



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKAT PEMAHAMAN BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA KELAS II DI SD NEGERI 95 PALEMBANG

DEVELOPMENT OF PICTURE-BASED TEACHING MATERIALS TO IMPROVE UNDERSTANDING OF INDONESIAN LANGUAGE LEARNING IN GRADE II AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 95 PALEMBANG

Yuyun Desti¹, Liza Murniviyanti², Aldora Pratama³

¹Universitas PGRI Palembang, Email: yuyundesti0212@gmail.com

²Universitas PGRI Palembang, Email: murniviyantiliza@gmail.com

³Universitas PGRI Palembang, Email: aldorapratama93@gmail.com

*email Koresponden: yuyundesti0212@gmail.com

Abstract

The development of illustrated story-based teaching materials to improve understanding of learning Indonesian in class II, has the goal of knowing the development of understanding of learning Indonesian that is valid, practical and effective. The type of research used by researchers in developing teaching materials based on picture stories is research and development, development refers to the ADDIE model consisting of analysis design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were class IIA and IIB students of Public Elementary School 95 Palembang with a total of 36 students. The data collection techniques used in the study were questionnaires and documentation, based on the results of expert validator research from the three fields, namely media, material, and language where the validator in In this development, there are 2 validators covering the three fields, so the validator percentage results from the two experts are 3.80 which are categorized as "valid". Then the teacher's response practicality test obtained a percentage result of 87.49%, categorized as "very practical", then the one to one trial obtained a percentage value of 87.49% categorized as very practical, then the small group trial obtained a percentage value of 79.27 %. And the last test of the potential effect test obtained a percentage value of 90.00% which was categorized as very effective

Keywords : *Development of teaching materials, illustrated stories.*

Abstrak

Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman belajar bahasa indonesia pada kelas II, memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengembangan pemahaman belajar bahasa indonesia yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar ini adalah penelitian dan pengembangan, pengembangan mengacu pada model ADDIE terdiri dari Analysis design, development, implementation, and evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas IIA dan IIB Sekolah Dasar Negeri 95 Palembang dengan jumlah total 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian yaitu angket dan dokumentasi, berdasarkan hasil peneltia ahli validator dari ketiga bidang



yaitu media, materi, dan Bahasa dimana validator dalam pengembangan ini ada 2 validator yang mencakup ketiga bidang tersebut, sehingga hasil persentase validator dari kedua ahli sebesar 3,80 dikategorikan “valid”. Kemudian uji kepraktisan respon guru memperoleh hasil persentase sebesar 87,49%, dikategorikan “sangat praktis”, selanjutnya uji coba one to one memperoleh nilai persentase sebesar 87,49 % dikategorikan sangat praktis, selanjutnya uji coba small group memperoleh nilai persentase sebesar 79,27%. Dan uji terakhir uji efek potensial memperoleh nilai persentase sebesar 90,00% dikategorikan sangat efektif.

Kata Kunci : Pengembangan bahan ajar, cerita bergambar, bahasa Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada saat ini terus maju seiring perkembangan zaman (Ginanjar et al., 2023). Zaman yang terus maju menuntut perkembangan dalam dunia pendidikan agar terus berinovasi seperti penggunaan teknologi di bidang pendidikan (Faridah et al., 2023). Perubahan pendidikan menghasilkan perubahan-perubahan baru ke arah yang semakin baik. pendidikan akan terus berlangsung sepanjang hidup dan akan terus berkembang (Amir & Nugraha, 2023).

Diperkuat dengan pernyataan dari (R. E. Rachmadio & Nugraha, 2025) bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Secara umum pendidikan merupakan suatu proses pengalaman karena kehidupan merupakan pertumbuhan maka pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin manusia tanpa di batasi oleh usia (E. Rachmadio et al., 2024).

Rowntree Dalam (Syahlan et al., 2025) menyatakan, bahan ajar berdasar sifatnya masuk dalam empat kelompok, yaitu: (1) bahan ajar yang berbasis media cetak, yang biasa digunakan seperti buku, koran, pamflet, peta, dan sebagainya; (2) bahan ajar media seperti siaran televisi, radio, video, computer, dan lainnya; (3) bahan ajar untuk proyek, meliputi lembar observasi, lembaran wawancara dan sebagainya, (4) bahan ajar untuk jarak jauh interaksi yang dilakukan seperti Pendidikan jarak jauh (*conferencing*) (Syahlan & Nugraha, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah peneliti pada tanggal 20 Januari 2023, peneliti menemukan sebuah permasalahan yakni dari hasil wawancara pada guru kelas II A. di SD Negeri 95 Palembang dengan ibu Hervina Indaryanti, S.Pd. bahwa masih banyaknya peserta didik yang kurang memahami dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya merangkai cerita sesuai dengan gambar. Beliau juga mengatakan belum pernah ada yang menggunakan bahan ajar berbasis cerita bergambar khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, materi kecerdasan menumbuhkan kebaikan. Ditinjau dari penggunaan media dalam proses pembelajaran buku paket dan gambar ilustrasi dari buku tersebut serta video pembelajaran dari youtube..

