



PENGEMBANGAN E-BAHAN AJAR BERBASIS CERITA BERGAMBAR TEMA HIDUP BERSIH DAN SEHAT PADA KELAS II SEKOLAH DASAR

Hanum Fatmawati¹, Nana Hendrapipta², Encep Andriana³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

¹hanumfw8@gmail.com, ²nanahendracipta@untirta.ac.id, ³encepandriana@untirta.ac.id

DEVELOPING E-LEARNING MATERIALS BASED ON PICTURE STORIES ON THE THEME OF CLEAN AND HEALTHY LIFE AT GRADE II OF PRIMARY SCHOOL

ARTICLE HISTORY

Submitted:
16 Oktober 2021
16th October 2021

Accepted:
19 Januari 2022
19th January 2022

Published:
25 Februari 2022
25th February 2022

ABSTRACT

Abstract: The learning process explains the materials based on basic competencies and relates to the development and use of learning media. The media is used as input for educators to make it easier for students to achieve learning and make them enthusiastic in learning to facilitate students' understanding of learning. This study aimed to develop e-learning materials based on picture stories for grade II of Elementary School on the theme of Clean and Healthy Living, the sub-theme of Clean and Healthy Living at Home. This study was development research that used the Borg and Gall model modified by Sugiyono's six steps of the development design. The study involved teachers and the second-grade students of SDN Banjarsari. Two students were involved in the individual small group trial, ten students participated in the first session trial, and ten students were included in the 2nd session trial. The trial results obtained a very high level of feasibility of the teaching materials. The results indicated that the validity of materials from media expert 1 was 88%, and media expert 2 was 93%. Then, the validity result from the material experts was 86.8%, and the effectiveness from the students' responses was 94%.

Keywords: e-learning materials, picture stories, students

Abstrak: Pada proses pembelajaran bukan hanya menjelaskan berdasarkan kompetensi dasar melainkan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pendidik untuk dapat memudahkan peserta didik dalam mencapai pembelajaran dan membuat peserta didik antusias dalam belajar sehingga mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk kelas II Sekolah Dasar Tema Hidup Bersih dan Sehat Subtema Hidup Bersih dan Sehat di Rumah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono enam langkah dari desain pengembangan. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas II SDN Banjarsari 2 siswa pada uji coba perorangan kelompok kecil, 10 siswa pada uji coba sisi 1 dan 10 siswa pada uji coba sesi 2. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kelayakan bahan ajar yang sangat tinggi. Bahan ajar yang dihasilkan memiliki tingkat kevalidan ahli media validator 1 88%, validator 2 93%. Kevalidan ahli materi 86.8%, dan keefektifan respon peserta didik sebesar 94%.

Kata Kunci: e-bahan ajar, cerita bergambar, peserta didik

CITATION

Fatmawati, H., Hendrapipta, N., & Andriana, E. (2022). Pengembangan E-Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Tema Hidup Bersih Dan Sehat Pada Kelas Ii Sekolah Dasar Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11 (1), 18-28. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8572>.



PENDAHULUAN

Bahan ajar memiliki banyak bentuk dan ragam. Maka dari itu pengembangan bahan ajar sudah selayaknya agar terus ditingkatkan oleh tenaga pendidik. Jika seorang guru tidak memiliki kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar yang bervariasi, inovasi, dan kreatif maka guru akan terjebak pada situasi pembelajaran yang monoton serta cenderung membosankan peserta didik. Sebab itu, sebagai tenaga pendidik perlu membuat atau mendesain pembelajaran yang ideal, agar pembelajaran dapat efektif, menyenangkan, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Suyono dan Hariyanto (2012:207) ada tujuh kriteria yang harus dimiliki oleh seorang guru agar pembelajaran ideal, yaitu: 1) Guru harus memiliki sifat antusias dalam memberi pembelajaran, memberi rangsangan agar dapat terjadi timbal balik antara guru dan siswa untuk mendapat semangat belajar atau mendorong siswa agar maju dalam belajar, 2) Guru harus memiliki pengetahuan dalam mata pelajaran yang akan diajarkan secara tepat dan dapat dimengerti oleh siswa, 3) Guru menyampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa, 4) Guru harus menggunakan metode pembelajaran yang dapat dipahami siswa dan dapat digunakan dengan mudah oleh guru, 5) Guru harus bisa memotivasi yang tinggi untuk memberikan harapan siswa yang bersifat akuntabel, 6) Guru pula harus bisa menerima masukan dari siswa tanpa ada pembatas selain masukan atau saran, guru pula harus menerima resiko jika ada siswa yang tidak memahami pembelajaran atau motivasi belajar lainnya, 7) Guru dapat memajemen perencanaan, pengorganisasian, dapat mengontrol dan menguasai kelas dengan baik sesuai keahlian dan ciri khas setiap guru.

