarkan kebutuhan perkembangan peserta didik serta kondisi lingkungan dimana siswa berada.

2.1.3.2 Tujuan Pendidikan Lingkungan Hidup

Barlia (2014:7) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan lingkungan hidup adalah sebagai berikut:

- 1) Kesadaran (*awareness*) yaitu membantu anak didik mendapatkan kesadaran dan peka terhadap lingkungan hidup dan permasalahannya secara menyeluruh;

- 2) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu membantu anak didik memperoleh dasar-dasar pemahaman tentang fungsi lingkungan hidup, interaksi manusia dengan lingkungannya;
- 3) Sikap (*attitude*) yaitu membantu anak didik mendapatkan seperangkat nilai-nilai dan perasaan tanggung jawab terhadap lingkungan alam, serta motivasi dan komitmen untuk berpartisipasi dalam mempertahankan dan mengembangkan lingkungan hidup;
- 4) Keterampilan (*skills*) yaitu membantu anak didik mendapatkan keterampilan mengidentifikasi, investigasi dan kontribusi terhadap pemecahan dan penanggulangan isu-isu dan masalah lingkungan; dan
- 5) Partisipasi (*participation*) yaitu membantu anak didik mendapatkan pengalaman, serta menggunakan pengetahuan dan keterampilan berpikirnya, untuk memecahkan dan menanggulangi isu-isu dan masalah lingkungan.

Rumanta et., al (2018:1.5) mengemukakan bahwa pendidikan lingkungan hidup bertujuan untuk mendorong dan memberikan kesempatan kepada masyarakat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang pada akhirnya dapat menumbuhkan kepedulian, komitmen untuk melindungi, memperbaiki serta memanfaatkan lingkungan hidup secara bijaksana, turut melaksanakan pola perilaku baru yang bersahabat dengan lingkungan hidup, mengembangkan etika lingkungan hidup dan memperbaiki kualitas hidup.

2.2 Kerangka Konseptual

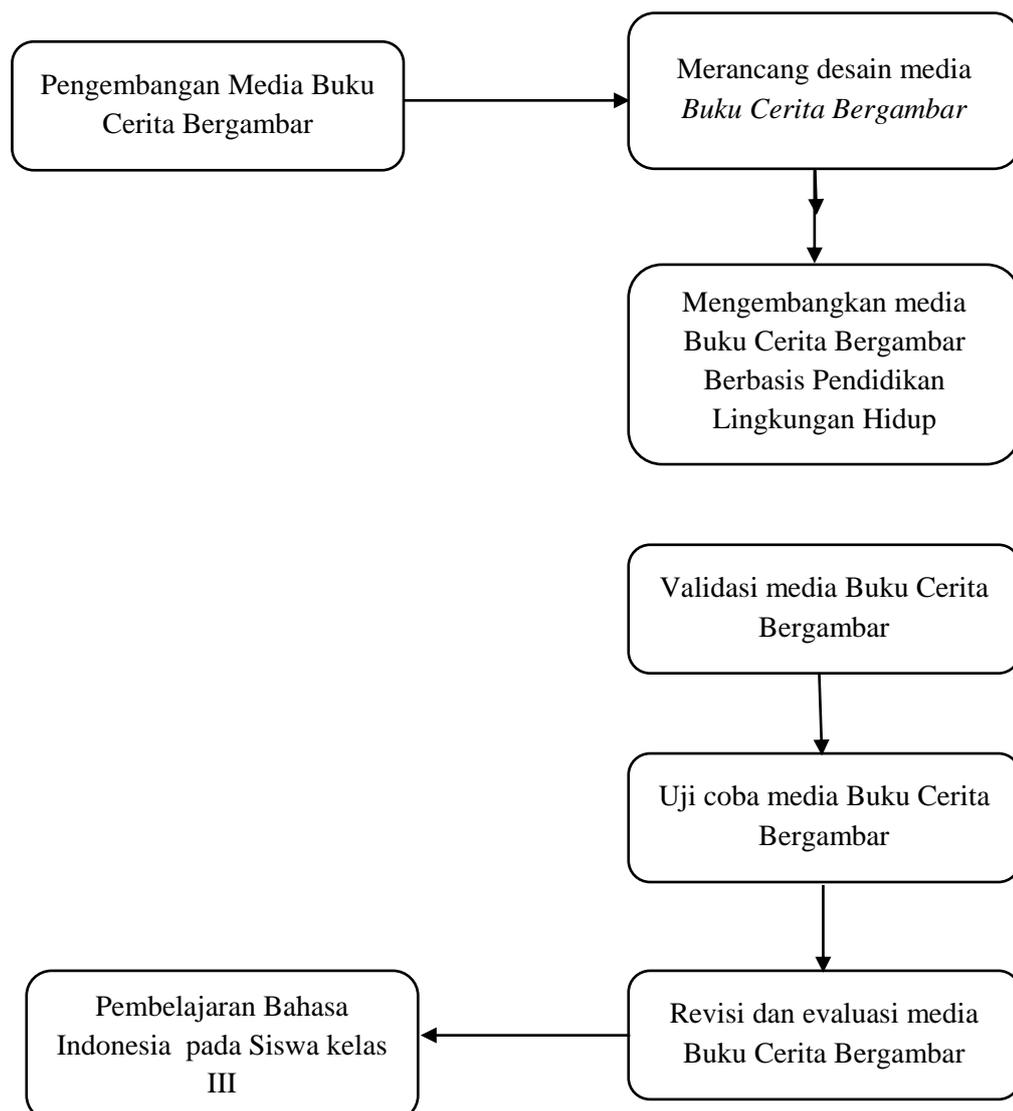
Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2016:95) merupakan model konseptual yang menjelaskan tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
2. Kurangnya variasi dari media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat siswa.
3. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah untuk meningkatkan minat siswa.
4. Guru hanya menggunakan buku cetak saat proses pembelajaran di kelas.
5. Guru belum pernah mengembangkan buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup dalam proses pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut, kemudian peneliti memberikan gambaran solusi berupa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar. Setelah Pengembangan media tersebut dikembangkan, tahapan selanjutnya adalah melakukan uji coba validasi angket oleh tim ahli yang terdiri dari 2 dosen ahli, 1 guru Bahasa Indonesia dan 31 orang siswa kelas III A Reguler. Media pembelajaran yang tidak kevalidan akan dikoreksi dan dievaluasi sesuai dengan masukan dan arahan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai, tahapan selanjutnya media yang telah dihasilkan akan diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui hasilnya. Uji coba media pembelajaran buku cerita bergambar yang valid, praktis, efektif dan efisien untuk

digunakan maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar telah selesai dikembangkan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran buku cerita bergambar yang dapat digunakan pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual



BAB 3
METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 03 Medan yang beralamat di Jl. Abdul Hakim No.2, Tj. Sari, Kec. Medan Selayang, Kota Medan dan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap TA 2023/2024.

