

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
KEBUDAYAAN NUSANTARA UNTUK MENANAMKAN
NILAI KARAKTER PADA SISWA KELAS III
SD MUHAMMADIYAH 12 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

MAZDA LIFAH HASIBUAN

NPM. 2202090135



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

MEDAN

2026



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 Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Mazda Lifah Hasibuan
NPM : 2202090135
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

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

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
3. Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

1.

3.

2.

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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Mazda Lifah Hasibuan
NPM : 2202090135
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Medan, April 2026


Disetujui oleh:
Pembimbing

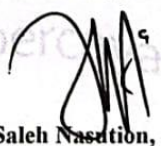

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.


Ismail Saleh Nasution, 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Mazda Lifah Hasibuan
NPM : 2202090135
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
15 Maret 2026	Review tujuan Penelitian pada Bab I	
25 Maret 2026	Memperjelas Kajian teori pada Bab II	
27 Maret 2026	Mengambahkan Penelitian Relevan di Bab II sebagai <i>visu Analisa</i>	
30 Maret 2026	Crosscheck Model Penelitian	
1 April 2026	Analisis data pada Bab IV	
6 April 2026	Memasukkan Penelitian terdahulu sebagai <i>visu Analisa</i> hasil penelitian	
8 April 2026	Acc Sidang Meja Hijau	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Mazda Lifah Hasibuan
NPM : 2202090135
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan”** adalah 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 yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

MAZDA LIFAH HASIBUAN
NPM. 2202090135

ABSTRAK

Mazda Lifah Hasibuan, NPM : 2202090135. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai Karakter Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Tujuan penelitian ini yaitu untuk: (1) mengetahui proses pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD, (2) mengetahui tingkat kevalidan media, dan (3) mengetahui tingkat kepraktisan media. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop), dan tahap penyebarluasan (disseminate). Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar berbasis legenda Danau Toba yang memuat nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan gemar membaca. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran diperoleh persentase rata-rata ahli media sebesar 95%, ahli bahasa 96%, dan ahli materi 92% sehingga media pembelajaran dinyatakan sangat valid. Hasil kepraktisan media pembelajaran untuk respon guru diperoleh sebesar 96% dan respon siswa sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan.

Kata kunci: buku cerita bergambar, kebudayaan Nusantara, pendidikan karakter.

KATA PENGANTAR



Assalaamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kesehatan, kesempatan, dan kemampuan untuk menyusun proposal penelitian ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan umatnya, yang kita harapkan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulis menyusun Proposal penelitian ini untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Proposal Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai Karakter Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan”**.

Dalam penulisan proposal penelitian ini, penulis banyak mengalami kesulitan akibat keterbatasan pengetahuan, pengalaman, serta sumber informasi yang relevan, termasuk buku-buku dan referensi lainnya. Namun, berkat bantuan, bimbingan, dan motivasi dari dosen, teman-teman, serta keluarga, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebaik mungkin. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada kedua orangtua tercinta, Ayahanda **Almeida Tasrif Hasibuan** dan Ibunda **Rukkiyah Nasution** yang telah memberikan kasih sayang, nasehat, motivasi, memenuhi

kebutuhan penulis, dukungan serta doa yang tiada henti kepada penulis.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan dalam penyusunan proposal penelitian ini. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Akrim, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.** selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan arahan dan motivasi kepada penulis dalam penulisan proposal penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

9. Seluruh Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Ibu **Agustina Hutabarat, S.Pd.** Selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 12 Medan
11. Ibu **Nurainun, S.Pd.I.** Selaku Wali Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan.
12. Seluruh Keluarga Besar, terutama kepanda Abang kandung saya yaitu **Irfandi Arif Hasibuan, Amd.Tem.** Kakak kandung saya yaitu **Annisa Almahira Hasibuan, S.H.** Adik Kandung saya yaitu **Duma Sari Hasibuan** dan **Ridho Aldiansyah Hasibuan** yang selalu memberikan dukungan, semangat serta motivasi segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.
13. Kakak sepupu saya **Nurul Hasanah Sikumbang**, terima kasih atas motivasi dan keceriaan yang telah diberikan, yang turut meringankan beban penulis selama proses penyusunan proposal penelitian ini.
14. Teman-teman seperjuangan penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal Penelitian ini belum sempurna baik penulisan maupun isi karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk penyempurnaan isi proposal penelitian ini.

Wassalamualaikum wr. Wb

Medan, April 2026
Penulis

Mazda Lifah Hasibuan
2202090135

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.7 Spesifikasi Produk	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kerangka Teoritis	12
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	12
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.1.1.3 Tujuan Media Pembelajaran.....	14
2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.1.2 Hakikat Buku Cerita Bergambar	18
2.1.2.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar	18
2.1.2.2 Fungsi Buku Cerita Bergambar	19
2.1.2.3 Tujuan Buku Cerita Bergambar	21
2.1.2.4 Manfaat Buku Cerita Bergambar.....	21
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Buku Cerita Bergambar.....	22
2.1.3.1 Kelebihan Media Buku Cerita Bergambar	22
2.1.3.2 Kekurangan Buku Cerita Bergambar	23
2.2 Penelitian Relevan	24
2.3 Kerangka Konseptual.....	39

2.4 Hipotesis	41
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	42
3.1 Metode Penelitian.....	42
3.2 Tahapan Penelitian.....	42
3.2.1 Lokasi Penelitian	43
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	44
3.2.3 Instrumen Penelitian	44
3.2.4 Analisis Data Penelitian	50
3.3 Rancangan Produk.....	54
3.3.1 Rancangan Internal.....	54
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	54
3.4 Tahapan Pengembangan.....	55
3.4.1 Pembuatan Produk	60
3.4.2 Pengujian Lapangan (Field Testing)	64
3.5 Jadwal Penelitian.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	66
4.1.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	66
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	71
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	79
4.1.3.1 Validasi Ahli	80
4.1.3.2 Revisi Produk	85
4.1.3.3 Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Siswa	88
4.2 Pembahasan Hasil	91
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran	9
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	46
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kepraktisan Angket Respon Guru	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Kepraktisan Angket Respon Siswa.....	48
Tabel 3.6 Skala Penilaian Validasi Produk.....	49
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	51
Tabel 3.8 Skala Angket Guru dan Siswa.....	51
Tabel 3.9 Skala Kepraktisan Angket Guru dan Siswa.....	52
Tabel 3.10 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	64
Tabel 4.1 Rancangan Produk	70
Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran	79
Tabel 4.3 Hasil Dari Validasi Ahli Media	80
Tabel 4.4 Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa	81
Tabel 4.5 Hasil Dari Validasi Ahli Materi	83
Tabel 4.6 Revisi Produk	84
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Guru	88
Tabel 4.8 Rekap Hasil Kepraktisan Siswa	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	39
Gambar 3.1 Gambar Model Pengembangan 4D	54
Gambar 3.2 Gambar Model Pengembangan Yang Dibatasi.....	58
Gambar 3.3 Pemilihan Gambar Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Legenda Danau Toba	60
Gambar 3.4 Perancangan Tata Letak Buku Cerita Bergambar Legenda Danau Toba	61
Gambar 3.5 Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara	62
Gambar 4.1 Pembuatan Buku Cerita Di Canva	72
Gambar 4.2 Cover Buku Cerita Bergambar Legenda Danau Toba	76
Gambar 4.3 Isi Buku Cerita Bergambar Legenda Danau Toba	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	104
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	105
Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik.....	113
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	115
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Media.....	118
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	121
Lampiran 7 Angket Respon Guru.....	124
Lampiran 8 Angket Respon Siswa.....	126
Lampiran 9 Dokumentasi.....	132
Lampiran 10 Berita Acara Seminar Proposal.....	133
Laampiran 11 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	135
Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	136
Lampiran 13 Lembar Pengesahan Proposal.....	137
Lampiran 14 Surat Izin Riset Penelitian.....	138
Lampiran 15 Surat Izin Telah Melaksanakan Penelitian.....	139
Lampiran 16 K 1	140
Lampiran 17 K 2.....	141
Lampiran 18 K 3	142
Lampiran 19 Hasil Turnitin	143

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca adalah salah satu fungsi kehidupan yang paling penting. Keterampilan membaca merupakan dasar dari semua proses pembelajaran. Kemampuan membaca yang tertanam dalam diri setiap anak akan meningkatkan derajat prestasi di sekolah dan dalam kehidupan bermasyarakat, membuka prospek keberhasilan dalam kehidupan yang lebih baik. Kemampuan membaca yang tinggi berdampak signifikan terhadap kemampuan memperoleh informasi; semakin banyak informasi yang Anda peroleh, semakin tinggi kualitas sumber daya manusia Anda. Literasi adalah keterampilan membaca, berpikir, dan menulis yang berupaya mengembangkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. (eko & Lily, 2023). Membaca adalah tindakan atau proses yang melibatkan pemanfaatan berbagai kemampuan membaca teks untuk memahami isinya. Membaca adalah proses menerima informasi yang disampaikan oleh pengarang melalui bahasa tulis (eko & Lily, 2023).

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Buku bergambar merupakan salah satu contoh media pembelajaran. Penggunaannya sangat praktis karena buku bergambar merupakan bagian dari media pembelajaran dan tidak memerlukan bantuan tambahan atau saran khusus. Buku bergambar disebut sebagai media yang mendukung pembelajaran, dengan berbagai macam hubungan antara teks, gambar, dan lainnya. Semua ini akan membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran Anda. Buku bergambar ini berisi

narasi teks pendek yang terkait dengan ilustrasi dan foto berwarna serta kosakata yang dapat disampaikan melalui teks. (Fernandes et al., 2022).

Buku cerita bergambar dengan kombinasi teks dan ilustrasi yang baik merupakan media yang mampu menarik minat peserta didik untuk membaca. Selain berfungsi dalam menanamkan budaya membaca, menginformasikan berbagai konsep ilmu pengetahuan yang sulit, buku cerita bergambar yang berbasis pada budaya juga berfungsi dalam hal penyampaian kebudayaan dan juga nilai-nilai moral yang ada di masyarakat agar peserta didik dapat mempelajari kebudayaannya dengan cara yang menarik. Berdasarkan hal tersebut, buku cerita bergambar dapat dikategorikan layak digunakan sebagai sarana belajar mengajar bagi peserta didik kelas rendah. (Shindi et al., 2025)

Pengembangan pendidikan karakter di Bangsa Indonesia sangat memerlukan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas dan bermutu tinggi untuk mencapai tujuan yang sudah dirancang untuk program dengan baik. Pendidikan di sekolah diharapkan mampu meningkatkan nilai - nilai kehidupan dan dapat menjelaskan tentang implikasinya terhadap kehidupan masyarakat. (2023, 2021)

Permasalahan tersebut didasarkan pada temuan karakter yang ditemukan pada observasi awal di SDS Muhammadiyah 12 Medan. salah satu strategi guru dalam menanamkan nilai karakter gemar membaca yaitu melalui strategi bercerita dengan memberikan siswa waktu 15 menit untuk membaca. Media yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan tersebut yaitu buku cerita bergambar berbasis Kebudayaan Nusantara. Cerita bergambar merupakan salah satu jenis sastra anak sehingga relevan dengan perkembangan siswa

usia sekolah dasar Buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran maupun sebagai sumber belajar, berguna untuk menyampaikan cerita dalam bentuk buku dengan rangkaian isi cerita, disertai dengan ilustrasi gambar, yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita, pembaca dapat lebih mudah memahami pesan dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan. (Saputra et al., 2022)

Buku bacaan yang diberikan kepada peserta didik haruslah buku - buku yang disengaja dirancang untuk usia persekolahan, dan buku yang digunakan adalah buku bergambar dengan proporsi tulisan dan gambar yang seimbang. Dalam setiap buku cerita bergambar, pasti terdapat gambar dan ilustrasi yang menarik, pada umumnya penuh dengan warna-warni. Gambar-gambar tersebut bahkan sudah terlihat di halaman sampul buku, hal tersebut disengaja untuk menarik perhatian anak dan pembaca pada umumnya. Di dalam isi juga terdapat gambar dan ilustrasi-ilustrasi yang dipadukan dengan teks-teks cerita sehingga membuat seolah-olah antara gambar dan teks cerita menjadi satu kesatuan yang utuh. Keberadaan gambar ataupun ilustrasi tersebut menambah keindahan serta bertujuan untuk memperkuat isi cerita. (Sari, 2023)

Selain berfungsi dalam menanamkan budaya membaca, menginformasikan berbagai konsep ilmu pengetahuan yang sulit, buku cerita bergambar yang berbasis pada budaya juga berfungsi dalam hal penyampaian kebudayaan dan juga nilai-nilai moral yang ada di masyarakat agar peserta didik dapat mempelajari kebudayaannya dengan cara yang menarik. Berdasarkan hal tersebut, buku cerita bergambar dapat dikategorikan layak digunakan sebagai sarana belajar mengajar bagi peserta didik kelas. Mengklaim bahwa karena anak-anak sangat menyukai

cerita bergambar, menggunakan buku cerita bergambar untuk peserta didik sekolah dasar adalah ide yang bagus. (Sari, 2023)

Berdasarkan penelitian yang disimpulkan (Fernandes et al., 2022) bahwa (1) Media Buku cerita bergambar yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 90,01% kategori sangat valid, 2 validator ahli materi dengan persentase 79,37% pada kategori valid dan 2 validator ahli bahasa dengan persentase 87% pada kategori sangat valid, (2) Hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji terbatas di kelas, dengan persentase 95,2% pada kategori sangat praktis. Dengan demikian buku cerita bergambar yang dikembangkan praktis (3) Keefektifan buku cerita bergambar dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal tes dan diperoleh data hasil uji lapangan, dengan persentase rata-rata nilai siswa N Gain 76% pada kategori Efektif.

Pada penelitian kedua oleh (Andriyani, 2020) Hasil dari uji 3 validator (ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran) diperoleh skor berbeda. Skor kelayakan yang diperoleh dari ahli materi sebesar 85,5% dan berkategori sangat tinggi, skor kelayakan ahli media sebesar 95,5% dan berkategori sangat layak, dan dari ahli desain pembelajaran mendapat skor kelayakan sebesar 75,5% berkategori layak untuk digunakan.

Pada penelitian ketiga oleh (Umiyati, 2021) menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD berkategori sangat tinggi dengan presentase kelayakan sebesar 95,5% dari 4 aspek. Aspek yang divalidasi meliputi konsistensi, format, organisasi, dan daya tarik. Aspek konsistensi mendapatkan skor kelayakan 92% dan memiliki 3 indikator sebagai

berikut: kesesuaian jenis dan ukuran huruf (*font*) dengan satu butir pertanyaan yaitu, kesesuaian jenis dan ukuran huruf (*font*).

Pada penelitian keempat (Taupik & Fitriani, 2021) hasil uji validasi ahli muatan pendidikan karakter yang memperoleh skor 30 dengan presentase akhir 93,7% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan diberikan saran mengubah pertanyaan yang berbasis berpikir kritis. Hasil uji validasi bahasa memperoleh skor 62 dengan presentase 91% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan saran yang diberikan yaitu pengoreksian huruf kapital yang digunakan.

Penelitian kelima (Sari, 2023) Tingkat kevalidan diperoleh dari validasi oleh ahli materi tahap ke-1 dengan nilai 3,8 dengan kategori “valid”, kemudian pada penilaian ahli materi tahap ke-2 dengan nilai 5 termasuk kategori “sangat valid”, selanjutnya pada validasi oleh ahli media tahap ke-1 dengan nilai 3,9 dengan kategori “valid”, Tingkat kepraktisan buku cerita bergambar yang dikembangkan dengan dengan ahli praktisi yang dilakukan oleh 2 orang guru kelas III Sekolah Dasar diperoleh nilai 4,8 dari ahli praktisi I, dan nilai 4,7 dari ahli praktisi II dan keduanya termasuk kategori “sangat praktis”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter perlu dikembangkan melalui media pembelajaran yang menarik dan kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang efektif adalah buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara, karena media ini mampu memadukan unsur visual, teks, dan nilai-nilai budaya yang mengandung pesan moral serta karakter positif. Pengembangan buku cerita bergambar ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendidik, membantu

siswa menumbuhkan rasa tanggung jawab, gemar membaca, serta mengenal dan mencintai kebudayaan bangsanya sendiri.

Salah satu bentuk kebudayaan Nusantara yang dapat diangkat dalam pengembangan buku cerita bergambar adalah kisah legenda Danau Toba dari Provinsi Sumatera Utara. Melalui adaptasi cerita ini menjadi bentuk buku bergambar yang menarik dan mudah dipahami, siswa tidak hanya diajak untuk membaca, tetapi juga untuk memahami nilai-nilai luhur budaya bangsa. Dengan demikian, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan”** menjadi relevan dan penting untuk dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan karakter di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan dunia anak untuk menanamkan nilai-nilai karakter.
2. Buku bacaan anak yang digunakan di sekolah masih terbatas dan belum banyak yang mengangkat tema kebudayaan Nusantara.
3. Diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang dapat menanamkan nilai karakter sekaligus memperkenalkan budaya bangsa.

4. Siswa kesulitan memahami nilai moral dalam cerita tanpa bantuan ilustrasi, sehingga diperlukan media bergambar yang mampu memperjelas isi cerita dan memperkuat penanaman karakter.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memudahkan dan memfokuskan penelitian yang akan dilaksanakan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Batasan dalam penelitian ini, yaitu Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD?
2. Bagaimana kevalidan terhadap penggunaan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dalam menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD?
3. Bagaimana kepraktisan terhadap penggunaan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dalam menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD?

1.5 Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui proses pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD.

2. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD?
3. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD?

1.6 Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah referensi dan memperkaya kajian ilmiah mengenai pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa sekolah dasar, khususnya dalam bidang pendidikan dasar, literasi, dan pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, Membantu siswa memahami nilai-nilai karakter melalui cerita yang dekat dengan budaya Nusantara, meningkatkan minat baca, serta menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya bangsa.
- b. Bagi Guru, Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mudah digunakan untuk mendukung kegiatan literasi serta penanaman nilai karakter di kelas rendah.
- c. Bagi Sekolah, Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan program literasi sekolah dan penguatan pendidikan karakter melalui penyediaan bahan bacaan yang relevan dan bermakna.

- d. Bagi Peneliti Lain, Menjadi referensi dan dasar bagi penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran, khususnya buku cerita bergambar berbasis budaya lokal untuk memperkuat karakter siswa.

