

JUDUL PENELITIAN : Penguatan Pendidikan Karakter Gotong-Royong Melalui Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* Di Bangkalan Madura

TAHUN PENELITIAN : 2024

1.	Hari/Tanggal	25 November 2024
2.	Nama Kegiatan/ Sub Kegiatan	Penyusunan tahap akhir laporan penelitian
3.	Tujuan Kegiatan/ Sub Kegiatan (sesuai Program)	Guna mendapatkan data yang telah dianalisis, direduksi dan disimpulkan dalam sebuah bentuk karya berupa laporan penelitian.
4.	Catatan Kemajuan (Hasil Yang diperoleh)	Laporan penelitian yang sudah tersusun
5.	Kendala	lancar
6.	Kesimpulan dan Saran	Laporan penelitian sesuai dengan data
7.	Rencana Kegiatan Selanjutnya	Membuat Artikel Ilmiah

Bangkalan, 25 November 2024

Ketua Tim Peneliti/Peneliti



Raudlatul Jannah, M.Pd.I

**LAPORAN
PENELITIAN PEMBINAAN**



**PEGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER GOTONG ROYONG MELALUI
PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
KEARIFAN LOKAL *SONG OSONG LOMBUNG* DI BANGKALAN
MADURA**

Oleh :

Raudlatul Jannah, M.Pd.I

STIT Miftahul Ulum Bangkalan

**DIKTIS KEMENTERIAN AGAMA RI
TAHUN 2024**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) memang telah menjadi fokus penting dalam kebijakan pendidikan di Indonesia, dan gerakan ini dimulai oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2010. PPK bertujuan untuk meningkatkan karakter positif pada generasi muda sebagai bekal dalam menghadapi tantangan kehidupan. Beberapa hal yang umumnya tercakup dalam PPK antara lain adalah pembentukan moral, etika, peran kepemimpinan, tanggung jawab, kerjasama, dan kesadaran sosial. Sejak diperkenalkan, PPK telah menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan di Indonesia. PPK tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi juga melibatkan unsur-unsur ekstrakurikuler, pengembangan keterampilan sosial, serta integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran sehari-hari. Dengan fokus pada pengembangan karakter, diharapkan bahwa lulusan pendidikan di Indonesia bukan hanya memiliki pengetahuan akademis yang baik akan tetapi juga memiliki moral dan etika yang kuat. Kebijakan ini juga diharapkan dapat berkontribusi pada pembentukan warga negara yang memiliki tanggung jawab sosial dan sikap positif terhadap masyarakat.

Pendidikan karakter adalah proses penanaman nilai-nilai karakter kepada siswa, yang mencakup tiga komponen: pengetahuan, kesadaran atau niat, serta tindakan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut (Sujarwo dan Heti Murniyudi, 2021). Jika pendidikan karakter diterapkan secara berkelanjutan, hal ini akan memengaruhi aspek afektif siswa dan memberikan dampak positif pada kognitif mereka. Salah satu dampaknya adalah membantu menyeimbangkan kemampuan berpikir anak, sehingga muncul kesadaran atau niat untuk terus belajar. Menurut Meivawati pendidikan karakter dapat dianggap berhasil jika mampu mengontrol perilaku siswa secara konsisten, sehingga siswa dapat memahami fakta dan mengembangkan perilaku positif dalam jangka waktu yang panjang serta membentuk pola hidup yang baik (Sujarwo dan Heti Murniyudi, 2021).

Ki Hadjar Dewantara, pendiri Taman Siswa dan pelopor pendidikan di Indonesia, memandang bahwa peran pendidik tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan tetapi juga membimbing anak-anak agar tidak kehilangan arah dan tidak membahayakan diri mereka sendiri. Prinsip-prinsip ini mencerminkan pentingnya pendidikan yang tidak saja berfokus pada aspek akademis tetapi juga membentuk karakter dan moral peserta didik. Dengan memahami dan menghargai keunikan setiap anak, pendidikan dapat menjadi sarana untuk membentuk individu yang mandiri, bertanggung jawab, dan memiliki integritas.

Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak ditemui beberapa permasalahan terkait pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Beberapa tantangan yang muncul berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan aspek afektif dan psikomotor. Hal ini menyebabkan kurang optimalnya penanaman nilai-nilai karakter atau pendidikan moral pada peserta didik, yang sebenarnya merupakan salah satu tujuan utama pendidikan. Peran guru sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran, termasuk dalam pendidikan karakter. Guru bukan hanya bertanggung jawab untuk mengajarkan pengetahuan kognitif, tetapi juga harus menjadi teladan dalam hal sikap, moral, dan etika. Guru berperan sentral dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik melalui interaksi sehari-hari di kelas (Rahim, H., & Rahiem, 2012).

Pendidikan karakter membutuhkan pendekatan yang holistik, di mana guru tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Peran orang tua juga sangat penting dalam mewujudkan pendidikan karakter. Menurut Wulandari dkk, pendidikan karakter tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah dan guru, tetapi juga harus melibatkan orang tua secara aktif (Wulandari, T., Wijayanti, A. T., 2019). Di rumah, orang tua berperan sebagai pendidik pertama yang memberikan teladan dan menanamkan nilai-nilai moral kepada anak. Keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan karakter membantu menciptakan konsistensi antara nilai-nilai yang diajarkan di sekolah dan yang diterapkan di lingkungan keluarga. Kolaborasi antara guru dan orang tua sangat

diperlukan untuk memastikan anak mendapatkan pembentukan karakter yang menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi awal pada guru dan siswa yang ada di MI Al-Azhar Serabi Barat Kecamatan Modung bangkalan diperoleh hasil sebagai berikut: Pertama, guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Kedua, Guru cenderung lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan dengan kedua aspek lainnya, yaitu afektif dan psikomotorik, dalam proses pembelajaran. Ketiga, Masih belum tersedia buku pegangan lain selain yang disediakan oleh pemerintah. Keempat, Materi yang terdapat dalam buku pegangan masih bersifat nasional dan kurang menekankan konteks lingkungan tempat tinggal siswa. Kelima, guru belum menemukan sebuah media yang mampu memfasilitasi pendidikan karakter yang sesuai dengan lingkungan tempat tinggal siswa.

Selain beberapa masalah tersebut, para guru juga mengungkapkan keluhan tentang rendahnya karakter gotong royong di kalangan siswa. Diketahui bahwa Sebanyak 7 guru menyatakan bahwa kesadaran siswa terhadap gotong-royong masih rendah, sementara 3 guru lainnya berpendapat bahwa kesadaran siswa sudah cukup. Kesimpulan ini didapat dari hasil observasi para guru terhadap kinerja siswa dalam menjalankan tugas-tugas non-akademik seperti piket kelas, menjaga ketertiban, merawat lingkungan sekolah, dan membantu teman. Meskipun sekolah secara rutin menyelenggarakan berbagai kegiatan gotong royong, baik dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah maupun persiapan acara-acara penting, ironisnya partisipasi siswa masih tergolong rendah. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Efendi bahwa Perubahan sosial terkini mencerminkan penurunan karakter gotong-royong, di mana hubungan sosial cenderung lebih individualis, materialistis, dan lebih mengutamakan hak-hak individu (Effendi, 2016). Dari pemaparan tersebut, karakter gotong-royong pada anak perlu ditanamkan sejak usia dini agar mereka mampu berkolaborasi dengan orang lain, membangun hubungan dalam tim, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, satuan pendidikan memiliki peran strategis dalam menanamkan karakter gotong-

royong kepada peserta didik. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa di MI Al-Azhar Serabi Barat Kecamatan Modung, Bangkalan belum dilengkapi dengan sarana yang memadai untuk menanamkan nilai gotong royong secara konkret pada siswa. Kurangnya pemahaman yang mendalam tentang gotong royong dan komponen-komponennya membuat siswa merasa kesulitan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga menghadapi tantangan dalam menemukan sumber belajar yang relevan untuk menanamkan nilai gotong royong pada siswa. Bahan ajar yang ada seringkali tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, bahkan tidak mencerminkan kearifan lokal. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan materi tentang gotong royong secara efektif.

Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut, salah satu media pembelajaran berkearifan lokal yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter gotong royong siswa yang sesuai adalah buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal. Turan dan Ulutas mendefinisikan bahwa buku cerita bergambar dapat mendukung pendidikan karakter yang berlandaskan literatur anak (Turan, F., & Ulutas, 2016). Di sisi lain, kearifan lokal merupakan budaya setempat yang mencakup tradisi, norma, nilai-nilai, kebiasaan, bahasa, keyakinan, dan pola pikir dalam suatu masyarakat yang telah diwariskan secara turun-temurun oleh nenek moyang (Budiyanto, 2017).

Buku cerita bergambar yang berbasis kearifan lokal dipilih karena memiliki keunggulan berupa gambar atau ilustrasi yang dilengkapi dengan cerita yang mengandung pendidikan karakter sesuai dengan kearifan lokal setempat. Hal ini sejalan dengan pendapat Bohlin yang menyatakan bahwa mengajarkan pendidikan karakter melalui sastra dapat membangkitkan imajinasi moral siswa di dalam kelas dan membantu membentuk kebiasaan positif (Sujarwo dan Heti Murniayudi, 2021).

Muh. Nur Mustakim mengemukakan bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang memuat suatu cerita melalui gabungan antara teks serta ilustrasi (Mustakim, 2015). Tarigan mengemukakan bahwa pemilihan gambar haruslah tepat, menarik dan bisa merangsang anak buat belajar. Media gambar

yang menarik, akan menarik perhatian anak dan berakibat anak menaruh respon awal terhadap proses pembelajaran (Sujarwo dan Heti Murniayudi, 2021). Media gambar yang dipakai pada pembelajaran akan diingat lebih lama karena lantaran bentuknya yang konkrit dan tidak bersifat abstrak. Gambar merupakan suatu bentuk aktualisasi diri komunikasi universal yang dikenal khalayak luas.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti mengembangkan karakter gotong-royong yang berbasis kearifan lokal melalui BCB yang mengkombinasikan gambar dan atau ilustrasi dengan cerita yang mengajarkan nilai-nilai gotong-royong dalam kearifan lokal Madura tercermin melalui semangat saling membantu dan bekerja sama dalam berbagai aspek kehidupan Masyarakat. Kerifan lokal yang identik dengan karakter gotong royong madura dikenal dengan istilah *song osong lombhung*.

