



PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS MONTASE PEMBELAJARAN IPS KELAS V

Nisrina Nurul Faroh✉, Deni Setiawan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Oktober 2018
Disetujui
November 2018
Dipublikasikan
Desember 2018

Keywords:
montage, picture story book,
social sciences

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah hasil belajar kelas V SDN 2 Kalirejo rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis montase "Petualangan Si Unyil" materi candi-candi peninggalan agama Hindu di Indonesia, yakni mendeskripsikan desain, penilaian ahli media dan ahli materi, dan uji keefektifan media tersebut. Jenis Penelitian ini adalah Research and Development. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dokumentasi, observasi dan tes. Analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji z, normalitas, uji t, dan n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) desain media dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru; b) analisis penilaian ahli media dan materi dinyatakan sangat layak dengan rata-rata kelayakan 88%; c) media tersebut efektif digunakan dengan thitung 7,108 dan ttabel 2,052. Data perhitungan dengan menggunakan N-gain sebesar 0,43 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini yaitu buku cerita bergambar berbasis montase "Petualangan Si Unyil" layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS

Abstract

The background of this research is the study's result of 5th grade Elementary School 2 Kalirejo was low. This research aims to developing a picture story book based on montage "Petualangan Si Unyil/ The Unyil's Adventure" with the material "The Temples Relic of Hinduism in Indonesia", namely description of design, media experts and material expert assessment, and test the effectiveness the media. This research is a Research and Development (R&D). Data collection techniques used question form, interviews, documentation, observation and tests. Data analysis used the test of validity, reliability, z-test, normality, t test, and n-gain. The results showed that: a) media design developed according to the demands of students and teacher; b) analysis of the assessment material and media experts stated very feasible with an average of 88% eligibility; c) the effective media used with tcount 7.108 and ttable 2.052. Data calculation using n-gain of 0.43 with medium criteria. The concluded of this research is the picture story book based montage "The Unyil's Adventure" feasible and effective use on the social sciences learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar di mana individu itu berada (Sagala, 2012:3). Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Selain itu, siswa diharapkan mampu menjadi warga negara yang baik yaitu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas terkait bangsanya. Salah satu materi yang dikaji dalam IPS Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada kelas V semester 1 yaitu KD 1.1 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. (Permendiknas RI No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi).

Prihatina (2015: 3) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi diharapkan mampu untuk menghilangkan anggapan siswa tentang mata pelajaran yang kurang bervariasi. Pada umumnya, anak-anak menyukai gambar-gambar ilustrasi dan gambar-gambar kartun, begitu juga dengan cerita bergambar. Nurgiyantoro (2010, 435) menjelaskan bahwa pada buku cerita bergambar kata-kata baik berupa narasi maupun percakapan terletak di bawah panel-panel gambar, sedangkan pada komik, percakapan ditulis dalam balon percakapan. Nicole dkk, (2017: 1) juga mengungkapkan bahwa buku bergambar adalah perangkat yang terdiri dari fitur morfologis dan fungsional, yang menggabungkan bahasa tertulis dan gambar, serta keterampilan desain. Kesukaan anak-anak terhadap hal tersebut merupakan suatu potensi

untuk mengembangkan cerita bergambar sebagai media dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Adipta, dkk (2016: 989) pada anak usia SD pemilihan penggunaan buku cerita bergambar merupakan salah satu pilihan yang bagus karena pada usia tersebut anak-anak masih menyukai cerita-cerita dan gambar-gambar yang penuh warna.

Buku cerita bergambar yang dikembangkan menggunakan teknik montase dalam pembuatannya. Menurut Ayusari (2017:1) montase adalah penggabungan gambar-gambar yang dihasilkan dari percampuran unsur dari beberapa sumber. Ia juga menambahkan bahwa karya montase dihasilkan dari menyatukan atau menggabungkan gambar-gambar dari sumber yang berbeda dengan susunan tertentu ditempelkan pada suatu bidang. Menurut Sumanto dalam Yulianto dan Titis (2017: 120) montase adalah suatu kreasi seni aplikasi yang dibuat dari tempelanguntingan gambar atau guntingan fotodiatas bidang dasaran gambar.