1.7 Spesifikan Produk

Produk pada penelitian ini ialah dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru di dalam kelas, khususnya melalui buku cerita bergambar kisah “ Legenda Danau Toba” yang memuat nilai-nilai karakter dalam kebudayaan Nusantara. Buku ini memuat nilai-nilai karakter tanggung jawab, kejujuran, dan gemar membaca, serta dirancang secara menarik dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Di dalam produk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran

Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara

No	Produk	Keterangan
1.	Nama Produk	Buku Cerita Bergambar Legenda “Danau Toba” Berbasis Kebudayaan Nusantara
2.	Alat dan Bahan	Canva, Laptop, gambar ilustrasi budaya Nusantara, teks cerita
3.	Warna/tampilan	Warna cerah dan menarik, ilustrasi khas kebudayaan Nusantara, huruf sederhana dan mudah dibaca oleh siswa kelas III SD
4.	Target Pengguna	Siswa Kelas III SD
5.	Langkah-langkah pembuatan	1. Menyusun isi cerita legenda berbasis kebudayaan nusantara

		<ol style="list-style-type: none">2. Menentukan nilai karakter yang akan ditanamkan3. Membuat ilustrasi dan desain halaman buku cerita4. Menggabungkan teks dan gambar menggunakan canva5. Melakukan revisi berdasarkan masukan ahli6. Finalisasi produk buku cerita bergambar
--	--	--

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. (Daniyati Ani et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran. (Fadillah, 2020)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Septy Nurfadhillah et al., 2021)

Adapun kesimpulan dari pendapat ahli di atas yaitu Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu, baik berupa alat fisik maupun nonfisik, yang digunakan secara sengaja sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran sehingga dapat mempermudah guru dalam

menyampaikan materi, membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran antara lain: Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar, Mendorong motivasi belajar, Menambah variasi dalam penyajian materi, Menambahkan pengertian nyata tentang suatu pengetahuan, Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya, mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa). (Trisiana, 2020).

Rowntee mengemukakan fungsi dari media dalam pembelajaran yaitu ada enam, diantaranya adalah Membangkitkan motivasi belajar, Mengulang apa yang telah dipelajari, Menyediakan stimulus belajar, Mengaktifkan respon siswa, Memberikan umpan balik dengan segera, Menggalakkan latihan yang serasi. (Daniyati Ani et al., 2023)

Ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran antara lain: (1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran; (3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran; (4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa; (5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran; (6) Mengurangi terjadinya verbalisme; dan (7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. (Sitepu, 2022)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam menunjang proses

belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi yang dapat memperjelas materi, meningkatkan motivasi dan respons belajar peserta didik, serta memberikan stimulus dan umpan balik dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran membantu mengurangi verbalisme, menambah variasi pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

2.1.1.3 Tujuan Media Pembelajaran

Berikut kami sampaikan mengenai tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan. Tujuan media dalam proses mengajar :

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. (Daniyati Ani et al., 2023)

Media pembelajaran memiliki tujuan yang penting dalam proses pembelajaran. menjelaskan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran meliputi empat aspek utama. Pertama, media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pembelajaran di kelas. Kedua, media ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Ketiga, media pembelajaran

bertujuan untuk menjaga relevansi materi dengan tujuan belajar. Terakhir, media ini bertujuan untuk membantu fokus pembelajar. (Titin et al., 2023) Tujuan media pembelajaran khususnya pada anak usia SD/MI adalah untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan murid. (Miftah Arief, 2021)

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran berperan dalam menarik perhatian peserta didik, memperjelas makna materi, serta membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta membantu peserta didik agar tetap fokus selama proses belajar berlangsung. Khususnya pada jenjang SD/MI, media pembelajaran juga berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik sehingga interaksi belajar menjadi lebih efektif. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas dan keberhasilan proses pembelajaran.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Hidayat, M., & Salim, 2022), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta

memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.

- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui

penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran menurut Rohani (2019:22) dalam (Trisiana, 2020) adalah:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- b. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimana pun berada
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- d. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Manfaat media pembelajaran secara umum manfaat praktis media dalam proses pembelajaran disampaikan oleh Sudjana dan Rivai dalam (Fadillah, 2020) adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat besar dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, memperjelas materi sehingga mudah dipahami, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan interaktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran mendorong keaktifan siswa melalui berbagai aktivitas belajar, membantu penyampaian materi secara seragam, mengurangi perbedaan penafsiran, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

2.1.2 Hakikat Buku Cerita Bergambar

2.1.2.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar juga dapat menimbulkan respon positif pada diri anak yang membacanya. Secara tidak langsung, cerita merangsang otak untuk menganyam jaringan intelektual anak. Buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, di mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung agar menjadi sebuah kesatuan cerita. (Agustina, 2019).

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media komunikasi berupa buku berjilid yang berisi informasi dan pengetahuan yang menyajikan suatu karangan, kisah maupun dongeng yang dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas teks dan untuk membantu proses pemahaman terhadap objek yang ada di dalam sebuah cerita. (Nadya, 2018)

Buku cerita bergambar merupakan bentuk cerita yang dihiasi dengan ilustrasi isi cerita berupa gambar. Melalui buku cerita bergambar pun, kemampuan anak untuk mengingat kembali informasi yang pernah diterimanya mulai terasah. Kemampuan mengingat kembali ini akan sangat berguna pada perkembangannya sebagai makhluk individu dan sosial yang bermoral dan berakhlak baik. (R, 2020)

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan media pembelajaran dan komunikasi yang memadukan teks dan ilustrasi secara terpadu sehingga membentuk satu kesatuan cerita yang saling melengkapi. Keberadaan gambar berfungsi untuk memperjelas isi teks, membantu proses pemahaman, serta mempermudah anak dalam mengingat informasi yang diperoleh. Dengan demikian, buku cerita bergambar

tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian cerita, tetapi juga berkontribusi dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan moral anak.

2.1.2.2 Fungsi Buku Cerita Bergambar

Pada umumnya buku cerita bergambar berfungsi sebagai bahan bacaan anak-anak tingkat sekolah dasar. Namun buku cerita bergambar dapat dijadikan suatu sumber belajar di dalam pembelajaran. Fungsi buku cerita bergambar ialah sebagai sarana yang dapat membantu anak dalam mengembangkan tingkat emosi yang dimiliki oleh anak. Melalui buku cerita bergambar peserta didik dapat mempelajari pengalaman hidup di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat. (Vadilah & Kusuma, n.d.)

Dengan gambar-gambar cerita menarik yang dihadirkan, anak akan membaca dengan penuh kesungguhan mengikuti dan mencoba memahami alur gambar aksi yang dilihatnya, dan itu mungkin sekali dilakukan berkali-kali. Gambar-gambar cerita itu menjadi salah satu daya gerak mengembangkan fantasi lewat imajinasi dan logika. beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar sebagai berikut (Moderasi et al., 2022) :

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi.
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan di dunia di tengah masyarakat dan alam.
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi, dan pengembangan perasaan.
- d. Cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan.

- e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan.
- f. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi

Menurut (Ade Vilya Ramadhani et al., 2025), terdapat tiga fungsi utama buku cerita bergambar dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Meningkatkan daya tarik membaca: Ilustrasi menarik dapat menarik minat siswa untuk membaca. Warna, karakter, dan desain visual yang menarik mampu memikat perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terus membaca.
- b. Mempermudah pemahaman: Gambar-gambar dalam buku cerita bergambar membantu siswa memahami isi cerita tanpa harus membaca seluruh teks secara mendetail, hal ini sangat bermanfaat bagi siswa yang masih dalam tahap awal belajar membaca.
- c. Meningkatkan keterlibatan emosional: Karakter dalam buku cerita bergambar dapat membangun koneksi emosional dengan siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami emosi dan pesan moral yang terdapat dalam cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan anak sekolah dasar, tetapi juga sebagai sumber belajar yang efektif dalam pembelajaran. Buku cerita bergambar mampu meningkatkan minat membaca, mempermudah pemahaman materi, serta mengembangkan emosi, imajinasi, dan keterlibatan emosional peserta didik. Selain itu, buku cerita bergambar membantu anak memahami

kehidupan sosial, mengenal lingkungan sekitar, mengapresiasi keindahan, memperoleh kesenangan, serta menanamkan nilai dan pengalaman hidup melalui cerita yang disajikan.

2.1.2.3 Tujuan Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar mempunyai tujuan yaitu digunakan sebagai media yang baik untuk mengembangkan minat baca dan kemampuan berbicara anak, dengan menggunakan media buku cerita bergambar anak akan dapat diberikan stimulasi dalam mengembangkan bahasa ekspresif anak khususnya dalam perkembangan bicara. (Eni, 2023)

Selain itu tujuan media buku cerita bergambar menurut Arsyad adalah:

- 1) Untuk menerangkan suatu materi pelajaran kepada peserta didik.
- 2) Sebagai pancingan untuk kegiatan latihan berbahasa, yaitu memancing merespon peserta didik pada materi yang disampaikan.
- 3) Menggabungkan suatu unsur kebudayaan dengan kegiatan kelas melalui penggunaan poster, iklan, gambar peristiwa, surat, dan sebagainya yang berhubungan dengan ilustrasi suatu unsur kebudayaan yang sedang dibahas.
- 4) Mewujudkan suatu situasi yang optimal. (et al., 2019)

2.1.2.4 Manfaat Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar mempunyai berbagai manfaat, antara lain meningkatkan daya tarik membaca, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Untuk mengoptimalkan pemanfaatannya, strategi seperti membaca bersama secara interaktif, diskusi serta

refleksi, dan aktivitas kreatif berbasis buku cerita perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. (Ade Vilya Ramadhani et al., 2025)

Manfaat dari buku cerita bergambar tidak hanya meningkatkan kreativitas anak tapi diantaranya yaitu 1) merangsang imajinasi anak, 2) memperluas pengalaman, 3) melatih keterampilan, 4) memperkaya kosa kata, 5) meningkatkan daya tangkap, 6) mengembangkan perasaan, 7) memajukan emosi anak. (Billa et al., 2023) Manfaat dari buku cerita bergambar ini ialah dapat merangsang dan menarik minat peserta didik untuk membaca serta dapat membantu siswa untuk dapat memahami isi cerita melalui tulisan yang didukung dengan ilustrasi. (Vadilah & Kusuma, n.d.)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Buku cerita bergambar memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan minat baca, mempermudah pemahaman melalui perpaduan teks dan ilustrasi, serta melibatkan emosi peserta didik. Selain itu, buku cerita bergambar bermanfaat bagi perkembangan anak, seperti merangsang imajinasi, memperkaya kosakata, dan mengembangkan kemampuan serta emosi, sehingga membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan.

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Buku Cerita Bergambar

2.1.3.1 Kelebihan Buku Cerita Bergambar

1. Pada prinsipnya cergam sebagai media sama seperti media cetak maupun elektronik sebagai media informasi sekaligus menghibur.
2. Cergam bisa membantu minat para pembacannya, sehingga dapat dinikmati oleh segala usia. Selain itu cergam juga sangat mudah untuk dibawa pembacanya kemanapun pergi.

3. Cergam tidak mengenal kadaluarsa, karena cergam masih bisa dibaca sampai 20 tahun bahkan 100 tahun mendatang.
4. Cergam sebagai produk koleksi karena memiliki tolak ukur dari sisi jumlah produksi maupun perkembangan zaman.
5. Cergam mampu berkembang ke media lainnya seperti animasi, film dan pernak – pernik. Biaya produksi cergam lebih murah. (Agustina, 2019)

2.1.3.2 Kekurangan Buku Cerita Bergambar

1. Cergam tidak bergerak dan mengeluarkan suara.
2. Cergam tergantung pada media visual atau bentuk. Jika tidak ada visualnya, cerita yang disampaikan tidak bisa ditangkap dengan baik oleh pembacanya.
3. Proses pembuatan cergam bisa dikatakan mudah. Oleh karena itu, cergam merupakan sebuah media yang rawan pembacanya/ditiru oleh orang lain.
4. Pembaca menjadi malas untuk membaca teks yang banyak dan apalagi bila kata-kata yang bersifat tinggi, karena pembaca merasa sudah terbantu melalui visual yang disajikan dalam sebuah cerita tersebut yang telah disusun dengan baik.

Berdasarkan uraian kelebihan dan kekurangan buku cerita bergambar (cergam), dapat disimpulkan bahwa cergam merupakan media yang efektif sebagai sarana informasi dan hiburan karena mampu meningkatkan minat baca, mudah dibawa, dapat dinikmati oleh berbagai usia, memiliki daya tahan yang panjang, bernilai sebagai koleksi, serta berpotensi dikembangkan ke media lain dengan biaya produksi yang relatif murah. Namun demikian, cergam juga memiliki keterbatasan, antara lain tidak menyajikan unsur gerak dan suara, sangat bergantung pada kekuatan visual, rentan untuk ditiru, serta berpotensi mengurangi

minat pembaca dalam membaca teks yang panjang dan kompleks. Oleh karena itu, penggunaan buku cerita bergambar perlu dipadukan dengan strategi atau media pendukung lainnya agar kelebihannya dapat dimaksimalkan dan kekurangannya dapat diminimalkan dalam proses pembelajaran.

2.2 Penelitian Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti:

No	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Kelas II SD Tema 3 Sebagai Sarana Literasi.	(Umiyati, 2021)	Mengembangkan buku cerita bergambar dengan pendekatan Research and Development (RnD) serta melibatkan validasi ahli untuk menilai kelayakan produk. Selain itu kedua penelitian menekankan nilai-nilai karakter yang dapat mengetahui isi cerita yang	Perbedaan utama terletak pada mata pelajaran dan tingkat kelas yang menjadi fokus penelitian Teresia mengembangkan buku cerita bergambar berbasis pendidikan karakter untuk kelas II SD tema 3, sedangkan penelitian saya mengembangkan

			<p>menarik dan menyenangkan agar mampu meningkatkan siswa lebih aktif dalam proses belajar.</p>	<p>buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD. Selain itu, materi yang dikembangkan pada penelitian teresia beroreantasi pada kompetensi tema 3, sedangkan penelitian saya mengenai nilai-nilai karakter dalam kebudayaan nusantara.</p> <p>Mekanisme putaran dan visual juga berbeda, karena penelitian ini menekankan pengembangan</p>
--	--	--	---	---

				<p>buku cerita bergambar berbasis pendidikan karakter, sementara penelitian saya berfokus pada nilai-nilai karakter dalam kebudayaan nusantara.</p>
2.	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Kelas 3.</p>	<p>(Andriyani, 2020)</p>	<p>Kedua penelitian sama-sama menggunakan model RnD dalam media buku cerita bergambar untuk menilai karakter-karakter. Keduanya bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran buku cerita</p>	<p>Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan. penelitian seperti mengembangkan media untuk materi buku cerita pada legenda tersebut</p>

			bergambar untuk menilai karakter-karakter. Selain itu kedua menargetkan peningkatan pemahaman buku cerita melalui nilai karakter.	
3.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tapa Malenggang Sebagai Media Literasi Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar	(Sari, 2023)	Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian saya karena sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar yang berbentuk nilai-nilai karakter. Kedua penelitian ini sama-sama menceritakan legenda dalam media buku cerita	Perbedaan utama terletak pada materi pembelajaran media dikembangkan Anggita Sari untuk mengenalkan cerita rakyat pada siswa kelas III SD, penelitian saya berfokus pada nilai karakter dan kebudayaan nusantara, selain itu sasaran peserta

			<p>bergambar.</p> <p>Keduanya juga melakukan uji validitas media dari aspek tampilan, fungsi, dan keefektifan dalam membantu pemahaman siswa.</p>	<p>didiknya ada persamaan dalam kelasnya.</p>
4.	<p>Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar.</p>	<p>(Taupik & Fitriani, 2021)</p>	<p>Kedua penelitian menggunakan media bergambar yang meningkatkan nilai-nilai karakter. Media pembelajaran yang dikembangkan sama-sama memiliki karakter dengan penyampaian materi untuk meningkatkan</p>	<p>Meskipun bentuk medianya sama yang memiliki buku cerita bergambar dengan tema cerita berbeda. Penelitian Lucia Dewi dan Krisma Widi menekankan pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan</p>

			<p>motivasi, fokus terhadap buku cerita tersebut.</p>	<p>karakter tanggung jawab siswa di sekolah dasar, sedangkan penelitian saya menekankan pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III. Media yang dikembangkan pada penelitian Lucia Dewi dan Krisma Widi lebih berorientasi pada digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab.</p>
--	--	--	---	---

5.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter untuk pembelajaran Membaca Siswa SD Kelas IV.	(R, 2020)	Kedua penelitian menekankan berbasis karakter dan nilai-nilai untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas yang bersifat langsung dan menarik. Sama seperti penelitian saya juga menggunakan media buku cerita bergambar sebagai media inti dan mengevaluasi melalui penilaian adab siswa dalam nilai-nilai karakter tersebut.	Penelitian Rina Puwarni menggunakan buku cerita bergambar berbasis karakter yang terfokus dalam buku cerita tersebut. Sementara itu penelitian saya menggunakan media buku cerita dalam nilai karakter, disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III yang lebih membutuhkan pendekatan pada gambar.
6.	Pengembangan Buku Cerita	(Saputra et al., 2022)	Kedua penelitian mengembangkan	Perbedaan utama terletak pada fokus

	<p>Bergambar</p> <p>Berbasis</p> <p>Kearifan Lokal</p> <p>NTB untuk</p> <p>Menanamkan</p> <p>Nilai-nilai</p> <p>Karakter Pada</p> <p>Siswa Kelas IV</p> <p>Sekolah Dasar.</p>		<p>buku cerita</p> <p>bergambar dengan</p> <p>pendekatan</p> <p>Research and</p> <p>Development</p> <p>(RnD) serta</p> <p>melibatkan</p> <p>validasi ahli untuk</p> <p>menilai kelayakan</p> <p>produk. Sama-</p> <p>sama menekankan</p> <p>penanaman nilai-</p> <p>nilai karakter</p> <p>melalui cerita</p> <p>yang menarik dan</p> <p>menyenangkan</p> <p>agar siswa lebih</p> <p>aktif dalam</p> <p>pembelajaran.</p>	<p>dan sasaran</p> <p>penelitian.</p> <p>Penelitian Saputra</p> <p>berfokus pada</p> <p>kearifan lokal NTB</p> <p>dengan sasaran</p> <p>siswa kelas IV SD,</p> <p>sedangkan</p> <p>penelitian saya</p> <p>menekankan</p> <p>kebudayaan</p> <p>Nusantara dan</p> <p>penanaman nilai</p> <p>karakter pada siswa</p> <p>kelas III SD.</p>
7.	<p>Pendidikan</p> <p>Karakter:</p> <p>Media Buku</p> <p>Cerita</p> <p>Bergambar</p>	<p>(Sugiri et al.,</p> <p>2025)</p>	<p>Keduanya</p> <p>menggunakan</p> <p>media buku cerita</p> <p>bergambar sebagai</p> <p>sarana</p>	<p>Perbedaan antara</p> <p>kedua penelitian</p> <p>terletak pada fokus</p> <p>budaya, ruang</p> <p>lingkup nilai</p>

