

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU GAMTAR (BUKU BERGAMBAR PINTAR)  
SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Yulia Eka Yanti<sup>1</sup>, Alif Fatona Syafitri<sup>2</sup>**

**<sup>1,2</sup> PGSD FIP Universitas Islam Raden Rahmat Malang**

**<sup>1</sup>yuliaekay@uniramalang.ac.id**

**ABSTRACT**

The development of Gamtar (Bergambar Pintar) Book is based on the lack of information obtained by students in knowing the image of Indonesian traditional house with its uniqueness, because the media is still limited to textbooks. Incomplete material in textbooks and media used still does not vary, causing students' learning outcomes to be unable to meet KKM (Minimum Completeness Criteria). This research uses this type of Research and Development (R&D) development research. Based on the results of the study showed that GAMTAR book learning is feasible and valid to be used with the acquisition of validity level from material experts of 4.92 and from 4.58 design experts. Gamtar book consist about Indonesian traditional home material and the uniqueness of grade IV elementary school is said to improve students' learning outcomes because there is an increase between pre-test results by 0% and post-test 100%. Based on the results of this study, it can be suggested for the school to develop the learning media of Gamtar Books in other materials.

*Keywords: Gamtar (Bergambar Pintar) Books, Student learning outcomes, elementary student*

**ABSTRAK**

Pengembangan Media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) didasari oleh kurangnya informasi yang didapat oleh siswa dalam mengenal gambar rumah adat Indonesia dengan keunikannya, dikarenakan media masih terbatas pada buku teks. Materi yang kurang lengkap pada buku teks dan media yang digunakan masih belum bervariasi, menyebabkan hasil belajar siswa tidak dapat memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) layak dan valid digunakan dengan perolehan tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 4,92 dan dari ahli desain 4,58. Media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) materi rumah adat Indonesia dan keunikannya kelas IV SD dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena terdapat peningkatan antara hasil pre-test sebesar 0% dan post-test 100%.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disarankan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran Buku Bergambar pada materi yang lainnya

**Kata Kunci:** *Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar), Hasil belajar kognitif, Siswa sekolah Dasar*

#### **A. Pendahuluan**

Ilmu Pengetahuan Sosial IPS adalah perpaduan dari konsep-konsep ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi dan lain sebagainya yang diperuntukkan bagi pembelajaran pada tingkat persekolahan, IPS adalah pembelajaran ilmu sosial yang disederhanakan untuk pembelajaran pada tingkat persekolahan Sapriya (2006: 3). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. lingkungan ini antara lain terdiri atas, murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor over-head, perekam pita audio dan video, radio, televisi, computer, perpustakaan,

laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain Arsyad (2009:1-2).

Penggunaan media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga siswa mudah memahaminya. Oleh sebab itu alangkah baiknya guru memanfaatkan media pembelajaran untuk belajar siswa. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Menurut Yusuf (2010:23) tingkat perkembangan anak meliputi empat tahap yaitu: (a) masa usia pra sekolah (b) masa usia sekolah dasar (c) masa usia sekolah menengah (d) masa usia mahasiswa. Pada tahap masa usia sekolah dasar memiliki sifat khas yaitu anak-anak usia ini gemar bermain, melalui kegiatan bermain siswa SD akan sangat senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan mudah dalam mengingat materi yang telah

disampaikan oleh guru Kasundan (2017:19).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV yang dilakukan pada bulan Agustus - Oktober 2019 di Sekolah Dasar 1 Sukorejo Gondanglegi, terdapat latar belakang masalah yaitu kurangnya informasi yang didapat oleh siswa dalam mengenal gambar rumah adat indonesia dan keunikannya karena permasalahan utama pada keterbatasan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merujuk salah satu skripsi dari Riski Dianing Saputri (2011) mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang dalam skripsinya yang berjudul pengembangan media Buku Bergambar dalam Pembelajaran Satuan Pengukuran Berat Siswa Kelas II SDN, Oleh karena itu muncul inisiatif untuk melakukan penelitian dan pengembangan (Research and Development) mengenai media pembelajaran yang mempunyai keistimewaan yaitu ilustrasi gambar yang menarik, materi keunikannya yang lengkap dan disertai dengan media tambahan bingkai kayu pintar

untuk bermain, sebagai usaha menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan hasil belajar siswa dapat memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Maka diambil sebuah penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) Pada Materi Rumah Adat Indonesia Dan Keunikannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1983:2) sebagaimana yang dikutip oleh Setyosari (2012:215) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Model penelitian dalam pengembangan media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono.