Sudrajat dalam Prihatina (2015: 3) menjelaskan bahwa kebanyakan siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran hafalan tentang nama orang, tanggal, nama kota, dan fakta lain yang tidak memiliki makna dalam kehidupan mereka. Hal tersebut tentu menyebabkan ketertarikan siswa untuk belajar IPS rendah. Permasalahan tersebut juga ditemukan di SDN 2 Kalirejo, khususnya kelas V yaitu kurangnya media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, media yang digunakan guru dalam pembelajaran ialah video dan buku teks. Intensitas penggunaan video sebagai media pembelajaran tidak sering, sehingga tidak semua materi dapat dipelajari melalui video pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di bawah KKM yaitu 17 dari 31

siswa mendapat nilai di bawah KKM (nilai KKM = 67). Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan buku cerita bergambar berbasis montase materi candi-candi peninggalan agama Hindu di Indonesia kelas V.

Penelitian yang mendasari pemilihan judul ini dilakukan oleh Asrifan (2015: 250) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwapengajaran dengan menggunakan cerita bergambar meningkatkan kemampuan siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Kochiyama (2016: 39-40) menunjukkan bahwa buku bergambar layak dipakai untuk mempermudah dalam pembelajaran bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:28) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian ini mengacu pada penelitian Borg and Gall dengan langkah-langkah 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk 10) produksi masal. Dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap ke-8, menyesuaikan kebutuhan dan waktu penelitian.

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah 1) siswa SD kelas V SDN 2 Kalirejo pada tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa 2) guru kelas V SDN 2 Kalirejo yaitu Defi Rochayani, S.Pd. yang berperan dalam pengumpulan informasi dan melaksanakan pembelajaran IPS

menggunakan buku cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” yang dikembangkan oleh peneliti; 3)ahli, dosen ahli atau pakar sebagai penguji dan memberikan masukan pada buku cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil”, terdiri dari dua dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli media serta guru kelas V SDN 2 Kalirejo. Pemilihan lokasi di SDN 2 Kalirejo dikarenakan sekolah sangat terbuka dan kooperatif terhadap adanya inovatif dan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan nontes. Instrumen nontes meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tes yang dilaksanakan pada awal pembelajaran (*pretest*) serta akhir pembelajaran (*posttest*) sebagai pembandingan peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Kalirejo sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan buku cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil”.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga macam diantaranya, analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir. Analisis data produk digunakan untuk menilai produk peneliti yang dilakukan oleh validator ahli menggunakan skala *Likert*, sedangkan analisis data awal digunakan untuk mengetahui keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan menganalisis hasil belajar siswa menggunakan uji normalitas. Untuk analisis data akhir dilakukan dengan dua uji, yaitu uji *t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta untuk menguji perbedaan hasil belajar pada rata *pretest* dan *posttest*, terhadap penggunaan buku cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si

Unyil”, serta uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

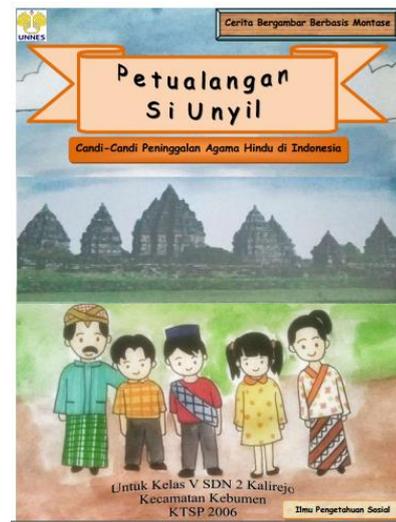
Hasil dari penelitian ini yaitu kelayakan dan keefektifan media buku cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” materi candi-candi peninggalan agama Hindu di Indonesia di SDN 2 Kalirejo. Hal-hal yang dikaji meliputi: (1) Desain pengembangan media, (2) Kelayakan media dan (3) Keefektifan media buku cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” materi candi-candi peninggalan agama Hindu di Indonesia terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS.