	<p> Berbasis Waayang Sukuraga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dalam Materi Tanggung Jawab pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. </p>		<p> pembelajaran. Sama-sama mengangkat unsur kebudayaan lokal Indonesia sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Kedua penelitian bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan nilai karakter pada siswa sekolah dasar. </p>	<p> karakter, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penelitian pertama mengembangkan buku cerita bergambar berbasis Wayang Sukuraga yang merupakan budaya lokal tertentu dan difokuskan pada peningkatan pemahaman konsep tanggung jawab dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan buku cerita </p>
--	--	--	---	---

				<p>bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang mencakup berbagai budaya Indonesia dengan tujuan menanamkan nilai-nilai karakter secara lebih luas pada siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, penelitian pertama lebih menekankan pada pengukuran peningkatan pemahaman konsep, sedangkan penelitian ini berfokus pada proses pengembangan dan kelayakan media sebagai sarana</p>
--	--	--	--	--

				penanaman nilai karakter.
8.	Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Barat Sebagai Media Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar	(Inovasi & Dasar, 2025)	Kedua judul sama-sama menggunakan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran. Keduanya berbasis nilai budaya lokal/nasional sebagai sumber materi pembelajaran. Sama-sama bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Sama-sama memanfaatkan cerita dan ilustrasi	Perbedaan antara kedua judul skripsi terletak pada cakupan budaya, sasaran peserta didik, serta pendekatan penelitian yang digunakan. Judul pertama berfokus pada pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Kalimantan Barat, sehingga nilai-nilai karakter yang ditanamkan bersumber dari budaya daerah tertentu dan

			<p>untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.</p>	<p>ditujukan untuk siswa sekolah dasar secara umum. Sementara itu, judul kedua mengembangkan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang mencakup berbagai budaya Indonesia dengan sasaran yang lebih spesifik, yaitu siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, judul kedua secara jelas menekankan pendekatan pengembangan (Research and Development) dalam</p>
--	--	--	--	--

				<p>menghasilkan produk media pembelajaran, sedangkan judul pertama lebih menitikberatkan pada pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai media pendidikan karakter.</p>
9.	<p>Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Nilai Karakter Sebagai Penunjang Literasi</p>	<p>(Mila, Burhanuddin, Zulfadli, Yul 2021)</p>	<p>Kedua penelitian sama-sama mengembangkan media cerita/buku cerita bergambar sebagai sarana pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Selain itu, keduanya menekankan</p>	<p>Perbedaan kedua penelitian terletak pada fokus pengembangan dan dasar materi. Penelitian pertama menitikberatkan pada pengembangan cerita bergambar berbasis nilai karakter sebagai penunjang literasi,</p>

			<p>penggunaan cerita yang menarik dan ilustratif untuk meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa, serta menggunakan pendekatan pengembangan media pembelajaran dalam proses penelitiannya.</p>	<p>sehingga fokus utamanya adalah peningkatan kemampuan literasi siswa. Sementara itu, penelitian kedua berbasis kebudayaan Nusantara dengan tujuan utama menanamkan nilai karakter melalui pengenalan budaya, sehingga aspek budaya menjadi landasan utama dalam pengembangan isi cerita.</p>
10.	<p>Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk</p>	<p>(Lasmawan et al., 2022)</p>	<p>Kedua penelitian sama-sama mengembangkan buku cerita</p>	<p>Perbedaan kedua penelitian terletak pada fokus nilai karakter, jenjang</p>

	<p>Menanamkan Nilai Karakter Disiplin Bagi Siswa Kelas I Sekolah Dasar</p>		<p>bergambar sebagai media pembelajaran dengan tujuan menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Keduanya menggunakan pendekatan pengembangan media pembelajaran serta memanfaatkan cerita dan ilustrasi yang menarik agar siswa lebih aktif dan mudah memahami nilai karakter yang disampaikan.</p>	<p>kelas, dan dasar pengembangan materi. Penelitian pertama secara khusus menitikberatkan pada nilai karakter disiplin dengan sasaran siswa kelas I sekolah dasar, sedangkan penelitian kedua menanamkan nilai karakter secara lebih luas berbasis kebudayaan Nusantara dengan sasaran siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, penelitian kedua menonjolkan unsur keberagaman budaya sebagai</p>
--	--	--	---	---

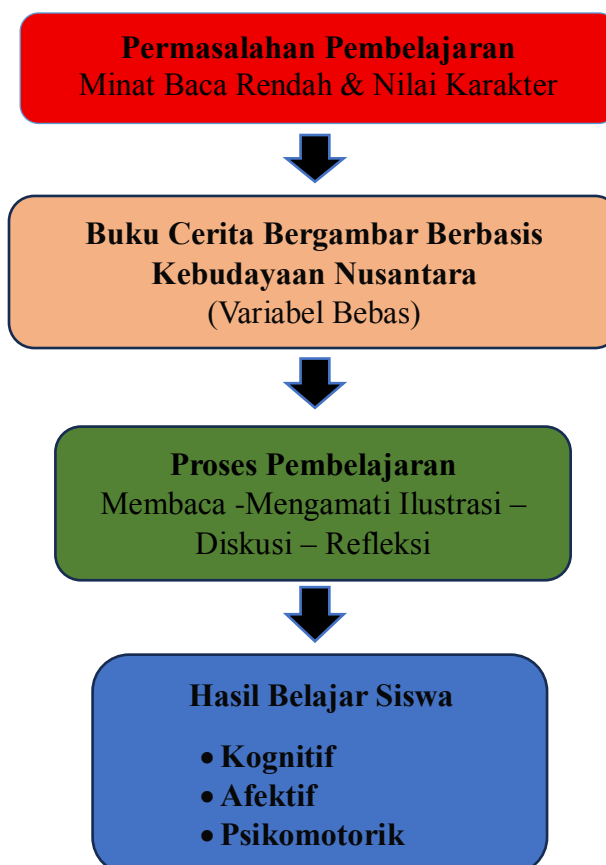
				landasan isi cerita, sementara penelitian pertama lebih berfokus pada pembentukan karakter disiplin sesuai tahap perkembangan awal siswa.
--	--	--	--	---

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara sebagai media pembelajaran dalam rangka menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan. Kerangka konseptual disusun untuk menggambarkan hubungan antara media pembelajaran yang dikembangkan dengan hasil belajar dan penanaman nilai karakter pada siswa. Buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara dipilih karena memadukan unsur visual dan verbal yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar serta mengandung nilai-nilai budaya dan karakter yang relevan. Melalui penggunaan media ini dalam kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan lebih tertarik, aktif, dan mampu memahami materi pembelajaran sekaligus menginternalisasi nilai karakter yang disampaikan dalam cerita, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan bermakna.

Berdasarkan kajian teori, pembelajaran yang efektif pada siswa sekolah dasar memerlukan media yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara dipandang sebagai media yang mampu memadukan unsur visual dan verbal, serta mengandung nilai-nilai karakter yang disajikan melalui cerita rakyat.

Secara konseptual, penggunaan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara dalam proses pembelajaran diduga dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui kegiatan membaca, mengamati ilustrasi, berdiskusi, dan refleksi, siswa diharapkan mampu membangun pemahaman secara aktif dan menginternalisasi nilai karakter yang disampaikan dalam cerita. Dengan demikian, penggunaan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan.





Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan dari suatu penelitian, yang nantinya akan dibuktikan kebenaran hipotesis tersebut secara nyata melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

1. Mengetahui bagaimana proses pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD
2. Mengetahui bagaimana kevalidan pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD
3. Mengetahui bagaimana kepraktisan pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan produk baru, dan juga dapat mengembangkan sebuah produk yang sudah ada serta dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang diadopsi menurut (Taupik & Fitriani, 2021) yang meliputi tahap pembatasan (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas 3 SD. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan akan diuji oleh siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 12 Medan.

3.2 Tahapan Penelitian

Pada tahap awal, peneliti melakukan pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang meliputi penyusunan alur cerita, penentuan tema budaya daerah, serta perancangan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan. Konten buku cerita disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai karakter yang ingin ditanamkan, seperti kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan cinta tanah air, sehingga buku cerita yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga edukatif dan bermakna.

Selanjutnya, peneliti melakukan proses perancangan dan penyusunan buku cerita bergambar dengan mengintegrasikan teks cerita, ilustrasi budaya Nusantara, serta penggunaan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh siswa kelas III. Desain buku disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, menggunakan warna yang menarik dan gambar yang kontekstual agar mampu meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah validasi oleh para ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan buku cerita bergambar dari segi kesesuaian materi kebudayaan Nusantara, ketepatan nilai karakter yang disajikan, kualitas ilustrasi, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan siswa sekolah dasar. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Setelah direvisi, buku cerita bergambar selanjutnya diuji coba secara terbatas kepada guru dan siswa kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan untuk mengetahui kepraktisan, kemudahan penggunaan, dan respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui kelayakan dan kebermanfaatan buku cerita bergambar dalam menanamkan nilai karakter melalui pembelajaran berbasis kebudayaan Nusantara.

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 12 Medan, Jl. Kapten Muslim Gg. Jawa Komp. Muhammadiyah No 17, Sei Sikambing C. II, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera 20123. Penelitian metode pengembangan ini dilaksanakan pada bulan November-Maret 2025/2026.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber dengan menggunakan berbagai metode dan instrumen selama kegiatan penelitian berlangsung. Berdasarkan sumbernya, data penelitian dapat dibedakan dalam dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber datanya. Adapun data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari sumber yang telah ada, misalnya Biro Pusat Statistik (BPS), laporan kegiatan, jurnal ilmiah, dan sebagainya (Sani, 2022).

3.2.3 Instrumen Penelitian

penyusunan dan pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian. Jika instrumen penelitian tidak dapat digunakan untuk memperoleh data yang valid, maka hasil penelitian tidak akan dipercaya (Sani, 2022). Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur penelitian yang dapat membuat kesimpulan nilai atau mutu dari suatu penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara dan angket. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu:

1. Instrumen lembar angket validasi media pembelajaran

Instrumen validasi media pembelajaran untuk penelitian ini berupa angket untuk mengukur terkait media pembelajaran yang dikembangkan apakah valid atau tidak. Adapun instrumen validasi media yaitu:

a. Instrumen lembar angket validasi ahli materi

Instrumen penelitian para ahli yang digunakan yaitu berupa lembar validator untuk ahli dimana berfungsi untuk mengetahui validitas dan kelayakan

dari isi materi dari buku cerita berbasis kebudayaan nusantara untuk menanamkan nilai karakter di SD Muhammadiyah 12 Medan. Untuk melakukan validasi memperoleh saran atau masukan dari palidator materi untuk dapat mengembangkan buku cerita berbasis kebudayaan nusantara.

Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dapat dilihat dari aspek pertimbangan isi, bisa dilihat dari tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	No. Item
Kebenaran Konsep	1. Tujuan pembelajaran 2. Kompetensi dasar	1, 2
Materi	1. Pilihan materi yang tepat 2. Materi yang jelas 3. Materi yang aktual 4. Terkandung untur pada materi 5. Cakupan informasi dalam capaian tujuan 6. Informasi tersebut dijelaskan dengan contoh 7. Daya tarik informasi yang disajikan 8. Materi yang sistematis	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Pembelajaran	1. Kejelasan pada panduan belajar 2. Memberikan dorongan dan umpan balik 3. Interaksi penggunaan 4. Pemahaman konsep	11, 14

(Nita, 2024)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek kebenaran konsep, materi dan pembelajaran. Dari aspek tersebut dibagi lagi menjadi beberapa indikator. Indikator tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada para ahli materi.

b. Instrumen lembar angket validasi ahli media

Instrumen ahli media yang digunakan dalam buku cerita bergambar berbasisi kebudayaan nusantara yang telah dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen validasi media:

Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen ahli media

Aspek	Indikator	No. Item
Tampilan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk buku cerita 2. Kombinasi dan pemilihan warna 3. Kemenarikan gambar 4. Kejelasan tulisan pada buku cerita 	1, 2, 3, 4
Isi materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian isi dengan tema 2. Kejelasan penyajian materi 3. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami 	5, 6, 7
Penggunaan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan dalam menggunakan media 2. Kepraktisan media 3. Media tepat bagi siswa kelas III SD 4. Keamanan media bagi penggunaan 	8, 9

(Nita, 2024)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek tampilan media, isi materi dan penggunaan media . Dari aspek tersebut dibagi lagi menjadi beberapa indikator. Indikator tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada para ahli media.

c. Instrumen lembar angket validasi ahli bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan dalam untuk menilai kelayakan aspek kebahasaan pada buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa ialah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No. Item
Kesesuaian Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD 2. Penggunaan bahasa baku dalam materi 3. Penggunaan bahasa tidak mengandung unsur pornografi 	1, 2, 3
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan pemahaman bahasa sesuai dengan tingkat SD 2. Tidak terdapat penafsiran ganda bahasa 	4, 5, 6, 7
Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan istilah tepat dan konsisten dalam penyajian materi 2. Ketepatan ejaan dan istilah 3. Ketepatan tanda baca 	8,9,10

(Nita, 2024)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek kesesuaian

bahasa, materi dan pembelajaran. Dari aspek tersebut dibagi lagi menjadi beberapa indikator. Indikator tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada para ahli bahasa.

2. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran

Instrumen kepraktisan media pembelajaran yaitu angket. Angket disebarkan yaitu angker yang dipergunakan agar bisa mengukur media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara yang dikembangkan apakah mempunyai kepraktisan sebagai media pembelajaran. Adapun instrument kepraktisan dalam penelitian ada 2 jenis, yaitu :

a. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan untuk Respon Guru

Instrumen ini angket akan disebar setelah uji coba media. Instrumen ini bertujuan mengetahui tingkat kepraktisan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan respon guru adalah sebagai berikut

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Respon Guru

Aspek	Indikator	No. Item
Tampilan media	1. Kemenarikan media 2. Kombinasi warna media 3. Kemenarikan gambar 4. Kejelasan tulisan pada buku cerita	1, 2, 3, 4, 5, 6
Isi materi	1. Penyajian materi 2. Kesesuaian isi dalam materi 3. Penggunaan bahasa	7, 8, 9, 10, 11

Kualitas media	1. Penyesuaian tampilan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara “Legenda Danau Toba” 2. Penyesuaian media	12, 13, 14, 15
----------------	--	----------------

(Nita, 2024)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya tampilan media, isi materi dan kualitas media. Dari aspek tersebut dibagi lagi menjadi beberapa indikator. Indikator tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada para ahli respon guru.

b. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan untuk Respon Siswa

Instrumen akan diserahkan kepada siswa, setelah dilakukan uji coba media. Instrumen bertujuan untuk melihat kepraktisan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara yang sudah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan media pembelajaran untuk respon siswa :

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen kepraktisan Media Pembelajaran untuk Respon Siswa

Aspek	Indikator	No. Item
Tampilan media	1. Kemenarikan media 2. Kombinasi warna media 3. Kemenarikan gambar 4. Kejelasan tulisan pada buku cerita	1, 2, 3, 4
Isi Materi	1. Penyajian materi 2. Kesesuaian isi dalam materi	5, 6, 7

	3. Penggunaan bahasa	
Manfaat	1. Kemudahan belajar	8, 9
Media	2. Kemenarikan belajar	

(Nita, 2024)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya tampilan media, isi materi dan manfaat media. Dari aspek tersebut dibagi lagi menjadi beberapa indikator. Indikator tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada para respon siswa.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Menurut Analisis data adalah secara berulang dan terus menerus dengan mengurangi reduksi dan mengambil sejumlah besar catatan atau gambar yang dibuat untuk memaparkan informasi tentang konteks sosial secara utuh. Penelitian ini menganalisis data dari instrumen validasi para ahli materi, buku cerita bergambar beserta instrumen kepraktisan pada buku cerita bergambar.

a. Analisis Validasi Media Pembelajaran

Analisis validasi media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berupa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh ahli media pembelajaran untuk menilai kesesuaian desain dan tampilan buku dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Ahli bahasa digunakan skala penilaian berupa ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skala Penilaian Validasi Produk

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang

2	Buruk
1	Buruk Sekali

(Nita, 2024)

Buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dikatakan valid, jika validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menyatakan bahwa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara minimal memenuhi pada kriteria baik untuk dapat mencapai nilai hasil analisis yang valid sesuai dengan mencapai skor ideal

Dari hasil yang telah didapatkan sehingga bisa dihitung dengan rumus dari (Nita, 2024) yaitu :

$$p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase dari angket

F = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah skor maksimal

Menghitung nilai akhir dari validitas dapat dihitung dengan rumus dalam (Nita, 2024), sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

\bar{x} = rerata

$\sum x_i$ = jumlah nilai setiap validator

n = jumlah validator

Persentase hasil validasi media dibagi kedalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala likert dengan begitu kriteria

tingkat kevalidan, yaitu :

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Rentang %	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Dari tabel kriteria kevalidan media diatas, jika hasil validias media para ahli mencapai persentase nilai minimal 61% - 80% maka media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dapat dikatakan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Jika hasil validitas hanya mencapai 41% - 60% maka dinyatakan cukup valid tapi harus melakukan revisi besar.

b. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Analisis respon guru dan siswa berdasarkan insrumen kepraktisan untuk respon guru dan respon siswa yang diberikan kepada guru dan siswa, kemudian skor dari respon guru dan siswa diklasifikasi sesuai dengan kategori skornya. Adapun skala pengukuran yang digunakan pada instrumen kepraktisan respon guru dan siswa adalah skala penilaian, sebagai berikut:

Tabel 3.8 Skala Penilaian Angket Guru dan Siswa

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

(Nita, 2024)

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai pada skor 4 setiap indikator yang diberikan kepada guru dan siswa, agar buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara mendapatkan hasil dari analisis data kepraktisan bisa mencapai nilai yang sesuai dengan yang diharapkan.

Menghitung presentasi jumlah nilai respon peserta didik dan guru untuk semua pernyataan. Dengan menggunakan rumus :

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

Keterangan :

P = presentase respon guru dan siswa dalam (%)

Σx =total skor responden

Σxi =total skor ideal

Hasil presentase kepraktisan kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif berdasarkan pada tabel berikut ini :

Rentang Nilai Kualifikasi	Keterangan
80% < P ≤ 100 %	Sangat Praktis
60% < P ≤ 80 %	Praktis
40% < P ≤ 60 %	Cukup Praktis
20% < P ≤ 40 %	Tidak Praktis
0% < P ≤ 20 %	Sangat Tidak Praktis

Tabel 3.9 Skala Kepraktisan Angket Guru dan Siswa

Dari tabel di atas maka, jika angket respon guru dan siswa mencapai 60%-80% maka media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dinyatakan praktis, sedangkan jika hasil angket respon guru dan siswa hanya 20%-40% maka buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dinyatakan tidak

praktis.