Penelitian dilaksanakan dengan sasaran penelitian peserta didik kelas

IV SDN 1 SUKOREJO. Uji coba dilakukan oleh 6 peserta didik dan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa menggunakan soal test. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik (1) Observasi, (2) angket (3) wawancara, dan (4) dokumentasi. Sedangkan untuk mengukur kelayakan produk menggunakan teknik analisis pengolahan data dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata,

$\sum X$  = Jumlah Skor,

N = Jumlah Subjek Uji Coba

(Sumber: Widoyoko, 2009:245)

Kualifikasi skor yang didapatkan dari uji kelayakan penilaian ahli dan respon siswa dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut :

**Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Media**

| Skor | Rumus                | Nilai | Kualifikasi  |
|------|----------------------|-------|--------------|
| 5    | $X > 4.01$           | A     | Sangat Layak |
| 4    | $3,34 > X \leq 4.01$ | B     | Layak        |
| 3    | $2,26 > X \leq 3,34$ | C     | Kurang Layak |
| 2    | $1,99 > X \leq 2,26$ | D     | Kurang Layak |
| 1    | $X \leq 1,99$        | E     | Tidak Layak  |

Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Tahapan validasi desain

dibutuhkan beberapa pakar ahli untuk menilai kelayakan suatu produk yang dihasilkan. Angket validasi media pembelajaran pada penelitian ini dimodifikasi dari angket validasi Wahono (2006:13).

Pengembangan Media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) ini dikatakan berhasil apabila mencapai kualifikasi baik yaitu: (1) Hasil Belajar siswa secara perorangan dikatakan tuntas apabila mencapai skor nilai  $\geq 75$  (aspek kognitif) (2) Penilaian Materi dan desain layak digunakan pada media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) mencapai kualifikasi  $3,34 > X \leq 4.0$  dengan kategori baik Sungkono (2012: 21). Sedangkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif menggunakan rumus:

Rumus =

$$\frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{skor maksimum}} \times \text{Bobot Nilai}$$

Keterangan: Bobot Nilai : 5 (jika benar) atau 0 (jika salah)

Skor maksimal : 100

Bobot nilai akhir : 100

(Sumber: Abadi, 2011:250)

Setelah data hasil pretest dan posttest diperoleh dari hasil penskoran selanjutnya dihitung rata-rata peningkatan hasil kognitif belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}}$$

x 100%

Kriteria skor presentase yang didapatkan dari hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2. Kriteria Persentase hasil belajar kognitif siswa**

| No | Tingkat Keberhasilan | Kategori      | Keterangan          |
|----|----------------------|---------------|---------------------|
| 1  | 90-100               | Sangat Baik   | Sangat Tuntas       |
| 2  | 75-85                | Baik          | Tuntas              |
| 3  | 70-65                | Cukup         | Belum Tuntas        |
| 4  | 60-55                | Kurang        | Tidak Tuntas        |
| 5  | < 50                 | Kurang Sekali | Sangat Tidak tuntas |

(Sumber: Abadi, 2011:252).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan Produk awal penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu, potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian. berikut proses

pengembangan media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) sebagai berikut: (1) *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) berisikan materi rumah adat indonesia dengan keunikannya yang disusun secara acak dan terdapat kunci jawaban di pojok kanan atas (2) Bahan yang digunakan pada media pembelajaran menggunakan kertas *Art Paper* ukuran A3 dan bingkai kayu halus yang disusun sesuai desain (3) Membuat desain multimedia menggunakan corel draw x7 (4) Rancangan pengembangan media pembelajaran bersumber pada buku tematik Kelas IV tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 (4) Materi bermuatan mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) (5) Buku Pedoman berbentuk berukuran B5 berisikan petunjuk dan aturan cara bermain media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) (5) tahap validasi media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun hasil validasi dari ahli materi, ahli desain dan hasil skor angket siswa yang terdapat pada Tabel 3, Tabel 4 dan Tabel 5.

**Tabel 3. Hasil Nilai Validasi Ahli Materi**

| Subyek      | Skor | Nilai | Keterangan                       |
|-------------|------|-------|----------------------------------|
| Ahli Materi | 96   | 4,8   | Sangat valid dan layak digunakan |

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi diperoleh rerata skor 4,8. Jika dicocokkan dengan konversi rerata skor ke dalam nilai dengan lima kategori, penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Baik dan “Sangat Layak” digunakan.

