CIVIC EDUCATION PERSPECTIVE JOURNAL

Civic Education Perspective Journal
Vol. 4 No. 3 (2024)
online-journal.unja.ac.id/cepj/indeks

Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin Jambi

*** Muhammad Arsyad[1]**

[1]Universitas Jambi, Indonesia

Corresponding Author : Mhdarsyad98@gmail.com

Article Info

Article history:
Received: 23 – 08 - 2023
Revised : 20 – 02 - 2024
Accepted: 1 – 10 - 2024

Kata Kunci:
Pengembangan
Media
Buku
Cerita bergambar
PPKn

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMPN 30 Muaro Jambi, mengetahui kelayakan Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMPN 30 Muaro Jambi dan mengetahui respon siswa terhadap Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMPN 30 Muaro Jambi. Hasil produk pengembangan yang dikembangkan adalah berupa buku cerita bergambar Tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin dengan tema kesatuan dan Persatuan NKRI untuk kelas VII SMP N Muaro Jambi.Tingkat kemenarikan media pembelajaran buku cerita bergambar Tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan siswa kelas VII SMP N Muaro Jambi terhadap penggunaan media pembelajaran mencapai 81,7 %.

Keywords:
Development
Media
Book
Illustrated Story
PPKn

Abstract

The purpose of this study was to produce the Development of Illustrated Storybook Media about Jambi Hero Sultan Thaha Saifuddin in PPKn Learning in Class VII of SMPN 30 Muaro Jambi, to determine the feasibility of the Development of Illustrated Storybook Media about Jambi Hero Sultan Thaha Saifuddin in PPKn Learning in Class VII of SMPN 30 Muaro Jambi and to determine the students' responses to the Development of Illustrated Storybook Media about Jambi Hero Sultan Thaha Saifuddin in PPKn Learning in Class VII of SMPN 30 Muaro Jambi. The results of the development products developed are in the form of illustrated storybooks about Jambi Hero Sultan Thaha Saifuddin with the theme of the unity and unity of the Republic of Indonesia for class VII of SMP N Muaro Jambi. The level of interest of the illustrated storybook learning media about Jambi Hero Sultan Thaha Saifuddin has a very high level of interest. Based on the results of the field trial assessment of class VII students of SMP N Muaro Jambi on the use of learning media reached 81.7%.

Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini dilanda berbagai polemik berupa problematika yang kompleks, menyasar pada situasi internal maupun eksternal. Situasi internal seperti degradasi moral yang dialami peserta didik, Tenaga pendidik yang tidak berorientasi pada masa depan/ tidak mengikuti perkembangan zaman, maupun keadaan didalam lainnya. Selain itu, situasi eksternal seperti bencana alam, pengaruh perkembangan teknologi IPTEK yang sangat cepat sehingga hal itu melandasi pendapat peneliti mengenai dunia pendidikan yang mengalami problematika yang kompleks.

Berangkat dari situasi eksternal, yakni pengaruh dari luar seperti perkembangan teknologi akibat modernisasi di era globalisasi saat ini menyebabkan mau tak mau pendidikan harus menyesuaikan perkembangan IPTEK, sejatinya menjurus untuk mempermudah kehidupan dimasa sekarang membuat semua menjadi lebih canggih dari sebelumnya, namun disamping itu juga memiliki dampak negatif seperti mempengaruhi akhidah/sikap pelajar yang serba ingin instant,individualis,apatis terhadap lingkungan sekitar.

Keadaan ini semakin diperparah dengan masuknya *Corona virus desease-19* (Covid-19) yang mulai mewabah di Indonesia pada Maret 2020. Hingga saat ini pemerintah bersama seluruh elemen masyarakat masih gencar dalam penanggulangan penyebaran virus Covid-19. Dampaknya, pada ranah pendidikan terjadinya perubahan sistem pembelajaran daring. Dimana seluruh aktivitas yang menimbulkan kerumunan dihentikan sementara. Tidak terkecuali sekolah. Siswa mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini hingga perguruan tinggi tidak dapat mengikuti pembelajaran tatap muka sebagaimana mestinya. Kegiatan seperti upacara dan gotong royong di sekolah ditiadakan. Kegiatan seperti ini mengandung nilai patriotisme yang tinggi. Dimana siswa dapat saling bantu membantu dan mengenang jasa pahlawan Indonesia.