Kemampuan guru dalam pemilihan bahan ajar memegang peranan penting. Kekaburan informasi akan didapat apabila pemilihan bahan ajar yang kurang tepat, dengan begitu dalam pemilihan bahan ajar harus relevan salah satunya dengan mengembangkan *e-bahan ajar* sebagai

perangkat pembelajaran daring dimasa sekarang dan yang akan datang. Ketersediaan sumber belajar dan kreatifitas yang tinggi merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan ajar dan perlu disesuaikan dengan kemampuan siswa. Kualitas hasil belajar akan maksimal dengan mengembangkan bahan ajar secara cermat dan tepat sasaran.

Terciptanya proses belajar merupakan pencapaian dari tujuan pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan serta pikiran yang baik tentang proses pembelajaran. Bahan ajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan sebuah informasi, memperjelas sesuatu yang sulit dimengerti menjadi lebih jelas dan menarik guna menunjang keberhasilan dalam proses belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Fatrimah wali kelas II yang dilakukan di SDN Banjarsari 2 pada tanggal 9 November 2020 ditemukan beberapa permasalahan yang terkait pada perangkat pembelajaran, salah satunya bahan ajar yang guru gunakan masih berbentuk cetak, monoton, dan kurang menarik jika digunakan pada peserta didik terutama kelas rendah. Menurut Ibu Siti Fatrimah kelas II SDN Banjarsari 2 tema hidup bersih dan sehat pada bahan ajar tematik yang digunakan dirasa masih kurang. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dan kebaharuan bahan ajar menjadi lebih modern dan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II.

Pemanfaatan lingkungan sekitar dan teknologi sumber belajar masih sangat jarang digunakan khususnya pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan BSNP standar kompetensi dan kompetensi dasar, bahwa materi yang dekat dengan lingkungan peserta didik, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat agar dapat berinteraksi sosial. Observasi penelitian terhadap proses pembelajaran di kelas II, memperoleh beberapa informasi yang dikaji oleh peneliti sebagai berikut: 1). Pemanfaatan yang belum maksimal dalam pengembangan



bahan ajar, 2). Peserta didik kurang menyukai bahan ajar yang digunakan karena warna serta gambar kurang menarik. Jadi diperoleh data bahwa peserta didik menyukai bahan ajar yang bergambar dan berwarna, karena dengan bahan ajar tersebut peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Desain dan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringan dengan perwatakan orangnya yang mudah dimengerti sehingga menarik semua peserta didik dari berbagai tingkat usia.

Cerita bergambar dapat dipergunakan secara efektif oleh guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta memperluas minat baca (Sudjana dan Rivai, 2010:69). Maka perlu pengembangan perangkat pembelajaran salah satunya bahan ajar menjadi *e-bahan ajar* yang dikemas dengan cerita bergambar fabel jarang sekali ditemukan di dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar berbasis elektronik cerita bergambar atau *e-bahan ajar* cerita bergambar, perlu diketahui dalam pengembangan *e-bahan ajar* terdapat gambar-gambar serta warna-warna yang menarik bahkan materi pembelajaranpun dirangkai dengan cerita fabel yang ringan sesuai dengan tingkat usia peserta didik kelas rendah yang menyukai majalah bergambar animasi, dengan begitu informasi yang terdapat pada *e-bahan ajar* mudah dipahami serta tidak membosankan.

Adapun mengapa peneliti membuat bahan ajar berbasis elektronik karena dimasa pandemik ini pembelajaran dilaksanakan secara online dengan begitu semua perangkat pembelajaran harus berbasis elektronik yang mudah digunakan serta pembelajaran yang semakin dinamis, efisien, dan efektif. Artinya dengan keberadaan perangkat pembelajaran berbasis teknologi modern tersebut, ponsel atau *smartphone* dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar lebih praktis dan fleksibel dapat menyediakan materi ajar yang bisa diakses setiap saat oleh peserta didik dan dapat belajar

secara mandiri kapan dan dimana saja sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik terutama untuk penunjang jalannya kegiatan pembelajaran bagi guru dan peserta didik berkembang seiring kemajuan teknologi saat ini harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih. Jika bahan ajar masih berbasis cetak itu akan menyulitkan jalannya proses pembelajaran dimasa pandemik sekarang ini.