Dalam Sumber digital perpustakaan budaya indonesia, kata *song osong lombhung* merupakan istilah gotong-royong yang digunakan oleh masyarakat di Madura. Di Madura, prinsip gotong-royong merujuk pada pelaksanaan suatu pekerjaan secara bersama-sama tanpa adanya imbalan atau upah, dengan melibatkan partisipasi lebih dari satu orang. Kegiatan gotong royong atau *song osong lombhung* bukan sekadar aktivitas masyarakat yang saling membantu untuk memenuhi kebutuhan mereka atau bentuk interaksi antar manusia sebagai makhluk sosial. Namun, kegiatan ini juga mengusung nilai-nilai luhur yang diwariskan, yang dijadikan sebagai tuntunan atau prinsip hidup bagi masyarakat, khususnya di Madura. Beberapa di antaranya adalah nilai kebersamaan, kekeluargaan, kedisiplinan, kepedulian sosial, dan nilai ekonomi. *Song osong lombhung* bukan sekadar sebuah tradisi lokal, melainkan sebuah prinsip yang, jika diadopsi secara lebih luas, dapat menjadi dasar bagi perdamaian dunia (Universitas Negeri Surabaya, 2023). Tradisi ini mengajarkan tentang pentingnya bersatu, berkolaborasi, dan peduli satu sama lain. Di dunia yang sering kali dipenuhi oleh perbedaan dan konflik, nilai-nilai seperti gotong royong dan kekeluargaan menjadi kunci untuk mencapai harmoni global (disampaikan oleh seorang mahasiswa S1 Ekonomi, FEB, UNESA. Faris, menjadi perwakilan

Indonesia dalam International Conference Asia World Peace Summit Pada tanggal 24-30 Maret 2023)..

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa kebutuhan akan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal yang secara langsung dapat meningkatkan karakter gotong royong di sekolah dasar. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan pada Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong melalui Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* Di Bangkalan Madura.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, rumusan permasalahan pada penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut;

1. Bagaimana proses pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* di Bangkalan Madura ?
2. Bagaimana kemenarikan pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* di Bangkalan Madura?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* di Bangkalan Madura?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disebutkan di atas, yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* di Bangkalan Madura.
2. Mengetahui kemenarikan pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* di Bangkalan Madura.
3. Mengetahui efektivitas pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* di Bangkalan Madura.

D. Ruang Lingkup Pengembangan

Pada bagian ini peneliti memberikan batasan agar lebih fokus pada pokok permasalahan. Ruang lingkup dalam Penelitian pengembangan ini adalah:

1. Penelitian dilakukan fokus dengan subjek penelitian siswa kelas IV MI Al Azhar Serabi Barat Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan.
2. Pengembangan buku cerita bergambar di kembangkan pada karakter gotong royong dengan berbasis kearifan lokal Madura.
3. Penelitian pengembangan dilakukan sebagai penguatan Pendidikan karakter gotong royong dengan berbasiskan kearifan lokal.
4. Pemilihan kelas IV dikarenakan siswa merupakan objek permulaan di kelas atas dan sudah memahami dalam sebuah cerita.
5. KKG Melati meliputi 6 Madrasah Ibtidaiyah yang ada di wilayah kecamatan Modung. Dari ke 6 tersebut MI Al-Azhar terpilih karena selain Madrasah tersebut terakreditasi A juga sudh melaksanakan kurikulum merdeka.

E. Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Produk yang dikembangkan berupa buku cetak dengan ukuran A5
2. Buku cerita bergambar yang dikembangkan pada karakter gotong royong berbasis kearifan lokal di madura yaitu “*song osong lombhung*”
3. Media buku cerita bergambar didesain menarik dan cerita dikemas dalam kegiatan budaya *song osong lombhung* di madura.

F. Kajian Terdahulu yang Relevan

Untuk menguji ke originalitas penelitian, maka peneliti melakukan analisis awal dengan mengidentifikasi penelitian terkait yang sesuai. Berikut ini akan dipaparkan mengenai kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Jurnal penelitian yang ditulis Lucia Dewi Kartika Sari 2021 dengan judul “*Pengembangan BCB Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar*” (Sari & Wardani, 2021). Selama pandemi ini, SD Negeri Cebongan 03 memiliki skor tanggung jawab yang rendah. Hal ini

berkontribusi pada pengembangan buku bergambar digital ini. Selain itu, keterbatasan sarana pembelajaran yang ada untuk mengajarkan tanggung jawab kepada anak adalah masalah yang sering terjadi.. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) menemukan langkah pengembangan yang meningkatkan rasa tanggung jawab dengan buku bergambar digital, dan 2) menilai apakah buku bergambar digital itu layak untuk meningkatkan rasa tanggung jawab pada siswa kelas 3 SD. Penelitian ini menggunakan Teori *Four D* (4D) dalam model R&D. Hasil uji dari hasil validasi menunjukkan bahwa konten pembuatan karakter memperoleh skor 30 dari 32 pada aspek bahasa, dengan persentase 93,7% (sangat tinggi), dan skor 62 dari 68 pada aspek media, dengan persentase 91% (sangat tinggi), memenuhi persyaratan layanan. Penelitian Lucia Dewi Kartika Sari berbeda dari penelitian yang akan dilakukan karena buku cerita bergambar berfokus pada karakter gotong-royong, sedangkan peneliti sebelumnya berfokus pada karakter tanggung jawab.

2. Jurnal Penelitian yang ditulis oleh G.K Mantra dkk dengan judul Pengembangan BCB Berkearifan Lokal Ngayah untuk Mengembangkan Karakter Gotong Royong Pada Dimensi P3 Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (G.K. Mantra et al., 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan BCB mengenai kearifan lokal Ngayah yang memiliki fitur yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan PPK gotong-royong siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Analisis instrumen yang dikembangkan menggunakan rumus Gregory dan metode analisis data statistik deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara dan lembar kuesioner. Validitas dan praktis produk diukur menggunakan skor mean, sementara uji-t digunakan untuk mengevaluasi efektivitas produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hasil uji validasi dengan rata-rata skor 4,67 berada dalam interval $4,21 \leq R_v \leq 5,00$, yang menunjukkan kriteria sangat valid. Hasil uji praktis di kelas IV SD dengan rata-rata skor 4,68 juga berada dalam interval $4,21 \leq R_k \leq 5,00$, menunjukkan kriteria sangat praktis. Hasil

uji Tingkat keefektifan memperoleh hasil Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, menunjukkan nilai yang sangat signifikan. Perbedaan penelitian dengan sebelumnya yakni kearifan lokal Bali Ngayah sedangkan Madura Song osong Lombhung.

3. Jurnal penelitian yang ditulis Dian Miranda 2018 dengan judul *“Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas”*. Anak-anak adalah pembelajar jujur yang mengekspresikan diri mereka sendiri perasaan dan fantasi. Soal imajinasi, pada dasarnya semua anak itu kreatif, kreativitas adalah Ide atau solusi produk baru dan berguna. kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup dan memecahkan masalah. Tetapi peserta didik harus memahami kreativitas ini bermanfaat, bukan hanya dalam konteks kebaruan. Oleh karena itu, kreativitas Tidak boleh sembarangan dan harus dibatasi oleh kemampuan peserta didik untuk memilih hal-hal yang baik. Buruk, bermanfaat, tidak membantu, atau bahkan negatif. Untuk alasan ini Anak-anak perlu diajari bagaimana mengekspresikan emosi dan imajinasi mereka Mematuhi nilai dan norma yang diterima masyarakat dan agama. Upaya peningkatan kreativitas dan penanaman nilai karakter Anak-anak, maka penelitian ini mencoba merancang dan menciptakan sebuah media Pembelajaran yang tepat untuk anak-anak adalah buku bergambar yang disertakan Tidak hanya dapat membangun karakter, tetapi juga meningkatkan kreativitas anak Anda. metode yang digunakan Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah model-based research and development (R&D). Prosedural, yaitu model deskriptif yang menguraikan prosedur harus diikuti untuk menghasilkan produk. Hasil penelitian ini diterbitkan dalam sebuah buku Cerita bergambar adalah tokoh agama, toleransi, ramah, mudah bergaul, disiplin, cinta damai, dan sering dijadikan media Mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, terutama anak usia 5-6.