Dampak dari pembelajaran daring yang dilakukan, siswa akan selalu terlibat dengan teknologi seperti *handphone* dan *Laptop*. Hal ini tdak jarang membuat siswa terlena akan kecanggihannya. Akibatnya, banyak siswa yang malas mengerjakan tugas sekolah, motivasi belajar siswa menurun karena bosan dengan pembelajaran virtual yang tidak dapat bertatap muka secara langsung. Sebagai upaya pemerintah untuk memulihkan keadaan seperti mulanya, dilakukan program vaksinasi Covid-19. Berdasarkan data yang diperoleh dari *OurWorld in Data* per 19 September 2021 menunjukkan bahwa masyarakat indonesia yang telah divaksinasi lengkap adalah sebanyak 45 juta jiwa atau 16,7% dari seluruh penduduk Indonesia. Bahkan saat ini sedang dijalankan program vaksinasi bagi masyarakat berusia di bawah 17 tahun. Tindakan ini tentunya akan membawa harapan baik bagi dunia pendidikan untuk segara melaksanakan pembelajaran normal seperti biasanya.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat dibutuhkan saat pembelajaran tatap muka mulai normal. Media sebagai alat bantu menyampaikan materi kepada siswa diharapkan dapat selalu diupayakan oleh pendidik agar tercapainya tujuan belajar secara maksimal. Penggunaan iptek sebagai salah satu media pembelajaran tak jarang disalahgunakan oleh siswa dalam belajar. Misalnya seperti lebih memilih bermain *game* daripada belajar. Kondisi ini apabila dibiarkan secara terus menerus dikhawatirkan terjadinya pergeseran pemanfaatan teknologi. Meskipun perkembangan teknologi semakin pesat, namun pada proses pembelajaran tetap memerlukan media cetak sebagai alat yang dapat mempermudah kerja guru.

Selain itu, media pembelajaran merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Menurut pendapat Hamalik (2012:57) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningngkatkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru PPKn SMPN 30 Muaro Jambi pada 11 Oktober 2021 pada pukul 10.00 wib yang juga melakukan kagiatan Pengalaman Lingkungan Pesekolahan (PLP), menghasilkan informasi bahwa selama ini pembelajaran PKn di sekolah dilaksanakan dengan virtual. Guru hanya memberikan tugas lewat WhatsApp Group lalu siswa mengirimkannya kembali dalam bentuk foto maupun video kepada guru. Sumber belajar yang digunakan hanya melalui Youtube. Guru tersebut juga memaparkan kendalanya dalam menyampaikan materi mengenai pahlawan daerah, terutama daerah Jambi. Referensi mengenai pahlawan Jambi tidak terlalu banyak ditemukan. Adapun tidak lengkap. Hal ini dikhawatirkan dapat menimbulkan memudarnya jiwa nasionalisme siswa yang mana mereka tidak mengenal secara baik pahlawan daerah yang telah memperjuangkan kemerdekaan dahulu.

Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat dibaca, dilihat dan disimpan sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi tersebut. Salah satunya adalah dengan media buku cerita bergambar. 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. Hasanuddin (2015:9) menyatakan bahwa “cerita merupakan sesuatu yang direka melalui imajinasi dan dapat terlepas dari realita”.

Menurut Crowther berpendapat bahwa pada dasarnya buku cerita salah satu buku teks bacaan yang dibuat untuk proses pembelajaran. Sedangkan gambar memiliki manfaat antara lain: menarik perhatian, unik, hal yang bersifat abstrak dapat diperjelas serta mampu mengilustrasikan suatu proses. Dengan adanya gambar akan mempermudah anak untuk membayangkan isi dan alur cerita yang disampaikan. Buku cerita bergambar merupakan buku yang saling terkait antara gambar dengan teks yang terdapat sebuah kesatuan cerita di dalamnya. Karakteristik buku cerita bergambar untuk anak adalah buku dengan gambar dan teks secara kesatuan, menceritakan sebuah kisah dengan tema yang sesuai untuk anak. Kehadiran buku cerita bergambar menjadikan sesuatu yang relatif dan sangat disukai anak-anak. Dipakai juga untuk satu sumber pembelajaran. Menarik sebagai sumber pembelajaran dikarenakan cerita dapat divisualisasikan dengan gambar maupun warna disesuaikan dengan alur dan latar cerita. (Halim,2019 : 5)

Berdasarkan pemaparan di atas, membuat peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan sebutan R&D (Research and Development) mengembangkan suatu media yang baru dengan menghadirkan tokoh pahlawan dalam media cerita bergambar. Fakta dilapangan peneliti menemukan cerita bergambar diminati karena tidak membuat mereka bosan. Menjadi dasar pertimbangan bagi peneliti menentukan produk yang akan dibuat ialah media belajar cetak yang dikemas dalam buku cerita. Pada penelitian ini peneliti tertarik mengambil sebuah judul " Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMPN 30 Muaro Jambi".