Tabel 3.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengajuan judul								
2	Pembuatan Proposal								
3	Bimbingan proposal								
4	Seminar Proposal								
5	Revisi proposal								
6	Pengumpulan data								
7	Pengolahan data								
8	Penulisan hasil penelitian								
9	Bimbingan penulisan skripsi								
10	Sidang Meja Hijau								

3.2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tiga ahli yang terdiri dari satu orang dosen sebagai ahli desain buku cerita bergambar, satu orang dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, satu orang guru Bahasa Indonesia SD Muhammadiyah 03 Medan sebagai ahli materi dan siswa kelas III A Reguler SD Muhammadiyah 03 Medan yang berjumlah 31 orang. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Buku Cerita Bergambar pada tema pendidikan lingkungan hidup mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3.3. Variabel Penelitian

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah :

3.3.1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain. Suatu keadaan stimulus yang menciptakan suatu dampak pada variabel bebas (*dependent*). Menurut Sugiyono (2016:61) menjelaskan bahwa variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah menggunakan buku cerita bergambar.

3.3.2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Faktor yang diamati dan struktur untuk menentukan ada tidaknya pengaruh dari variabel bebas (*independent*). Menurut Sugiyono (2016:61) menjelaskan bahwa variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang

mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pendidikan lingkungan hidup.

3.4. Definisi Operasional Variabel

3.4.1. Media Buku Bergambar

Media buku cerita bergambar yaitu sebuah buku yang didalamnya terdapat gambar dan kata-kata, yang tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung menjadi sebuah kesatuan cerita yang digunakan dalam proses pembelajaran. Karakteristik media buku cerita bergambar menarik minat siswa untuk aktif karena siswa menyukai cerita dan gambar yang penuh warna pada materi pembelajaran. Media buku cerita bergambar dalam penelitian ini disebut sebagai variabel bebas.

3.4.2. Pendidikan Lingkungan Hidup

Pendidikan lingkungan hidup merupakan program pendidikan untuk membina anak atau peserta didik agar memiliki pengertian, kesadaran, sikap, dan perilaku yang rasional serta bertanggung jawab tentang pengaruh timbal balik antara manusia dengan lingkungan hidup dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam penelitian ini yang peneliti maksud adalah hasil yang harus dicapai oleh siswa kelas III pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia . Pendidikan Lingkungan Hidup dalam penelitian ini disebut variabel terikat.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kevalidan objek penelitian. Instrument yang dilakukan untuk mengukur media buku bergambar

yang akan dilaksanakan oleh validator dengan menggunakan angket. Validator berkompeten untuk menilai kevalidan media pembelajaran buku bergambar dan memberikan masukan serta saran guna untuk menyempurnakan kevalidan yang telah disusun. Validator dalam penelitian ini berjumlah tiga orang yang meliputi dua orang dosen pendidikan Bahasa Indonesia dan satu orang guru Bahasa Indonesia SD Muhammadiyah 03 Medan dan 31 orang siswa SD Muhammadiyah 03 Medan khususnya kelas III A Reguler.

3.5.1. Angket

Sugiyono (2016:142) menjelaskan bahwa angket adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pengukuran angket dilakukan dengan skala Likert:

Tabel 3.2. Skala Likert

No	Penilaian	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu – Ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono (2016:93)

3.6. Teknik Analisis Data

Pada penelitian dan pengembanga ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model yang mencakup 5 tahap yang meliputi *analyze*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* (Sugiyono, 2016:200). Adapun

langkah-langkah yang akan di lakukan pada penelitian digambarkan pada bagan berikut :

1. *Analyze*

Pada tahap analisis bertujuan untuk mengetahui keperluan awal sebelum dilakukan pengembangan media pembelajaran. tahap analisis diuraikan sebagai berikut : Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebuah bahan untuk membuat suatu produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah Media pembelajaran buku bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup pada siswa SD kelas III. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik siswa yang dibutuhkan untuk membuat suatu produk yang tepat.

- a. Analisis kebutuhan siswa digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa di SD Muhammadiyah 03 Medan khususnya kelas III.
- b. Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk menemukan penggunaan media yang tepat.

2. *Design*

Tujuan dalam tahap ini adalah untuk menyiapkan rancangan atau desain perangkat yang akan dikembangkan. Tahap rancangan membuat membuat media pembelajaran ini adalah pembuatan media pembelajaran buku bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup, dengan menyusun desain produk dengan konsep semenarik mungkin untuk dikembangkan dalam penelitian ini yang berupa pembuatan media buku bergambar.

3. *Development*

Pengembangan adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahapan desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari pengembangan atau pembuatan produk yang akan di uji cobakan kevalidannya. Adapun langkah-langkah pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Pengembangan desain produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran buku bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup pada siswa SD Muhammadiyah 03 Medan khususnya kelas III, serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai pedoman kegiatan pembelajaran.