**Tabel 4. Hasil Skor Validasi Ahli Media**

| Subyek     | Skor | Rerata Nilai | Keterangan                       |
|------------|------|--------------|----------------------------------|
| Ahli Media | 123  | 4,92         | Sangat valid dan layak digunakan |

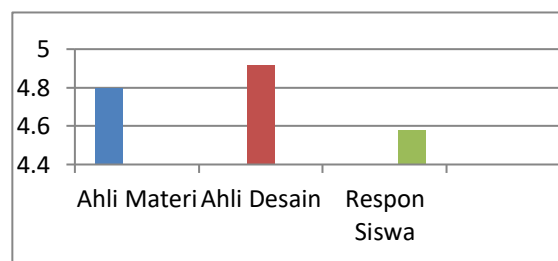
Berdasarkan tabel 2 diketahui media pembelajaran yang dikembangkan dari kelayakan aspek rekayasa media diperoleh rerata skor 4,92. Jika dicocokkan dengan konversi rerata skor ke dalam nilai dengan lima kategori mendapatkan nilai “A” dengan kualifikasi “Sangat Baik” dan kategori “Sangat Layak” digunakan.

**Tabel 5. Hasil Skor Angket Respon Siswa**

| Subyek       | Skor | Rerata skor | Keterangan                       |
|--------------|------|-------------|----------------------------------|
| Respon Siswa | 27,5 | 4,58        | Sangat valid dan layak digunakan |

Respon siswa dilakukan kepada 6 siswa kelas IV Sekolah Dasar menggunakan instrumen penilaian berupa angket untuk mengetahui kelayakan media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) sebelum diterapkan pada kelompok besar. Penilaian pada aspek media materi pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor sebesar 4,58. Jika dicocokkan dengan konversi rerata skor ke dalam nilai dengan lima kategori mendapatkan nilai “A” dengan kualifikasi “Sangat Baik” dan kategori “Sangat Layak” digunakan untuk media pembelajaran.

Berikut gambar Diagram hasil validasi ahli materi, ahli desain dan respon siswa yang terdapat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Hasil Validasi ahli materi, ahli desain dan respon siswa**

Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar, dengan rerata skor  $X \geq 4.01$ . Revisi produk berdasarkan analisis data validasi ahli desain terdapat beberapa revisi dan saran terhadap media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) untuk perbaikan. Hasil revisi terdapat pada tabel 6 sebagai berikut.

**Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Desain**

| Ahli Materi                                                                  | Ahli Desain                                              |
|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| Media sudah bagus, diperbanyak lagi materi untuk mata pelajaran yang lainnya | penambahan tanda baca (,) pada petunjuk penggunaan no 4. |



**Gambar 2 Sebelum Revisi**



**Gambar 3 Sesudah Revisi**

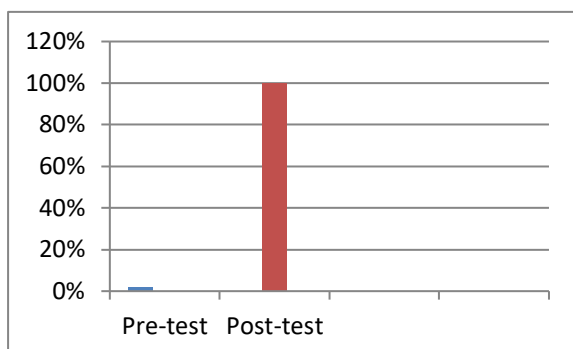
Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 9 siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan instrumen soal tes berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari implementasi media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) yang digunakan dalam pembelajaran. Presentase skor dapat dilihat pada Tabel 4 dan Gambar 7.

**Tabel 7. Hasil Pre-test dan Post-test hasil belajar siswa kelas IV SD**

| Rerata belajar | Hasil             | Ketuntasan klasikal     |                  | %peningkat<br>atan |
|----------------|-------------------|-------------------------|------------------|--------------------|
| Pre-test       | Pos<br>t-<br>test | Pre<br>-<br>test        | Post-test        |                    |
| 55             | 85                | 0%<br>(Tidak<br>Tuntas) | 100%<br>(Tuntas) | 100%               |

Berikut Diagram rerata peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah yang

mencapai Dasar, dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4. Diagram peningkatan hasil belajar kognitif siswa**

Penggunaan media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) dapat meningkatkan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. Hal ini dapat dilihat pada diagram peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Sebelum menggunakan media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) diperoleh persentase 0%, setelah menggunakan media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) diperoleh persentase 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa sebesar 100%, seperti halnya salah satu referensi skripsi dari Waziroh (2014), Media buku bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan kehandalan komunikasi, memberikan gambaran nyata, memberikan motivasi belajar siswa dan dapat

mencapai tujuan kompetensi yang diharapkan. Media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) pada materi rumah adat indonesia dan keunikannya dapat dikatakan sebagai media yang sangat layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya, karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi. Sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik Nurgianto (2010:73).