3.3 Rancangan Produk

Rancangan produk dalam penelitian ini berupa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang dirancang sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Buku ini dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kurikulum yang berlaku, serta nilai-nilai budaya Nusantara yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

3.3.1 Rancangan Internal

Pengujian internal untuk memastikan bahwa media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum di uji cobakan kepada pengguna sebenarnya. Pengujian internal ini berfokus pada proses validasi ahli, yang terdiri dari atas ahli materi dan ahli media. Melalui pengujian internal, peneliti dapat mengetahui kelemahan, kekurangan, maupun kesalahan pada isi maupun tampilan media sehingga produk dapat disempurnakan sebelum masuk tahap pengujian eksternal.

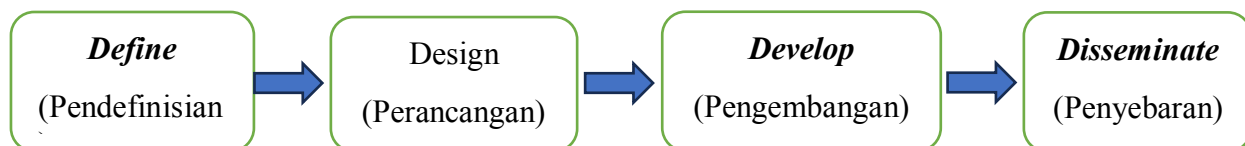
3.3.2 Pengujian Eksternal

Pengujian eksternal dilakukan setelah produk melewati tahap pengujian internal dan direvisi masukan dari para ahli. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara. Ketika digunakan oleh pengguna sesungguhnya, yaitu guru dan siswa kelas III. Pengujian eksternal menjadi tahap penting dalam memastikan bahwa media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara tidak hanya

layak menurut para ahli, tetapi juga layak dan mudah digunakan dalam konteks pembelajaran nyata.

3.4 Tahapan Pengembangan

Tahapan pada penelitian ini menggunakan tahapan 4D. Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define, Design, Develop dan Disseminate.



Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap define merupakan tahap awal yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan analisis sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menanamkan nilai karakter kepada siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas III SD, meliputi tingkat perkembangan kognitif, bahasa, minat belajar, dan kebiasaan membaca. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menentukan bahasa, ilustrasi, dan bentuk penyajian buku cerita bergambar.

c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan mengkaji materi pembelajaran dan nilai-nilai karakter yang relevan untuk siswa kelas III SD. Materi yang dipilih disesuaikan dengan kebudayaan Nusantara agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan siswa.

d. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk merumuskan tujuan pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menanamkan nilai karakter pada siswa.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap design bertujuan untuk merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap define. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

a. Perancangan produk

Peneliti menyusun rancangan buku cerita bergambar yang meliputi struktur isi, alur cerita, nilai karakter yang akan disampaikan, serta kebudayaan Nusantara yang diangkat dalam cerita.

b. Perancangan tampilan media

Perancangan tampilan dilakukan dengan menentukan desain sampul, ilustrasi, kombinasi warna, jenis huruf, dan tata letak teks serta gambar agar menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.

c. Penyusunan instrumen penelitian

Pada tahap ini disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta angket kepraktisan respon guru yang digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk.

d. Penyusunan draf awal produk

Hasil dari tahap perancangan adalah draf awal (prototype I) buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap develop bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis melalui serangkaian kegiatan sebagai berikut:

a. Validasi ahli

Draf awal buku cerita bergambar divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan isi, tampilan media, dan penggunaan bahasa.

b. Revisi produk

Produk direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli agar sesuai dengan kriteria kelayakan.

c. Uji kepraktisan

Setelah direvisi, buku cerita bergambar diuji coba secara terbatas kepada

guru kelas III SD untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran.

d. Revisi akhir produk

Revisi akhir dilakukan berdasarkan hasil uji kepraktisan sehingga dihasilkan produk akhir yang siap digunakan.

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap disseminate merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

a. Sosialisasi produk

Buku cerita bergambar diperkenalkan kepada guru dan pihak sekolah sebagai media pembelajaran.

b. Distribusi terbatas

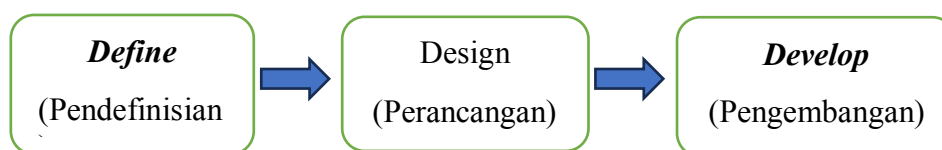
Produk digunakan secara terbatas di sekolah sasaran sebagai media pendukung pembelajaran.

c. Publikasi hasil penelitian

Hasil penelitian pengembangan didokumentasikan dalam bentuk laporan skripsi dan dapat dipublikasikan melalui forum ilmiah.

Penelitian ini membatasi pelaksanaannya sampai tahap development karena fokus utama penelitian adalah menghasilkan produk buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III Sekolah Dasar, melalui proses perancangan, validasi ahli, dan uji kepraktisan, tanpa melakukan penyebaran secara luas. Selain itu, keterbatasan waktu, sumber daya,

dan akses ke lingkungan sekolah membuat pelaksanaan tahap Disseminate atau penyebaran dan evaluasi langsung di kelas belum dapat dilakukan dalam lingkup penelitian ini. Maka dari itu peneliti membatasi dengan menggunakan tahapan 3D yaitu Define, Design, dan Develop.



3.2 Gambar Model Pengembangan Yang Dibatasi

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap define merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kondisi pembelajaran yang ada, khususnya terkait keterbatasan media pembelajaran dalam menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Selain itu, tahap define juga mencakup analisis karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta tujuan pengembangan. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam menentukan arah dan spesifikasi buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang akan dikembangkan.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap design bertujuan untuk merancang produk berdasarkan hasil analisis pada tahap define. Pada tahap ini disusun rancangan buku cerita bergambar yang meliputi struktur isi, alur cerita, nilai-nilai karakter yang akan disampaikan, serta unsur kebudayaan Nusantara yang diangkat. Selain

perancangan isi, dilakukan pula perancangan tampilan media, seperti desain sampul, ilustrasi, tata letak, warna, dan jenis huruf agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar. Tahap ini juga menghasilkan instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk, serta draf awal buku cerita bergambar.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap develop merupakan tahap pengembangan produk yang bertujuan untuk menghasilkan buku cerita bergambar yang valid dan praktis. Pada tahap ini, draf awal produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan penggunaan bahasa. Selanjutnya, produk direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Setelah direvisi, buku cerita bergambar diuji kepraktisannya melalui angket respon guru. Hasil uji kepraktisan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi akhir sehingga dihasilkan produk akhir yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3.4.1 Pembuatan Produk

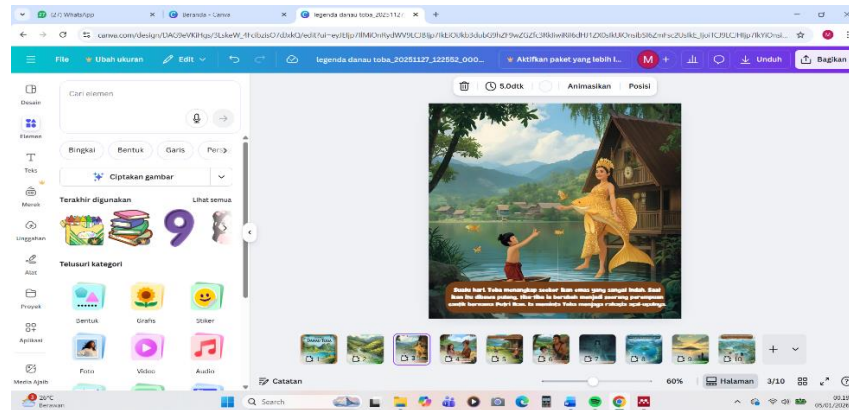
Tahap pembuatan produk merupakan proses mengubah rancangan atau desain awal menjadi produk buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang siap untuk divalidasi dan diuji coba. Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah direncanakan pada tahap perancangan mulai disusun, diolah, dan diintegrasikan sehingga menghasilkan produk awal (prototype) berupa buku cerita bergambar yang memuat unsur budaya Nusantara dan nilai-nilai karakter untuk siswa kelas III SD. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap pembuatan produk meliputi:

1. Penyusunan Isi Cerita Berbasis Kebudayaan Nusantara

Peneliti menyusun isi cerita yang mengangkat cerita Legenda Danau Toba yang disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III SD. Cerita dirancang dengan alur sederhana, tokoh yang dekat dengan kehidupan anak, serta konflik ringan yang mengandung pesan moral. Nilai-nilai karakter yang ditanamkan melalui cerita meliputi kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, disiplin, dan sikap menghargai budaya bangsa. Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa usia 8–9 tahun. Pada tahap ini, peneliti juga menentukan pesan moral yang akan disampaikan di setiap bagian cerita agar siswa dapat memahami dan meneladani nilai karakter dari tokoh-tokoh dalam cerita.

2. Pembuatan Ilustrasi dan Visual Buku Cerita

Peneliti membuat dan memilih ilustrasi gambar yang merepresentasikan kebudayaan Nusantara, seperti pakaian adat, rumah adat, lingkungan alam daerah, serta aktivitas kehidupan masyarakat setempat. Ilustrasi juga menampilkan tokoh-tokoh anak dan situasi yang mencerminkan penerapan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Ilustrasi dirancang dengan warna cerah, menarik, dan ramah anak, serta disesuaikan dengan isi cerita pada setiap halaman. Visualisasi ini bertujuan untuk membantu siswa memahami isi cerita secara konkret dan meningkatkan minat membaca siswa kelas III SD.

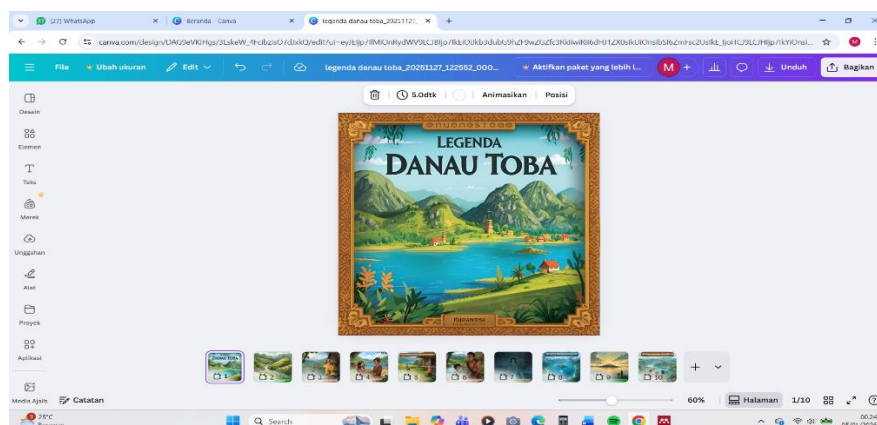


**Gambar 3.3 Pemilihan Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Legenda
Danau Toba**

3. Perancangan Tata Letak dan Desain Halaman Buku Cerita

Tata letak halaman buku cerita bergambar disusun dengan memperhatikan prinsip desain pembelajaran untuk siswa sekolah dasar, meliputi:

- penempatan teks yang singkat dan tidak terlalu padat,
- proporsi gambar dan teks yang seimbang,
- jenis dan ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca,
- Penggunaan warna yang menarik namun tidak mengganggu kenyamanan membaca

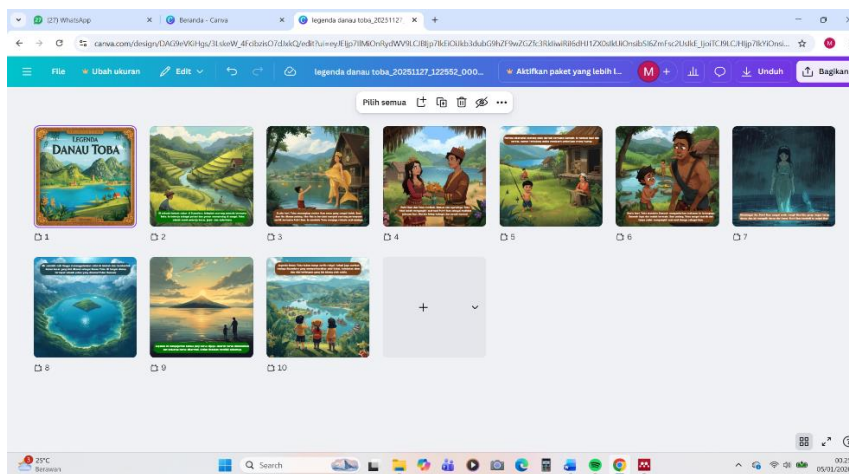


**Gambar 3.4 Perancangan Tata Letak Buku Cerita Bergambar Legenda
Danau Toba**

4. Pengembangan Produk Buku Cerita Bergambar

Pada tahap ini, seluruh komponen berupa teks cerita, ilustrasi gambar, dan pesan moral disatukan menjadi satu kesatuan buku cerita bergambar. Penyusunan halaman dilakukan secara sistematis sesuai alur cerita yang telah dirancang. Peneliti memastikan bahwa setiap halaman buku memuat:

- a. Ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita
- b. Teks cerita yang singkat dan jelas
- c. Pesan nilai karakter yang tersirat melalui tindakan tokoh



Gambar 3.5 Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara

5. Revisi Awal Berdasarkan Umpan Ahli

Sebelum dilakukan uji coba kepada siswa, produk cerita bergambar direvisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi (pendidikan karakter/PPKn), ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa. Revisi yang dilakukan meliputi:

- a. Perbaiki isi cerita agar sesuai dengan tujuan penanaman nilai karakter
- b. Penyempurnaan ilustrasi dan desain visual buku

- c. Perbaiki penggunaan bahasa agar lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas III SD
- d. Penyesuaian alur cerita agar lebih runtut dan mudah dipahami

6. Finalisasi Produk untuk Uji Coba

Produk buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara yang telah direvisi kemudian difinalisasi dan disiapkan untuk digunakan pada tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Produk final ini digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru serta efektivitas buku cerita dalam menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD.

3.4.2 Pengujian Lapangan (*Field Testing*)

Pengujian lapangan pada penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 12 Medan dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan berupa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemenarikan, dan keberterimaan media ketika digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Uji lapangan melibatkan siswa kelas III SD sebagai populasi penelitian, dengan jumlah 21 siswa yang ditetapkan sebagai sampel penelitian. Pada tahap ini, guru dan siswa menggunakan buku cerita bergambar dalam kegiatan pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, guru dan siswa memberikan penilaian melalui instrumen angket yang telah disusun sebelumnya. Pengujian lapangan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai:

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan, yang beralamat di Jl. Kapten Muslim Gg. Jawa Komp. Muhammadiyah No 17, Sei Sikambing C. II, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera 20123. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan produk baru, dan juga dapat mengembangkan sebuah produk yang sudah ada serta dapat dipertanggung jawabkan, Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang diadopsi menurut (Taupik & Fitriani, 2021) yang meliputi tahap pembatasan (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas 3 SD.

4.1.1 Tahap *Define* (Pendefinisian)

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Siswa kelas III sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga dalam proses pembelajaran mereka membutuhkan media yang bersifat visual, menarik, menggunakan bahasa yang sederhana, serta dekat dengan kehidupan sehari-hari. Karakteristik ini menuntut adanya media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara konkret dan kontekstual.

Namun, pada kenyataannya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab masih belum optimal. Hal ini

disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mampu menyajikan nilai-nilai tersebut secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan unsur visual, sehingga kurang mampu menarik minat baca siswa.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara. Media ini dinilai efektif karena mampu memadukan unsur visual berupa ilustrasi yang menarik dengan teks yang sederhana, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi cerita. Selain itu, pengintegrasian kebudayaan Nusantara dalam cerita dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter sekaligus memperkenalkan kekayaan budaya bangsa kepada siswa sejak dini.

Melalui buku cerita bergambar, nilai-nilai karakter dapat disampaikan secara implisit melalui alur cerita dan tokoh-tokoh yang ditampilkan, sehingga siswa tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga dapat meneladani perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat baca siswa, membantu pemahaman nilai karakter, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa. Selain itu, media ini juga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik dalam penelitian ini adalah siswa kelas III sekolah dasar yang umumnya berada pada rentang usia 8–9 tahun. Pada tahap perkembangan ini, siswa berada pada fase operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung.

Secara kognitif, siswa kelas III cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan melalui contoh konkret, gambar, dan ilustrasi. Mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi secara jelas. Oleh karena itu, penggunaan buku cerita bergambar sangat sesuai karena mampu menggabungkan teks sederhana dengan ilustrasi yang menarik.

Dari segi bahasa, kemampuan membaca siswa mulai berkembang, namun masih memerlukan kalimat yang sederhana, jelas, dan tidak terlalu panjang. Siswa lebih tertarik pada bacaan yang memiliki alur cerita yang menarik, tokoh yang dekat dengan kehidupan mereka, serta didukung oleh gambar yang berwarna. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan harus mampu menyesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.

Secara sosial dan emosional, siswa mulai belajar memahami nilai-nilai moral seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Namun, pemahaman tersebut masih perlu dibimbing melalui contoh konkret yang dapat mereka tiru dalam kehidupan sehari-hari. Cerita yang mengandung pesan moral menjadi salah satu cara efektif untuk menanamkan nilai karakter pada siswa, karena siswa dapat belajar melalui tokoh dan alur cerita yang disajikan.

Dari segi minat dan motivasi, siswa kelas III cenderung lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka lebih tertarik pada media yang interaktif, berwarna, dan memiliki unsur cerita. Buku teks yang didominasi oleh tulisan tanpa ilustrasi cenderung kurang diminati oleh siswa, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas III sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang:

1. Bersifat konkret, visual, dan menarik.
2. Menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami.
3. Mengandung cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.
4. Memuat nilai-nilai karakter yang dapat diteladani.
5. Mampu meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik, karena mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa sekaligus menanamkan nilai karakter dan mengenalkan budaya bangsa sejak dini.

4.1.1.3 Analisis Materi

Analisis materi dalam penelitian ini dilakukan untuk menentukan isi yang akan dimuat dalam buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara. Materi yang dipilih disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di kelas III sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran tematik dan penanaman nilai karakter.

Materi difokuskan pada cerita yang mengandung nilai-nilai karakter seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Selain itu, materi juga

mengangkat unsur kebudayaan Nusantara, seperti cerita rakyat, adat istiadat, dan kehidupan sehari-hari masyarakat, sehingga siswa tidak hanya belajar nilai moral tetapi juga mengenal budaya bangsa.

Penyajian materi disusun dengan bahasa yang sederhana, alur cerita yang menarik, serta didukung ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, materi dalam buku cerita bergambar diharapkan mudah dipahami, menarik minat baca, serta efektif dalam menanamkan nilai karakter pada siswa.

