

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER DISIPLIN BAGI SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

S.Megawati¹, I.W. Lasmawan², I.K. Gading³

¹²³Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: sri.megawati@undiksha.ac.id¹, wayan.lasmawan@undiksha.ac.id²,
iketutgading@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai karakter disiplin bagi siswa kelas 1 sekolah dasar yang acceptability. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data acceptability (keberterimaan) yang meliputi utility (kegunaan), feasibility (kelayakan), dan accuracy (ketepatan) penggunaan dari produk yang dikembangkan. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan angket. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) Karakteristik buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai karakter disiplin yaitu: a) buku berukuran A4 (210 mm x 297 mm) dengan font san-serif Andika New Basic; b) menggunakan tokoh manusia dengan nama tokoh utama Putu dan Made; c) judul buku "Ingin Menjadi Siapa?"; dan d) anatomi buku terdiri dari cover, halaman Prancis, identitas penulis dan badan naskah. (2) Hasil uji keberterimaan (acceptability) dapat dijabarkan sebagai berikut. a) Hasil uji utility sebesar 95,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai utility sangat baik; b) Rata-rata persentase hasil uji feasibility sebesar 93,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai feasibility sangat baik; dan c) Rata-rata persentase hasil uji accuracy sebesar 97,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai accuracy sangat baik. Berdasarkan hasil uji acceptability yang meliputi utility (utility), kelayakan (feasibility), dan ketepatan (accuracy) berada pada kategori sangat baik. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa telah dihasilkan buku cerita bergambar untuk menanamkan karakter disiplin bagi siswa kelas 1 sekolah dasar yang acceptability.

Kata Kunci : Acceptability; Buku Cerita Bergambar; Karakter Disiplin

Abstract

This research aimed to develop and produce a product in form of a picture story book to instill the disciplined character value for the first grade students in Elementary School that is acceptable. This research is a development research (R&D) with the ADDIE model. The data collected in this study is in the form of acceptability data which includes utility, feasibility, and accuracy of the use of developed product. The data were collected by using questionnaire. The data collected were analyzed descriptively quantitatively. The results of this study indicate that, (1) The characteristics of picture story book to instill disciplined character values are; a) A4 size book (210 mm x 297 mm) with san-serif font Andika New Basic; b) using human characters with the names of the main characters Putu and Made; c) the title of the book "Who Do You Want To Be?"; and d) the anatomy of the book consists of the cover, the French page, the identity of the author and the manuscript body. (2) The results of the acceptability test can be described as follows; a) the results of the utility test is 95.00% in the range of 81%-100%. This means that picture story books have very good utility value; b) the average percentage of feasibility test results is 93.00% in the range of 81%-100%. This means that the picture story book has a very good feasibility value; and c) the average percentage of accuracy test results is 97.00% in the range of 81%-100%. This means that the picture story book has a very good accuracy value. Based on the results of the acceptability test which includes utility, feasibility, and accuracy, they are in very good category. The conclusion of the research shows that a picture story book has

been produced to instill a disciplined character for the first grade students of Elementary School which is acceptable.

Keywords : Acceptability; Picture Story Book; Diciplined Character

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar menjadi pondasi utama pendidikan bagi jenjang berikutnya. Sebagai pondasi, maka keberhasilan proses pendidikan di tingkat dasar perlu menjadi perhatian setiap kalangan pendidikan. Keberhasilan pendidikan pada tingkat ini tidak hanya mengacu pada hasil belajar, melainkan pada upaya menghasilkan lulusan yang cerdas dan berkarakter. Karakter seseorang tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan harus dibentuk, dilatih, dan dikelola secara bertahap (Rahmawati, 2012). Karakter memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan bangsa.

Pendidikan karakter muncul sebagai upaya membangun integritas anak. Usia sekolah dasar merupakan tahap penting bagi pelaksanaan pendidikan karakter, bahkan hal yang merupakan fundamental bagi kesuksesan pengembangan karakter anak. Pada usia sekolah dasar, anak mengalami perkembangan fisik dan motorik. Tidak hanya perkembangan fisik dan motoric, anak akan mengalami perkembangan kepribadian, watak emosional, intelektual, bahasa, budi pekerti, dan moralnya yang bertumbuh pesat. Pada kondisi awal ini menjadi fase penting untuk menanamkan pendidikan karakter agar memperoleh hasil yang optimal.

Amanat Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, menjadi tujuan yang sulit untuk dicapai. Apalagi dalam tujuan tersebut terdapat pernyataan yang harus digaris bawahi yaitu membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran di sekolah dasar melingkupi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Gilang, Sihombing and Sari, 2015). Mengacu pada taksonomi Bloom yang menjelaskan bahwa ranah kognitif menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan mengingat. Ranah afektif terkait dengan emosi, misalnya perasaan, minat, motivasi, dan sikap. Sedangkan ranah psikomotorik menekankan perilaku yang menekankan keterampilan dalam bentuk gerakan yang dapat diamati (Anderson W Lorin, 2014).

Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah memiliki peran tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, melainkan tetap memperhatikan aspek afektif dan psikomotor siswa. Penanaman karakter sejak dini merupakan hal yang sangat penting. Pembentukan karakter awal pada usia dini (sekolah dasar) tidak boleh gagal, karena kegagalan tersebut akan berdampak negatif hingga anak beranjak besar hingga dewasa (Munthe, & Halim, 2019). Hal ini sejalan dengan pidato Presiden Joko Widodo bertepatan dengan peringatan Hari Guru Nasional di Sentul Bogor, tanggal 27 November 2016. Presiden menekankan tentang pentingnya para guru menanamkan karakter positif kepada peserta didik. Guru perlu mengajarkan matematika dan lain-lain kepada siswa, tapi lebih penting menanamkan karakter, seperti disiplin dan kejujuran. Pernyataan ini menunjukkan bahwa penanaman karakter sangat penting dilakukan di sekolah.