Tabel 1. Kajian Terdahulu yang Relevan

No	Nama Peneliti, Judul, (Skripsi/ Tesis/ Jurnal/dll)	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Lucia Dewi Kartika Sari, Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar”. Jurnal: BASICEDU Vol 5 No 4 Tahun 2021	• Persamaan nya yaitu sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar • Penelitian berbasiskan RND	• Perbedaan nya yaitu, peneliti mengembangkan karakter gotong royong yang mengangka t kearifan Lokal <i>Song Oson g Lombung</i> di Bangkalan Madura	• Hasil uji validasi menunjuk kan bahwa konten pembuatan karakter mendapat kan Skor 30 dari 32 skor maksimal • Aspek bahasa dengan persentase 93,7% (sangat tinggi) Skor 62 dariskor maksimum 68, dengan persentase 91% (sangat tinggi) memenuhi hasil ini persyaratan layanan.
2	G.K Mantra dkk dengan judul Pengembangan BCB Berkearifan Lokal Ngayah untuk Mengembangkan Karakter Gotong Royong Pada Dimensi P3 Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal: PENDASI (Pendidikan Dasar Indonesia) Vol 7 No 1 Tahun 2023	• Persamaann ya yaitu sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar • Penelitian berbasiskan RND • Sama-sama mengangka t kearifan Lokal	• Perbedaan penelitian dengan sebelumn ya yakni kearifan lokal Bali Ngayah sedangkan Madura Song osong Lombhun g • Penelitian ini	• Hasil uji validasi dengan rata-rata skor 4,67 berada dalam interval $4,21 \leq R_v \leq 5,00$, yang menunjukkan kriteria sangat valid. • Hasil uji praktis di kelas IV SD dengan rata-rata skor 4,68

			menggunakan metode pengembangan dengan menggunakan model ADDIE.	juga berada dalam interval $4,21 \leq R_k \leq 5,00$, menunjukkan kriteria sangat praktis. Hasil uji Tingkat keefektifan memperoleh hasil Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, menunjukkan nilai yang sangat signifikan
3	Dian Miranda, Pengembangan Buku Cerita bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas”. Jurnal: Visi Ilmu Kependidikan Vol 10 No 1 Tahun 2018	• Persamaan ya yaitu sama-sama mengkaji buku cerita bergambar • Penelitian berbasiskan RND	• Perbedaan ya yaitu, peneliti hanya mengembangkan karakter gotong royong • Subjek penelitian Untuk anak PAUD sedangkan peneliti anak tingkat MI	• Hasil penelitian ini diterbitkan dalam sebuah buku Cerita bergambar adalah tokoh agama, toleransi, ramah, mudah bergaul, disiplin, cinta damai, dan sering dijadikan media • Mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, terutama anak usia 5-6

G. Rencana Pembahasan

Bab pertama pendahuluan terdiri dari : A. Latar belakang, B. Rumusan masalah, C. Tujuan pengembangan, D. Ruang Lingkup Pengembangan, dan E. Kajian Terdahulu yang relevan

9.	Survey (pengumpulan data primer)										
10.	Assesment data										
11.	Laporan awal										
12.	Submit jurnal internasional										
13.	Laporan akhir										

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Penguatan Pendidikan Karakter

1. Pengertian Penguatan Pendidikan Karakter

Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia Penguatan pendidikan karakter adalah pendidikan disekolah atau dilembaga yang memperkuat karakter dengan menyesuaikan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila melalui pembentukan transformasi, transmisi, dan mengembangkan potensi anak melalui proses etik spritual, estetik, lisensi dan numerisasi serta kinestetik.

Menurut kemendikbud RI gerakan penguatan pendidikan karakter merupakan kelanjutan dan kesinambungan dari gerakan nasional pendidikan karakter bangsa tahun 2010. Gerakan perubahan mental dan revolusi karakter dalam pendidikan akan mendorong seluruh stackholder untuk membuat perubahan pola pikir, cara bertindak mengelola lembaga, dan paradigma (Sahuri, 2021). Nilai-nilai utama dalam proses penguatan karakter adalah religius, disiplin, peduli sosial, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan tanggung jawab.

Menurut Siti Azizah karakter adalah serangkaian sikap (*attitude*), tingkah laku (*behaviour*), motivasi (*motivation*) dan keterampilan (*skills*). Karakter juga meliputi sikap seperti keinginan untuk melakukan hal yang terbaik, berpikir kritis, dan bertanggung jawab (Wiza, 2021). Menurut Rachmadyanti menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Rachmadyanti, 2017). Selain itu, menurut Siregar menyatakan juga bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan sekolah untuk menanamkan nilai-nilai perilaku kepada peserta didik (Siregar, et.al 2018).

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penguatan pendidikan karakter adalah suatu sistem penguatan nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. Sehingga dapat menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang berjalan di lembaga dengan memperkuat pendidikan karakter yang telah dilaksanakan melalui tradisi yang berlaku. Penguatan karakter ditujukan sebagai bentuk upaya menunjang pembangunan SDM (sumber daya manusia). Penekanannya lebih pada bagaimana semua elemen individu maupun masyarakat secara umum mampu memahami pentingnya akhlak sebagai energi positif di semua aspek kehidupan, baik bersifat privat maupun ranah public (Iswatiningsiha, 2019).

Pengembangan karakter bangsa dapat dilakukan melalui perkembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka perkembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya, perkembangan budaya dan karakter dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan budaya bangsa adalah Pancasila, jadi pendidikan budaya dan karakter adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik melalui pendidikan hati, otak, dan fisik (Nurdiana Sari, et.al 2023).

2. Tujuan Penguatan Pendidikan Karakter

Menurut Handayani dan Indartono penguatan pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia baik peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Penguatan karakter pada intinya bertujuan untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia,

bermoral, bertoleransi, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan, dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan yang maha Esa (Maunah, 2016).

Hal ini juga sama kaitanya dengan tujuan utama pendidikan Islam yaitu pembentukan dan budi pekerti yang sanggup menghasilkan orang-orang yang bermoral, laki-laki maupun perempuan, jiwa bersih, cita-cita yang benar dan akhlak yang tinggi. Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia tujuan pendidikan karakter adalah upaya menanamkan cara berfikir dan cara bertindak seluruh bangsa Indonesia menjadi lebih baik dan berintegrasi melalui nilai-nilai pembentukan karakter bangsa secara pasif dan efektif dengan mengimplementasikan nilai-nilai utama gerakan revolusi mental. Adapun menurut kemendikbud tujuan gerakan penguatan pendidikan karakter (PPK) memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan makan dan nilai karakter sebagai jiwa atau generator utama penyelenggaraan pendidikan.
- b. Mengembalikan pendidikan karakter sebagai ruh dan pondasi pendidikan melalui harmonisasi olah hati, olah rasa (estetik) olah pikir, dan olahraga (kinestetik).
- c. Membangun hubungan baik dengan masyarakat sebagai sumber-sumber belajar dilembaga dan di luar lembaga.
- d. Merevitalisasi dan memperkuat kapasitas ekosistem pendidikan (kepala sekolah, guru, siswa, pengawas, dan karyawan).
- e. Membangun dan membekali gerakan emas Indonesia menghadapi dinamika perubahan di masa depan dengan keterampilan abad 21

3. Karakter Gotong Royong

Gotong royong merupakan perilaku saling membantu dan bekerjasama seseorang untuk mencapai tujuan Bersama (Prabowo, 2014). Menurut Mardiasmo, D., & Barnes, P. H. *the culture of 'gotong royong' promotes positive values such as social harmony and mutual reciprocation in*

disaster-affected areas provides the necessary spirit needed to endure the hardships and for all involved (Mardiasmo, D., & Barnes, 2011). Rochmadi menjelaskan bahwa gotong royong memiliki pengertian sebagai bentuk partisipasi aktif setiap individu dalam setiap kegiatan bersama di lingkungan Masyarakat (Rochmadi, 2012). Berdasar uraian teori-teori mengenai gotong royong tersebut, dapat disimpulkan bahwa gotong royong merupakan kegiatan yang dilakukan bersama dalam bermasyarakat untuk memperingan sebuah pekerjaan/ permasalahan. Sebagai contoh gotong royong membersihkan saluran air di lingkungan tempat tinggal.

Utomo menjelaskan bahwa nilai karakter gotong royong dalam penguatan pendidikan karakter merupakan sikap dan perilaku menghargai kerja sama dalam menyelesaikan masalah bersama, dengan cara menjalin komunikasi dan persahabatan, pemberian pertolongan serta bantuan kepada orang yang membutuhkan (Utomo, 2018). Sub nilai karakter gotong royong antara lain tolong-menolong, menghargai kerja sama, solidaritas, komitmen atas keputusan bersama, inklusif, musyawarah mufakat, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan. Berdasar uraian teori gotong royong, dapat disimpulkan bahwa gotong royong merupakan salah satu bentuk kerjasama. Kerjasama yang dilakukan berdasar kesamaan tujuan dan solidaritas sesama untuk memperoleh hasil dan mencapai tujuan yang diharapkan.

B. Buku Cerita Bergambar

1. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah suatu cerita berbentuk buku, yang tidak hanya berupa tulisan, namun juga dilengkapi dengan gambar sebagai perwakilan cerita untuk memperkuat daya ingat serta mempermudah pemahaman dalam memahami isi cerita (Ratnasari, E. M & Zubaidah, 2019). Hanisha dkk memaparkan bahwa buku cerita bergambar adalah cerita yang disajikan dengan menggunakan tulisan dan disertai dengan ilustrasi atau gambar sebagai pendukung narasi atau cerita (Hanisha, dkk, 2018). Buku

cerita bergambar menurut pendapat pendapat Halim dan Munthe adalah gabungan antara teks bacaan dan ilustrasi gambar, menciptakan suatu visualisasi. Kombinasi ini memiliki daya tarik yang mampu menarik perhatian anak-anak dan memudahkan penyampaian informasi (Halim & Munthe, 2019). Berdasarkan penjabaran teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah suatu buku yang tidak hanya mengandung tulisan saja, namun juga dilengkapi dengan penambahan gambar yang saling bersinergi dalam menyampaikan maksud cerita yang terdapat pada buku

Salah satu keunggulan penggunaan BCB sebagai media pembelajaran adalah dapat meningkatkan keterampilan visual dan verbal mereka (Nugraheni et al., 2019). Selain itu, Ayumi mengungkapkan buku cerita bergambar dapat membantu anak-anak menjadi lebih suka membaca. Buku-buku ini memiliki kemampuan untuk menerjemahkan konsep abstrak ke dalam kehidupan riil. Dikarenakan tidak membutuhkan banyak peralatan, media ini juga mudah digunakan (Ayumi et al., 2021).

2. Manfaat Buku Cerita Bergambar

Gambar sangat penting dalam membantu anak memahami makna dari cerita. Buku cerita bergambar memiliki manfaat antara lain (Nurgiantoro, 2010): 1) Membantu perkembangan emosi anak 2) Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya 3) Belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan 4) Memperoleh kesenangan 5) Untuk mengapresiasi keindahan 6) Untuk menstimulasi imajinasi.