4.1.1.4 Analisis tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan karakter peserta didik melalui penggunaan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara. Materi yang digunakan berupa cerita legenda Danau Toba yang mengandung nilai-nilai karakter dan kearifan lokal.

Secara kognitif, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi nilai karakter dari tokoh dalam cerita, serta menjelaskan isi cerita yang meliputi tokoh, latar, dan alur. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman isi cerita, tetapi juga pada kemampuan berpikir dan menganalisis sederhana sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

Secara afektif, peserta didik diharapkan mampu memberikan contoh perilaku yang dapat diteladani dari tokoh cerita serta menumbuhkan sikap menghargai budaya Nusantara melalui pengenalan legenda daerah. Dengan demikian, tujuan pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membentuk karakter dan menanamkan rasa cinta terhadap budaya bangsa.

4.1.2 Tahap *Design* (Perancangan)

4.1.2.1 Perancangan produk

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan produk berupa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara dengan menentukan struktur isi buku yang meliputi bagian pembuka, isi cerita, dan penutup. Alur cerita dirancang secara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dalam perancangan ini, peneliti mengambil cerita legenda Danau Toba karena merupakan cerita khas dari daerah Sumatera Utara yang kaya akan nilai budaya dan pesan moral. Melalui cerita ini, nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin dapat disampaikan kepada peserta didik.

Selain itu, rancangan produk juga memperhatikan penggunaan bahasa yang sederhana serta ilustrasi yang menarik agar mudah dipahami dan mampu meningkatkan minat baca siswa. Dengan demikian, buku cerita bergambar yang dikembangkan diharapkan efektif sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.

Tabel 4.1 Rancangan Produk

No	Produk	Keterangan
1.	Nama Produk	Buku Cerita Bergambar Legenda “Danau Toba” Berbasis Kebudayaan Nusantara
2.	Alat dan Bahan	Canva, Laptop, gambar ilustrasi budaya Nusantara, teks cerita
3.	Warna/tampilan	Warna cerah dan menarik, ilustrasi khas kebudayaan Nusantara, huruf sederhana dan mudah dibaca oleh siswa kelas III SD

4.	Target Pengguna	Siswa Kelas III SD
5.	Langkah-langkah pembuatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun isi cerita legenda berbasis kebudayaan nusantara 2. Menentukan nilai karakter yang akan ditanamkan 3. Membuat ilustrasi dan desain halaman buku cerita 4. Menggabungkan teks dan gambar menggunakan canva 5. Melakukan revisi berdasarkan masukan ahli 6. Finalisasi produk buku cerita bergambar

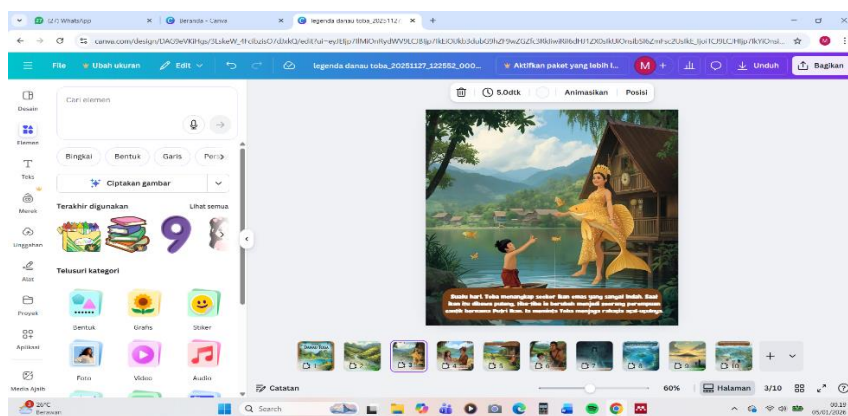
Setelah melakukan perancangan, peneliti mengimplementasi dengan mulai mendesain media buku cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva. Pemilihan Canva sebagai alat desain didasarkan pada kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, serta ketersediaan berbagai elemen visual yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui Canva, peneliti dapat mengatur tata letak (*layout*), mengombinasikan teks dengan ilustrasi, serta menyesuaikan warna dan elemen grafis sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya.

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun setiap halaman buku secara sistematis, dimulai dari desain sampul (*cover*), halaman pembuka, isi cerita, hingga halaman penutup. Setiap halaman dirancang dengan memperhatikan

keseimbangan antara teks dan gambar agar tidak terlihat terlalu padat maupun kosong. Ilustrasi yang telah dipilih sebelumnya dimasukkan ke dalam desain dan disesuaikan dengan alur cerita pada setiap halaman, sehingga tercipta kesinambungan antara visual dan narasi.

Selain itu, peneliti juga memperhatikan aspek keterbacaan dengan memilih jenis huruf yang sederhana, ukuran font yang sesuai, serta kontras warna yang jelas antara teks dan latar belakang. Hal ini bertujuan agar siswa kelas III Sekolah Dasar dapat membaca dengan nyaman dan mudah memahami isi cerita. Penggunaan elemen dekoratif tambahan juga dilakukan secara proporsional agar tidak mengganggu fokus utama pada isi cerita.

Proses desain di Canva dilakukan secara bertahap dan berulang, dengan melakukan revisi pada setiap bagian yang dirasa kurang sesuai. Dengan demikian, hasil akhir desain diharapkan dapat menghasilkan media buku cerita bergambar yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga mampu mendukung proses pembelajaran serta penanaman nilai karakter secara efektif.



Gambar 4.1 Pembuatan Buku Cerita Di Canva

Peneliti melakukan proses pembuatan dan pemilihan ilustrasi gambar secara cermat dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap tema kebudayaan Nusantara yang diangkat dalam buku cerita bergambar. Ilustrasi yang digunakan dirancang untuk merepresentasikan berbagai unsur kebudayaan, seperti pakaian adat, rumah adat, lingkungan alam khas daerah, serta aktivitas kehidupan masyarakat setempat. Setiap elemen visual dipilih dan disusun sedemikian rupa agar mampu menggambarkan kekayaan budaya Indonesia secara sederhana namun tetap bermakna bagi peserta didik.

Selain itu, ilustrasi juga menampilkan tokoh-tokoh anak yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan mengaitkan isi cerita dengan pengalaman nyata. Situasi yang digambarkan dalam ilustrasi mencerminkan penerapan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga dapat melihat secara langsung contoh perilaku yang mencerminkan nilai karakter tersebut melalui visualisasi yang disajikan.

Dalam proses perancangannya, ilustrasi dibuat dengan menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan ramah anak, sehingga mampu meningkatkan daya tarik visual serta minat baca siswa. Pemilihan warna juga disesuaikan dengan suasana cerita pada setiap bagian, sehingga dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Setiap ilustrasi disusun selaras dengan teks pada setiap halaman, baik dari segi alur, tokoh, maupun latar, sehingga tercipta kesatuan yang harmonis antara visual dan narasi.

Visualisasi dalam buku cerita bergambar ini memiliki peran penting sebagai media pendukung dalam membantu siswa memahami isi cerita secara konkret. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui gambar yang jelas dan kontekstual. Oleh karena itu, penggunaan ilustrasi yang tepat diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan minat membaca serta memperkuat penanaman nilai-nilai karakter melalui media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

4.1.2.3 Penyusunan Instrumen Penelitian

Pembuatan instrumen penelitian dalam pengembangan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan bertujuan untuk memperoleh data yang akurat mengenai tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Instrumen penelitian menjadi bagian yang sangat penting karena berfungsi sebagai alat untuk mengukur kelayakan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respons kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa. Angket validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek tampilan, desain, dan kualitas visual buku cerita bergambar. Angket validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi cerita dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, serta keterkaitan dengan nilai-nilai karakter yang ingin ditanamkan. Sementara itu, angket validasi ahli bahasa

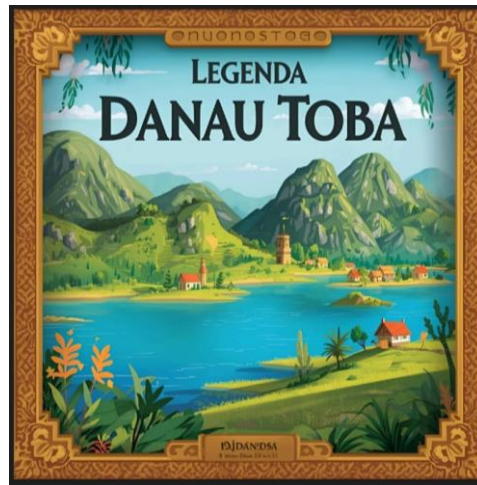
digunakan untuk menilai kejelasan, keterbacaan, serta kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Selain itu, angket respons kepraktisan guru disusun untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran, kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran, serta efektivitas media dalam membantu penyampaian materi. Angket respons kepraktisan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan memahami isi cerita, serta respon siswa terhadap tampilan dan isi buku cerita bergambar yang dikembangkan.

Penyusunan instrumen dilakukan dengan menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh responden. Setiap butir pernyataan dirancang berdasarkan indikator yang telah ditentukan sesuai dengan aspek yang dinilai. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dan mampu mengukur aspek yang diinginkan secara tepat.

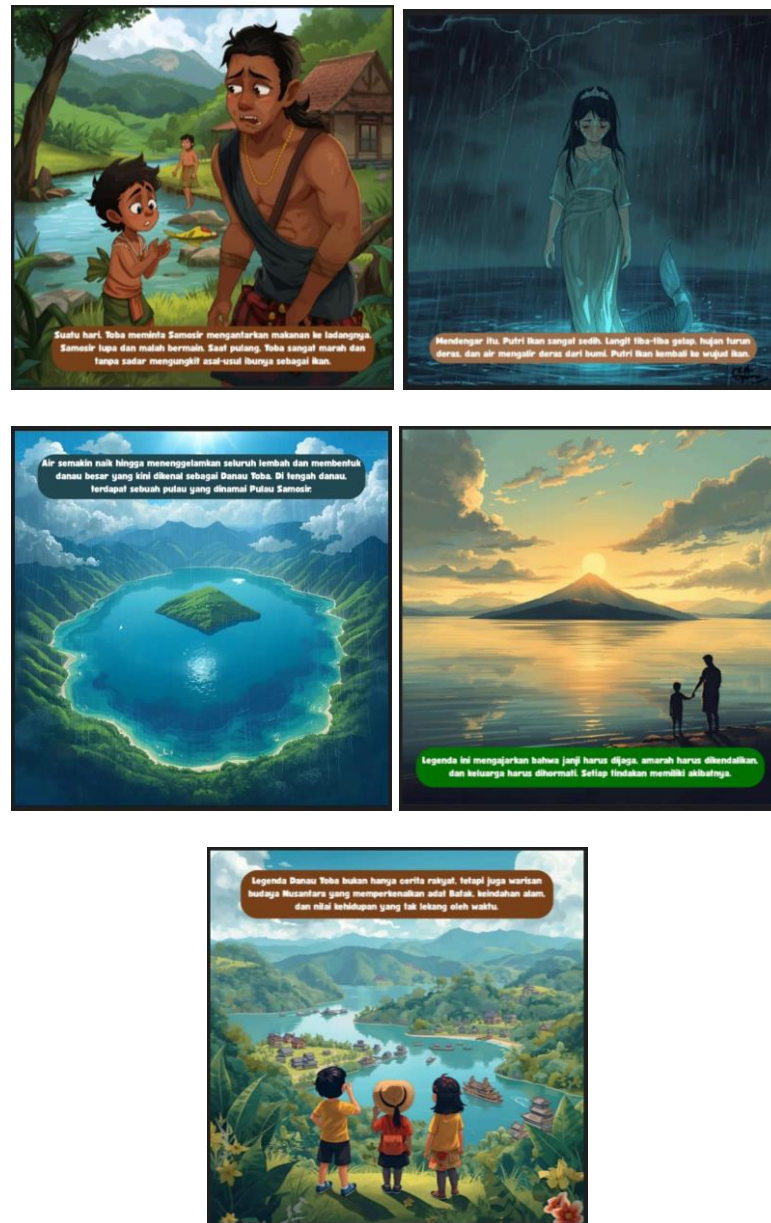
Dengan adanya proses validasi instrumen, diharapkan data yang diperoleh dalam penelitian ini memiliki tingkat keakuratan dan kepercayaan yang tinggi, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kelayakan dan kepraktisan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang dikembangkan.

4.1.2.4 Penyusunan Draf Awal Produk



Gambar 4.2 Cover Buku Cerita Bergambar Legenda Danau Toba





Gambar 4.3 Isi Buku Cerita Bergambar Legenda Danau Toba

Buku cerita bergambar ini menyajikan cerita yang dikemas dengan ilustrasi visual yang menarik, berwarna, dan relevan dengan isi cerita. Penggunaan gambar tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai sarana untuk memperjelas alur cerita, tokoh, serta latar yang disampaikan kepada peserta didik. Media ini sangat sesuai digunakan pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana

mereka cenderung lebih mudah memahami informasi yang bersifat nyata dan visual dibandingkan dengan konsep yang abstrak.

Melalui perpaduan antara teks sederhana dan ilustrasi yang komunikatif, buku cerita bergambar ini mampu membantu siswa dalam memahami isi cerita secara lebih mendalam dan menyenangkan. Selain itu, keberadaan gambar juga dapat meningkatkan minat baca, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pesan moral dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita dapat tersampaikan secara lebih efektif.

Buku ini dirancang tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mendukung pembentukan karakter siswa, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, dan sikap saling menghargai. Oleh karena itu, penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar diharapkan dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis melalui serangkaian kegiatan yang sistematis dan terstruktur. Pada tahap ini, produk yang telah dirancang sebelumnya mulai dikembangkan secara lebih lanjut melalui proses pembuatan, penyempurnaan, serta evaluasi terhadap media buku cerita bergambar yang dihasilkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan produk awal sesuai dengan desain yang telah dirancang, kemudian dilanjutkan dengan proses validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Setelah proses validasi dilakukan, peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Revisi ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk sehingga kualitas media menjadi lebih baik dan layak digunakan. Selanjutnya, produk yang telah direvisi diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaannya, baik oleh guru maupun siswa.

Uji kepraktisan dilakukan melalui penyebaran angket respons kepada guru dan siswa untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji kepraktisan ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan akhir terhadap produk. Dengan demikian, melalui tahap *develop* ini diharapkan dapat dihasilkan media buku cerita bergambar yang tidak hanya valid dari segi isi dan tampilan, tetapi juga praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar.

4.1.3.1 Validasi Ahli

Pada tahapan ini, media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara divalidasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Validator terdiri dari tiga, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ahli media dan ahli bahasa dilakukan oleh dosen, sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas. Adapun validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Validator Media Pembelajaran

NO	Nama Validator	Validasi
1	Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	Ahli Media
2	Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	Ahli Bahasa
3	Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi

4.1.3.1.1 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara yang telah dikembangkan, khususnya ditinjau dari aspek desain media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan indikator penilaian yang ditetapkan, serta untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media. Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Muhammad Arifin, M.Pd dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Ringkasan hasil validasi ahli media terhadap buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Hasil Dari Validasi Ahli Media

No	Aspek keterbacaan	Skor	Kategori
1	bentuk buku cerita	4	Baik
2	kombinasi dan pemilihan warna	5	Sangat Baik
3	kemenarikan gambar	5	Sangat Baik
4	kejelasan tulisan pada buku cerita	5	Sangat Baik
5	kesesuaian isi dengan tema	5	Sangat Baik
6	kejelasan penyajian materi	5	Sangat Baik
7	kemudahan dalam menggunakan media	5	Sangat Baik
8	Penggunaan Bahasa	4	Baik
9	Kepraktisan media	5	Sangat Baik
Jumlah		43	Sangat Valid
Presentase		95%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (43/45) \times 100\%$$

= 95% (Sangat Valid)

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “95%” dengan kriteria “Sangat Valid”, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Valid” untuk digunakan.

Kemudian terdapat saran dari ahli media untuk menambahkan biografi penulis, nomor halaman, dan nama penulis di cover.

4.1.3.1.2 Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dilakukan untuk mengukur kesesuaian penggunaan bahasa baku dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan indikator yang ditetapkan, mudah dipahami oleh peserta didik kelas III sekolah dasar, serta sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Selain itu, validasi ahli bahasa juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara. Validasi bahasa ini dilakukan oleh dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yaitu Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. Ringkasan hasil validasi ahli bahasa terhadap media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek keterbacaan	Skor	Kategori
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	5	Sangat Baik
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai	5	Sangat Baik

	dengan konsep pada pokok bahasan.		
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.	5	Sangat Baik
4	Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.	5	Sangat Baik
5	Kalimat yang dipakai mewakili isi peran atau informasi yang ingin disampaikan.	5	Sangat Baik
6	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.	4	Baik
7	Ketetapan ejaan	5	Sangat Baik
8	Konsistensi penggunaan istilah	5	Sangat Baik
9	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.	4	Baik
10	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.	5	Sangat Baik
Jumlah		48	Sangat Valid
Presentase		96%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (35/50) \times 100\%$$

$$= 96\% \text{ Sangat Layak}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator bahasa diperoleh skor yaitu “96%” dengan kriteria “Sangat Valid” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Valid” untuk digunakan.

4.1.3.1.3 Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh oleh dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Ibu Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd.. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran buku cerita

bergambar berbasis kebudayaan nusantara. Melalui proses validasi ini, diharapkan materi yang disajikan telah sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan serta relevan dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar. Selain itu, validasi ahli materi juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dari validator guna menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Ringkasan hasil validasi materi selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Dari Validasi Ahli Materi

No	Aspek keterbacaan	Skor	Kategori
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	Baik
3	Ketepatan pemilihan materi	5	Sangat Baik
4	Kejelasan materi	5	Sangat Baik
5	Keaktualan materi	5	Sangat Baik
6	Kandungan unsur dalam materi	5	Sangat Baik
7	Cakupan informasi untuk mencapai tujuan	4	Baik
8	Informasi disertai contoh	4	Baik
9	Daya tarik informasi yang disajikan	5	Sangat Baik
10	Sistematika penyajian materi	4	Baik
11	Kejelasan panduan belajar	5	Sangat Baik
12	Memberikan dorongan dan umpan balik	4	Baik
13	Interaksi penggunaan media	5	Sangat Baik
14	Membantu pemahaman konsep	5	Sangat Baik
Jumlah		34	Sangat Valid
Presentase		97%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (65/70) \times 100\%$$

= 92% Sangat Valid

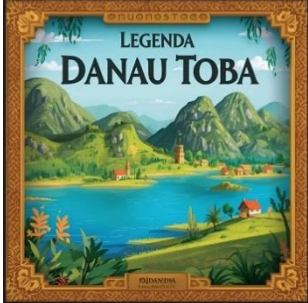
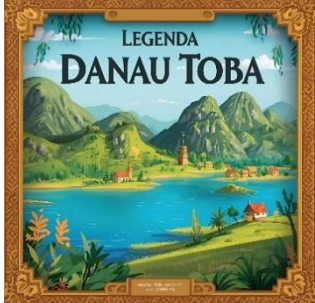
Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator materi diperoleh skor yaitu “92%” dengan kriteria “Sangat Valid” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Valid” untuk digunakan.