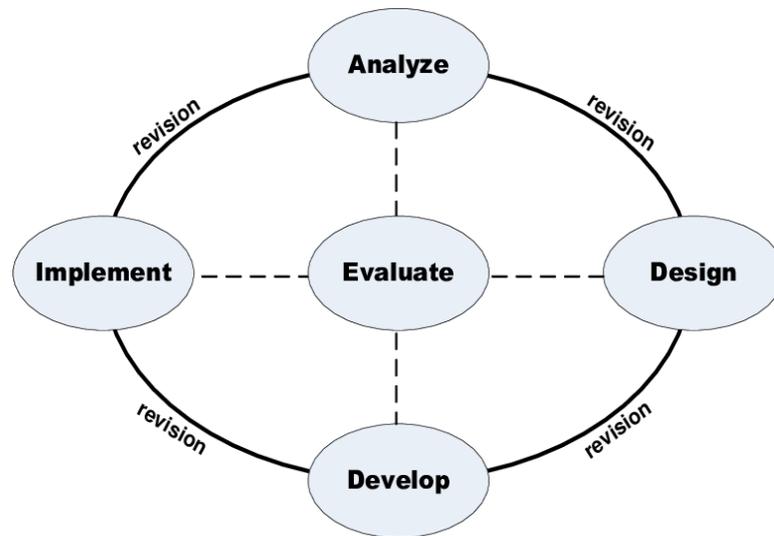
b. Validasi desain

Produk yang telah di kembangkan kemudian akan di validasi oleh tiga ahli yaitu dua orang dosen dan satu orang guru Bahasa Indonesia SD Muhammadiyah 03 Medan sebagai ahli materi.

4. *Implementation* (pelaksanaan)

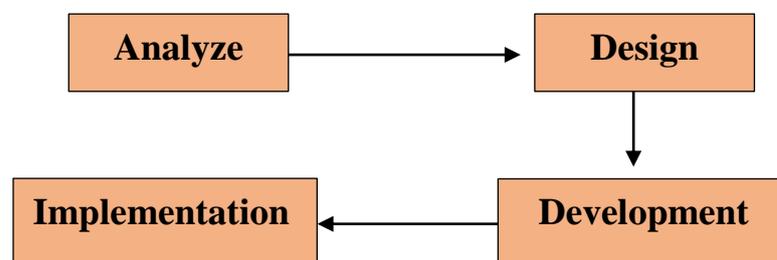
Melakukan implementasi produk media buku bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup yang dikembangkan kepada siswa kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan dengan mengambil sampel penelitian sebanyak 31 orang siswa sekaligus melihat hasil belajar siswa.

Tahapan diatas dapat digambarkan dalam bentuk diagram alur atau kerangka seperti pada gambar 3.1, berikut ini:



Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan ADDIE

Akan tetapi pada tahap pengembangan ADDIE penulis hanya menggunakan 4 tahap yaitu pada tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), dan *implementation* (pelaksanaan).



Gambar 3.1. Modifikasi Model ADDIE oleh Penulis (2024)

Teknik analisis data dilaksanakan untuk mendapatkan media pembelajaran yang berkualitas dan akan mencapai kriteria kevalidan dan kepraktisan maka akan dilakukan analisis data..

1. Analisis Data Validasi Materi

Kriteria penilaian validasi materi dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini :

- a. Memberikan skor jawaban dengan indikator yang berdasarkan skala likert
- b. Menentukan jumlah skor tertinggi
Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor Maksimum
- c. Menentukan jumlah skor masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator
- d. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator

Penentuan nilai validitas dengan cara berikut ini :

$$\text{Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 3.3. Kriteria Validitas Materi

Interval Skor	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
≤ 54%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Purwanto (dalam Lestari dkk, 2018)

2. Analisis Data Validasi Bahasa

Kriteria penilaian validasi bahasa dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini :

- a. Memberikan skor jawaban dengan indikator yang berdasarkan skala likert
- b. Menentukan jumlah skor tertinggi

Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor Maksimum

- c. Menentukan jumlah skor masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator
- d. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator

Penentuan nilai validitas dengan cara berikut ini :

$$\text{Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 3.4. Kriteria Validitas Bahasa

Interval Skor	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
≤ 54%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Purwanto (dalam Lestari dkk, 2018)

3. Analisis Data Validasi Desain Pembelajaran Buku Bergambar

Kriteria penilaian validasi desain dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini :

- a. Memberikan skor jawaban dengan indikator yang berdasarkan skala likert
- b. Menentukan jumlah skor tertinggi

Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor maksimum

- c. Menentukan jumlah skor masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator
- d. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator

Penentuan nilai validitas dengan cara berikut ini :

$$\text{Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 3.5. Kriteria Validitas Desain Media Buku Bergambar

Interval Skor	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
≤ 54%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Purwanto (dalam Lestari dkk, 2018)

3. Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap media pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam penilaian data respon siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6. Kriteria Rentang Persentase dan Kriteria Respon Guru

Rentang Persentase	Kriteria
>80%	Sangat Praktis
60% - 80%	Praktis
56% - 65%	Kurang Praktis
< 56%	Tidak Praktis

Sumber: Sugiyono (2018 Hal 98)

4. Analisis Data Respon Siswa Terhadap Media Buku Bergambar

Angket respon siswa digunakan untuk mengukur ketertarikan, perasaan senang serta kemudahan memahami komponen-komponen seperti : materi,/ isi pelajaran, format materi ajar, gambar yang ada dalam media pembelajaran buku

bergambar, kegiatan yang ada dalam media buku bergambar, suasana belajar, cara guru mengajar, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan. Data respon siswa yang diperoleh melalui angket dengan skala berdasarkan persentase. Aspek yang dinilai dalam penilaian data respon siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6. Kriteria Rentang Persentase dan Kriteria Respon Siswa

Rentang Persentase	Kriteria
>80%	Sangat Praktis
60% - 80%	Praktis
56% - 65%	Kurang Praktis
< 56%	Tidak Praktis

Sumber: Sugiyono (2016 Hal 98)

Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

K : Kelayakan bahan ajar
 F : Jumlah jawaban responden
 N : Skor tertinggi
 I : Jumlah Item
 R : Jumlah responden

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 03 Medan yang beralamat di Jl. Abdul Hakim No.2, Tj. Sari, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengembangan buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan. Penelitian pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model yang mencakup lima tahapan pengembangan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*developmet*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada penggunaan pengembangan media buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.

4.1.1. Analisis (*analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk pemenuhan kebutuhan media pembelajaran pada siswa kelas III di SD Muhammadiyah 03 Medan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kurikulum dan konsep yang diberikan kepada peserta didik dan karakteristik siswa kelas III di SD Muhammadiyah 03 Medan.