Berdasarkan kondisi diatas, maka perlu dicari pemecahan masalah tersebut, salah satunya dengan dikembangkan *e-bahan ajar* pembelajaran berbasis cerita bergambar. Kondisi ini yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian melalui suatu tindakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis cerita bergambar, karena *e-bahan ajar* tersebut sebagai upaya pengembangan 5 bahan ajar agar dapat digunakan sebagai alat bantu atau penunjang dalam penyampaian informasi dalam proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

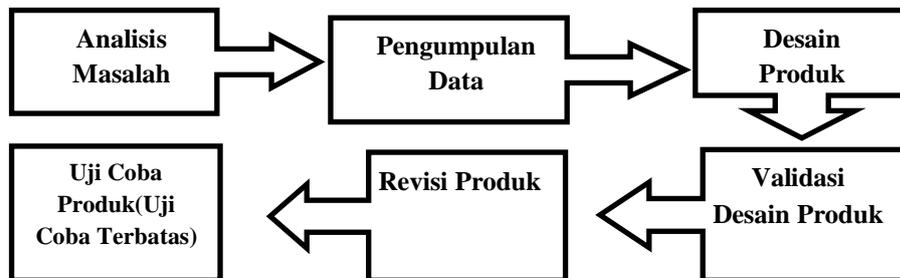
Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yaitu metode penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2014:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji dengan benar efektifitas produk tersebut. Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat dikatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah salah satu cara dimana ada proses dengan maksud mengembangkan produk yang sudah ada atau menyempurnakan produk baru yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mendukung pemecahan masalah dalam pendidikan, terutama masalah pembelajaran di kelas. Pada metode penelitian R&D ini akan menciptakan produk berupa *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar, yang desain produk pada pengembangan *e-bahan ajar* ini meliputi materi, cerita bergambar, dan soal evaluasi. Adapun desain *e-bahan ajar* Berbasis Cerita Bergambar dengan

menggunakan aplikasi canva cara proses menguji kelayakannya dengan cara uji ahli dan uji terbatas.

Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Borg and Gall, terdapat 10 langkah dalam metode penelitian ini. Namun, memilih metode penelitian ini harus memiliki bentuk yang sederhana serta lengkap dan mempunyai identifikasi, pengembangan dan revisi, metode tersebut memungkinkan untuk diterapkan, artinya metode yang dipilih ini hendaklah metode yang dapat diterima (acceptable) dan diterapkan (applicable) sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Oleh karenanya,

penelitian ini mengacu dengan metode diatas, namun diberikan batasan yaitu hanya sampai 6 tahap saja dari 10 tahap yang telah di kemukakan oleh Borg and Gall.

Dengan segala keterbatasan yang ada, maka peneliti memutuskan mengambil 6 langkah dari desain pengembangan yang dilakukan oleh Sugiyono adapun 6 langkah yang telah dimodifikasi meliputi analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan, yaitu:



Gambar 1. Alur R & D Modifikasi Sugiyono (2014: 2)

Tahapan pertama dalam penelitian ini melakukan analisis masalah yang ada di Kelas II SDN Banjarsari 2 yaitu terkait pada bahan ajar yang guru gunakan masih berbentuk cetak, kurang menarik jika digunakan pada peserta didik terutama kelas rendah. Pembelajaran yang didominasi oleh guru membuat peserta didik pasif dan pembelajaran membosankan hal tersebut mempengaruhi kurangnya bahan ajar tematik yang digunakan dirasa masih kurang.

Tahap kedua pengumpulan data. Peneliti melakukan pengumpulan data berupa studi literatur dengan menganalisis kebutuhan dan analisis materi. Pada analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas II SDN Banjarsari 2 terkait dengan kegiatan. Tahap ketiga desain produk. Produk yang dikembangkan berupa *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar yang dirancang

berbentuk elektronik dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, daftar isi, materi, contoh soal, dan tes formatif. Dengan perpaduan gambar animasi disetiap materi pembelajaran.