1. Desain Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase “Petualangan Si Unyil”

Pembuatan desain pengembangan media buku cerita bergambar disesuaikan dengan analisis angket kebutuhan siswa dan guru. Materi yang disampaikan dalam buku cerita bergambar berbasis montase disesuaikan dengan kurikulum yaitu Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar yang tercantum dalam Standari Isi. Selain itu, tujuan pembelajaran perlu disampaikan untuk memperjelas materi yang akan disampaikan. Evaluasi pembelajaran dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk pembelajaran. Menurut guru, pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar berbasis montase akan memudahkan penyampaian sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kertas yang digunakan media buku cerita bergambar materi candi-candi peninggalan agama Hindu di Indonesia adalah Ivory 230 untuk sampul dan CTS 150 untuk isi dengan

ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm). Huruf yang digunakan adalah Comic Sans MS dengan ukuran font 14. Warna yang digunakan adalah warna cerah karena anak-anak menyukainya. Letak narasi yaitu di bawah ilustrasi atau gambar. Tokoh yang digunakan adalah kartun Si Unyil dengan tema petualangan. Desain pengembangan media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” materi candi-candi peninggalan agama Hindu di Indonesia terdapat beberapa bagian, yaitu: (1) sampul depan, (2) kata pengantar, (3) tujuan pembelajaran (4) materi, (5) evaluasi, (6) kunci jawaban, (7) daftar pustaka, dan (8) sampul belakang.



Gambar 1. Sampul Produk Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase

2. Hasil penilaian Validator Ahli

Buku cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil”, sebelum digunakan menjadi media pembelajaran di kelas V, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Tujuan dari dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang dikembangkan tersebut. Desain produk divalidasi oleh ahli materi dan media yang meliputi aspek materi, bahasa dan media.

Ahli materi dalam validasi materi pada media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” adalah Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd. dosen Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang dan Defi Rochayani, S.Pd. guru kelas V SDN 2 Kalirejo. Aspek yang divalidasi pada materi yaitu 1) keakuratan materi, 2) kualitas pembelajaran, 3) teknik penyajian, 4) penyajian pembelajaran, serta 5) penggunaan bahasa. Berdasarkan penilaian media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil”, kelayakan materi pada media tersebut diperoleh hasil rata-rata skor validator I yaitu sebesar 77 dengan presentase kevalidan 81% termasuk ke kriteria layak. Validator II diperoleh skor sebesar 91 dengan presentase 96% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian kedua validator dengan rata-rata 88,5% maka media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” termasuk dalam kriteria sangat layak. Hasil penilaian ahli pada selanjutnya dianalisis dan dipertimbangkan untuk melakukan revisi terhadap media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” agar media yang dikembangkan lebih baik. Adapun hal-hal yang perlu diperbaiki dalam media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” yaitu melengkapi materi pada media yaitu penjelasan bagian candi, melengkapi candi, menambahkan arca Roro Jongrang, menambahkan peta perjalanan dan lokasi persebaran candi.

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Materi Media Cerita Bergambar Berbasis Montase “Petualangan Si Unyil”

Pakar	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
I	77	81%	Layak

II	91	96%	Sangat Layak
Rata-rata	84	88,5%	Sangat Layak

Ahli media dalam validasi media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” adalah Umar Samadhy, M.Pd. dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dan Defi Rochayani, S.Pd. guru kelas V SDN 2 Kalirejo. Aspek yang divalidasi pada materi yaitu 1) gambar/ilustrasi, 2) tampilan, 3) ketahanan bahan, dan 4) penggunaan media. Berdasarkan penilaian media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil”, kelayakan media tersebut diperoleh hasil rata-rata skor validator I yaitu sebesar 82 dengan presentase kevalidan 82% termasuk ke kriteria layak. Validator II diperoleh skor sebesar 93 dengan presentase 93% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian kedua validator, dengan rata-rata 87,5% maka media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” termasuk dalam kriteria sangat layak. Hasil penilaian ahli pada selanjutnya dianalisis dan dipertimbangkan untuk melakukan revisi terhadap media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” agar media yang dikembangkan lebih baik. Adapun hal-hal yang perlu diperbaiki dalam media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” yaitu perubahan desain sampul, perubahan tokoh cerita, perubahan latar cerita dan perubahan alur cerita.

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media Cerita Bergambar Berbasis Montase “Petualangan Si Unyil”

Pakar	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
-------	-------------	------------	----------

I	82	82%	Layak
II	93	93%	Sangat Layak
Rata-rata	87,5	87,5%	Sangat Layak

3. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa

Setelah selesai pada tahap revisi dan validasi desain, selanjutnya media buku cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” diuji skala kecil dalam pembelajaran di kelas. Uji skala kecil dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan pada kelas skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas V SDN 2 Kalirejo dengan jumlah 3 siswa yang terdiri dari 1 siswa memiliki kemampuan tinggi, 1 siswa memiliki kemampuan sedang, dan 1 siswa memiliki kemampuan rendah. Penentuan tersebut didasarkan pada data nilai yang diambil pada saat pra penelitian.