2. METODE PENELITIAN

Model penelitian dan pengembangan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE. Prosedur penelitian yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE (Derry; Nugraha, 2024), ADDIE merupakan perpanjangan dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) (Amelia et al., 2023). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan (Derry Nugraha, 2025).



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Penelitian ini menghasilkan suatu bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman belajar bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 95 Palembang pada kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 2 Materi Kecerdikan Menumbuhkan Kebajikan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian R & D (*Research and Development*), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri beberapa tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Bahan ajar berbasis cerita Bergambar yang dikembangkan oleh peneliti ini berbentuk bahan ajar cetak. Bahan ajar tersebut dapat langsung bisa dibagikan kepada siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran, bahan ajar ini seperti bahan ajar lainnya yang membedakannya pada dominan gambar yang menarik dan cerita. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 95 Palembang yang beralamat di Jl. Jaya 7 No. 16 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 Juli 2023 sampai 29 Juli 2023. Penelitian menggunakan Model ADDIE Dalam Mengembangkan Media Bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk pemahaman belajar Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 95 Palembang.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Indikator	Aspek penilaian	Pertanyaan	Skor penilaian
1	Kelayakan media	Kemudahan serta Kesederhanaan	Pemakaian media bahan ajar mudah serta tidak menyulitkan	4
			Kepraktisan memakai bahan ajar pada proses belajar mengajar	4
			Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar	3
			Kesesuaian materi bahan ajar dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indikator	4
			Materi disajikan secara runtut serta sesuai gambar saat materi	3
2		Ukuran	Tulisan yang disajikan jelas serta tidak buram	4
			Kesesuaian ukuran font tulisan serta ukuran gambar dengan materi isi bahan ajar	4
3		Kemenarikan	Warna unsur tata letak harmonis serta memperjelas fungsi	4
			Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo, dll) proposional seimbang serta seirama dengan tata letak isi (pola) Kemenarikan	4
			Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik	4
Jumlah				38
Rata-rata				3.8

Sumber : olahan peneliti

Berdasarkan hasil tabel di atas penilaian ahli media melalui instrument angket yang diisi oleh validator. Di mana hasil validator untuk aspek indikator penilaian media diperoleh hasil kevalidan sebesar 3.8 dapat dilihat dari tabel 4.2 kriteria penilaian kevalidan dapat dikategorikan bahwa pengembangan bahan ajar dikategorikan "Valid".

**Tabel 2. Hasil validasi ahli materi**

No	indikator	Aspek penilaian	Pertanyaan	Skor penilaian
1	Aspek isi materi	Ketepatan materi dengan KD	1. pembahasan materi sesuai dengan KD	3
		Keakuratan Materi	2. Isi pembelajaran yang diberikan sesuai dengan perkembangan didik	3
			3. Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator	3
			4. Keakuratan konsep serta definisi.	3
			5. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4
		Kemutakhiran Materi	6. Kemutakhiran daftar pustaka mendorong keingintahuan	4
			7. Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut	4
			8. bahan ajar memiliki sistematika penyajian materi yang baik	3
2	Aspek Kelayakan	Teknik penyajian	9. Soal evaluasi di saat telah sesuai dengan KD	4
Jumlah				31
Skor rata-rata				3,44

Sumber : olahan peneliti

Berdasarkan hasil tabel penilaian ahli materi melalui instrument angket yang diisi oleh validator. Di mana hasil validitas untuk aspek indikator penilaian materi diperoleh hasil kevalidan sebesar 3,44 dapat dilihat dari tabel 4.2 kriteria penilaian kevalidan dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar dikategorikan “Valid”.

Tabel 3. Hasil Validasi Soal Tes

No	Aspek Yang dinilai	Skor Penilaian
1	Kesesuaian soal dengan indikator yang akan di capai	4
2	Kesesuaian soal dengan materi yang di pelajari	4
3	Kesatuan Bahasa yang di gunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia yang tepat	4
4	Kemungkinan soal dapat terselesaikan	3
5	Isi materi yang di tanyakan sesuai dengan jejang sekolah atau tingkat kelas	4
6	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sudah sesuai	3
7	Kualitas soal	3
Jumlah total		25
Rata-rata skor		3.57



Sumber : olahan peneliti

Berdasarkan tabel hasil penilaian validasi soal tes diperoleh hasil kevalidan sebesar 3,57 dapat dilihat pada tabel 4.2 kriteria penilaian kevalidan dapat disimpulkan bahwa validasi soal tersebut dikategori “Valid”.