Dengan demikian melalui buku bergambar anak dapat memberikan komentar atau reaksi ataupun gagasannya terhadap gambar yang dilihat. Dengan mengajukan pertanyaan kepada guru dan guru dapat menggali komentar anak, guru dapat memahami suatu bahasa dan kebiasaan anak dalam bereaksi terhadap buku. Selanjutnya guru dapat membantu anak mempertajam kemampuan anak untuk mengapresiasi apa yang mereka perhatikan dan juga membantu cara mereka bereaksi terhadap buku bergambar tersebut.

C. Kearifan Lokal

Kearifan lokal menurut Njatrijani yang dikutip oleh G.K Mantra mengemukakan nilai-nilai luhur yang terdapat pada masyarakat dengan tujuan melestarikan dan melindungi lingkungan hidup. Kearifan lokal mencakup norma, nilai budaya, dan gagasan yang berkembang di Masyarakat (G.K. Mantra et al., 2023). Masing-masing daerah memiliki kearifan lokal yang menjadi ciri khas tersendiri, maka dengan tema kearifan lokal yang dilaksanakan di masing-masing jenjang pendidikan, peserta didik dapat mengeksplorasi budaya dan kearifan lokal yang berkembang pada masyarakat di daerahnya, mempelajari konsep kearifan lokal, merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal untuk diaplikasikan dalam kehidupan, dan melakukan promosi terhadap budaya dan nilai luhur dari kearifan lokal yang telah dieskplorasi.

Iswatiningsiha juga menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan salah satu bentuk budaya yang memiliki nilai-nilai sebagai pedoman dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari (Iswatiningsiha, 2019). Sejalan dengan pengertian di atas, Akhmar & Syarifudin juga menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan suatu tata nilai atau perilaku hidup masyarakat lokal dalam berinteraksi dengan lingkungan tempat hidupnya secara arif bijaksana (Akhmar, A. M., 2017). Jadi kearifan lokal merupakan suatu budaya yang mengandung nilai-nilai yang dimiliki masyarakat tertentu dan di tempat tertentu yang dijadikan sebagai pedoman dalam berperilaku di dalam kehidupan sehari-harinya. Kearifan lokal dapat diajarkan secara turun temurun dan diwariskan dari generasi ke generasi, dimulai dari keluarga hingga di dalam masyarakat. Kearifan lokal dapat diwujudkan dalam bentuk benda (tangible) dan tak benda (intangible), misalnya bahasa, sastra, kesenian, upacara, adat istiadat, keris, dan sebagainya (Iswatiningsiha, 2019). Tujuan utama kearifan lokal adalah memberikan nilai pendidikan dan pengetahuan pada generasi selanjutnya (Ramdani, 2018). Oleh karena itu, setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda sebagai ciri khasnya yang dapat diwariskan dari generasi ke generasi. Nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal inilah yang dapat dikembangkan sebagai sarana pendidikan karakter. Hal ini sejalan dengan penelitian Fajarini yang menyatakan

bahwa menggali dan melestarikan berbagai unsur kearifan lokal, tradisi dan pranata lokal, termasuk norma dan adat istiadat yang bermanfaat efektif dalam pembentukan karakter (Fajarini, 2014).

Pendidikan karakter dapat dilakukan melalui budaya dan kearifan lokal (local genius), karena setiap sekolah dan lingkungannya unik dalam pembentukan karakter, sehingga peserta didik dapat belajar melalui nilai budaya lokal (jenius lokal) serta dapat memberi rangsangan untuk menerapkan pengetahuan moral yang mereka miliki dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat dan warga negara (Ramdani, 2018). Selain itu, menurut Komalasari & Saripudin menjelaskan bahwa terdapat hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal, yaitu (Sakman, 2020): 1) Materi yang diajarkan harus mengandung nilai sosial dan budaya yang diperoleh dari kearifan lokal yang dikembangkan ke dalam silabus dan modul ajar yang mencakup capaian pembelajaran, 2) Pendidik harus mengintegrasikan nilai-nilai kehidupan sosial dan budaya ke dalam pengalaman peserta didik melalui materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengidentifikasi, mengeksplorasi, mengklarifikasi, menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran tersebut. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai tersebut ke dalam kehidupan sosial dan budaya dalam aktivitas keseharian mereka di kelas, sekolah, rumah dan masyarakat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model Penelitian dan Pengembangan, Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah Research & Development (R&D) (Sophie Laws, 2011). Penelitian pengembangan ini akan bertujuan menghasilkan sebuah produk yakni berupa buku cerita bergambar sebagai media penguatan Pendidikan karakter gotong royong Berbasis Kearifan Lokal Song osong Lombhung untuk mengetahui validitas, kemenarikan serta keefektifan dari produk pengembangan ini.

Adapun model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Sesuai dengan namanya ADDIE merupakan model penelitian yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan 5 tahap atau fase pengembangan, antara lain (Rusmayana, 2021): 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perencanaan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Pengimplementasian) dan 5) *Evaluations* (Evaluasi).

Berikut akan disajikan langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam bentuk bagan, yaitu:



Gambar 3. 1 Model ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Model yang digunakan dalam pengembangan produk buku cerita bergambar sebagai media penguatan Pendidikan karakter gotong royong Berbasis Kearifan Lokal Song osong Lombhung ini adalah model ADDIE. Adapun langkah-langkah daripada pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analyze)

Dalam tahap analisis model ADDIE yakni dengan menganalisis kebutuhan, seperti kegunaan buku cerita bergambar yang akan dibuat, baik dari sisi keilmuan, pertimbangan jangka waktu serta kelengkapan dari buku cerita bergambar menjadi bahan pertimbangan peneliti. Studi literatur yang dijadikan landasan dalam memperkuat buku latihan yang akan dibuat. Serta penelitian terdahulu dalam mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media sebelumnya.

2. Tahap Perancangan (Design)

Dalam tahap perancangan, peneliti mencoba merencanakan produk apa yang dikembangkan dan sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Selain itu peneliti, menentukan tujuan pengembangan produk, sasaran, dan komponen pembentuk produk.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Dalam tahap pengembangan peneliti melakukan pengembangan produk berupa buku cerita bergambar sebagai media untuk penguatan pendidikan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal Song osong Lombhung. Dengan harapan dapat mengisi kekurangan produk di lapangan. Produk pengembangan diharapkan dapat memberikan kontribusi dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada yakni terkait karakter gotong royong berbasis kearifan lokal.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi Langkah pertama, peneliti melakukan pengujian awal dengan memberikan angket kepada beberapa ahli yang dianggap berkompeten di bidangnya. Sebelum angket diberikan kepada ahli

terlebih dahulu melakukan penialian angket (expert judgement) untuk mengetahui relevan atau tidaknya angket tersebut. Expert Judgement dari dosen PGMI UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi yaitu Dr. H. Amirul Mukminin, M.Pd.I. Setelah angket sudah dinyatakan relevan maka angket bisa diberikan kepada informan. Ahli materi dari dosen jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin Kalimantan Selatan yaitu Dr. Makherus Sholeh, M.Pd.I. Sedangkan ahli desain dari dosen jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Nuril Nuzulia, M.Pd.I. Ahli Praktisi dari Guru MI Al Azhar Serabi Barat Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan. Hasil angket dan masukan dari para ahli dijadikan dasar perevisian produk. Langkah Kedua, peneliti melaksanakan uji coba secara luas, yakni ke siswa kelas IV MI Al Azhar Serabi Barat Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan. Angket disebar luaskan kepada para siswa serta dilakukannya pre test dan post test kepada para siswa MI Al Azhar Serabi Barat Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan. Instrumen pertanyaan untuk para siswa berbeda dengan instrumen pertanyaan kepada para ahli, dikarenakan capaian kompetensi yang diinginkan pun berbeda.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan model ADDIE. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengembangan dan dilakukan pada saat akhir kegiatan pengembangan. Langkah ini juga merupakan langkah terakhir bagi peneliti dalam melakukan perevisian.

C. Subjek Uji Coba Penelitian

Subjek uji coba pada penelitian ini akan dilakukan uji coba kepada ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, Sementara itu, uji coba lapangan dipilih dari kelas IV MI Al-Azhar Serabi Barat Kecamatan Modung Bangkalan menjadi objek uji coba untuk mengukur kemenarikan dan efektivitas produk. Fokus uji coba melibatkan karakteristik, validitas, kemenarikan dan efektivitas dari pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* Di Bangkalan Madura,

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan yaitu observasi; kuesioner angket; dan dokumentasi. Penggunaan kegiatan observasi bertujuan untuk membantu peneliti mengidentifikasi permasalahan serta mengevaluasi upaya yang dapat dilakukan dalam penanganan masalah yang ada. Teknik dokumentasi pada penelitian berupa foto-foto dan video yang diambil pada saat kegiatan uji coba produk. Sedangkan Kuesioner angket digunakan untuk menilai hasil validasi oleh para ahli, termasuk ahli materi; ahli desain; ahli praktisi dan respon siswa terhadap hasil penelitian.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengevaluasi tanggapan; komentar; dan kritik yang diberikan oleh para ahli dan guru terkait konten serta presentasi Buku Cerita Bergambar. Data kualitatif tersebut kemudian dikompilasi secara singkat dan disimpulkan untuk menjadi dasar perbaikan desain buku sebelum dilakukan uji coba.

2. Analisis data kuantitatif

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk pada peningkatan kreativitas siswa, peneliti juga menggunakan analisis data kuantitatif. Adapun data yang dianalisis yaitu:

a. Analisis validasi buku cerita bergambar

Analisis kuantitatif pertama digunakan untuk mengetahui bagaimana kevalidan dan kelayakan dari instrumen yang digunakan. Kegiatan uji validasi dilakukan oleh validator ahli seperti ahli materi, ahli desain, dan ahli praktisi. Hasil perhitungan yang telah dilakukan, selanjutnya dianalisis dengan mengacu kriteria penskoran validitas (kelayakan) pada tabel.