Peneliti saat akan membuat media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas bertujuan untuk agar media tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam proses belajar mengajar. Peneliti memperhatikan kurikulum dan konsep yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, tahapan ini dilakukan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran di kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan. Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang media yang tepat untuk media pembelajaran di kelas, peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran yaitu berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok saat pembelajaran Bahasa Indonesia hal ini menimbulkan rasa jenuh dalam diri siswa sehingga mengganggu kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan dengan guru kelas disepakati media pembelajaran yang akan digunakan sebagai media pembelajaran di kelas yaitu media pembelajaran buku cerita bergambar. Media pembelajaran buku cerita bergambar dinilai sebagai alternatif media yang digunakan untuk meminimalisir rasa jenuh yang dirasakan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.

Guru kelas menerangkan bahwa masalah yang dirasakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan yaitu pembelajaran yang dilakukan kebanyakan dilakukan dengan cara ceramah dan diskusi dengan sesekali guru menggunakan media dengan bentuk gambar sebagai

solusi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang dinilai lebih inovatif dan menarik sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar pada siswa kelas III di SD Muhammadiyah 03 Medan.

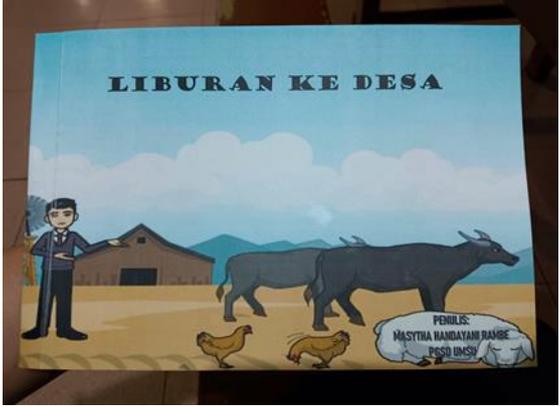
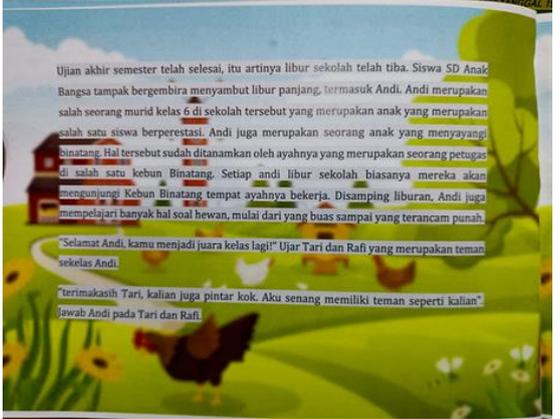
Dalam penelitian ini, karakteristik siswa merupakan salah satu dasar yang digunakan oleh peneliti dalam menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kesesuaian antara karakteristik siswa kelas III dengan media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III Sekolah Dasar yang umumnya berada pada rentang usia 8-9 tahun. Siswa yang berusia 8-9 tahun tentu membutuhkan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, karena siswa dengan usia tersebut belum dapat dipaksa untuk mengikuti pembelajaran yang serius karena siswa pada umur tersebut lebih menyukai pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar diharapkan mampu merangsang daya pikir siswa dengan membandingkan langsung materi dalam buku cerita bergambar dengan lingkungan sekitarnya.

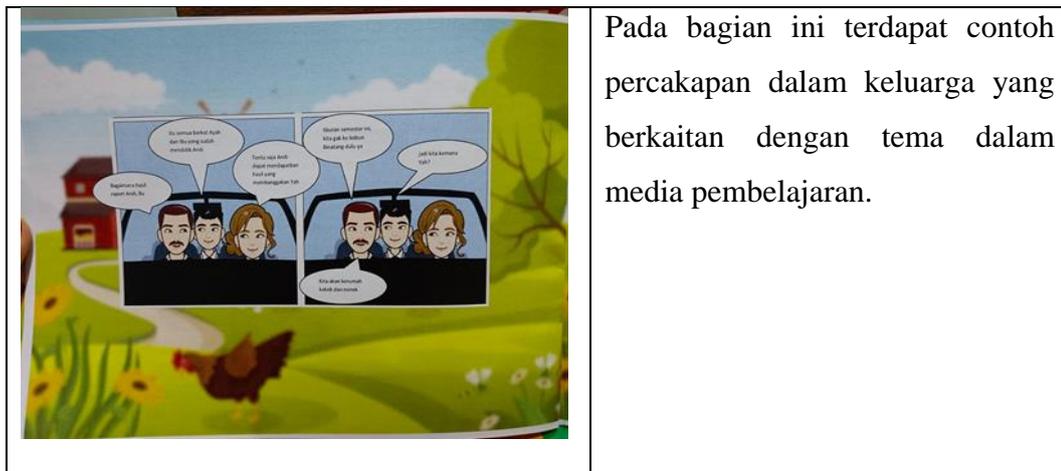
4.1.2. Desain (*design*)

a. Merancang Desain Buku Cerita Bergambar

Tahap kedua yang ada dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahapan desain media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti mulai menyusun dan

mendesain media pembelajaran yang dinilai tepat untuk kegiatan pembelajaran siswa di kelas. Media pembelajaran yang didesain dan disusun yaitu media pembelajaran buku cerita bergambar. Desain buku cerita bergambar disusun berdasarkan materi Bahasa Indonesia berbasis pendidikan lingkungan hidup.

Gambar	Keterangan
	<p>Pada cover berisi tentang judul serta nama peneliti dan gambar yang berkaitan dengan tema yang digunakan.</p>
	<p>Pada bagian ini terdapat cerita yang menjadi materi dalam media pembelajaran dan digunakan pula tambahan desain gambar hewan.</p>



Pada bagian ini terdapat contoh percakapan dalam keluarga yang berkaitan dengan tema dalam media pembelajaran.

Gambar 4.1. Desain Media Buku Cerita Bergambar

b. Menyusun Instrumen Penilaian

Selanjutnya peneliti melakukan penyusunan instrument yang akan digunakan untuk menilai media yang akan dikembangkan. Penilaian instrument bertujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun instrument yang digunakan untuk melakukan validasi, yaitu; instrumen materi, instrumen ahli desain media dan instrumen ahli bahasa. Sedangkan pada instrument kepraktisan digunakan angket respon guru dan angket respon siswa.