Tabel 4. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba one to one

Nama	Skor butir pertanyaan angket				
	1	2	3	4	5
Alyn	4	4	4	4	4
Boy Hamzah	4	3	3	4	3
Zyo Alfaro	4	3	3	4	3
Rafika	4	4	4	4	4
Adiba Ufairah	3	3	3	4	1
Jihan	4	4	3	4	3
Ratu	4	4	3	4	3
Arka Abinaya Zandira	3	3	4	3	3
Jumlah/ Skor	30	28	27	31	24
Jumlah Skor Maksimum	32	32	32	32	32
Rata-rata %	93,75%	87,50%	84,37%	96,87%	75,00%
Nilai gabungan	87,49%				

Sumber : Olahan Penelitian

Berdasarkan tabel hasil angket respon peserta didik pada tahap uji perorangan (*one to one*) memperoleh nilai angket sebesar 87,49%, Jika dilihat dari tabel 4.13 dapat disimpulkan bahwa uji coba *one to one* dikatakan “sangat praktis”.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Bahan ajar berbasis cerita bergambar berbantuan Canva pada mata pelajaran bahasa indonesia materi Kecerdikan Menumbuhkan Kebajikan kelas II yang Valid, Praktis, dan Efek potensial. Produk bahan ajar berbasis cerita bergambar ini sebagai media belajar mandiri peserta didik guna untuk meningkatkan proses pembelajaran lebih aktif dan efisien. hasil pengembangan produk ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi kecerdikan Menumbuhkan Kebajikan khususnya pemahaman belajar bahasa indonesia. Menurut (Puspita et al., 2024) Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, dikembangkan sesuai dengan kebutuhan Pendidik dan Peserta didik serta digunakan dengan benar, merupakan salah satu faktor terpenting yang meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar, peran Pendidik dan Peserta didik dalam proses pembelajaran berubah. Berdasarkan tabel di atas untuk validasi, untuk validator pertama dalam bidang ahli media, Menurut validator pertama dalam bidang media bahwa produk bahan ajar berbasis cerita bergambar ini sudah masuk dalam kriteria layak untuk digunakan, tetapi masih ada perbaikan yang harus di perbaiki seperti warna bacroud, cover depan, ditambah logo, tulisan di perbaiki. Setelah selesai revisi perbaikan sesuai dengan saran validator maka di peroleh nilai 3,80 dikategorikan valid, setelah validator ahli media selanjutnya ahli validator materi dimana dari kedua ahli validasi di atas memberikan kritikan saran bahwa untuk materinya disusun sesuai dengan apa yang di bahas, diberikan latihan soal, setelah revisi perbaikan sudah selesai sesuai dengan saran validator maka di peroleh nilai 3,44 dikategorikan valid, kemudian, hasil validasi Bahasa setelah dihitung maka di peroleh nilai persentase yang di berikan mencapai 3,50 di kategorikan valid. Jika ketiga bidang validator