Tabel 3.1. Kriteria Nilai Validitas (Akbar, 2013)

Skor	Konversi Nilai	Kriteria Validitas
1	50 – 60	Sangat kurang (tidak layak untuk diujicoba)
2	61 – 70	Kurang (layak dengan banyak revisi)
3	71 – 80	Cukup (layak dengan beberapa catatan)
4	81 – 90	Baik (layak dengan sedikit masukan)
5	91 -100	Sangat baik(layak dan tanpa revisi)

Lalu untuk mendapatkan nilai dari tingkatan validitas tersebut dapat digunakan dengan cara sebagai berikut ini,

x = Jumlah jawaban penilaian

y = Jumlah jawaban tertinggi

P = Persentase tingkat kevalidan

$$P = x : y \times 100 \%$$

b. Analisis kemenarikan siswa terhadap buku cerita bergambar

Angket respon siswa digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat kemenarikan buku cerita bergambar. Data hasil respon siswa dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 16,0.

Tabel 3.2 Kriteria Kemenarikan

Skor	Konversi Nilai	Kriteria Validitas
1	50 - 60	Tidak menarik
2	61 - 70	Kurang menarik
3	71 - 80	Cukup menarik
4	81 - 90	Menarik
5	91 -100	Sangat menarik

c. Analisis hasil pretest dan posttest

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes hasil belajar. Tes yang digunakan berupa tes objektif pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa sedangkan post-test dilakukan setelah proses pembelajaran berakhir atau setelah diberikan treatment (perlakuan). Data yang didapatkan dari hasil penilaian pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui tingkat perbandingan antara sebelum dan sesudah pemberian buku cerita bergambar. Tahap analisis data menggunakan rumus paired sample t- test (uji-t) karena data yang diambil berasal dari subjek yang sama dengan mengambil dua rata-rata (mean) yang berbeda, serta uji NGain untuk menguji efektivitas penggunaan buku cerita bergambar.

Untuk menghindari kesalahan dalam analisis uji-t ataupun uji NGain, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 16,0. Adapun tahapan proses analisa data adalah sebagai berikut :(Suharsimi, 2010)

- 1) Menentukan skor tes awal (pre-test) dan skor akhir (post-test)
- 2) Mencari mean (rata-rata) dari skor pretest dan post-test
- 3) Menghitung selisih pre-test dan posttest
- 4) Membandingkan hasil skor pre-test dan post-test
- 5) Kriteria nilai Jumlah kategori 5

Tabel 3.3 Interval Skor

Skor	Konversi Nilai	Kriteria Validitas
1	0 - 20	Sangat kurang
2	21 - 40	Kurang
3	41 - 60	Cukup
4	61 - 80	Baik
5	81 -100	Sangat baik

Pengambilan keputusan terhadap hasil SPSS 16,0.

- 1) Menggunakan nilai signifikan (P-Value)
- 2) Jika hasil perhitungan $< 5\%$ maka H_0 diterima
- 3) Jika hasil perhitungan $> 5\%$, maka H_0 ditolak

untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan suatu perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian one group pre-test and post test design maka harus menggunakan Uji Normalize Gain. Uji N-Gain dengan tujuan menghitung selisih antara nilai pre-test dan post-test (Gain Score), kita dapat mengetahui apakah penggunaan buku cerita bergambar dapat dikatakan efektif atau tidak.

Tabel 3.4 tafsiran efektifitas NGain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
> 75	efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Buku Cerita Bergambar

Sebuah produk yang dikembangkan dalam proses pengembangan ini berupa buku cerita bergambar yang dirancang berbasis kearifan lokal di Madura. Berikut ini penjelasan secara detail dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Deskripsi Produk

Untuk halaman pertama buku merupakan sebuah desain cover yang mana telah disesuaikan dengan judul buku cerita bergambar. Selanjutnya berupa petunjuk penggunaan buku pengembangan, dengan adanya petunjuk, pembaca dapat lebih terarah dalam mengambil pelajaran moral, nilai-nilai, atau pengetahuan yang terkandung dalam cerita, menjadikannya lebih efektif sebagai alat pendidikan. Di halaman selanjutnya ada daftar isi agar pembaca mengakses isi buku dengan lebih mudah dan terorganisir. Lalu di halaman selanjutnya dan seterusnya merupakan isi cerita yang mana dalam buku ini terdapat 5 topik cerita bergambar; 1) Pahlawan *song osong*, 2) sang penjaga, 3) perburuan harta tersembunyi, 4) semangat gotong royong ditengah kemarau dan 5) Keajaiban di malam purnama yang mana topik tersebut bertema *Song osong Lombhung*. Buku media bergamabr ini dibuat melalui software Microsoft Word setelahnya, pengembang melakukan editing serta mendesain buku cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva. Buku dapat dicetak Ketika pengembang mendapatkan validasi serta revisi terhadap produk tersebut.

2. Identitas Buku Cerita Bergambar.

Bentuk fisik	: Buku Cetak (<i>Printed</i>)
Judul	: Cerita anak: Song Osong Lombhung
Sasaran	: Siswa kelas IV MI/SD
Ukuran Buku	: A5 (14.8 x 21 cm) (21 x 14.8 cm)

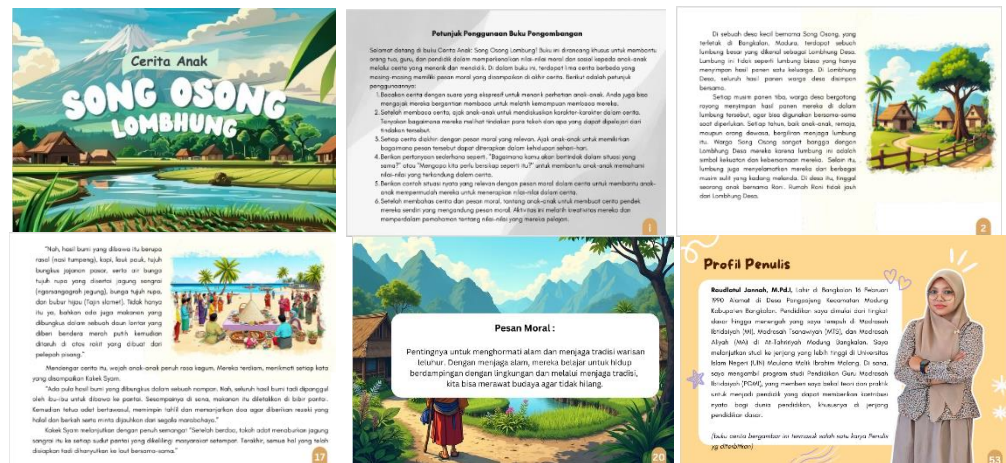
Nama Pengarang : Raudlatul Jannah

Tebal Halaman : 53 halaman

Cetakan : Pertama

3. Tampilan Buku Cerita Bergambar

Berikut merupakan tampilan salah satu cerita bergambar yang dibuat dengan menggunakan canva.



Gambar 4.1. tampilan buku cerita bergambar

Setelah buku cerita bergambar telah selesai dirancang kemudian buku cerita bergambar ini di uji kelayakannya melalui hasil validasi yang diajukan kepada beberapa validator Dalam penyajian data ini, peneliti menyajikan produk pengembangan yang telah dikumpulkan melalui dua jenis data penelitian yakni; data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli materi terhadap produk pengembangan ini dapat dilihat melalui 2 data berikut ini,

b. Data kuantitatif

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor	Skor maks	Tingkat kelayakan
1	Materi	a. Kesesuaian Materi yang ada	5	5	Sangat baik
		b. Mendukung tujuan pembelajaran	5	5	Sangat baik

		c. Kedalaman materi yang ada pada cerita	3	5	Baik
		d. Mengahdirkan kosakata dalam konteks yang jelas dan relevan	5	5	Baik
		e. Kesesuaian materi dengan Tingkat kemampuan/ jenjang siswa	4	5	Baik
2	Kebahasaan	a. Bahasa yang dipergunakan dalam buku cerita mudah dipahami	5	5	Sangat baik
		b. Bahasa yang dipergunakan jelas dan interaktif	5	5	Sangat baik
		c. Bahasa yang dipergunakan sudah sesuai dengan konsep buku cerita	5	5	Baik
		d. Kata-kata dalam cerita sesuai dengan kosakata yang dikenal siswa	4	5	Baik
		e. Kalimat dalam cerita terstruktur dengan baik dan mudah dipahami	5	5	Sangat baik
		f. Cerita menggunakan kalimat yang bervariasi untuk menghindari kebosanan dan mengembangkan kemampuan bahasa anak	4	5	Baik
		TOTAL	50	55	

Analisis data kuantitatif penilaian ahli Materi:

$$P = \frac{50}{55} \times 100 \% = 90,9 \%$$

Pada tabel diatas telah menunjukkan sebuah validasi ahli materi menunjukkan pada bagian aspek materi mendapat nilai total 51. Dari

jumlah keseluruhan nilai menunjukkan di angka p 90,9% yang dapat disimpulkan bahwasanya produk pengembangan buku cerita bergambar ini sudah valid dan layak apabila digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas IV MI/SD. Validasi dilakukan dalam satu tahap karena hanya membutuhkan sedikit perbaikan.

c. Data Kualitatif

Dalam data kualitatif ini, ahli materi telah memberikan beberapa saran terhadap produk pengembangan buku cerita bergambar. untuk melihat hasil sarannya, pengembang menuliskan menggunakan tabel dibawah ini:

Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Ahli Materi	Kritik dan Saran
Dr. Makherus Sholeh, M.Pd.I	Ejaan kalimat yg tidak baku harus diperbaiki, perubahan kalimat yang tidak efektif atau susah dimengerti siswa dan perbaikan kata yang salah/ <i>typo</i>

Dari tabel diatas, pengembang mendapatkan beberapa saran dari ahli materi berupa perbaikan dari isi teks bacaan produk pengembangan berupa buku cerita bergambar bahwa susunan kalimat yang tepat menjadi bagian penting dari penyampaian cerita tersebut.