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) pada materi rumah adat indonesia dan keunikannya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sebelum penggunaan media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) siswa kurang antusias dalam mendengarkan penjelasan dari guru selama proses pembelajaran

berlangsung, dikarenakan guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Materi yang disampaikan hanya terbatas pada buku teks yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran setelah penggunaan media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) karena siswa kelas IV SD ada pada tahap operasional konkrit jadi dapat lebih memahami pembelajaran yang bersifat konkrit dan menyenangkan seperti penggunaan media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) dilakukan sambil bermain yang dapat membuat siswa lebih semangat untuk belajar sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat.

Media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) mempunyai kelebihan yaitu media yang bersifat konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja baik untuk usia muda atau tua dan dari segi harga tergolong terjangkau, tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaian. adapun kekurangan

yaitu gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar Hastuti (2018:24)

### **Kesimpulan**

Hasil Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) materi rumah adat Indonesia dan keunikannya dapat disimpulkan bahwa, media ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: potensi masalah, pengumpulan data, validasi desain, revisi desain. uji coba produk (kelompok kecil), revisi produk dan uji coba pemakaian (kelompok besar). kelayakan media Buku Gamtar (Buku Bergambar Pintar) berdasarkan ahli materi dengan rerata skor (4,8), ahli desain (4,92) dan uji coba siswa (4,58) dimana dengan kualifikasi sangat valid dan layak digunakan. peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif siswa dengan rerata skor 55 dengan presentase 0%(pre-test) dengan kualifikasi tidak tuntas dan rerata skor 85 dengan presentase 100% (post-test) dengan kualifikasi tuntas, setelah menggunakan media *Buku Gamtar* (Buku Bergambar Pintar) ini siswa mengalami kenaikan nilai di atas KKM yang sangat baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran Ed Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg and Gall. 1983. *Penelitian dan Pengembangan*. New York: Alfabet.
- Fitri, Waziroh Badiul. 2014. *Pengembangan Buku Bergambar materi Tempat Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 2 Semester 1*. Skripsi. Malang: Program S1 UIN
- Hastuti, Erni (2018). Pengembangan Media Buku bergambar Mata Pelajaran IPS SDN Karawaci1 lamongan. Jurnal JIT P. Diambil pada tanggal 20 Maret 2020, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/15292/11780>
- Kasundan. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA SD Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Penutup Tubuhnya Berbasis Metode Montessori*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Diakses pada tanggal 17 September 2019 dari <http://repository.usd.ac.id.pdf>.
- Nurgianto (2010). *Pengembangan Media Audio Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA FITK UNIKAMA Syarif. Diakses, 20 Maret 2020. Hidayatullah. Diambil pada 26 Agustus 2020, dari <http://repository.unikamajkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/25047/3/Iwan%20Permana%20Suwarna-FITK.pdf>.
- Sapriya, Nur. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. 2006. Jakarta PT Raja Grafindo
- Saputri, Riska Dianing. 2011. *Pengembangan Media Buku Bergambar Dalam Pembelajaran Satuan Pengukuran Berat Siswa Kelas II SDN Karangsari 02 Bantur-Malang*. Skripsi. Malang: Program S1 UM.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono. (2012). Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. E-jurnal UNY. Diambil pada tanggal 26 Juni 2019 dari, [http://repository.usd.ac.id/pdf/Wahono, Romi Satria. \(2006\). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. E-Jurnal. Diambil 26 Juni 2019 dari, <http://eprints.walisongo.ac.id/4215/>.](http://repository.usd.ac.id/pdf/Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. E-Jurnal. Diambil 26 Juni 2019 dari, http://eprints.walisongo.ac.id/4215/)
- Ratnawati, L. A. (2018). *The Implementation Of School Literacy Program In Bhayangkara Elementary School*. Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pelajar.