Pada tahap ini, siswa mengerjakan soal *pretest* sebelum proses pembelajaran dimulai. Soal tersebut terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang dikerjakan dalam waktu 20 menit. Setelah mengerjakan soal *pretest*, siswa melakukan pembelajaran dengan berbantuan media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Seperti yang dikemukakan Nur’aini (2014: 7) prosedur yang dilakukan dalam pemanfaatan media cerita bergambar adalah dengan menganalisis kurikulum kemudian menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, LKS, evaluasi, penilaian serta lembar observasi untuk guru dan siswa. Ching-Yuan Hsiao dan Yang-Mei Chang (2016: 1) juga mengungkapkan bahwa strategi pengajaran

buku bergambar melibatkan guru dalam kegiatan mengajar mereka, mempertimbangkan minat dan kebutuhan pembelajaran anak-anak, dan menggunakan jalur dan metode pengajaran yang tepat untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Group Investigation*. Dalam pembelajaran menggunakan model *group investigation*, siswa dituntut untuk aktif. Keaktifan siswa berpengaruh positif terhadap prestasi belajarnya. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Kholifah (2016) bahwa apabila siswa mempunyai keaktifan belajar yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mengerjakan soal *posttest*.

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil tanggapan siswa menunjukkan bahwa siswa sangat setuju dengan pernyataan-pernyataan positif tentang media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil”. Hal tersebut menunjukkan antusias siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” yang dikembangkan oleh peneliti, dari 10 pertanyaan siswa memberikan jawaban ya dengan rata-rata sebesar 100%. Persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kriteria tanggapan dan masuk ke dalam kriteria yang sangat layak.

Media yang sudah dilakukan uji coba skala kecil kemudian diujikan di skala besar. Pada penelitian ini uji coba skala besar dilakukan di kelas V SDN 2 Kalirejo dengan jumlah siswa 28 siswa. Tahap ini sama seperti tahap uji skala kecil. Siswa mengerjakan *pretest*, melakukan pembelajaran, mengerjakan *posttest*, dan mengisi angket tanggapan. Siswa memberikan respon positif dengan rata-rata 97,8% dari 10 pernyataan. Persentase tersebut kemudian

dikonversikan ke dalam kriteria tanggapan dan termasuk pada kriteria yang sangat layak. Komentar yang diberikan oleh siswa adalah anak merasa senang ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilaksanakan Indaryati (2015: 1) keefektifan media komik memperoleh tanggapan positif dari siswa dengan perolehan skor rata-rata 50,81 atau mencapai 84,60%.

4. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru

Selain siswa, guru juga mengisi angket tanggapan setelah melakukan uji coba baik skala kecil maupun skala besar. Berdasarkan rekapitulasi hasil tanggapan guru menunjukkan guru sangat setuju dengan pernyataan-pernyataan positif tentang media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil”. Guru memberikan tanggapan positif yaitu dari 10 pernyataan guru memberikan respon positif yang dihasilkan rata-rata sebesar 100%. Persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kriteria tanggapan dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilaksanakan Indaryati (2015: 1) produk pengembangan komik praktis digunakan untuk pembelajaran, terbukti dengan hasil pengamatan guru dari observer mendapatkan 90%.

5. Hasil Analisis Data Keefektifan Media

Peneliti menganalisis data yang telah diperoleh setelah melakukan penelitian. Dalam analisis data, terdapat dua tahap yaitu analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal berupa uji normalitas, sedangkan analisis data akhir berupa *uji paired sample t-test* dan *n-gain*.