2. Validasi Ahli Desain

Setelah melakukan validasi pada ahli materi, pengembang melakukan validasi pada ahli desain terhadap produk pengembangan buku cerita bergambar yang mana, terdapat data sebagai berikut ini,

a. Data Kuantitatif

Dalam data kuantitatif ini pengembang menyajikan hasil data validasi ahli desain yang telah ditulis pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain

No	Komponen penilaian	Skor	Skor maks	Tingkat kelayakan
1	Kualitas desain buku cerita bergambar	4	5	baik
2	Kemudahan penggunaan buku cerita bergambar	5	5	Sangat baik
3	Pemilihan bahan buku cerita bergambar sudah tepat	4	5	Baik
4	buku cerita bergambar aman bagi siswa	5	5	Sangat baik
5	Pemilihan komposisi warna pada buku cerita bergambar	4	5	Baik
6	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	4	5	Baik
7	Tulisan buku cerita bergambar terbaca dengan jelas	5	5	Sangat baik
8	Ketepatan tata letak setiap komponen dalam media	5	5	Sangat baik
9	Keselarasan pemilihan gambar pada buku cerita bergambar	4	5	Baik
10	Kemenarikan buku cerita bergambar	4	5	Sangat baik
11	Kesesuaian ukuran media dengan subjek penelitian	5	5	Baik
12	Kelengkapan fitur dalam media	4	5	Sangat baik
13	Kualitas media dalam jangka waktu yang lama	5	5	Sangat baik
14	Kemudahan buku cerita bergambar untuk dibawa kemana-mana	5	5	Sangat baik
15	buku cerita bergambar layak digunakan sebagai buku pengenalan kearifan lokal di Madura	5	5	baik
	TOTAL	68	75	

Analisis data kuantitatif penilaian ahli desain:

$$P = \frac{68}{75} \times 100 \% = 90,6 \%$$

Berdasarkan data di atas, hasil analisis penilaian ahli desain mendapatkan persentase sebesar 90,6 %, artinya buku cerita bergambar dikategorikan layak digunakan sebagai buku berbasis Kearifan Lokal pada Pendidikan karakter gotong royong ”song osong Lombhung” untuk siswa MI/SD dan siap diujicobakan.

b. Data kualitatif

Dari validasi ahli desain ini, produk pengembangan buku cerita bergambar memiliki beberapa kritik dan saran yang telah pengembang tulis di tabel berikut ini:

Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Desain

Nama Ahli Materi	Kritik dan Saran
Nuril Nuzulia, M.Pd.I	a) Font dijudulnya lebih dibesarkan lagi dan covernya ada Song Osong Lombung b) Setelah cover beri kan petunjuk dari penggunaan buku pengembangan c) Sertakan profil penulis di belakang d) Perbanyak kata kata mutiara mengenai pentingnya gotong royong di dalam kehidupan sehari-hari

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwasanya ahli desain memberi saran cukup efektif dalam menarik perhatian siswa selama penggunaan media buku cerita bergambar dengan menambahkan pesan moral di setiap akhir cerita.

3. Validasi Ahli Praktisi

Untuk bagian validasi dari ahli Praktisi telah disesuaikan dengan indikator produk pengembangan buku cerita bergambar yang mana pengembang melakukan validasi ini setelah melalui validasi dari ahli materi dan desain. Dari hasil validasi ini, pengembang membagi menjadi 2 data sebagai berikut ini:

a. Data Kuantitatif

Penilaian dari ahli praktisi dilakukan oleh Bapak Abdul Aziz (Praktisi 1), S.Pd.I selaku Wali kelas Kelas IV A dan Ibu Asriyah S.Pd.I (praktisi 2) selaku Wali kelas Kelas IV B di sekolah tersebut. Sehingga beliau mengetahui siswa dalam memahami kemampuan kearifan lokal madura *Song Osong Lombhung*.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Praktisi

No	Komponen penilaian	Skor P.1	Tingkat kelayakan	Skor P.2	Tingkat kelayakan
1	Ilustrasi sampul buku cerita mewakili isi cerita	5	Sangat baik	4	baik
2	Judul buku cerita menarik bagi siswa untuk membaca	5	Sangat baik	5	Sangat baik
3	Warna sampul buku cerita menarik bagi siswa untuk membaca.	4	baik	5	Sangat baik
4	Halaman buku tertata dengan baik	5	Sangat baik	5	Sangat baik
5	Kesesuaian penggunaan tanda baca	4	baik	4	Baik
6	Kejelasan alur cerita yang disajikan	5	Sangat baik	5	Sangat baik
7	Kalimat yang digunakan komunikatif	5	Sangat baik	5	Sangat baik
8	Kejelasan dalam penerimaan pesan sebuah kalimat	4	baik	4	Baik
9	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	5	Sangat baik	5	Sangat baik
10	Kejelasan karakter yang diinterpretasikan melalui Cerita	5	Sangat baik	4	Baik
11	Kesesuaian cerita dengan nilai karakter gotong royong	5	Sangat baik	5	Sangat baik

12	Jalan cerita menarik untuk dibaca sampai akhir	5	Sangat baik	5	Sangat baik
13	Penulisan tidak terlalu sempit memudahkan siswa untuk membaca.	5	Sangat baik	5	Sangat baik
14	Kesesuaian cerita dengan pengalaman siswa	4	baik	4	baik
15	Kesesuaian cerita dengan perkembangan kognitif siswa	4	baik	4	baik
16	Kesesuaian buku cerita dalam menumbuhkan karakter gotong royong	5	Sangat baik	5	Sangat baik
17	Kesesuaian cerita dengan perkembangan moral siswa	4	baik	5	Sangat baik
18	Kesesuaian cerita dengan perkembangan sosial emosional siswa	5	Sangat baik	4	baik
19	Kesesuaian cerita dengan perkembangan sosial siswa	4	baik	4	baik
20	Kesesuaian cerita dengan pengembangan karakter gotong royong	5	Sangat baik	5	Sangat baik
	TOTAL	93		92	

Analisis data kuantitatif penilaian ahli Praktisi:

$$P1 = \frac{93}{100} \times 100 \% = 93 \%$$

$$P2 = \frac{92}{100} \times 100 \% = 92 \%$$

$$P = \frac{P1+P2}{2} = \frac{93\% + 92\%}{2} = 92,5 \%$$

Berdasarkan data di atas, hasil analisis penilaian dari 2 ahli praktisi mendapatkan persentase sebesar 92,5 %, artinya buku cerita

bergambar dikategorikan layak digunakan sebagai buku cerita bergambar berbasis Kearifan Lokal pada Pendidikan karakter gotong royong "song osong Lombhung" untuk siswa MI/SD dan siap diujicobakan.

b. Data Kualitatif

Produk pengembangan ini juga dimintai sebuah kritik dan saran dari ahli pembelajaran setelah melalui kedua ahli sebelumnya. Dan hasilnya menunjukkan bahwasanya ahli pembelajaran sudah setuju dan sedikit memberi kritik serta saran terhadap buku cerita bergambar tersebut seperti tabel di bawah ini,

Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Nama Ahli Materi	Kritik dan Saran
Abdul Aziz, S.Pd.I	- Layak digunakan untuk mengenalkan kearifan lokal madura. - belum ada yang melakukan penelitian seperti ini dan buku cerita bergambar layak diimplementasikan dalam kegiatan untuk menanamkan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal. - Alur cerita hanya ada beberapa yang melibatkan kehidupan sehari-hari siswa namun secara keseluruhan sangat baik dan layak untuk diuji cobakan
Asriyah, S.Pd.I	- Secara keseluruhan buku cerita bergambar ini sudah baik - Sudah menampakkan karakter <i>Song osong lombhung</i> kearifan

	lokal madura
	- Lanjutkan

B. Tingkat Kemenarikan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung*

Tingkat kemenarikan buku cerita bergambar ditentukan oleh hasil persentase angket respon siswa kelas IV sebagai subjek utama penelitian.. Angket tersebut disebarkan kepada sampel sebanyak 17 siswa kelas IV A dan IV B dari 32 Siswa. Masing-masing siswa mendapatkan 10 pertanyaan yang berkaitan dengan buku cerita bergambar. Adapun hasil respon siswa dirangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.7 Hasil Persentase respon Siswa

No	Nama	Skor untuk pertanyaan ke-										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Irfan	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	16
2	Jauhari Efendi	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	14
3	Yasmine Monica	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18
4	Imam Bustomi	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	14
5	Fathan Mubin	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	16
6	Abdul Fata	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18
7	Firotin Nisa	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18
8	Salsabila Ramadani	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	18
9	Ainur Rofiq	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	14
10	Muhammad Abdil Falah	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18
11	Kafin Billah	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
12	Ellisa Tazkia Bahar	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	16
13	Fira Fitria	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18
14	Farin Attallah	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	14
15	Salsabila Azzahra	2	2	2	0	2	0	0	2	2	2	14

16	Salwa Maulidiya Amin	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18
17	Raudatul Fahira	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	16
TOTAL												278
SKOR MAKSIMAL												340

Analisis data kuantitatif respon siswa:

$$P = \frac{278}{340} \times 100 \% = 81,8 \%$$

Hasil perhitungan pada angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 81,8 %. Berdasarkan konversi nilai pada tabel di bab 3, artinya buku cerita bergambar masuk pada kategori menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam menanamkan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal madura *song osong lombhung*.

C. Efektivitas Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung*

Dalam penyajian data ujia coba produk ini, untuk mengetahui efektifitas Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung*. Setelah mendapatkan validasi dari beberapa ahli pengembangan produk ini, pengembang melakukan sebuah pre-test pada 17 siswa. Setelah pengembang mengetahui nilai hasil dari pre-test, pengembang melakukan penerapan media pembelajaran buku ajar cerita bergambar yang dilakukan dua jam mata pelajaran. Berikut ini hasil nilai pre-test dan post-test siswa setelah menggunakan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung*.