4.1.3.2 Revisi Produk

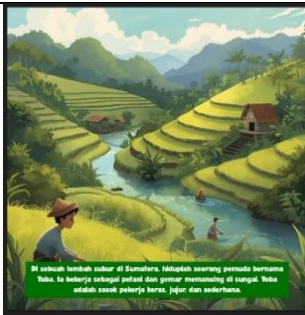
Pada saat proses validasi, validator ahli media memberikan beberapa saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Saran tersebut meliputi penambahan biografi penulis sebagai informasi pendukung, pencantuman nama penulis pada bagian sampul (*cover*) agar lebih jelas dan informatif, serta penambahan nomor halaman untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur cerita. Selain itu, saran-saran tersebut bertujuan untuk meningkatkan kerapian, kelengkapan, dan kualitas tampilan media secara keseluruhan.

Berdasarkan masukan dari validator tersebut, peneliti kemudian melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Perbaikan ini dilakukan agar media pembelajaran menjadi lebih layak, sistematis, dan siap digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu uji kepraktisan.

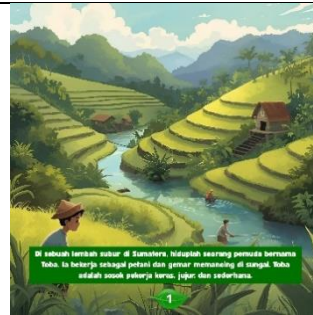
Tabel 4.6 Revisi Produk

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Nama penulis di bagian cover		

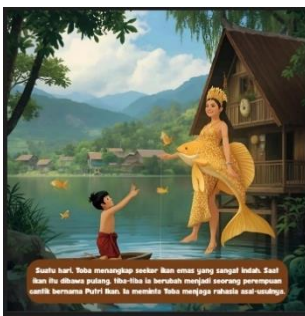
Halaman



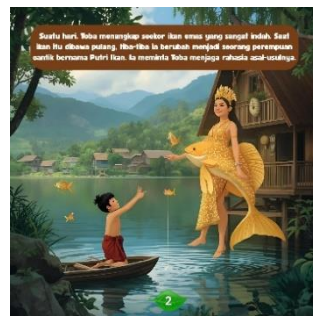
Di sebuah lembah subur di Sumatera, hiduplah seorang pemuda bernama Taha. Ia bekerja sebagai petani dan gemar memancing di sungai. Taha adalah sosok pekerja keras, jujur, dan sederhana.



Di sebuah lembah subur di Sumatera, hiduplah seorang pemuda bernama Taha. Ia bekerja sebagai petani dan gemar memancing di sungai. Taha adalah sosok pekerja keras, jujur, dan sederhana.



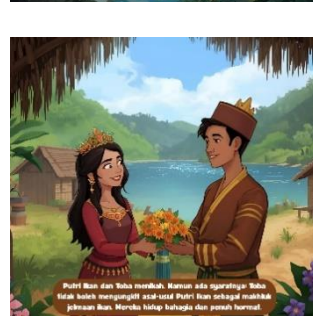
Suatu hari, Taha menangkap seekor ikan emas yang sangat indah. Saat ikan itu dibawa pulang, ibu-ibu ia berubah menjadi seorang perempuan cantik bernama Putri Ikan. Ia meminta Taha menjaga rahasia asal-usulnya.



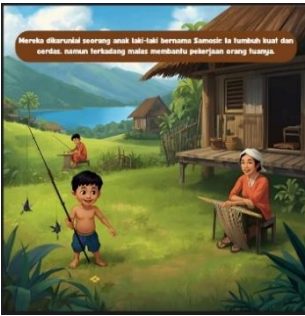
Suatu hari, Taha menangkap seekor ikan emas yang sangat indah. Saat ikan itu dibawa pulang, ibu-ibu ia berubah menjadi seorang perempuan cantik bernama Putri Ikan. Ia meminta Taha menjaga rahasia asal-usulnya.



Putri Ikan dan Taha menikah. Namun ada syaratnya: Taha tidak boleh mengungkap asal-usul Putri Ikan sebagai makhluk jinayah ikan. Mereka hidup bahagia dan penuh hormat.



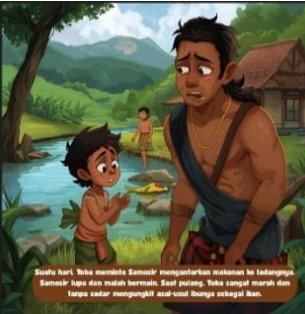
Putri Ikan dan Taha menikah. Namun ada syaratnya: Taha tidak boleh mengungkap asal-usul Putri Ikan sebagai makhluk jinayah ikan. Mereka hidup bahagia dan penuh hormat.



Mereka dikaruniai seorang anak laki-laki bernama Samudra. Ia tumbuh kuat dan cerdas, namun terkadang malas membantu pekerjaan orang tuanya.




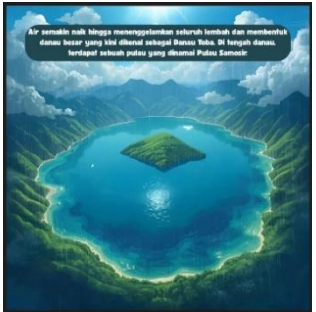

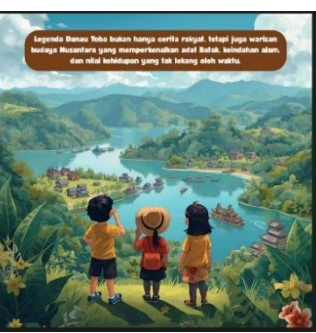

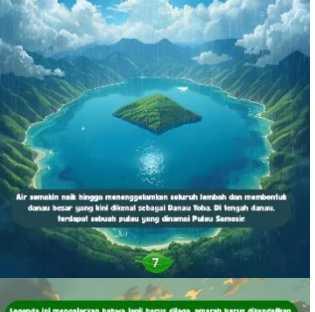



Mereka dikaruniai seorang anak laki-laki bernama Samudra. Ia tumbuh kuat dan cerdas, namun terkadang malas membantu pekerjaan orang tuanya.




Suatu hari, Taha meminta Samudra mengantarkan makanan ke ladangnya. Samudra lupa dan malah bermain. Saat pulang, Taha sangat marah dan tanpa sadar mengungkap asal-usul ibunya sebagai ikan.



Suatu hari, Taha meminta Samudra mengantarkan makanan ke ladangnya. Samudra lupa dan malah bermain. Saat pulang, Taha sangat marah dan tanpa sadar mengungkap asal-usul ibunya sebagai ikan.

	 <p>Mendengar itu, Putri Han sangat sedih. Langit tiba-tiba gelap, hujan turun deras, dan air mengalir deras dari bukit. Putri Han kembali ke sungai Han.</p>  <p>Air semesta naik hingga menenggelamkan seluruh lembah dan membentuk danau besar yang kini dikenal sebagai Danau Toba. Di tengah danau, terdapat sebuah pulau yang dinamai Pulau Samosir.</p>  <p>Legenda ini mengajarkan bahwa janji harus dijaga, amarah harus diredakan, dan keluarga harus dihormati. Setiap tindakan memiliki akibatnya.</p>  <p>Legenda Danau Toba bukan hanya cerita rakyat, tetapi juga warisan budaya Nusantara yang memperkembangkan adat, kebiasaan, alam, dan nilai kehidupan yang tak lekang oleh waktu.</p>	 <p>Mendengar itu, Putri Han sangat sedih. Langit tiba-tiba gelap, hujan turun deras, dan air mengalir deras dari bukit. Putri Han kembali ke sungai Han.</p>  <p>Air semesta naik hingga menenggelamkan seluruh lembah dan membentuk danau besar yang kini dikenal sebagai Danau Toba. Di tengah danau, terdapat sebuah pulau yang dinamai Pulau Samosir.</p>  <p>Legenda ini mengajarkan bahwa janji harus dijaga, amarah harus diredakan, dan keluarga harus dihormati. Setiap tindakan memiliki akibatnya.</p>  <p>Legenda Danau Toba bukan hanya cerita rakyat, tetapi juga warisan budaya Nusantara yang memperkembangkan adat, kebiasaan, alam, dan nilai kehidupan yang tak lekang oleh waktu.</p>
<p>Biografi Penulis</p>	<p>-</p>	 <p>Biografi</p> <p>Muzakki Lutfi, mahasiswa UIN di Medan pada tanggal 12 Desember 2023, merupakan pribadi yang selalu memiliki semangat yang tinggi, keteguhan hati, serta komitmen kuat dalam menjalani setiap aktivitasnya. Sejak kecil, ia menunjukkan ketertarikan yang mendalam terhadap dunia perikanan, khususnya budidaya ikan air tawar. Melalui pengalaman langsung di kolam budidaya, ia menyadari betapa pentingnya pengelolaan yang baik dalam budidaya ikan air tawar, mulai dari pemilihan bibit, pemberian pakan, hingga pemeliharaan lingkungan. Hal ini mendorongnya untuk meneliti lebih lanjut mengenai budidaya ikan air tawar, khususnya budidaya ikan air tawar. Melalui penelitian ini, ia berharap dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam dunia perikanan, khususnya budidaya ikan air tawar. Dengan semangat yang tinggi, ia berkomitmen untuk terus berinovasi dan berkolaborasi dengan rekan-rekannya untuk meningkatkan kualitas budidaya ikan air tawar, serta mempromosikan nilai-nilai keberlanjutan dalam dunia perikanan.</p>

Kata Pengantar	-	
----------------	---	---

4.1.3.3 Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Siswa

Praktis berarti mudah dan menyenangkan dalam penggunaannya, baik dalam pemanfaatan suatu produk maupun media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar. Media pembelajaran yang praktis memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Tingkat kepraktisan ini dapat dilihat dari angket yang diisi oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Guru juga perlu mempertimbangkan kegunaan dan kemudahan media pembelajaran yang dirancang untuk siswa. Media pembelajaran harus memenuhi aspek kepraktisan agar mudah dipahami dan digunakan.

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya akan diuji tingkat kepraktisannya melalui respon guru dan siswa. Uji kepraktisan ini melibatkan guru kelas dan siswa kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan. Berikut ini adalah hasil kepraktisan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara berdasarkan respons guru dan siswa.

4.1.3.3.1 Kepraktisan Guru

Instrumen angket kepraktisan disebarakan setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Pada tahap uji coba produk, peneliti melaksanakan uji kepraktisan dengan melibatkan wali kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan, yaitu Ibu Nurainun,

S.Pd.I. Uji kepraktisan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, serta kebermanfaatan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil analisis uji kepraktisan yang diperoleh dari guru menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara dinilai praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas III. Adapun hasil penilaian uji kepraktisan guru selanjutnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Guru

No	Aspek keterbacaan	Skor	Kategori
1	Sesuai dengan pembelajaran kelas III SD	5	Sangat baik
2	Mudah digunakan dalam pembelajaran	5	Sangat baik
3	Pesan moral mudah dipahami siswa	4	baik
4	Siswa tertarik dan aktif	5	Sangat baik
5	Media membantu penanaman karakter	5	Sangat baik
Jumlah		24	Sangat Praktis
Presentase		96%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (24/25) \times 100\%$$

$$= 96\% \text{ Sangat Layak}$$

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh guru kelas diperoleh skor yaitu “96%” dengan kriteria “Sangat Praktis” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Praktis” untuk digunakan.

4.1.3.3.2 Kepraktisan Siswa

Instrumen angket kepraktisan ini diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara. Instrumen tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara yang telah dikembangkan berdasarkan respons siswa. Angket kepraktisan disusun dalam bentuk kisi-kisi instrumen yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, kejelasan penyajian, serta kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran. Hasil analisis uji coba kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara berdasarkan respons siswa selanjutnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8 Rekap Hasil Kepraktisan Siswa

Nama	Instrumen												Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Arsyila Afiyah	5	4	3	2	5	4	5	5	5	4	5	5	52	87
M.Fattan	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	54	90
Amjad Alfathir	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	57	95
Azril Rahandika	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	56	93
Gwyneth	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	4	5	55	92
Raisya Nika Eiprilda	5	4	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	55	92
Naurah Makrifah Nst	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	54	90
M. Zalfi Al-Ramadan	5	4	3	4	5	4	5	5	3	5	5	5	53	88
Rayhan Al-Varo	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	56	93
Afdal Habib Alfatih	5	1	5	5	3	5	1	1	4	4	4	4	42	70
Albi Khair Ardhana	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	58	97
Alisha	5	4	4	5	4	3	4	5	5	4	4	5	52	87

Keysha Wilda															
Kamila Jannah	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	57	95	
Rasika Zelmira	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	56	93	
Miftahul Zannah	5	4	3	5	2	5	5	4	5	5	1	5	49	82	
Naomi Safira Ramadhani	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	55	92	
Dirga Wahyudi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100	
Quinsha Kirana	1	5	3	4	2	5	1	1	1	3	5	1	32	53	
Mikhayla Azzahra Nst	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	56	93	
Juwita Sari Ginting	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	54	90	
Jumlah													1772	Sangat Praktis	
Rata-Rata													89		

Dari data jumlah yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan data nilai dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (1772/2000) \times 100\%$$

$$= 89\% \text{ Sangat Layak}$$

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh siswa kelas III diperoleh skor yaitu “89%” dengan kriteria “Sangat Praktis” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

4.2 Pembahasan Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara

menunjukkan hasil yang sangat baik dari segi kevalidan dan kepraktisan. Hasil ini juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang relevan.

Pada tahap *define*, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas III sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan mudah dipahami. Kondisi ini sejalan dengan penelitian oleh Taupik & Fitriani (2021) yang menyatakan bahwa siswa pada tahap ini lebih mudah memahami materi melalui cerita bergambar karena daya imajinasi dan ketertarikan visual yang masih tinggi. Oleh karena itu, penggunaan buku cerita bergambar menjadi solusi yang tepat dalam menanamkan nilai karakter.

Pada tahap *design*, pemilihan cerita legenda Danau Toba sebagai konten utama dinilai tepat karena mengandung nilai budaya dan pesan moral. Hal ini didukung oleh penelitian Sari (2023) yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi serta efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Dengan demikian, integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah.

Pada tahap *develop*, hasil validasi menunjukkan kategori “sangat valid” dari ahli media, bahasa, dan materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Andriyani (2020) yang menyatakan bahwa buku cerita bergambar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari antusiasme siswa dalam membaca, berdiskusi, serta keterlibatan aktif selama pembelajaran. Siswa merasa

senang karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa menunjukkan kategori “sangat praktis”. Hal ini memperkuat hasil penelitian R (2020) yang menyatakan bahwa buku cerita bergambar berbasis karakter efektif dalam menumbuhkan minat baca sekaligus menanamkan nilai karakter tanpa unsur paksaan. Siswa dapat belajar nilai moral secara alami melalui alur cerita dan tokoh yang ditampilkan.

Lebih lanjut, penelitian Sugiri et al. (2025) juga membuktikan bahwa buku cerita bergambar berbasis budaya, seperti Wayang Sukuraga, mampu meningkatkan pemahaman siswa baik secara kognitif maupun afektif. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis budaya memiliki keunggulan dalam menyampaikan nilai karakter secara kontekstual dan bermakna.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan praktis, tetapi juga memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa buku cerita bergambar berbasis budaya efektif dalam meningkatkan minat baca, pemahaman, serta penanaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, dan *develop*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran. Tahap *design* meliputi perancangan produk, penyusunan instrumen, serta pembuatan draf awal buku cerita bergambar dengan bantuan aplikasi Canva. Selanjutnya, pada tahap *develop* dilakukan validasi oleh ahli serta uji kepraktisan untuk menyempurnakan produk. Proses pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar legenda Danau Toba yang memuat nilai-nilai karakter dan unsur kebudayaan Nusantara.
2. Tingkat kevalidan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi oleh ahli media dengan persentase 95%, ahli bahasa sebesar 96%, dan ahli materi sebesar 92%. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi

tampilan, isi materi, dan penggunaan bahasa, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Tingkat kepraktisan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru dengan persentase 96% dan oleh siswa sebesar 89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa dalam memahami nilai-nilai karakter, sehingga efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diharapkan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara sebagai sarana belajar yang menyenangkan untuk memahami nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat meningkatkan minat membaca serta menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya bangsa melalui cerita yang disajikan.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan Nusantara sebagai alternatif media pembelajaran yang

menarik dan kontekstual. Media ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan literasi sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa, khususnya di kelas rendah sekolah dasar.

3. **Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat menjadikan media buku cerita bergambar ini sebagai salah satu bahan pendukung dalam program literasi sekolah dan penguatan pendidikan karakter. Selain itu, sekolah juga dapat menyediakan lebih banyak bahan bacaan yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4. **Bagi Peneliti Lain**

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif, khususnya yang berbasis budaya lokal. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar atau aspek karakter tertentu secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- 2023, K. et al. (2021). *Pentingnya Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Globalisasi*.
- Ade Vilya Ramadhani, Yurika Wihelmina, Dwi Maulidina Putri, & Syahrial Syahrial. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SD. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 01–13. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v3i2.4784>
- Agustina, N. Iaras. (2019). *PENGARUH BUKU CERITA BERGAMBAAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III SDN 4 SEMBALUN LAWANG TAHUN AJARAN 2018/2019*. 1–9.
- Andriyani, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 51. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/1892/969>
- Billa, Y. S., Rakimahwati, R., Mayar, F., & Yaswinda, Y. (2023). Media Buku Cerita bergambar berbasis inkuiri untuk mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7965–7976. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5727>
- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Eni. (1967). Meningkatkan Minat Baca Dengan Buku Cerita Bergambar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(Mi), 5–24.

- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Fernandes, G., Aguirre-Jaimes, A., Contreras-Varela, X., Cocolletzi, E., de Sousa, W. O., Araujo, L., Nunes, B., Angeles, G., Quesada, M., Briones, O., Ceccantini, G., Ornelas, J. F., Stokes, A., Angeles, G., Anthelme, F., Aranda-Delgado, E., Barois, I., Bounous, M., Cruz-Maldonado, N., ... Dipholis, I. (2022). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 KELAS 1 SDN 38 MATARAM TAHUN AJARAN 2021/2022. *New Phytologist*, 51(1), 2022. https://doi.org/10.20935/AL189%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttp
- Handayani, N. F. (2024). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ETNOMATEMATIKA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 07 MEDAN*.
- Hidayat, M., & Salim, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Untuk Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(3), 67–75.
- Ii, B. A. B., & Belajar, A. T. (2015). *Analisis Kritis Peningkatan...*, Rochayati,

Program Pascasarjana UMP, 2025. 15–53.