4.1.3. Pengembangan (*development*)

Tahapan pengembangan produk merupakan tahapan lanjutan yang ada pada model pengembangan ADDIE. Dalam sub bab pengembangan ini disajikan tiga kegiatan yang meliputi validitas media pembelajaran buku cerita bergambar, yaitu: ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Adapun hasil uji validasi yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran buku cerita bergambar yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian materi yang ada pada media pembelajaran. Validasi materi terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar ini dilakukan menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap penilaian, yaitu sebagai berikut:

- Sangat Baik = 5
- Baik = 4
- Cukup = 3
- Kurang = 2
- Sangat Kurang = 1

Adapun penilaian dari ahli tentang materi pada media pembelajaran buku cerita bergambar melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Deasy Suryaningsih, S.Pd	52	60	86,67 %	Valid

Berdasarkan hasil validasi materi diatas menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup dianggap valid dengan persentase nilai 86,67% tergolong kategori valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya dan ahli materi menilai bahwa materi yang digunakan dalam

media pembelajaran buku cerita bergambar dianggap layak untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah 03 Medan.

b. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain pada media pembelajaran buku cerita bergambar yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian desain pada media pembelajaran. Validasi desain terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar ini dilakukan menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap penilaian, yaitu sebagai berikut:

- Sangat Baik = 5
- Baik = 4
- Cukup = 3
- Kurang = 2
- Sangat Kurang = 1

Adapun penilaian dari ahli tentang desain pada media pembelajaran buku cerita bergambar melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Desain

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Karina wanda, S.Pd., M.Pd	49	50	98 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi desain diatas menunjukkan bahwa desain yang digunakan dalam media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup dianggap valid dengan persentase nilai 98% tergolong kategori

sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa desain yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya dan ahli desain menilai bahwa desain yang digunakan dalam media pembelajaran buku cerita bergambar dianggap layak untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah 03 Medan.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada media pembelajaran buku cerita bergambar yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai penggunaan bahasa yang ada pada media pembelajaran. Validasi bahasa terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar ini dilakukan menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap penilaian, yaitu sebagai berikut:

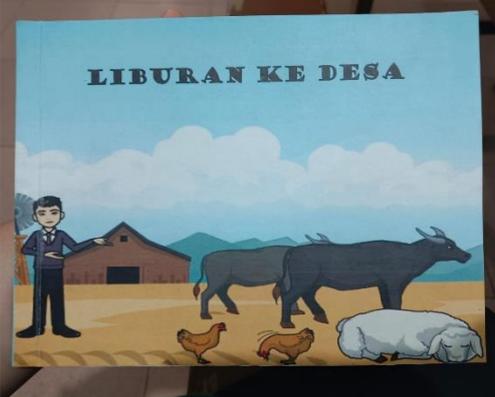
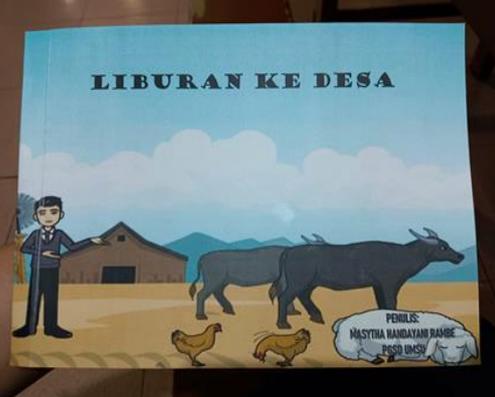
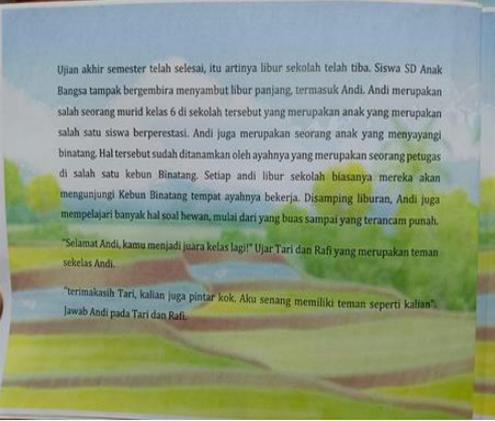
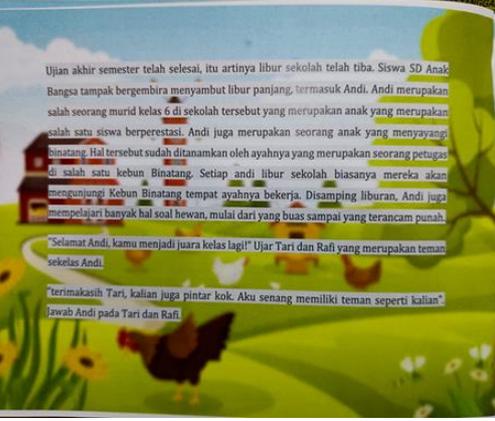
- Sangat Baik = 5
- Baik = 4
- Cukup = 3
- Kurang = 2
- Sangat Kurang = 1

Adapun penilaian dari ahli tentang bahasa pada media pembelajaran buku cerita bergambar melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	38	40	95%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi bahasa diatas menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup dianggap valid dengan persentase nilai 95% tergolong kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa pada pengembangan media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya dan ahli bahasa menilai bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran buku cerita bergambar dianggap layak untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah 03 Medan.

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	



Gambar 4.2. Media Buku Cerita Bergambar Sebelum dan Setelah Revisi

4.1.4. Implementasi (*implementation*)

Tahapan selanjutnya pada model pengembangan ADDIE yaitu tahapan implementasi. Pada implementasi pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup dilakukan pada hari Jumat, 27 Oktober 2023. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan kedua dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 08.00 sampai 10.00 WIB. Materi yang dibahas adalah manfaat hewan bagi kehidupan manusia dengan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4.1. Kegiatan Uji Coba Media di Kelas

Tahap ini dilakukan kegiatan uji coba media pembelajaran buku cerita bergambar di kelas. Implementasi penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Tahapan implementasi media pembelajaran yaitu uji coba kepraktisan kepada guru kelas dan uji kepraktisan pada siswa dengan jumlah responden sebanyak 31 (tiga puluh satu) orang siswa yang diambil dari kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan. Adapun hasil dari instrument uji coba kepraktisan sebagai berikut:

a. Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh 1 orang guru, yaitu wali kelas III. Hasil uji coba kepraktisan kepada guru terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar ini menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.5. Hasil Angket Respon Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Deasy Suryaningsih,	42	50	84 %	Sangat Praktis