Tahap keempat yaitu tahap validasi (uji ahli) kepada tim ahli validasi yang telah ditetapkan. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh kritik, saran, dan masukan dari pihak yang menguji *E-Bahan Ajar*. Tahap kelima revisi produk berdasarkan kritik, saran dan masukan dari tim ahli. Tahap ke enam uji coba terbatas yaitu dilaksanakan di SDN Banjarsari 2. Populasi pada uji coba terbatas adalah siswa kelas II SDN Banjarsari 2, dengan sampel sebanyak 20 orang peserta didik. Pada uji coba terbatas ini peserta didik diberikan lembar angket (kuisisioner) untuk mengetahui respon serta penilaian peserta didik terhadap *E-Bahan Ajar* Berbasis Cerita Bergambar Tema Hidup Bersih dan Sehat, subtema 1 pembelajaran 4 terdiri dari pelajaran

Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP.

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimal ideal

(Purwanto, 2013:102)

1. Analisis Kelayakan Penilaian Validasi

Ahli

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai presentase kelayakan

Kriteria interpretasi skor persentase yang didapatkan dari uji kelayakan penilaian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor

Kriteria	Interpretasi
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

(Sugiyono, 2012:135)

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Presentasi Pencapaian	Interpretasi
Sangat Layak	80% - 100%
Layak	60% - 80%
Cukup Layak	40% - 60%
Kurang Layak	20% - 40%
Tidak Layak	0% - 20%

(Modifikasi dari Riduwan, 2013:89)

2. Analisis Penilaian Angket Respon Siswa

$$NP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

NP= Presentase peserta didik pada tiap indikator

n = Jumlah skor perolehan tiap indikator

N = Jumlah skor total setiap indicator 100%

(Riduwan, 2009:40)

Tabel 3. Kategori Penilaian Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

(Sugiyono, 2015:139)

Tabel 4. Kriteria Kategori Interpretasi Siswa

Presentasi Pencapaian	Interpretasi
Sangat Layak	80% - 100%
Layak	60% - 80%
Cukup Layak	40% - 60%
Kurang Layak	20% - 40%
Tidak Layak	0% - 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di kelas II SDN Banjarsari 2 tahun ajaran 2020/2021. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 6 Mei sampai dengan 6 Juli 2021. Hasil penelitian pada pengembangan *E-Bahan Ajar* Berbasis Cerita Bergambar ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) mengacu pada langkah-langkah pengembangan menurut Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono yaitu melakukan analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui validasi instrumen ahli dan angket respon peserta didik.

Keadaan pandemi Covid-19 masyarakat dianjurkan untuk tidak berkerumun

(Modifikasi dari Riduwan, 2013:89) di suatu tempat termasuk kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini hanya menggunakan 20 orang siswa dibagi menjadi 2 ronde dalam uji coba terbatas di SDN Banjarsari 2 dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Berikut adalah hasil perolehan persentase nilai kelayakan *E-Bahan Ajar* Berbasis Cerita Bergambar dari tim ahli dan persentase hasil respon siswa. Dari 6 tahapan yang telah dilaksanakan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Kelayakan Penilaian Validasi Ahli

Tahapan validasi produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan penilaian dari tim ahli yang meliputi validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 5. Data Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek	Ahli	Ahli	Skor Rerata
		Media 1	Media 2	
1.	Ukuran e-bahan ajar	4	5	90
2.	Desain sampul cover	30	32	88
3.	Desain isi e-bahan ajar	54	56	110
	Jumlah Skor	88	93	288
	NP (%)	88	93	90.5

Berdasarkan data penilaian dari tim ahli media tersebut, diperoleh penilain dari ahli media 1 dengan skor 88% dan ahli media 2 dengan skor 93% sehingga hasil rata-rata

penilaian ahli media sebesar 90.5% masuk dalam kriteria “Sangat Layak” menurut (Purwanto, 2013:102).

Tabel 6. Data Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Ahli	Skor Rata
		Materi 1	Rata
1.	Isi	35	35
2.	Penyajian	43	43
3.	Bahasa	48	48
	Jumlah Skor	126	126
	NP (%)	86.8	86.8

Berdasarkan data penilaian dari tim ahli materi diperoleh skor 86,8% sehingga masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” menurut

Purwanto (2013:102).

2. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana respon yang telah peneliti kembangkan. Peneliti melakukan uji

coba terbatas sebanyak 20 peserta didik kelas II di SDN Banjarsari 2. Berikut adalah hasil angket respon peserta didik.

Tabel 7. Data Hasil Respon Peserta Didik

Aspek	Media	Materi
Skor	91	249
Persentase (%)	91	97.2
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan data angket respon peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 94% Termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan pada tabel interpretasi menurut (Riduwan, 2015: 15). Produk yang peneliti kembangkan berupa *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta didik.

Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar Tema Hidup Bersih dan Sehat, Subtema 1 Pembelajaran 4. Yang terdapat mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP yang dimuat dalam bentuk *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar sehingga dapat menjadi salah satu yang baru bagi peserta didik.





Gambar 2. Produk Akhir E-Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar

Pada saat pelaksanaan uji coba terbatas *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar, peneliti melakukan temuan penelitian saat proses pelaksanaan pembelajaran. Peserta didik merespon sangat aktif baik pada saat penyampaian materi maupun pada saat pengerjaan latihan soal. Terlihat peserta didik lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari saling mengemukakan pendapat berdasarkan pengalaman masing-masing peserta didik. Hal ini tentu saja sejalan dengan (Ebied, 2015:75) bahan ajar elektronik memiliki manfaat meningkatkan prestasi akademik dan motivasi siswa dalam berpartisipasi dalam pembelajaran meningkatkan kesenangan belajar dengan memanfaatkan keunggulan desain bahan ajar elektronik dalam pembelajaran berbasis multimedia. Begitupun penelitian yang pernah dilakukan oleh Gustiawati, R., Arief, D. (2020) pengembangan bahan ajar dengan menggunakan cerita fabel untuk pendidik kelas II yang valid, praktis, dan efektif dapat dilihat dari validasi isi, bahasa, dan penyajian. Sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh “(Lawe, 2021) Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran karena terdapat unsur suara dan gambar dinamis, yang dipublikasikan dalam format digital, berisi tulisan, gambar, yang dapat dibaca melalui perangkat komputer atau perangkat digital lainnya.

Kekurangan yang peneliti temukan pada saat uji coba produk berlangsung ialah

guru senantiasa harus bisa menjaga kondusif keadaan kelas agar peserta didik tetap terjaga fokusnya dalam pembelajaran berlangsung. Begitupun peralatan penggunaan *e-bahan ajar* yang harus disediakan seperti laptop, proyektor dan keynot sebagai control jarak jauh untuk memutar atau menunjuk *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar pada saat ditampilkan. Sesuai dengan pendapat (Sadiman, 2010:29-31) ada beberapa kelemahan media gambar 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata 2) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh data bahwa pengembangan media *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar pada peserta didik kelas II dari hasil wawancara guru kelas II terdapat beberapa permasalahan yang terkait pada perangkat pembelajaran, salah satunya bahan ajar yang guru gunakan masih berbentuk cetak, monoton, dan kurang menarik jika digunakan pada peserta didik terutama kelas rendah kemudian hasil dari observasi memperoleh beberapa informasi yang dikaji oleh peneliti sebagai berikut: Pemanfaatan yang belum maksimal dalam pengembangan bahan ajar, Peserta didik kurang menyukai bahan ajar yang digunakan karena warna serta gambar kurang menarik. Jadi diperoleh data bahwa peserta didik menyukai bahan ajar yang bergambar dan berwarna, karena dengan bahan ajar tersebut

peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Desain dan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringan dengan perwatakan orangnya yang mudah dimengerti sehingga menarik semua peserta didik dari berbagai tingkat usia.

Pada permasalahan tersebut, peneliti membuat bahan ajar berbasis elektronik karena dimasa pandemik ini pembelajaran dilaksanakan secara online dengan begitu semua perangkat pembelajaran harus berbasis elektronik yang mudah digunakan serta pembelajaran yang semakin dinamis, efisien, dan efektif. Artinya dengan keberadaan perangkat pembelajaran berbasis teknologi modern tersebut, ponsel atau *smartphone* dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar lebih praktis dan fleksibel dapat menyediakan materi ajar yang bisa diakses setiap saat oleh peserta didik dan dapat belajar secara mandiri kapan dan dimana saja sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik seiring kemajuan teknologi saat ini harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih jika bahan ajar masih berbasis cetak itu akan menyulitkan jalannya proses pembelajaran dimasa pandemik sekarang ini.