Tabel 3. Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Pretest dan Posttest

	Rata-rata (X)	t _{hitung}	t _{tabel}	df	Kriteria
Pretest	64,64	7,108	2,052	28	Ha diterima
Posttest	77,68				

Berdasarkan Uji Paired Sample t-test digunakan untuk menguji hipotesis pembelajaran menggunakan media cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil”. Uji hipotesis menggunakan uji-t yaitu apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel}, maka Ha ditolak. Jika t_{hitung} lebih besar dibanding t_{tabel} maka Ha diterima. Pada *output paired sample test* dengan *Microsoft Excel 2007* diperoleh t_{hitung} 7,108 dan t_{tabel} 2,052 maka berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}, sehingga Ha diterima. Pada penelitian ini, Ha: Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis montase efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh A.A Mas Peradnyani (2014: 1) dengan hasil penghitungan uji-t menunjukkan bahwa hasil tes hasil belajar PKn pada siswa yang belajar dengan metode simulasi berbantuan cerita bergambar lebih baik daripada tes hasil belajar PKn siswa yang belajar menggunakan model konvensional. Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh Adipta (2016: 1) yang menyatakan bahwa berdasarkan analisis data diperoleh kesimpulan yaitu pemanfaatan buku cerita bergambar sudah cukup efektif menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain)

Kategori	Nilai
Pretest	64,5
Posttest	79,68
Selisih Rata	15,18

N-gain Kelas	0,43
Kriteria	Sedang

Berdasarkan Uji *N-gain* yang digunakan pada uji coba produk skala kecil untuk menganalisis hasil belajar *pretest* dan *posttest* secara deskriptif persentase. Rata-rata *pretest* secara klasikal pada uji coba skala kecil yakni 49 dan nilai hasil belajar *posttest* yakni 82. Hasil perhitungan *N-gain* 0,647 dengan kriteria sedang. Uji *N-gain* yang digunakan pada uji coba produk skala besar untuk menganalisis hasil belajar *pretest* dan *posttest* secara deskriptif persentase. Rata-rata *pretest* secara klasikal pada uji coba skala besar yakni 64,5 dan nilai hasil belajar *posttest* yakni 79,68. Hasil perhitungan *N-gain* 0,4276056 dengan kriteria sedang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengembangkan desain media yang berbentuk buku cerita bergambar berbasis montase. Buku cerita bergambar berbasis montase “Petualangan Si Unyil” efektif terhadap hasil belajar siswa dengan $t_{hitung} 7,108$ dan $t_{tabel} 2,052$. Rata-rata *pretest* secara klasikal pada uji coba skala kecil yakni 49 dan nilai hasil belajar *posttest* yakni 82. Hasil perhitungan *N-gain* 0,647 dengan kriteria sedang. Uji *N-gain* yang digunakan pada uji coba produk skala besar untuk menganalisis hasil belajar *pretest* dan *posttest* secara deskriptif persentase. Rata-rata *pretest* secara klasikal pada uji coba skala besar yakni 64,5 dan nilai hasil belajar *posttest* yakni 79,68. Hasil perhitungan *N-gain* 0,427 dengan kriteria sedang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kepala SDN 2 Kalirejo, guru pengampu kelas V SDN 2 Kalirejo, Nursiwi Nugraheni, S.Si., M.Pd., sebagai mitra bestari I., Dra. Hartati, M.Pd., sebagai mitra bestari II,sertasemua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian manuskrip ini. Semoga dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A Mas Peradnyani, Ni Kt Suarni, dan Md Sulastrri.(2014). Pengaruh Metode Simulasi Berbantuan Cerita Bergambar terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Semester II SD Gugus V Kecamatan Sukasada Tahun Pelajaran 2013/2014. *e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 2(1):6-8.
- Adipta, Hendra, dkk. 2016. Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan* 1(5): 989:992.
- Andi Asrifan. 2015. The Use of Pictures Story in Improving Students' Ability to Write Narrative Composition. *International Journal of Language and Linguistics* 3(4): 3-8.
- Ching-Yuan Hsiao, Yang-Mei Chang. (2015). *A Study of the Use of Picture Books by Preschool Educators in Outlying Islands of Taiwan. International Education Studies* 9(1): 2.
- Indaryati dan Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia* 3(1).
- Kochiyama, A. (2016). Teaching English with Picture Books: Current Callenges and Possible Solutions in English Education

- in Japan. *International of Education*, 9(1): 39-40
- Nur'aini, Dian. (2014). Penggunaan Media Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Tematik dengan Tema Kegiatan Sehari-hari untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDS Angkasa Surabaya. *JPGSD 02(02)*: 1-8.
- Nur Kholifah. (2016). Pengaruh Manajemen Kelas dan Keaktifan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Publikasi Ilmiah, PGSD Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Permendiknas RI No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi
- Prihatina,RRN. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Pembelajaran IPS Siswa SMP. Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan IPS UNY*: 1-12.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.