S.Pd				
------	--	--	--	--

Berdasarkan hasil angket respon guru dapat disimpulkan bahwa kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar diperoleh hasil respon guru sebesar 92% dan dapat dikategorikan sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar dikategorikan berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon guru dalam penggunaan media pembelajaran buku bergambar sebagai media dalam proses belajar mengajar dikelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.

b. Uji Coba Kepraktisan Siswa

Pengujian kepraktisan media pembelajaran dilakukan kepada siswa kelas III dengan jumlah responden 31 orang siswa, pengujian media pembelajaran dilakukan di kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan. Tahapan ini dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas dari media yang pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas yang diharapkan mampu menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran yang telah ditetapkan di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan materi pembelajaran dijelaskan dengan menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan media pembelajaran buku cerita bergambar pada mata Bahasa Indonesia kepada siswa untuk dilihat dan dipelajari, kemudian siswa diberi angket untuk menilai respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5. Hasil Angket Respon Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa Kelas III	1357	1550	87,55 %	Sangat praktis

Berdasarkan hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar diperoleh hasil respon siswa sebesar 87,55% dan dapat dikategorikan sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar dikategorikan sangat praktis untuk digunakan.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini, peneliti memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan yang berkaitan dengan pengembangan media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup , media pembelajaran ini disusun berdasarkan para kebutuhan guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan.

4.2.1 Kevalidan Media Buku Cerita Bergambar

Validasi media pembelajaran buku cerita bergambar dilakukan pada tahapan pengembangan media pembelajaran, dimana validasi digunakan untuk melihat kelayakan sebuah media pembelajaran sebelum melakukan uji coba pada siswa atau digunakan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Deasy Suryaningsih, S.Pd menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis

pendidikan lingkungan hidup dianggap valid dengan persentase nilai 86,67% tergolong kategori valid, hasil validasi desain oleh Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Ibu Karina Wanda,S.Pd.,M.Pd juga menunjukkan bahwa desain yang digunakan dalam media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup dianggap valid dengan persentase nilai 98% tergolong kategori sangat valid dan hasil validasi bahasa oleh Bapak Amin Basri,S.Pd.I., M.Pd yang juga dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara juga menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup dianggap valid dengan persentase nilai 95% tergolong kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar layak digunakan dalam pembelajaran.

4.2.2 Kevalidan Kepraktisan Media Buku Cerita Bergambar

Setelah dilakukan uji validasi yang dilakukan oleh para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba kepada guru dapat disimpulkan bahwa kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar diperoleh hasil respon guru sebesar 84% dan dapat dikategorikan sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar dikategorikan berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon guru dalam penggunaan media pembelajaran buku bergambar sebagai media dalam proses belajar mengajar dikelas III SD Muhammadiyah 03 Medan. Kemudian dilakukan uji coba kepada siswa kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan yang berjumlah 31 orang. Hasil

angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar diperoleh hasil respon siswa sebesar 87,55% dan dapat dikategorikan sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Berdasarkan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

4.2.3 Proses Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar

Media pembelajaran buku cerita bergambar dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model pengembangan ini digunakan karena dinilai memiliki langkah – langkah yang sistematis dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti yaitu adanya kevalidan pada media pembelajaran buku cerita bergambar dengan nilai rata-rata ahli materi 86,67%, ahli esain 98%, dan ahli bahasa 95%. Dan untuk kepraktisan juga mendapatkan nilai sangat praktis dengan nilai respon guru 84% dan rata-rata nilai respon siswa 87,55% dari 31 siswa SD Muhammadiyah 03 Medan. Dan dapat disimpulkan berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan bahwa media Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mendapatkan nilai kevalidan oleh para ahli dan mendapatkan kategori sangat praktis oleh guru dan para siswa

Media pembelajaran buku cerita bergambar membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Media

pembelajaran buku cerita bergambar membuat siswa menjadi lebih focus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar. Ngura (2018:6) menyatakan bahwa buku cerita bergambar termasuk salah satu media visual, karena buku cerita bergambar yang dikemas secara menarik dapat menjadi perhatian tersendiri bagi anak, dan memotivasi anak untuk semangat mengikuti pelajaran. Halim & Munthe (2019) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar memiliki manfaat seperti kehadiran buku cerita bergambar menjadi sesuatu yang umum dan sangat disukai oleh anak-anak, dapat dipakai juga sebagai salah satu sumber pembelajaran dan menarik sebagai sumber pembelajaran, karena cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian dan dirasakan oleh peneliti selama melakukan penelitian ini, keterbatasan - keterbatasan tersebut antara lain:

1. Penelitian ini mempunyai keterbatasan pada proses pengumpulan data, yakni terbatasnya waktu penelitian dikarenakan banyaknya aktifitas yang responden laksanakan.
2. Terbatasnya buku literature dan keterbatasan kemampuan serta ilmu yang peneliti miliki sehingga sedikit menghambat proses penyelesaian penelitian, kemudian dalam pengisian angket respon siswa masih

ditemukan siswa yang kurang memperhatikan pernyataan yang ada dalam angket.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran buku cerita bergambar diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh validator materi, validator desain media, dan validator bahasa. Validator menyatakan media layak diuji cobakan tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran buku cerita bergambar layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar diperoleh dari hasil respon siswa sebesar 87,55% dan dapat dikategorikan sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar dikategorikan sangat praktis untuk digunakan.
3. Media pembelajaran buku cerita bergambar dikembangkan sesuai dengan model (ADDIE) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis. Peneliti menggunakan validasi ahli, yaitu; ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Hasil penelitian pengembangan media

pembelajaran buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Pihak sekolah diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam agar mampu meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
2. Pihak sekolah diharapkan sebelum menentukan media pembelajaran yang akan digunakan perlu ajar melakukan analisis kurikulum serta karakteristik siswa terlebih dahulu.
3. Media pembelajaran buku cerita bergambar hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta et, al. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD, *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5). pp. 89–92.
- Afnida, et, al. (2016). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Anak Usia Dini*, pp. 53-54.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barlia, L. (2014). *Teori Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Di Sekolah Dasar*. Subang: Royyan Press..
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang. Laksita Indonesia.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Duludu, U. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Elfachmi, A. K. (2016). *Pengantar Pendidikan* (Edisi 1). Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Halim, D & Munthe, A., P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3). Pp. 03–16.
- Istarani, I., & Pulungan, I. (2017). *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Landriany, E. 2014). Implementasi Kebijakan Adiwiyata Dalam Upaya Mewujudkan Pendidikan Lingkungan Hidup di SMA Kota Malang, *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1). pp. 82–88.
- Latifa, G. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun di sekolah untuk Meningkatkan Minat baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Madyawati, L. (2016). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Prenagamedia Group.