Tabel 4.8 Nilai Pretest dan Posttest

No	Nama	Nilai pretest	Nilai posttest
1	Irfan	60	80
2	Jauhari Efendi	60	80
3	Yasmine Monica	80	100
4	Imam Bustomi	40	60

5	Fathan Mubin	60	80
6	Abdul Fata	80	80
7	Firotin Nisa	80	80
8	Salsabila Ramadani	60	60
9	Ainur Rofiq	60	80
10	Muhammad Abdil Falah	80	100
11	Kafin Billah	80	100
12	Ellisa Tazkia Bahar	80	100
13	Fira Fitria	80	100
14	Farid Attallah	40	60
15	Salsabila Azzahra	80	100
16	Salwa Maulidiya Amin	80	100
17	Raudatul Fahira	60	80
Jumlah Nilai		1160	1440
Rata-Rata		68,3	84,7

Hasil analisis data dari tabel deskripsi data dijelaskan sebagai berikut; Nilai pretest rata-rata mendapatkan 68,3, nilai tertinggi 80 dan skor terendah sebesar 40. Sedangkan pada Nilai posttest rata-rata mendapatkan skor 84,7 dengan nilai tertinggi 100 dan skor terendah sebesar 60.

Selanjutnya apabila kita merujuk pada tabel kriteria interval skor penilaian rata-rata kelas, maka masuk dalam kategori baik, yaitu dengan total rerata nilai yang diperoleh 84,7 yang apabila dilihat pada tabel kriteria interval skor penilaian terdapat pada interval skor 61-80 yang masuk dalam kategori baik.

Untuk mengetahui sebuah pengembangan dari uji coba produk buku cerita bergambar ini, pengembang melakukan uji paired sample t-test yang mana dalam uji ini terdapat sebuah hipotesis sebagai berikut ini:

1. Jika Nilai $\text{Sign.} > \alpha (0.05)$ maka H_a Ditolak
2. Jika Nilai $\text{Sign.} < \alpha (0.05)$ maka H_a Diterima

Keterangan:

H_a = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV terhadap penggunaan buku cerita bergambar.

H_0 = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV terhadap penggunaan buku cerita bergambar.

Lalu untuk hasil perbandingan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dengan menggunakan SPSS telah menunjukkan hasil sebagai berikut ini,

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-16,471	7,859	1,906	-20,511	-12,430	-8,641	16	,000

Gambar 4. 2 Hasil Uji T Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa

Hasil uji menunjukkan t hitung -8,641 dan t tabel -16,471 untuk df 16 dan signifikansi $0,000 < 0.05$. Berdasarkan pengujian menggunakan uji dua sisi, maka daerah penerimaan H_0 berada di antara -8,641 hingga -16,471. Oleh sebab itu t hitung berada di luar daerah penerimaan H_0 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan antara sebelum menggunakan media buku cerita bergambar berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* sebagai Pengutan Pendidikan Karakter Gotong Royong dengan sesudah menggunakan media buku cerita bergambar berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* sebagai Pengutan Pendidikan Karakter Gotong Royong.

Untuk mengukur seberapa efektif penggunaan buku cerita bergambar maka dilakukan uji NGain melalui prosedur perhitungan statistik menggunakan aplikasi SPSS, diperoleh hasil N-Gain sebagai berikut :

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	17	,00	1,00	,5980	,38666
Valid N (listwise)	17				

Gambar 4. 3 Hasil Uji NGain

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada gambar di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain sebesar 0,5980 atau jika diprosentasikan sebesar 59,8 %.

Dengan demikian, merujuk dari standar tafsiran efektivitas N-Gain (%) maka hasil uji N-Gain masuk dalam kategori **cukup efektif**, yaitu dengan prosentasi mean sebesar 59,8 %, yang mana jika dilihat pada standar tafsiran di atas, berada pada interval mean 56-75 %.

Melalui analisa dan pengujian statistik yang telah dilakukan, dari uji-t dan Uji N-Gain, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa ada perunabahn yang signifikan namun taraf keefektifannya berada di kategori cukup efektif dari penggunaan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal madura *song osong lombhung*.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Buku Cerita Bergambar

Dalam rumusan masalah penelitian ini, memiliki tujuan dalam sebuah pengembangan media belajar dengan menggunakan sebuah produk buku cerita bergambar berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong yang mana pengembang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evolution*) (Sugiyono, 2019). Lalu untuk media yang dikembangkan oleh pengembang berupa buku cerita bergambar berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* yang mana terdiri dari lima topik cerita. Sebelum melakukan sebuah pengembangan, pengembang terlebih dahulu melakukan sebuah analisis berupa keadaan lapangan sebagai bahan rancangan. perancangan media harus disesuaikan dengan kebutuhan lapangan atau siswa yang akan menggunakannya dan hasilnya menunjukkan bahwa MI Al-Azhar ini memerlukan adanya sebuah media baca yang mampu menumbuhkan semangat gotong royong yang berbasis kearifan lokal yang sesuai dengan lingkungan tempat tinggal siswa. Maka dari itu, pengembang mendesain media buku ceritabergambar dengan jelas, kreatif dan efektif sehingga yang perlu diperhatikan yakni validasi dari para ahli dalam pengembangan ini.

Dalam proses pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung*, yang dipilih yaitu kegiatan *song osong lombhung* yang masih terjaga tardisinya yaitu *rokat tasek*, *otosen*, dan *roma lombhung*. Pemilihan ini dilandasi oleh keterbatasan waktu dan upaya untuk memaksimalkan dampak positif terhadap perkembangan karakter gotong royong anak.

Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi wilayah tempat proses pembelajaran dilakukan (Putri, 2018). Artinya Bahan ajar perlu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dan

kehidupan sehari-hari peserta didik yang menggunakannya, sehingga lebih mudah dipahami dan diterima, seperti contoh budaya batik madura yang relevan dan mudah diingat oleh siswa. Sugiarto menjelaskan bahwa buku cerita bergambar yang tersedia saat ini umumnya mengusung tema kebudayaan daerah, tetapi sebagian besar berisi kumpulan cerita pendek dari berbagai budaya (Sugiarto, 2020). Hal ini menyebabkan proses pengenalan budaya menjadi kurang terfokus pada satu budaya tertentu. Selain itu, dalam pembuatan buku cerita bergambar yang ideal untuk anak-anak, penting untuk memahami dunia anak serta mengetahui apa yang mereka sukai. Selain itu, penting untuk mencari tahu apa yang dapat memicu imajinasi mereka dengan baik, sehingga mereka dapat mengingat informasi yang disampaikan dengan lebih efektif..

Bergotong Royong mencerminkan nilai sosial yang fundamental dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan waktu yang singkat, menanamkan konsep gotong royong membantu anak-anak memahami pentingnya kerjasama, toleransi, dan solidaritas dalam mencapai tujuan bersama. Ini memperkuat kemampuan sosial mereka dan mempersiapkan mereka untuk berkontribusi positif dalam masyarakat.

Validitas produk diperoleh melalui uji Validasi ahli terhadap 3 ahli validator yang dianggap berkompeten di bidangnya. Ahli materi dari dosen jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin, sedangkan ahli desain dari dosen jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang . Ahli Praktisi dari Guru di Bangkalan. Hasil angket dan masukan dari para ahli dijadikan dasar perevisian produk.

Dalam proses mendesain, revisi yang diberikan oleh ahli desain lebih fokus terhadap makna isi cerita serta kemenarikan visualisasi gambarnya karena hal tersebut sesuai dengan apa yang gambar menjadialah satu daya tarik siswa sehingga mereka mendapatkan kemudahan dalam memahami makna tersirat dalam cerita tersebut. Lalu untuk kritik dan saran dari ahli materi berupa pemilihan kata yang lebih mudah sehingga siswa mampu memahami isi dari teks bacaan bergambar tersebut.

Disamping itu, media buku cerita bergambar ini memiliki tingkat sangat valid pada aspek materi yang mana berada di tingkat valid dengan nilai 90,9% lalu untuk aspek desain ini berada pada tingkat valid dengan nilai 90,6%. Sedangkan dari praktisi pembelajaran berada pada tingkat sangat valid dengan nilai 92, 5%. Penialian dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis kearifan Lokal Song Osong Lombung layak untuk diujicobakan.

B. Tingkat Kemenarikan Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung*

Tingkat kemenarikan penggunaan buku cerita bergambar ini diambil dari 17 siswa yang mana telah melakukan pembelajaran menggunakan media belajar tersebut. Lalu hasil responnya diambil melalui angket yang disebarkan pada siswa setelah penggunaan media belajar buku cerita bergambar yang telah lolos uji validasi. Pengisian angket tersebut disebarkan kepada sampel sebanyak 17 siswa kelas IV A dan IV B dari 32 Siswa. Masing-masing siswa mendapatkan 10 pertanyaan yang berkaitan dengan buku cerita bergambar.

Dari hasil angket siswa, bisa dilihat hasil nilai beberapa aspek terhadap penggunaan buku cerita bergambar. Nilai tertinggi berada pada Tingkat pemahaman isi, motivasi siswa dan ketertarikan siswa dalam penyajian materinya menunjukkan angka 87%. Tingkatan kedua berada pada tingkat penggunaan Bahasa dengan nilai 84,7%. sedangkan nilai terendah hanya beradapada Tingkat kejelasan materi dengan nilai 72,4%.

Jadi dari hasil perhitungan keseluruhan pada angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 81,8 %. Berdasarkan konversi nilai pada tabel di bab 3, artinya buku cerita bergambar masuk pada kategori menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam menanamkan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal madura *song osong lombhung*.