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi Pertanyaan Penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan Media Buku Cerita Bergambar tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMPN 30 Muaro Jambi, Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMPN 30 Muaro Jambi dan Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media buku cerita bergambar tentang tokoh pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMPN 30 Muaro Jambi?

Metode

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development)* adalah tahapan mengeksplorasi dengan melakukan penelitian dan pengembangan serta menguji suatu produk dan layanan guna mengetahui keefektifannya. Selanjutnya, menurut Sukmadinata (Zakariah, Askari, dan Vivi Afriani, 2020) suatu prosedur kerja untuk meningkatkan kualitas sesuatu hal yang baru atau melengkapi produk terdahulu, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Sejalan dengan pendapat di atas, penelitian dan pengembangan pendidikan yang biasa disebut dengan pengembangan berbasis riset yang dijalankan dalam bidang teknologi pembelajaran untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi atau biasanya dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Riset dan pengembangan merupakan proses mengembangkan dan memverifikasi suatu perangkat yang menjadi produknya atau mengembangkan suatu prototipe produk yang akan diproduksi secara massal dalam bidang industri (Ali dan Asrori, 2014). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah suatu proses mengembangkan atau memodifikasi produk yang telah ada dan memvalidasinya sehingga produk yang dihasilkan bisa dipakai dalam pembelajaran.

Menurut Borg & Gall dalam Setyosari (2016) menerangkan bahwa penelitian pengembangan adalah "sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mevalidasi produk pendidikan." Dengan demikian, *Research and Development* (R&D) bermaksud untuk menghasilkan produk, sehingga perlu dilakukannya analisis kebutuhan

secara mendasar dan menyeluruh. Hal ini berarti pembelajaran yang diampu oleh guru di kelas tidak hanya terpatok pada "juklak" dan "juknis" semata tapi juga ada pengembangan "produk" pendidikan yang jauh lebih efektif.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media buku cerita bergambar tentang tokoh pahlawan Jambi. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development of Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*) untuk merancang sistem pembelajaran (Salamah, Rashid, dan Mukhtar, 2020) yang dilakukan dengan tahap yang sistematis. Dalam penelitian ini dipilih model ADDIE sebagai model pengembangannya didasarkan atas beberapa alasan karena model ini merupakan model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menjukkan langkah-langkah yang jelas dan cermat guna memperoleh suatu produk. Sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media buku cerita bergambar serta menguji kelayakan media yang akan dikembangkan oleh peneliti

Hasil dan Pembahasan

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar tentang tokoh pahawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin dalam pembelajaran PPKN untuk kelas VII di SMPN 30 Muaro Jambi dideskripsikan sebagai berikut:

Bentuk Fisik	: Bahan cetak *(material printed)*
Judul	:Buku Cerita Bergambar Tentang Tokoh Pahlawan Jambi Kelas VII.
Tema	: Sultan Thaha Saifuddin
Sasaran	: Siswa kelas VII SMP N 30 Muaro Jambi
Nama Pengarang	: M. Arsyad
Tebal Halaman	: 23 halaman
Cetakan	: Pertama
Ukuran Kertas	: A5 (14,8 cm x 21 cm)

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran buku cerita bergambar Tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin sebagai buku penunjang belajar siswa dan pegangan guru PPKn kelas VII SMP N 30 Muaro Jambi dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan. Wujud akhir dari produk pengembangan media pembelajaran adalah buku cerita bergambar Tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin. Kehadiran produk pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar ini bertujuan untuk memenuhi ketersediaan buku penunjang *(supplement book)* yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan siswa dalam mempelajari PPKn pada tema kesatuan dan Persatuan NKRI sesuai dengan kurikulum merdeka . Buku ini memiliki tujuan utama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar Tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya buku penunjang yang mendukung PPKn pada tema kesatuan dan Persatuan NKRI . Dengan demikian hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisiensani dan kemenarikan dalam pembelajaran PPKn di SMP dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Berdasarakan model yang telah dipilih dan dijelaskan, maka prosedur penelitian meliputi:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi produk
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk
8. Uji lapangan
9. Revisi produk akhir
10. Desiminasi dan Implementasi

Yang dirangkum menjadi beberapa langkah seperti di bawah ini: (1) tahap pra-pengembangan, (2) tahap pengemabangan produk, (3) tahap uji coba produk, (4) tahap revisi.