- Marlina, E., & Apriliya, S. (2018), Kemampuan Bercerita Siswa SD Menggunakan Pop-Up. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), pp. 87
- Marliani, N. (2014). Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Sampah Anorganik) Sebagai Bentuk Implementasi, *Jurnal Formatif*, 4(2) (2014), pp. 124 –132.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif (Dari Teori ke Praktik)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muslich, A. (2015). Metode Pengajaran Dalam Pendidikan Lingkungan Hidup Pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Pada Sekolah Adiwiyata di DKI Jakarta). *Jurnal Pendidikan*, 16(2), pp. 110-126.
- Ngura., E., T. (2018). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini Di Tk Maria Virgo Kabupaten Ende, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1). pp. 6–14.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta.
- Rimawati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Rumanta, et., al. (2018). *Pendidikan Lingkungan Hidup*. Tengerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Siska, T. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Peserta Didik Kelas II SD/MI. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Sudjiono, A. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarwoto, V, D., & Damayanti, L. (2016). Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B Tk Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014 -2015. *Mediun: Jurnal Care (Children Advisory Research And Education)*, 3(1). pp. 12–23.
- Sumiharsono, S. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Sunhaji, S. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*. 2(2).

- Sya'ban, M., A. (2018). Tinjauan Mata Pelajaran IPA SMP Pada Penerapan Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Peduli Akan Tanggung Jawab Lingkungan, *Jurnal Geografi, Edukasi dan Lingkungan (JGEL)*. 2(1). pp. 32–44.
- Tarigan, N., T. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Curere*, 2(2) (2018), pp. 25–35.
- Wulandari, C. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca Pada Siswa Kelas 1 SD. *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.
- Wulan, E, R., & Rusdiana, H. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.

LAMPIRAN

Lembar Validasi Ahli Materi

Judul : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan
Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan
Penyusun : Masytha Handayani Rambe
Nama Validator : Deasy Suryaningsih, S.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media buku cerita bergambar pada tema lingkungan yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat 5 (lima) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Tabel Pernyataan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		SB	B	C	KB	TB
1	Kesesuaian isi materi yang disajikan dalam pembelajaran	✓				
2	Kesesuaian standar kompetensi terhadap indikator pembelajaran		✓			
3	Materi dalam buku cerita yang disajikan mudah dipahami oleh siswa	✓				
4	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		✓			
5	Materi dalam buku cerita bergambar disajikan secara sistematis	✓				
6	Buku cerita bergambar dapat memicu kreativitas siswa	✓				
7	Buku cerita bergambar membantu siswa untuk mempelajari pembelajaran tematik		✓			
8	Buku cerita bergambar mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran		✓			
9	Buku cerita bergambar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Pelajaran		✓			
10	Buku cerita bergambar sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran		✓			
11	Bahasa penyampaian yang digunakan dalam buku cerita bergambar dapat dipahami oleh siswa		✓			
12	Buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran		✓			

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media buku cerita bergambar pada tema lingkungan ini dinyatakan :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

Komentar/Saran perbaikan :

- Pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat
- Penjelasan materi sangat baik, serta interaksi dengan siswa sangat baik.

Medan, 21 Oktober 2023

Guru Kelas III



Deasy Suryaningsih, S.Pd

Angket Validasi Ahli Desain

Judul : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan
Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan
Penyusun : Masytha Handayani Rambe
Nama Validator : Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media buku cerita bergambar pada tema lingkungan yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat 5 (lima) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Tabel Pernyataan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		SB	B	C	KB	TB
1	Desain buku cerita bergambar tidak mengganggu kejelasan materi	✓				
2	Kombinasi warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar		✓			
3	Desain buku cerita bergambar menarik	✓				
4	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran	✓				
5	Buku cerita bergambar mudah digunakan oleh siswa	✓				
6	Desain buku cerita bergambar sesuai objek dalam materi	✓				
7	Penggunaan bahasa yang digunakan tepat dan mendukung kemudahan siswa memahami cerita	✓				
8	Buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	✓				
9	Kesesuaian buku cerita bergambar sebagai sumber belajar	✓				
10	Buku cerita bergambar dapat menarik perhatian siswa	✓				

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas terhadap pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita bergambar pada tema lingkungan ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

Komentar/Saran perbaikan :

Buat cover lebih menarik dan lebih berwarna

Medan, 19 Oktober 2023



Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan
Lingkungan Hidup di Kelas III SD Muhammadiyah 03 Medan
Penyusun : Masytha Handayani Rambe
Nama Validator : Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media buku cerita bergambar pada tema lingkungan yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat 5 (lima) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkaait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Tabel Pernyataan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		SB	B	C	KB	TB
1	Ketepatan penggunaan kata dalam kalimat	✓				
2	Pemilihan kata yang sederhana	✓				
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
4	Ketepatan ejaan kata	✓				
5	Kalimat yang digunakan mengandung pesan	✓				
6	Ketepatan penyusunan kata		✓			
7	Kejelasan teks dalam buku cerita bergambar		✓			
8	Kesesuaian penggunaan kata dengan bahasa siswa	✓				

C. Kesimpulan

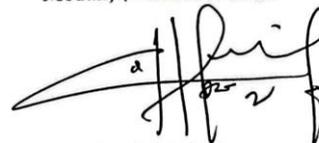
Berdasarkan aspek yang dinilai terhadap ketepatan kata, pemilihan kata, Bahasa yang mudah dipahami, kalimat mengandung pesan, dan kesesuaian penggunaan kata terhadap media buku cerita bergambar pada tema lingkungan ini dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak Layak

Komentar/Saran perbaikan :

Layak digunakan tanpa revisi

Medan, 10 Oktober 2023



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Lembar Angket Respon Guru

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah nama, kelas dan no absen.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
3. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis(✓) pada salah satu pilihan .