Inovasi, J., & Dasar, P. (2025). *No Title.* 5(1), 85–93.

Lasmawan, I. W., Gading, I. K., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2022).
Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. 6(1), 1–12.

Miftah Arief, M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran).
Jurnal Tarbiyah Darussalam, 5(8), 13–28.
<http://jurnal.iaidarussalam.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/33>

Moderasi, B., Menuju, B., & Era, S. (2022). *PEMBENTUKAN KARAKTER GEMAR MEMBACA PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR.* 02(06), 80–90.

NADYA, A. (2018). *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA DI KELAS II SD.* 1–12.

Nasabah, P., Layanan, A., Dan, A. T. M., Kusumaningtyas, R. H., & Rahajeng, E. (2020). *Persepsi nasabah akan layanan atm dan e-banking dengan metode tam.* 10(2), 89–102.

R, P. (2020). *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBAIS KARAKTER UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA SISWA SD KELAS IV.* *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia,* 180–194.

Sani, R. A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Kencana.

Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai

- Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 61–70. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/6007>
- Sari, A. (2023). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tapa Malenggang Sebagai Media Literasi Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar* (Issue July).
- Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Purtri Rizky Ramadhania, & Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 244. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Shindi Shindi, Arna Juwairiyah, & Ahmad Ahmad. (2025). Development Of Pop Up Book Picture Story Book Media For Students In The Indonesian Language Subject In Grade III Of State Elementary School 02 Ameroro. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(2), 13–31. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i2.27>
- Sitepu, E. N. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sugiri, A., Novia, Y., & Syafitri, V. (2025). *Pendidikan Karakter : Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Wayang Sukuraga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dalam Materi Tanggung Jawab pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. 4(1), 1379–1384.
- syahputra eko, novianty lily, sembiring juhardi. (2023). ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI SISWA DALAM MENEMUKAN UNSUR INSTRINSIK PADA CERITAAA TERJADINYA DANAU TOBA DI KELAS IV SDN 1 BADRAIN TAHUN AJARAN 2022/2023. *Journal of*

- Engineering Research*, 10(1), 35–45.
- Tahun, B. J. (2021). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. 5(1).
- Taupik, R. P., & Fitriani, Y. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531.
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.
<https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Umiyati. (2021). *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK KELAS II SD TEMA 3 SEBAGAI SARANA LITERASI*. 4(1), 6.
- Untuk, B., Sebagian, M., Guna, P., & Tarbiyah, D. I. (2019). *Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah*.
- Vadilah, O. N., & Kusuma, N. (n.d.). *DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS 2 DI SD NEGRI SUMBER BANDUNG THE EFFECTIVENESS OF THE PICTURE STORY METHOD IN INCREASING*

*STUDENT ' S READING INTEREST CLASS 2 AT SOURCE STATE
ELEMENTARY SCHOOL , BANDUNG. 61-67.*

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara

LEMBAR HASIL WAWANCARA

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar di SD Muhammadiyah 12 Medan?	23 Tahun
2	Berapa jumlah siswa yang ibu ajar di kelas III?	21 Siswa
3	Kurikulum apa yang digunakan pada pembelajaran kelas III?	Kurikulum merdeka
4	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?	Kadang-kadang
5	Media pembelajaran apa yang sering digunakan dalam pembelajaran?	Media gambar
6	Apakah ibu pernah menggunakan buku cerita bergambar dalam pembelajaran?	Pernah
7	Menurut ibu, apakah buku cerita bergambar dapat membantu menanamkan nilai karakter siswa?	Ya, dapat menanamkan nilai karakter
8	Apakah buku cerita yang digunakan sudah mengaitkan kebudayaan nusantara?	Sudah
9	Nilai karakter apa yang penting ditanamkan pada siswa kelas III?	Karakter semangat belajar
10	Apakah ibu setuju jika dikembangkan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan nusantara?	Setuju
11	Menurut ibu, apa kelebihan buku cerita bergambar dibanding buku teks biasa?	Lebih menarik untuk dibaca

Lampiran 2. Perencanaan Pembelajaran

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Penyusun : Mazda Lifah Hasibuan
 Nama Sekolah : SDS Muhammadiyah 12 Medan
 Kelas/Fase/Semester : III/B/1
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
 Materi Pokok : Nilai Karakter dalam Buku Cerita Bergambar Legenda
 Danau Toba

A. Identifikasi

Karakteristik Murid:	Murid kelas III memiliki karakteristik: <ul style="list-style-type: none"> • Belajar melalui visual (gambar, ilustrasi cerita) dan penjelasan langsung dari guru. • Mulai mampu nilai karakter jika dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari. • Mulai memahami konsep tanggung jawab, kejujuran, dan kerjasama.
Materi Pembelajaran	
1. Pengetahuan awal yang harus dikuasai murid	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal contoh perilaku baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari. • Mengetahui contoh legenda nusantara secara umum. • Memahami aturan sederhana seperti disiplin, menghormati orang tua, menjaga kebersihan. • Mengetahui bahwa setiap daerah memiliki budaya masing-masing.
2. Jenis pengetahuan yang akan dipelajari	1) Pengetahuan Tentang Cerita dan Nilai Karakter <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian legenda sebagai cerita rakyat bersejarah. • Isi cerita Legenda danau toba: tokoh, latar, alur, masalah, dan solusi • Nilai karakter dalam cerita: <ul style="list-style-type: none"> • Kejujuran • Tanggung jawab

	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja keras • Peduli • Menghargai budaya 	
	<p>2) Pengetahuan prosedural / penerapan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara mengidentifikasi nilai karakter dalam sebuah cerita. • Cara membedakan perilaku baik dan tidak baik yang dilakukan tokoh dalam cerita. • Cara menerapkan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari • Langkah-langkah menganalisis unsur budaya pada ilustrasi cerita. 	
	<p>3) Pengetahuan sikap dan nilai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya menerapkan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari (jujur, tanggung jawab, peduli, gotong-royong). • Menghargai keberagaman budaya nusantara sebagai kekayaan bangsa. • Menunjukkan sikap positif melalui perilaku teladan dalam cerita • Menyadari bahwa nilai karakter membantu kehidupan menjadi lebih rukun, damai, dan teratur. 	
3. Tingkat kesulitan materi	<p><i>Low to Moderate</i>, Karena murid memahami cerita bergambar dengan mudah, namun masih perlu bantuan untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menafsirkan nilai karakter secara tepat • menghubungkan perilaku tokoh dengan kehidupan pribadi • mengidentifikasi unsur budaya (bahasa daerah, tradisi, nilai). 	
Dimensi Profil Lulusan	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	√
	Kewargaan	√
	Penalaran Kritis	√
	Kreativitas	√
	kolaborasi	√

	Kemandirian	
	Kesehatan	
	komunikasi	√

B. Desain Pembelajaran

Lintas Disiplin Ilmu	:	PPKn – Nilai karakter, Bahasa Indonesia – Memahami Cerita, IPS – Budaya Nusantara
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik memahami dan menunjukkan perilaku berkarakter, mampu mengenali nilai moral dalam cerita rakyat, serta menghargai keberagaman budaya nusantara melalui cerita legenda danau toba.
Tujuan Pembelajaran	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik dapat mengidentifikasi nilai karakter dari tokoh dalam cerita bergambar legenda danau toba. 2) Peserta didik dapat menjelaskan isi cerita legenda danau toba (tokoh, latar, alur). 3) Peserta didik dapat memberikan contoh perilaku yang dapat diteladani dari tokoh cerita. 4) Peserta didik dapat menghargai budaya nusantara melalui pengenalan legenda daerah.
Topik Pembelajaran	:	Nilai karakter dalam cerita bergambar legenda danau toba.
Praktik Pedagogis	:	<p>1) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning - PBL):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati konflik tokoh dalam cerita. • Siswa menganalisis nilai karakter apa yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. <p>2) Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning – CTL):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan nilai karakter dalam cerita dengan kehidupan nyata siswa. • Contoh nyata : membantu teman, jujur pada guru, menghormati

		<p>perbedaan budaya.</p> <p>3) Pembelajaran Kolaboratif:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok tentang perilaku tokoh. • Presentasi kelompok tentang nilai karakter yang ditemukan.
Kemitraan Pembelajaran	:	<p>1) Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan media (buku cerita). • Memfasilitasi diskusi kelompok dan refleksi <p>2) Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendukung penerapan nilai karakter di rumah. • Mendampingi anak membaca dan menceritakan ulang isi cerita. <p>3) Teman Sebaya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama dalam kelompok. • Mengingatkan untuk berperilaku baik.
Lingkungan Pembelajaran	:	<p>Lingkungan pembelajaran ditata menjadi ruang belajar yang mendukung kegiatan membaca, berdiskusi, dan bermain peran berdasarkan buku cerita bergambar legenda danau toba, suasana kelas dibuat aman dan tertib agar siswa nyaman berdiskusi, sementara guru menghadirkan contoh sikap nyata dari keseharian dan menciptakan atmosfer positif yang mendorong siswa berperilaku baik.</p>

C. Pengalaman Belajar

Kegiatan Awal (berkesadaran)	:	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak murid berdoa dan memberi salam. • Guru memperlihatkan buku cerita bergambar legenda danau toba • Guru mengaitkan jawaban murid dengan konsep aturan dan norma
-------------------------------------	---	---

		<p>dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran:
Kegiatan Inti (berkesadaran, bermakna, bergembira)	:	<p>1) Memahami (berkesadaran, bermakna)</p> <p>a) Guru menunjukkan buku cerita bergambar legenda danau toba</p> <p>b) Guru membacakan cerita dengan ekspresif</p> <p>c) Murid mengamati tokoh, gambar, alur, dan pesan</p> <p>d) Guru bertanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> “Apa janji yang dilanggar tokoh ayah?” “Nilai apa yang seharusnya dilakukan?” <p>2) Mengaplikasi (bergembira)</p> <p>a) Guru memberikan LKPD pilihan berganda</p> <p>3) Merefleksi (berkesadaran)</p> <p>a) Diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> “Apa akibatnya jika kita melanggar janji seperti tokoh ayah?” “Nilai apa yang ini kalian terapkan hari ini?” <p>b) Murid menulis 1 nilai karakter yang ingin dibiasakan.</p>
Kegiatan Penutup (berkesadaran)	:	<p>a) Guru dan murid menyimpulkan isi cerita dan nilai karakter.</p> <p>b) Guru memberikan apresiasi.</p> <p>c) Tugas Rumah:</p> <p>d) “Ceritakan kembali legenda danau toba kepada orang tua kalian.”</p> <p>e) Guru menutup dengan doa.</p>

D. Assesmen

1. Penilaian Awal (Diagnostik)

Tujuan: Mengidentifikasi pemahaman awal murid tentang isi cerita Legenda Danau Toba dan nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

Tehnik:

Tanya jawab lisan sebelum pembelajaran

Rubrik Penilaian Awal (Diagnostik)

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Pemahaman Cerita	Menjelaskan alur cerita legenda danau toba secara runtut (awal-tengah-akhir) serta menyebutkan tokoh utama.	Menjelaskan sebagian alur cerita dan menyebutkan tokoh, namun kurang lengkap.	Tokoh atau bagian cerita secara terbatas	Tidak Mampu menjelaskan cerita
Penerapan Perilaku	Menjelaskan 2-3 nilai karakter (jujur, tanggung jawab, kerja keras) beserta contohnya dalam cerita.	Menyebutkan 1-2 nilai karakter tanpa contoh konkret.	Menyebutkan nilai tetapi tidak sesuai konteks cerita.	Tidak dapat menyebutkan nilai karakter.

Skor Maksimal : 8**Nilai Akhir = (Skor ÷ 8) × 100****2. Penilaian Proses (Formative Assessment)**

Tujuan: Menilai keterlibatan dan pemahaman murid selama pembelajaran

Tehnik:

Observasi selama kegiatan belajar

Rubrik Penilaian Proses

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Memahami (Mengamati)	Fokus memahami isi cerita dan	Cukup fokus,	Kurang fokus dan	Tidak fokus dan tidak

cerita dan ilustrasi)	ilustrasi, serta tertib.	sesekali terdistraksi	sering diingatkan	mengikuti kegiatan
Mengaplikasi (Diskusi & Roleplay Cerita)	Aktif bertanya/menjawab dan berpartisipasi	Cukup aktif	Kurang aktif	Tidak berpartisipasi
Merefleksi (Mengutarakan pendapat tentang nilai cerita)	Menyampaikan pendapat dengan jelas dan memberi contoh	Pendapat cukup jelas	Pendapat kurang jelas	Tidak mampu menyampaikan pendapat

3. Penilaian Akhir (Sumatif)

Penilaian akhir dalam penelitian ini difokuskan pada aspek pengetahuan, karena instrumen yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal pilihan berganda.

A. Penilaian Pengetahuan

Bentuk Tes tertulis (10 soal pilihan berganda)

Teknik Penskoran:

- Jawaban benar = 1
- Jawaban salah = 0

Skor Maksimal: 10

Rumus Nilai Akhir:

Nilai = (jumlah jawaban benar ÷ 10) x 100

Kisi-kisi penilaian

Soal mencakup:

- Pemahaman isi cerita (tokoh, alur, latar)
- Identifikasi nilai karakter (jujur, tanggung jawab, dll)
- Penerapan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Peserta didik dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai ≥ 70

Medan, 31 Maret 2026

Mengetahui,
Guru Kelas III



(NURAINUN S.Pd.)

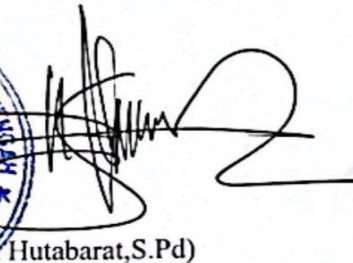
Peneliti



(Mazda Lifah Hasibuan)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

SD Muhammadiyah 12 Medan



(Husna Hutabarat, S.Pd)

Lampiran 3. LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA :

KELAS :

Soal Pilihan Berganda

1. Tokoh utama dalam cerita tersebut adalah ...
 - A. Samosir
 - B. Toba
 - C. Putri Ikan
 - D. Raja Batak
2. Pekerjaan Toba sehari-hari adalah ...
 - A. Nelayan
 - B. Pedagang
 - C. Petani
 - D. Pemburu
3. Ikan yang ditangkap Toba berubah menjadi ...
 - A. Burung
 - B. Putri cantik
 - C. Naga
 - D. Raksasa
4. Syarat yang diberikan Putri Ikan kepada Toba adalah ...
 - A. Tidak boleh pergi ke sungai
 - B. Tidak boleh marah
 - C. Tidak boleh mengungkit asal-usulnya
 - D. Tidak boleh bekerja
5. Nama anak Toba dan Putri Ikan adalah ...
 - A. Batak
 - B. Samosir
 - C. Danau
 - D. Togar

6. Sifat Samosir dalam cerita adalah ...
 - A. Rajin dan disiplin
 - B. Malas dan suka bermain
 - C. Pendiam dan penakut
 - D. Bijaksana
7. Kesalahan Samosir yang membuat Toba marah adalah ...
 - A. Tidak pergi ke ladang
 - B. Menghilangkan makanan
 - C. Lupa mengantarkan makanan dan malah bermain
 - D. Bertengkar dengan ibunya
8. Hal yang diucapkan Toba saat marah adalah ...
 - A. Memuji anaknya
 - B. Mengungkit asal-usul Putri Ikan
 - C. Meminta maaf
 - D. Menyuruh pergi
9. Akibat dari pelanggaran janji Toba adalah ...
 - A. Toba pergi merantau
 - B. Putri Ikan kembali ke laut
 - C. Terjadi banjir besar yang membentuk danau
 - D. Samosir pergi dari rumah
10. Pulau yang berada di tengah Danau Toba dinamakan ...
 - A. Pulau Batak
 - B. Pulau Sumatera
 - C. Pulau Samosir
 - D. Pulau Toba

Lampiran 4. Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI (AHLI MATERI)

(Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara)

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan
Nusantara Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada
Siswa

Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Penyusun : Mazda Lifah Hasibuan

Ahli Materi : Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd

Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. Penilaian dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pada media pembelajaran ini agar layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi materi pada buku cerita bergambar.
- 2) Berikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.
- 3) Skala penilaian menggunakan skala Likert sebagai berikut:

Kategori Pertanyaan/Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- 4) Jika Bapak/Ibu ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda checklist (✓) pada alternatif jawaban yang Bapak/Ibu inginkan.

B. Aspek Penilaian Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Jawaban Alternatif				
			5	4	3	2	1
1.	A. Kebenaran Konsep	1. Kesesuaian tujuan pembelajaran	✓				
		2. Kesesuaian dengan kompetensi dasar .		✓			
2.	B. Materi	3. Ketepatan pemilihan materi	✓				
		4. Kejelasan materi	✓				
		5. Keaktualan materi	✓				
		6. Kandungan unsur dalam materi	✓				
		7. Cakupan informasi untuk mencapai tujuan		✓			
		8. Informasi disertai contoh		✓			
		9. Daya tarik informasi yang disajikan	✓				
		10. Sistematika penyajian materi		✓			
3.	C. Pembelajaran	11. Kejelasan panduan belajar	✓				
		12. Memberikan dorongan dan umpan balik		✓			
		13. Interaksi penggunaan media	✓				
		14. Membantu pemahaman konsep	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara ini.

D. Kesimpulan

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

Medan, Maret 2026

Validator Materi



Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd

Lampiran 5. Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI (AHLI MEDIA)

(Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara)

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Penyusun : Mazda Lifah Hasibuan

Ahli Media : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnil, M.Pd

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan, maka melalui instrumen ini peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu selaku ahli media untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan isi materi yang terdapat dalam buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. Penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat diharapkan guna memperbaiki serta menyempurnakan kualitas buku cerita bergambar ini sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Aspek penilaian media ini diadaptasi dari komponen kelayakan media yang meliputi kelayakan tampilan, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan.

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi media yang dinilai.
- 2) Berikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.
- 3) Skala penilaian menggunakan skala Likert sebagai berikut:

Kategori Pertanyaan/Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- 4) Jika Bapak/Ibu ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda checklist (✓) pada alternatif jawaban yang Bapak/Ibu inginkan.

B. Aspek Penilaian Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Jawaban Alternatif				
			SB	B	CB	TB	BT
			5	4	3	2	1
1.	A. Tampilan Media	1. Bentuk buku cerita	✓	✓			
		2. Kombinasi dan pemilihan warna	✓				
		3. Kemenarikan gambar	✓				
		4. Kejelasan tulisan pada buku cerita	✓				
2.	B. Isi Materi	5. Kesesuaian isi dengan tema	✓				
		6. Kejelasan penyajian materi	✓				
		7. Kemudahan dalam menggunakan media	✓				
3.	C. Penggunaan Media	8. Penggunaan balok menggunakan media		✓			
		9. Kepraktisan media	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

- Dilengkapi dengan gambar gambar
- Dilengkapi nomor halaman.
- sebaiknya ada brosur buku

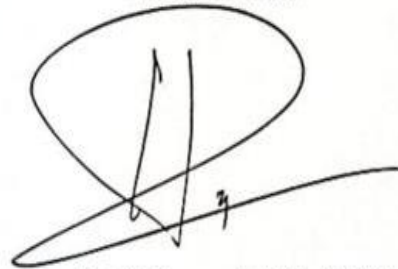
Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda checklist (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara ini.