Setelah memenuhi prosedur pengembangan media pembelajaran tersebut, dihasilkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar Tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin kelas VII SMP yang valid atau layak untuk digunakan. Buku ini adalah buku cerita berbasis gambar yang dilengkapi dengan narasi serta adegan yang menunjang. Tidak hanya itu buku ini juga dilengkapi dengan biografi singkat Sultan thaha Saifuddin yang berperan penting dalam membela Jambi sehingga secara tidak langsung siswa dapat mengenali tokoh melalui gambar beserta perannya dalam memperjuangkan kemerdekaan RI.

Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbentuk buku cerita karena dilihat dari hasil lapangan selama observasi bahwasannya sebagian besar siswa merasa bosan dengan metode konvensional yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada pembelajaran PPKn khususnya dalam tema kesatuan dan Persatuan NKRI karena pada tema ini merupakan tema yang berhubungan dengan sejarah yang menjadikan siswa bosan ditambah dengan metode guru yang hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa pada jenjang kelas VII ini yang masih membutuhkan hal yang konkret dalam proses pembelajarannya, sedangkan guru belum mampu mengantarkan ilustrasi siswa ke dalam sesuatu hal yang konkret sesuai dengan apa yang mereka pikirkan. Buku

ini juga bertujuan untuk membantu ilustrasi siswa dalam berimajinasi sehingga mereka dapat menggambarkannya kembali ke masa lalu ketika dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia karena buku ini ditunjang dengan narasi yang mendukung.

Berawal dari latar belakang ini pengembang ingin menciptakan buku penunjang yang efektif dan menarik sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih memuaskan. Media pembelajaran berupa buku cerita bergambar Tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu pengembang juga berharap bahwasannya buku ini siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, mengembangkan nilai dan etika sosial serta mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi social sesuai. Harapan peneliti yang terakhir adalah hasil pengembangan tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternatif disamping buku yang sudah disediakan oleh pihak sekolah dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

Simpulan

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut (1) Hasil produk pengembangan yang dikembangkan adalah berupa buku cerita bergambar Tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin dengan tema kesatuan dan Persatuan NKRI untuk kelas VII SMP N Muaro Jambi.(2) Tingkat kemenarikan media pembelajaran buku cerita bergambar Tentang Tokoh Pahlawan Jambi Sultan Thaha Saifuddin ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan siswa kelas VII SMP N Muaro Jambi terhadap penggunaan media pembelajaran mencapai 81,7 %.

Referensi

Ali, M., & Muhammad. A. (2014). *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.

Arestu, T. D. (2021). Bentuk Pelaksanaan Demokrasi Pertama di Indonesia. SINDANG: *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 3(1), 26-37.

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asyar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Azri, B. Y., & Agung, I. M. (2018). Pahlawan: Siapa mereka? Pendekatan psikologi indigenous. *Jurnal Psikologi Sosial*, 15(2), 95-104.

Badru, Z., & Eliyawati, C. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

Budiyono, 2017. Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan. Surakarta: UNS Press.

Bustama, Y., dkk. (1996) *Pahlawan Nasional Sultan Thaha Syaifuddin*. Propinsi Jambi. CV. Lauzuardi Indah Jambi.

Dewi, M.S. 2012. Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tuna Rungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus.* Vol 1(2):260-270.

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.

Fahyuni, E.F., & Bandono, A. 2015.Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Fakultas Agama Islam, Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Goethals, G. R., & Allison, S. T. (2012). *Making deroes: The construction of courage, competence and virtue*. Adv. Exp. Soc. Psychol., 46, 183– 235. doi: 10.1016/B978-0-12- 394281-4.00004-0

Handoyo, A. G. 2016. Analisis Kesesuaian Modul Bahasa Mandarin Rumah Bahasa Universal Kelas VII SMP Kristen YSKI Semarang Dengan Rambu-rambu Kelayakan Isi BSNP, *Skripsi*, Universitas Negeri Semarang, Semarang.

Harper, D. (2010). *Online etymology dictionary*. Retrieved from http://www.etym online.com

Lestari, M. D. 2020. "*Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Sentra Di Taman Kanak-Kanak Kota Jambi*." Universitas Jambi.

Ngura, E. T. (2018). Pengembangan Media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan perkembangan sosial Anak Usia Dini Di TK Maria Virgo Kabupaten Ende. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1), 6-14..