Dari pemaparan hasil angket produk pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa Secara keseluruhan, siswa memberikan tanggapan

yang sangat positif terhadap buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal, berkat penggunaan warna pada gambar yang menarik dan alur cerita yang mudah dimengerti. Selain itu, siswa juga sangat menyukai alur cerita yang relevan dengan lingkungan tempat tinggal mereka, sehingga lebih mudah dipahami. Berdasarkan skala respons siswa, semua siswa menunjukkan ketertarikan terhadap buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal. Cerita yang sesuai dengan karakteristik siswa MI/SD dan ilustrasi yang menarik, dengan mengangkat nilai-nilai kearifan lokal, menjadikan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sebagai alat yang efektif untuk membantu pengembangan karakter siswa.

Dan hasil ini telah sesuai dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya sebuah pengembangan atau peningkatan siswa dalam menggunakan media belajar berupa buku cerita bergambar. Hal tersebut dikarenakan buku cerita bergambar memiliki daya tarik yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran siswa dan media ini juga sangat efektif dalam pengembangan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal bangkalan Madura.

C. Efektivitas Buku Cerita Bergambar Berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung*

Setelah mendapatkan validasi dari beberapa ahli pengembangan produk ini, pengembang melakukan sebuah pre-test pada 17 siswa untuk mengetahui keefektifan penggunaan buku cerita bergambar ini sebelum dimulainya sebuah pembelajaran. Untuk proses post-test dilakukan setelah siswa menggunakan media buku cerita bergambar yang mana hasil test keduanya diproses dalam uji t guna untuk mengetahui sebuah adanya perbedaan nilai antara pre-test dan post-test siswa dalam penggunaan buku cerita bergambar. Dari hasil pretes dan postes mengalami peningkatan, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan uji-t independen yang dihasilkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan nilai pre-test dan post-test yang dilakukan siswa terhadap

produk pengembangan buku cerita ini memiliki perbedaan yang signifikan.

Setelah dilaksanakan uji t kemudian dilakukan uji Ngain untuk mengukur tingkat efektifitas penggunaan buku cerita bergambar. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain sebesar 0,5980 atau jika diprosentasikan sebesar 59,8 % masuk dalam kategori **cukup efektif**, yang mana jika dilihat pada standar tafsiran di atas, berada pada interval mean 56-75 %.

Hal ini sesuai dengan pendapat Heti dan Sujarwo bahwa ketika membaca buku cerita bergambar, siswa memperhatikan ilustrasi sambil membaca teks, dengan mata mereka bergerak bolak-balik antara gambar dan kata-kata (Heti Murniayudi dan Sujarwo, 2021) . Proses ini membantu siswa membangun pemahaman terhadap isi cerita. Selain itu, buku cerita bergambar yang mengangkat kearifan lokal membantu siswa mengembangkan kepribadian secara lebih nyata, sesuai dengan konteks lingkungan tempat tinggal mereka. Hal yang sama dikemukakan oleh Turan, F & Ulutas juga menyatakan bahwa buku cerita bergambar dapat mendukung pendidikan karakter yang berbasis literatur anak (Turan, F., & Ulutas, 2016).

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan hasil pengembangan produk yang telah direvisi dan divalidasi adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar yang dihasilkan melalui beberapa tahapan penelitian dan pengembangan R&D dari ADDIE dengan serangkaian perancangan, uji validasi ahli serta uji coba. Produk ini telah memiliki komponen sebagai buku cerita bergambar dengan kriteria valid. Buku tersebut dikembangkan untuk Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong berbasis kearifan Lokal *Song Osong Lombung* di Bangkalan Madura kelas IV MI/SD.
2. Kemenarikan buku cerita bergambar dilihat dari hasil perhitungan keseluruhan pada angket respon siswa yang memperoleh persentase sebesar 81,8 % berdasarkan konversi nilai buku cerita bergambar masuk pada kategori menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam menanamkan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal madura *song osong lombhung*.
3. Efektivitas buku cerita bergambar dapat diukur melalui hasil pre-test dan post-test berdasarkan hasil perhitungan uji-t independen yang dihasilkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan nilai pre-test dan post-test yang dilakukan siswa terhadap produk pengembangan buku cerita ini memiliki perbedaan yang signifikan. Setelah dilaksanakan uji t kemudian dilakukan uji Ngain untuk mengukur tingkat efektifitas penggunaan buku cerita bergambar. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain sebesar 0,5980 atau jika diprosentasikan sebesar 59,8 % masuk dalam kategori **cukup efektif**, yang mana jika dilihat pada standar tafsiran di atas, berada pada interval mean 56-75 %.

B. Saran

Pada media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran di MI Al Azhar. Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang sudah dilaksanakan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar, pengembang memberikan saran sebagai berikut :

- a. Media buku cerita bergambar ini sudah dilakukan uji coba melalui beberapa tahap sehingga telah terbukti keefektifan dan kemenarikannya.
- b. Bagi guru media buku cerita bergambar ini dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam penyampaian materi dengan mudah untuk memahami penguatan Pendidikan karakter dimensi gotong royong.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada penguatan Pendidikan karakter gotong royong. oleh karena itu, perlu adanya pengembangan lebih lanjut terkait buku cerita bergambar.
- b. Media pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosda Karya.
- Akhmar, A. M., & S. (2017). *Mengungkap Kearifan Lingkungan Sulawesi Selatan*. Makassar: PPLH Regional Sulawesi, Maluku dan Papua, Kementerian Negara Lingkungan Hidup RI.
- Ayumi, A. Y., Haryadi, H., & Pristiwati, R. (2021). Kajian Dan Rekonstruksi Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Menulis Teks Narasi. *Asas: Jurnal Sastra*, 2(3), 161. <https://doi.org/10.24114/ajs.v10i2.26317>
- Budiyanto. (2017). *Pengantar pendidikan inklusif berbasis budaya lokal*. Prenadamedia Group.
- Effendi, T. N. (2016). Budaya Gotong Royong Masyarakat Dalam Perubahan Sosial Saat Ini. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.22146/jps.v2i1.23403>
- Fajarini, U. (2014). Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Sosio Didaktika*, 1(2), 123–130.
- G.K. Mantra, I.W. Lasmawan, & N.K. Suarni. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Ngayah Untuk Mengembangkan Karakter Gotong-Royong Pada Dimensi Profil Pelajar Pancasila. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 156–168. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2162
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>
- Hanisha, D. (218 C.E.). Bahasa Visual, Gambar Anak, Dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 1(1).
- Heti Murniayudi dan Sujarwo. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter peduli sosial. *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 1–13.
- Iswatiningsiha, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah Satwika. *Jurnal Satwika Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 3(2), 155–167.
- Mardiasmo, D., & Barnes, P. H. (2011). *Community response to disasters in Indonesia: Gotong Royong; a double edged-sword*. In *Pro-ceedings of the 9th annual inter-national conference of the inter-national institute for infrastruc-*

ture renewal and reconstruction. Queensalnd Uni-versity of Technology.

- Maunah, B. (2016). "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1).
- Mustakim, M. N. (2015). *Peranan Cerita Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Depdiknas.
- Nugraheni, I., Harsiati, T., & Qohar, A. (2019). Media Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3), 322. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12085>
- Nurdiana Sari, W., Faizin, A., Muria Kudus, U., & Hidayatul Muhtadiin, M. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960.
- Nurgiantoro, B. (2010). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah MadaUniversity Press.
- Prabowo, D. (2014). *Implementasi Ka-rakter Gotong Royong dan Peduli Sosial dalam Kerja Bakti Mingguan (Studi Kasus pada Masyarakat di Desa Miri Slogoretno Kecamatan Jatipurno Kabupaten Wonogiri)*.
- Putri, A. (2018). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 6(5), 112–125.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Kearifan Lokal. *JPSD*, 3(2), 201–214.
- Rahim, H., & Rahiem, M. D. H. (2012). . The use of stories as moral education for young children. *International Journal of Social Science and Humanity*, 2(6), 454–457.
- Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 12(1), 1–10.
- Ratnasari, E. M & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3).
- Rochmadi, N. (2012). *Menjadikan nilai budaya gotong royong sebagai common identity dalam kehi-dupan bertetangga negara-negara ASEAN*. Universitas Negeri Malang.

- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE; Integrasi Pedati*. Widina Bhakti Persada.
- Sahuri, F. H. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Perguruan Islam ArRisalah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Siregar, Y. E. Y., E. a. (2018). Self Regulation, Emotional Intelligence With Character Building In Elementary School. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*,.
- Sophie Laws, C. H. & R. M. (2011). *Research for Development*. SAGE Publications, Ltd.
- Sugiarto, D. (2020). Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Batik Druju Untuk Anak Sekolah Dasare. *Jurnal Pendidikan*, 1(2).
- Sugiyono. (2019). *etode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian* (1st ed.). Rieneka Cipta.
- Sujarwo dan Heti Murniayudi. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal terbukti efektif untuk meningkatkan karakter peduli sosial. *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 1–13.
- Syam, S. dan S. R. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal bagi Peserta Didik di Sekolah. *Supremasi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Hukum, & Pengajarannya*, 15(2), 101–111.
- Turan, F., & Ulutas, I. (2016). Using story books as a character education tools. *Jurnal of Education and Practice*, 7(15), 169–176.
- Universitas Negeri Surabaya. (2023). *song osong lombhung: Pesan Perdamaian dari Faris dalam Konferensi Asia World Peace Summit 2023*. <https://Ekonomi.Feb.Unesa.Ac.Id/Post/Song-Osong-Lombhung-Pesan-Perdamaian-Dari-Faris-Dalam-Konferensi-Asia-World-Peace-Summit-2023>.
- Utomo, E. P. (2018). Internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial peserta didik. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(2), 86–97.
- Wiza, A. A. dan R. (2021). Penanaman Karakter Disiplin di Asrama Pesantren Madrasah Tarbiyah Islamiyah Canduang. *An-Nuha*, 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/annuha.v1i3.95>.

Wulandari, T., Wijayanti, A. T., & S. (2019). Pendidikan karakter dalam keluarga melalui pola asuh orang tua. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 3(1), 1–13.