Hasil dari pengembangan ini memiliki kelayakan *e-bahan ajar* modul berbasis cerita bergambar pada tema hidup bersih dan sehat memperoleh penilaian dari ahli media 1 88% dan ahli media 2 93% sehingga memperoleh rata-rata 90.5% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Untuk ahli materi memperoleh penilaian 86.8% dengan kategori "Sangat Layak". Respon peserta didik terhadap *e-bahan ajar* modul berbasis cerita bergambar pada tema hidup bersih dan sehat pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata sebesar 94% termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka rekomendasi ditunjukkan kepada pihak-pihak terkait yaitu: 1) Bagi Guru, dapat mengaplikasikan *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar pada tema hidup bersih dan sehat sebagai menunjang pembelajaran di kelas II SD untuk membantu peserta didik dalam

memahami materi pada tema hidup bersih dan sehat, serta memudahkan proses pembelajaran dimasa pandemi sekarang ini. 2) Peserta didik, dapat menggunakan *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar pada tema hidup bersih dan sehat hendaknya menjadi sarana pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk semangat belajar selain itu juga memberikan pengalaman belajar. 3) Bagi Sekolah, dapat memasukan *e-bahan ajar* sebagai sarana pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah. 4) Peneliti lain, dapat mengembangkan sama pada *e-bahan ajar* berbasis cerita bergambar pada tema hidup bersih dan sehat yang lebih multimedia dan fleksibel.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto. (2007). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- BSNP. (2014). *Instrumen Penelitian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. Diakses pada tanggal 24 November 2020 pukul 14.25 WIB.
- Buchori, A., & Rahmawati, N. D. (2017). Pengembangan e-modul Geometri dengan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 23-29.
- Budiningsih. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Tenaga Kependidikan. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Dirjen Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.



- Gustiawati, R., & Arief, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355-360.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Setia.
- Handayani, T. L., Sugianto, S., & Susanto, H. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbentuk PopUp dan Smash Book Materi Sifat Cahaya Bagi Siswa Penyandang Disabilitas Rungu. 8(1), 8-15.
- Hendra, A. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Peserta Didik SD. *Skripsi*. Universitas Negeri Malang.
- Hermawan. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Indrawini, T., Ach, A., & Utami., W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Subtema Ayo Cintai Lingkungan Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan.*, 2(11), 1489-1497.
- Jazuli. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *Jurnal Lensa*, 7(2), 47-65.
- KBBI. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diakses pada tanggal 29 September 2020 pukul 18.45 WIB.
- Laksana, R., & Dhiu. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluh Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(2), 56-64.
- Lawe, Y. U., Noge, M. D., & Wade, E. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Elektronik Multimedia Berbasis Budaya Lokal Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 92-102.
- Majid, A. (2016). *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru)*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nisa, N. K. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang. *Thesis*. Universitas Negeri Semarang.
- Octaviani, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 93-98.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwono, U. (2018). *Standar Penilaian Buku Pelajaran*. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2020 pukul 10.29 WIB.
- Raharjo, S. (2010). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahman, E. (2015). The Effect of Interactive E-Book on Students Achievement at Najran University in Computer in Education Course. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 71-82.
- Rasyid, M. (2010). *Pengertian, Fungsi, dan Tujuan Penulisan Modul*. Diakses melalui www.rosyid.info/2010/06 pada tanggal 23 Mei 2020 pukul 13.35 WIB.
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta Press.
- Saidah, K., & Rian, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Kelas III SD. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(1), 73-81.



- Sari, L. D. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di SD. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968-1977.
- Sari, V. K. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Meningkatkan Pemahaman Konsep Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang. *Skripsi*. Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Setyosari, P. (2013). *Model Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sofan, A., & Lif. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rosdakarya.
- Suardiman, F. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1-9.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Press.
- Suharsimi, A. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukiman. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata., & Nana, S. (2013). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata., & Nana, S. (2011). *Model Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sungkono, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Toding, M. (2016). Analisis Minat Membaca Permulaan Dengan Cerita Bergambar di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan*, 1(9), 1749-1752.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.