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS :Sangat Tidak Setuju

4. Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas
5. Mohon isi dengan kejujuran.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Desain buku cerita bergambar yang disajikan menarik minat siswa dalam belajar		✓			
2	Susunan kalimat dalam materi buku cerita bergambar mudah dipahami oleh siswa	✓				
3	Siswa lebih mudah memahami pelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar	✓				
4	Desain materi dalam buku cerita bergambar mempermudah siswa dalam memahami isi materi	✓				
5	Desain buku cerita bergambar sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar		✓			
6	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam buku cerita bergambar mudah dimengerti oleh siswa		✓			
7	Guru menggunakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat belajar siswa		✓			

8	Siswa mudah memahami ejaan yang ada pada teks dalam buku cerita bergambar		✓			
9	Guru menggunakan buku cerita bergambar sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran		✓			
10	Penyajian materi dalam buku cerita bergambar yang menarik mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran	✓				

Komentar/Saran perbaikan :

- Desain buku sesuai dengan cerita yang dibuat
- Bahasa yang mudah dipahami, serta penulisan yang baik

Medan, 31 Oktober 2023



Deasy Suryaningsih, S.Pd

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : ACNi prianq
No. Absen : 4
Kelas : 3AR29

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah nama, kelas dan no absen.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
3. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis(√) pada salah satu pilihan .

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS :Sangat Tidak Setuju

4. Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas
5. Mohon isi dengan kejujuran.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Desain buku cerita bergambar mampu menarik minat siswa dalam belajar	√				
2	Penggunaan kalimat dalam materi buku cerita bergambar mudah dipahami		√			
3	Buku cerita bergambar mempermudah siswa dalam belajar dan memahami lingkungan	√				
4	Siswa mudah memahami isi materi yang dijelaskan dalam media pembelajaran		√			
5	Buku cerita bergambar mampu memberi gambaran kepada siswa tentang lingkungan	√				
6	Kesesuaian gambar dengan kondisi lingkungan		√			

7	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita bergambar mudah dimengerti oleh siswa	✓				
8	Guru menggunakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat belajar siswa		✓			
9	Materi dalam buku dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa	✓				
10	Penyajian materi dalam buku cerita bergambar yang menarik mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran			✓		

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : Fahri Al Farizi
No. Absen :
Kelas : 3A R 0

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah nama, kelas dan no absen.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
3. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis(√) pada salah satu pilihan .

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS :Sangat Tidak Setuju

4. Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas
5. Mohon isi dengan kejujuran.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Desain buku cerita bergambar mampu menarik minat siswa dalam belajar	✓				
2	Penggunaan kalimat dalam materi buku cerita bergambar mudah dipahami		✓			
3	Buku cerita bergambar mempermudah siswa dalam belajar dan memahami lingkungan		✓			
4	Siswa mudah memahami isi materi yang dijelaskan dalam media pembelajaran		✓			
5	Buku cerita bergambar mampu memberi gambaran kepada siswa tentang lingkungan		✓			
6	Kesesuaian gambar dengan kondisi lingkungan		✓			

7	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita bergambar mudah dimengerti oleh siswa	✓				
8	Guru menggunakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat belajar siswa		✓			
9	Materi dalam buku dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa	✓				
10	Penyajian materi dalam buku cerita bergambar yang menarik mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran			✓		

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : shaakia pasha Rizki
 No. Absen : 8 hari
 Kelas : 3A Reguler

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah nama, kelas dan no absen.
2. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi.
3. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis(✓) pada salah satu pilihan .

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS :Sangat Tidak Setuju

4. Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas
5. Mohon isi dengan kejujuran.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Desain buku cerita bergambar mampu menarik minat siswa dalam belajar		✓			
2	Penggunaan kalimat dalam materi buku cerita bergambar mudah dipahami	✓		✓		
3	Buku cerita bergambar mempermudah siswa dalam belajar dan memahami lingkungan					
4	Siswa mudah memahami isi materi yang dijelaskan dalam media pembelajaran		✓			
5	Buku cerita bergambar mampu memberi gambaran kepada siswa tentang lingkungan	✓				
6	Kesesuaian gambar dengan kondisi lingkungan		✓			

7	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita bergambar mudah dimengerti oleh siswa	✓				
8	Guru menggunakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat belajar siswa		✓			
9	Materi dalam buku dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa	✓				
10	Penyajian materi dalam buku cerita bergambar yang menarik mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran			✓		

TABULASI HASIL ANGGKET SISWA

No	Nama Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total	Nilai
1	MZ	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	46	92
2	FA	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	42	84
3	AP	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	44	88
4	AIA	4	3	4	4	5	4	5	4	3	5	41	82
5	HR	5	4	5	3	5	4	5	4	5	4	44	88
6	DF	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	96
7	FS	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	96
8	A	5	4	5	5	4	4	5	4	5	3	44	88
9	NAA	4	5	3	4	3	4	5	4	5	5	42	84
10	MDF	4	5	3	5	4	4	5	4	5	5	44	88
11	AA	5	4	5	4	5	3	5	4	4	4	43	86
12	KD	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	46	92
13	H	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	96
14	AGA	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	90
15	GS	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	45	90
16	KAS	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	46	92
17	B	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	45	90
18	NNAN	5	4	5	3	5	5	4	4	5	4	44	88
19	HA	5	4	5	3	4	4	4	4	5	4	42	84
20	DNS	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	46	92
21	ALA	4	3	5	3	4	4	4	3	5	5	40	80
22	CAS	5	4	3	3	4	4	5	4	5	4	41	82
23	CH	5	4	5	4	4	4	5	4	3	3	41	82

24	ANS	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	44	88
25	SDS	2	3	2	3	4	4	5	4	4	4	35	70
26	AJI	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	90
27	FA	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	44	88
28	JH	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	90
29	MI	5	5	5	3	5	4	3	4	5	3	42	84
30	SOC	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	44	88
31	SD	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	43	86
												1357	2714

DOKUMENTASI

Link youtube :

https://youtu.be/LBk5U0pHhMs?si=wZ_MvE_70NdzZU20