dari kedua validator nilai persentase yang di dapat sebesar 3,58 yang dikategorikan “valid “, Selanjutnya Validasi soal tes nilai persentasenya sebesar 3,57 dikategorikan “Valid”. kemudian sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya (Indriani et al., 2022) Berdasarkan hasil validasi ahli materi dikategorikan “Valid” dengan memperoleh skor rata-rata 3,8. Berdasarkan tingkat validitas tersebut berarti bahan ajar berbasis cerita bergambar layak untuk di ujicoba. Tingkat respon terhadap bahan ajar berbasis cerita bergambar oleh peserta didik dikategorikan “sangat baik” dengan memperoleh skor rata-rata 3,6. Sedangkan untuk tingkat respon terhadap bahan ajar oleh guru dikategorikan “sangat baik” dengan memperoleh skor rata-rata 3,4. Berdasarkan tingkat respon peserta didik dan guru terhadap bahan ajar tersebut berarti bahan ajar layak untuk digunakan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat di simpulkan bawah produk bahan ajar berbasis cerita bergambar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efek potensial pada materi tikus dan ular khususnya Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan untuk lebih jelas mengetahui kesimpulan dari produk yang di kembangkan data di lihat di bawah ini secara rinci : 1). Produk bahan ajar berbasis cerita bergambar bangun ruang menghitung kubus dan balok pada penelitian ini dikatakan” Valid “ dilihat dari penilaian dari para ahli validator baik dalam bidang ahli media, Bahasa, dan materi. Pada ahli materi memiliki 3 validator untuk validator media mendapatkan skor sebesar 3,80 dikategorikan “valid”, kemudian ahli materi mempunyai 1 validator juga mempunyai skor sebesar 3,44 dapat dikategorikan “valid”, selanjutnya ahli Bahasa memiliki 1 mempunyai skor sebesar 3,50 dikategorikan “ valid “, maka penilaian dari validator dari ketiga validator yang sudah berpengalaman baik dalam bidang media, materi dan Bahasa sehingga penilaian nya dapat dikategorikan “valid”, sehingga produk bahan ajar berbasis cerita bergambar yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dengan persentase seluruhnya sebesar 3,58 dengan kategori “ Valid “ data dari seluruhnya aspek kepraktisan yang diperoleh penyebaran; 2). Lembar angket dan pendidik menunjukan bahan ajar berbasis cerita bergambar dinyatakan “sangat praktis”, uji yang pertama dilakukan yaitu uji one to one sebesar 87,49% dikategorikan “sangat praktis”, selanjutnya uji kepraktisan menggunakan uji small group sebesar 79,27 % dengan kategori “ praktis”; 3). Dengan keseluruhan data aspek efek potensial yang didapat dari penyebaran tes soal pilihan ganda dalam proses pembelajaran sehingga penggunaan bahan ajar berbasis cerita bergambar yang dikembangkan dapat layak digunakan oleh peneliti, adapun menunjukan bahwa kualitas bahan ajar berbasis cerita bergambar dinyatakan “efektif” dengan persentase 90,00% dengan kategori “sangat efektif”. Berdasarkan ketiga aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman belajar bahasa indonesia materi Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan yang dikembangkan valid, praktis dan efek potensial untuk meningkatkan pemahaman belajar Bahasa indonesia pada siswa kelas II.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D., Setiaji, B., Primadewi, K., Habibah, U., Lounggina, T., Peny, L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., Setiaji, B., & Dharta, F. Y. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Amir, M., & Nugraha, D. (2023). Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Akibat Efek Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dan Mind Mapping. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(2), 69.



<https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>

- Faridah, E. S., Febrianti, R., Purnomo, Hajar, M., Dahlan, M. Z., Gaol, E. L., Maqbuloh, A., Nugraha, D., Nurjanah, Laelasari, E., Sayekti, S. P., & Wijaya, S. (2023). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21* (1st ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ginanjari, H., Nugraha, D., Noviar, N., & Rahmawati, R. (2023). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA STKIP PGRI SUKABUMI*. 4(1), 22–27.
- Nugraha, Derry; (2024). *METODOLOGI PENELITIAN MANAJEMEN DAN BISNIS*.
- Nugraha, Derry. (2025). *METODOLOGI PENELITIAN : TEORI DAN PRAKTIK* (N. Mayasari (ed.)). Penerbit Widina Media Utama.
- Puspita, E., Rosmiati, N., Rachmadio, E., Purnamasari, L., & Nugraha, D. (2024). OPTIMALISASI PELATIHAN DASAR-DASAR KOMPUTER SEBAGAI PENDUKUNG PERSIAPAN ANBK : STUDI KASUS PADA SISWA KELAS 5 SDN 3 CIBUNAR DESA GEDE PANGRANGO KECAMATAN KADUDAMPIT KABUPATEN SUKABUMI. *Indonesian Journal of Community Empowerment*, 6(1)(4), 2657-117X.
- Rachmadio, E., Joko, Lastriyani, I., & Nugraha, D. (2024). School Principal Leadership and Sustainable Governance: A Systematic Review of International Practices. *Eduscape : Journal of Education Insight*, 2(4), 186–194.
- Rachmadio, R. E., & Nugraha, D. (2025). *Analysis of Multi-Stakeholder Collaboration in the Implementation of Vocational Education Revitalization Policy in Sukabumi City : Governance and Program Sustainability Perspective*. 1441–1446.
- Syahlan, F., & Nugraha, D. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Journal of Education and Culture*, 53(9), 1689–1699.
- Syahlan, F., Rachmadio, R. E., Amir, M., & Nugraha, D. (2025). *Pengaruh Penilaian Kinerja terhadap Mutu Pendidikan dengan Keterlibatan Karyawan sebagai Variabel Intervening pada Sekolah Islam di Kota Sukabumi*. 6(1), 443–451.