D. Kesimpulan

Buku cerita belum dapat digunakan	.
Buku cerita dapat digunakan dengan revisi	
Buku cerita dapat digunakan tanpa revisi	✓

Medan, Maret 2026

Validator Media



Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

NIPN: 0126067707.

Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli bahasa**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA**

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan
Nusantara Untuk Menanamkan Nilai Karakter Pada Siswa
Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Materi : Buku Cerita Legenda Danau Toba

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas III

Penyusun : Mazda Lifah Hasibuan

Dosen Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd

Validator :

Tanggal :

Petunjuk Penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang materi ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (\surd) pada kolom yang tersedia.
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik
3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

A. Aspek Keterbacaan

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.					✓	
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.					✓	
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.					✓	
4.	Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.					✓	
5.	Kalimat yang dipakai mewakili isi peran atau informasi yang ingin disampaikan.					✓	
6.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.				✓		
7.	Ketetapan ejaan					✓	
8.	Konsistensi penggunaan istilah					✓	
9.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.				✓		
10.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.					✓	

B. Kebenaran Keterbacaan

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek keterbacaan mohon ditulis halaman keberapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No.	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

C. Komentar dan Saran :

Layak digunakan untuk Bahan.

D. Kesimpulan

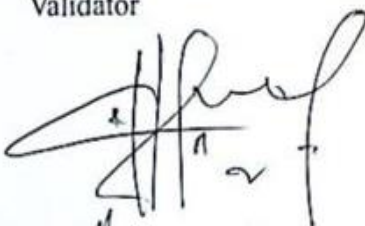
Berdasarkan penelitian diatas, instrumen angket ahli bahasa ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan, Februari 2026

Validator


.....Amin.....Baeri

Lampiran 7. Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEBUDAYAAN NUSANTARA UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER PADA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 12 MEDAN PADA MATERI BUKU CERITA LEGENDA DANAU TOBA

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Sedang
Skor 2 : Buruk
Skor 1 : Buruk Sekali
3. Tuliskanlah komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan pada kolom yang telah disediakan.
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Kebudayaan Nusantara

B. Indikator Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Pilihan Penelitian				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian Kurikulum	Sesuai dengan pembelajaran kelas III SD	✓				
Kepraktisan	Mudah digunakan dalam pembelajaran	✓				

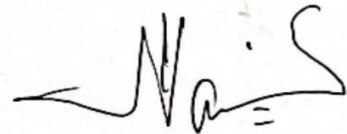
Kejelasan Pesan	Pesan moral mudah dipahami siswa		✓			
Keterlibatan Siswa	Siswa tertarik dan aktif	✓				
Manfaat Media	Media membantu penanaman karakter	✓				

C. kritik dan Saran

Komentar umum/saran perbaikan :

Legenda Danau Toba mengajarkan bahwa janji harus dijaga, amarah harus dikendalikan. Cerita ini memperkenalkan obit Batak agar siswa mengenal budaya nusantara.

Medan, 31 Maret 2026



NURAINUN. Spai

Lampiran 8. Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
KEBUDAYAAN NUSANTARA UNTUK MENANAMKAN NILAI
KARAKTER PADA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 12
MEDAN PADA MATERI BUKU CERITA LEGENDA DANAU TOBA

Nama : AC SYILA AFİYAH

Kelas : III reg

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
 - a. Skor 5 : Sangat Baik
 - b. Skor 4 : Baik
 - c. Skor 3 : Cukup Baik
 - d. Skor 2 : Kurang Baik
 - e. Skor 1 : Sangat Baik
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan

B. Indikator Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Pilihan Penelitian				
		5	4	3	2	1
Kemenarikan Buku	1. Gambar dalam buku ini menarik	√				
	2. Warna gambar membuat saya senang membaca		√			
	3. Buku ini tidak membosankan			√		
Kemudahan Memahami Cerita	4. Cerita mudah saya pahami				√	
	5. Tulisan dalam buku mudah dibaca	√				
	6. Saya mengerti isi cerita Danau Toba		√			
Nilai Karakter	7. Cerita mengajarkan saya untuk jujur	√				
	8. Cerita mengajarkan saya untuk menepati janji	√				

	9. Cerita mengajarkan saya patuh kepada orang tua	✓				
Minat Membaca	10. Saya senang membaca buku ini		✓			
	11. Saya ingin membaca buku cerita seperti ini lagi	✓				
	12. Buku ini membuat saya ingin berbuat baik	✓				

ANGKET RESPON SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEBUDAYAAN NUSANTARA UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER PADA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 12 MEDAN PADA MATERI BUKU CERITA LEGENDA DANAU TOBA

Nama : ALISHA
Kelas : III RE 6

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
 - a. Skor 5 : Sangat Baik
 - b. Skor 4 : Baik
 - c. Skor 3 : Cukup Baik
 - d. Skor 2 : Kurang Baik
 - e. Skor 1 : Sangat Baik
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan

B. Indikator Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Pilihan Penelitian				
		5	4	3	2	1
Kemenarikan Buku	1. Gambar dalam buku ini menarik	✓				
	2. Warna gambar membuat saya senang membaca		✓			
	3. Buku ini tidak membosankan		✓			
Kemudahan Memahami Cerita	4. Cerita mudah saya pahami	✓				
	5. Tulisan dalam buku mudah dibaca		✓			
	6. Saya mengerti isi cerita Danau Toba			✓		
Nilai Krakter	7. Cerita mengajarkan saya untuk jujur		✓			
	8. Cerita mengajarkan saya untuk menepati janji	✓				

	9. Cerita mengajarkan saya patuh kepada orang tua	✓				
Minat Membaca	10. Saya senang membaca buku ini		✓			
	11. Saya ingin membaca buku cerita seperti ini lagi		✓			
	12. Buku ini membuat saya ingin berbuat baik	✓	'			

ANGKET RESPON SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEBUDAYAAN NUSANTARA UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER PADA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 12 MEDAN PADA MATERI BUKU CERITA LEGENDA DANAU TOBA

Nama : <i>AFJAL</i> Kelas : <i>3 RA</i>
--

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah aspek pertanyaan dengan seksama
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kotak skala penilaian yang sesuai dengan pilihan anda.
 - a. Skor 5 : Sangat Baik
 - b. Skor 4 : Baik
 - c. Skor 3 : Cukup Baik
 - d. Skor 2 : Kurang Baik
 - e. Skor 1 : Sangat Baik
3. Terimakasih atas ketersediaan anda yang telah memberikan tanggapan

B. Indikator Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Pilihan Penelitian				
		5	4	3	2	1
Kemenarikan Buku	1. Gambar dalam buku ini menarik	✓				
	2. Warna gambar membuat saya senang membaca	~				✓
	3. Buku ini tidak membosankan	✓				
Kemudahan Memahami Cerita	4. Cerita mudah saya pahami	✓				
	5. Tulisan dalam buku mudah dibaca			✓		
	6. Saya mengerti isi cerita Danau Toba	✓				
Nilai Krakter	7. Cerita mengajarkan saya untuk jujur					✓
	8. Cerita mengajarkan saya untuk menepati janji					✓

	9. Cerita mengajarkan saya patuh kepada orang tua		✓			
Minat Membaca	10. Saya senang membaca buku ini		✓			
	11. Saya ingin membaca buku cerita seperti ini lagi		✓			
	12. Buku ini membuat saya ingin berbuat baik		✓			

Lampiran 9. Dokumentasi

DOKUMENTASI



**Foto Bersama Kepala Sekolah
SD Muhammadiyah 12 Medan**



**Foto Bersama Wali Kelas III yaitu
Ibu Nurainun, S.Pd.I.**



**Foto Bersama siswa/siswi kelas III
SD Muhammadiyah 12 Medan**



**Foto Membagikan Angket Respon
Siswa SD Muhammadiyah 12 Medan**

Lampiran 10. Berita Acara Seminar Proposal



**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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Mazda Lifah Hasibuan
NPM : 2202090135
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Penulisan Nama Dosen dan Gelar
2.	Perbaikan Pada Bab I Pendahuluan
3.	Perbaikan Rumusan Masalah

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Mazda Lifah Hasibuan
NPM : 2202090135
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- [] Disetujui
[✓] Disetujui dengan adanya perbaikan
[] Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 11. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Mazda Lifah Hasibuan
NPM : 2202090135
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Pada hari Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahhial, M.Pd

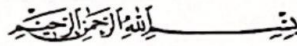
Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 12. Berita Acara Bimbingan Proposal



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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Mazda Lifah Hasibuan
 NPM : 2202090135
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
17/10 - 2025	Acc Judul	
14/11 - 2025	Bimbingan Bab I	
21/11 - 2025	Bimbingan Bab II	
12/12 - 2025	Bimbingan Bab III	
19/12 - 2025	Perbaiki Tahap Pengembangan	
5/1 - 2026	Perbaiki Desain Hipotetik	
Selasa/6 Januari 2026	ACC Seminar Proposal	

Medan, Januari 2026

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnil, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 13. Lembar Pengesahan Proposal



**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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Mahasiswa : Mazda Lifah Hasibuan
NPM : 2202090135
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Medan, Januari 2026

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.


Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 14. Surat Izin Riset Penelitian



Nomor : 581/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 08 Ramadhan 1447 H
 25 Februari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 12 Medan
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Mazda Lifah Hasibuan
 N P M : 2202090135
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai Karakter Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum



**Penting!!



Dipindai dengan CamScanner



Lampiran 15. Surat Izin Telah Melaksanakan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN HELVETIA
SD SWASTA MUHAMMADIYAH 12
AKREDITASI "B"

Jl.Kapten Muslim Gg.Jawa Ir.Muhammadiyah Sei Sikambang c-II Medan

SURAT KETERANGAN

No: 031/IV.A/B/2026

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agustina Hutabarat,S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Swasta Muhammadiyah 12 Medan

Menerangkan Bahwa:

Nama : Mazda Lifah Hasibuan
NPM : 2202090135
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis
Kebudayaan Nusantara Untuk Menanamkan Nilai Karakter
Pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan.

Bahwasannya benar telah melakukan penelitian/riset di SD Muhammadiyah 12 Medan
Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan Pada Tanggal 31 Maret 2026.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Medan, 1 April 2026

Kepala Sekolah

Agustina Hutabarat, S.Pd


Lampiran 16. K1



FORM K 1

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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :



Nama Mahasiswa : MAZDA LIFAH HASIBUAN

NPM : 2202090135

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,77

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan
	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan	
	Pengembangan Komik Nilai Keteladanan Berbasis AIK pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan	
	Pengembangan Game Edukasi Digital Tradisi Nusantara untuk Meningkatkan Minat Belajar Kebudayaan pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Mazda Lifah Hasibuan

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 17. K2

FORM K 2



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

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mazda Lifah Hasibuan
 NPM : 2202090135
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 12 Medan”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Mazda Lifah Hasibuan

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 18. K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2541/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : Mazda Lifah Hasibuan
N P M : 2202090135
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kebudayaan Nusantara
Untuk Menanamkan Nilai karakter Pada Siswa Kelas III SD
Muhammadiyah 12 Medan

Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 20 Oktober 2026

Medan, 28 Rabi'ul Akhir 1447 H
20 Oktober 2025 M




Dibuat rangkap 4 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Dipindai dengan CamScanner




Lampiran 19. Turnitin

 Page 1 of 41 - Cover Page Submission ID: tm:oid::2945:339431448


TURNITIN RSY

FILE 11W-SKRIPSI MAZDA LIFAH HASIBUAN (1) (1)

 Individual Essay 1

Document Details

Submission ID	tm:oid::2945:339431448	99 Pages 17012 Words 126136 Characters
Submission Date	Apr 11, 2026, 3:28 PM GMT+7	
Download Date	Apr 11, 2026, 3:33 PM GMT+7	
File Name	FILE 11W-SKRIPSI MAZDA LIFAH HASIBUAN (1) (1).docx	
File Size	4784 KB	

 Page 1 of 41 - Cover Page Submission ID: tm:oid::2945:339431448

16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 8%  Publications
- 15%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 8%  Publications
- 15%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	researchhub.id	<1%
2	Internet	digilib.itb.ac.id	<1%
3	Internet	repository.unja.ac.id	<1%
4	Internet	ejurnal.kampusakademik.co.id	<1%
5	Internet	123dok.com	<1%
6	Student papers	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang on 2021-03-16	<1%
7	Publication	Rivaldy Julianysah Juhanda, Erna Herlinawati, Rama Chandra Jaya. "Model Bisnis ...	<1%
8	Student papers	Institut Pertanian Bogor on 2025-12-17	<1%
9	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-04-15	<1%
10	Student papers	Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-11-05	<1%
11	Internet	repository.ub.ac.id	<1%

12	Student papers	Universitas Pamulang on 2025-06-09	<1%
13	Internet	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id	<1%
14	Internet	eprints.ummetro.ac.id	<1%
15	Internet	id.123dok.com	<1%
16	Internet	www.coursehero.com	<1%
17	Student papers	Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-07-08	<1%
18	Student papers	Politeknik Pariwisata NHI Bandung on 2025-11-05	<1%
19	Internet	ejournal.unama.ac.id	<1%
20	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%
21	Student papers	Academic Library Consortium on 2021-06-02	<1%
22	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V on 2025-01-27	<1%
23	Student papers	Police Academy - University of Police Science on 2025-06-07	<1%
24	Student papers	Politeknik Pariwisata NHI Bandung on 2025-11-05	<1%
25	Student papers	Institut Pertanian Bogor on 2025-12-10	<1%

26	Internet	www.slideshare.net	<1%
27	Student papers	IAIN Purwokerto on 2025-11-27	<1%
28	Publication	Muhammad Kemalvin Akbar Nugraha. "Strategy of Ciplukan Fruit Agribusiness D..."	<1%
29	Student papers	STIE Ekuitas on 2025-08-04	<1%
30	Student papers	Hankuk University of Foreign Studies on 2025-04-28	<1%
31	Student papers	Police Academy - University of Police Science on 2025-11-26	<1%
32	Student papers	Universitas Diponegoro on 2024-10-01	<1%
33	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2017-11-18	<1%
34	Student papers	Universitas Negeri Medan on 2024-09-21	<1%
35	Student papers	Universitas Pelita Harapan on 2025-04-30	<1%
36	Internet	repository.uir.ac.id	<1%
37	Internet	bpm.unair.ac.id	<1%
38	Internet	repository.um.ac.id	<1%
39	Internet	www.keinenschrittzurueckmovie.com	<1%

40	Publication	Efni, Gita Mulyasari, Lathifah Khairani, Yopi Saleh. "VILLAGE POTENTIAL DEVELOP...	<1%
41	Student papers	Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-10-06	<1%
42	Student papers	Forum Komunikasi Perpustakaan Perguruan Tinggi Kristen Indonesia (FKPPTKI) o...	<1%
43	Student papers	Universitas Pamulang on 2025-10-06	<1%
44	Internet	bandaacehkota.go.id	<1%
45	Internet	investor.waskitaprecast.co.id	<1%
46	Internet	tambahpinter.com	<1%
47	Internet	text-id.123dok.com	<1%
48	Internet	unama.ac.id	<1%
49	Internet	www.minews.id	<1%
50	Publication	Denyka Arinda Putri, Budi Prabowo. "ANALISIS STRATEGI BISNIS DALAM UPAYA M...	<1%
51	Publication	Ireyn Olivia Eman, Benny Adrian Berthy Sagay, Sherly Gladys Jocom. "STRATEGI ...	<1%
52	Publication	Marthen Thomas, Dina Ramba, Adriana Madya Marampa. "ANALISIS STRATEGI PE...	<1%
53	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2018-01-10	<1%

54	Internet	e-sharia.blogspot.com	<1%
55	Internet	eprints.undip.ac.id	<1%
56	Internet	masyithazahrah.blogspot.com	<1%
57	Internet	salmantotal.staff.fkip.uns.ac.id	<1%
58	Publication	Ayu Ardana, Mohammad Suyanto. "Strategi Pengembangan Usaha Tempe "Mbak ...	<1%
59	Publication	Erwin Armanda, Anwardi Anwardi, Ismu Kusumanto, Melfa Yola, Harpito Harpito....	<1%
60	Student papers	Politeknik Pariwisata NHI Bandung on 2025-11-05	<1%
61	Student papers	Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo Yogyakarta on 2025-07-19	<1%
62	Student papers	Udayana University on 2019-06-21	<1%
63	Student papers	Universitas Pamulang on 2023-09-26	<1%
64	Internet	arynilandari.wordpress.com	<1%
65	Internet	en.indonetwork.co.id	<1%
66	Internet	fintechnesia.com	<1%
67	Internet	jogloparisewu.com	<1%

68	Internet	johannessimatupang.wordpress.com	<1%
69	Internet	journal.ilumdata.co.id	<1%
70	Internet	journal.ipb.ac.id	<1%
71	Internet	pdfs.semanticscholar.org	<1%
72	Internet	repository.ubaya.ac.id	<1%
73	Internet	scholar.unand.ac.id	<1%
74	Internet	topikdigital.com	<1%
75	Internet	www.prevent.my.id	<1%
76	Internet	www.researchgate.net	<1%
77	Student papers	Defense University on 2025-04-15	<1%
78	Student papers	Institut Pertanian Bogor on 2025-06-02	<1%
79	Student papers	University of Wollongong on 2024-02-24	<1%
80	Student papers	Politeknik Negeri Jember on 2022-04-14	<1%
81	Student papers	Politeknik STIA LAN on 2023-03-08	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



I. IDENTITAS

- a. Nama : Mazda Lifah Hasibuan
- b. Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 13 Desember 2003
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Agama : Islam
- e. Kewarganegaraan : Indonesia
- f. Anak ke : 3 dari 5 bersaudara
- g. Status : Mahasiswi / belum menikah
- h. Alamat : Jln. Jawa Lor. Muhammadiyah No 7 Sei
Sikambing C II, Medan Helvetia

II. NAMA ORANG TUA

- a. Nama Ayah : Almeida Tasrif Hasibuan
- b. Nama Ibu : Rukkiyah Nasution

III. PENDIDIKAN :

- a. SD Muhammadiyah 12 Medan Tahun 2010 – 2016
- b. SMP Muhammadiyah 4 Medan Tahun 2017 – 2019
- c. SMA Kartika 1-2 Medan Tahun 2019 – 2022
- d. Tercatat sebagai Mahasiswa FKIP UMSU Tahun 2022-2026