Penanaman karakter bertujuan membentuk anak memiliki perilaku yang baik, disiplin, tidak melanggar aturan, tidak melakukan kekerasan terhadap teman atau perilaku lain yang tidak sesuai dengan ajaran agama maupun moral. Salah satu karakter yang perlu ditanamkan adalah disiplin. Di sekolah dasar, perilaku tidak disiplin juga sering ditemui. Hasil penelitian (Irsan, &

Syamsurijal, 2020) menemukan bentuk perilaku tidak disiplin siswa di sekolah antara lain: masuk sekolah tidak tepat waktu, tidak memakai seragam yang lengkap ketika ke sekolah, duduk yang tidak rapi ketika mengikuti pelajaran atau berjalan menginjak tanaman yang rawat serta membuang sampah bukan pada tempatnya. Degradasi nilai-nilai karakter ini tidak boleh terus berlanjut, perlu dilakukan upaya untuk menanamkan pentingnya disiplin bagi siswa.

Upaya menumbuhkan perilaku disiplin dapat dipengaruhi beberapa factor. Penelitian (Jennifer, 2014) menemukan bahwa perilaku disiplin dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: pengaruh pendidikan di dalam keluarga, sifat dasar yang ada pada anak, dan pengaruh lingkungan belajar anak. Sementara hasil penelitian (Howes, 2015) mengemukakan bahwa perilaku disiplin pada anak usia dini dipengaruhi oleh faktor bawaan sebesar 11%, faktor pola asuh di dalam keluarga sebesar 24%, faktor lingkungan bermain sebesar 26%, dan faktor pendidikan formal sebesar 39%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan formal memberi pengaruh yang cukup besar terhadap pembentukan perilaku disiplin bagi anak.

Berdasarkan penelitian (Howes, 2015), pendidikan formal merupakan faktor yang memberi pengaruh dominan pada pembentukan perilaku disiplin pada anak sekolah dasar. Upaya penumbuhan karakter telah dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Salah satu kegiatan yang dilakukan untuk menumbuhkan karakter adalah membaca buku-buku cerita (Rahayu, 2020). Gerakan membaca ini bertujuan untuk menumbuhkan kecintaan membaca kepada siswa, menanamkan karakter dan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus merancang imajinasi (Nurhayana, 2019). Oleh karena itu, guru memerlukan media untuk menyampaikan pembelajaran atau penanaman nilai disiplin ini. Dalam pendidikan untuk memperkuat perilaku disiplin pada anak sekolah dasar, dapat menggunakan media

visual (Gilang, Sihombing and Sari, 2015). Media visual merupakan media yang hanya dapat digunakan dengan indera penglihatan, bentuknya adalah gambar-gambar yang dipajang di dinding, buku cerita, buku cerita bergambar. Jenis media visual dalam bentuk bukucerita bergambar merupakan media paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan sekolah dasar. Buku cerita bergambar bermanfaat untuk membantu menyampaikan isi tema pendidikan perilaku disiplin (Resnick, 2013).

Dalam menumbuhkan disiplin di sekolah dasar, peran guru dalam memberikan contoh sangat diperlukan, seperti: guru hadir di sekolah tepat waktu, rutin memeriksa hasil pekerjaan siswa, dan menunjukkan disiplin dalam berpakaian. Contoh-contoh seperti ini merupakan bentukan pembiasaan yang harus ditanamkan sejak dini di sekolah dasar. Selain pembiasaan tersebut, dalam kegiatan pembelajaran di kelas, salah satu media yang penting untuk menanamkan karakter disiplin adalah dengan menggunakan buku cerita bergambar. Hasil observasi lapangan yang dilakukan di Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara menunjukkan bahwa buku-buku cerita bergambar yang relevan untuk menanamkan pendidikan karakter bagi siswa khususnya kelas I sekolah dasar masih kurang. Dari 100 buku cerita bergambar yang ada, hanya 10 buah buku yang berisi cerita tentang penanaman nilai disiplin bagi siswa. Di temukan pula bahwa buku yang ada didominasi oleh teks tanpa adanya gambar, sehingga buku cerita yang ada kurang terkesan menarik dari segi tampilan (cover), ilustrasi gambar, pemilihan font, dan warna. Waites & Daniel (2014) mengemukakan bahwa kesesuaian konteks meliputi: (a) menggambarkan adegan penting yang terdapat dalam cerita; (b) mewakili seluruh isi cerita dalam bentuk yang utuh dan padat; (c) strategi penyampaian pesan melalui gambar dalam buku berulang-ulang untuk memudahkan daya ingat anak; (d) cerita disampaikan dipertegas dengan gambar. Padahal, untuk siswa kelas I sekolah dasar, paduan ilustrasi

(gambar) dan teks cerita bergambar sangat memberi pengaruh terhadap keinginan membaca (Walker, 2012).

Buku cerita bergambar sebagai media belajar disiplin bagi anak kelas I merupakan media yang efisien dan efektif (Gilang, Sihombing and Sari, 2015). Hal ini disebabkan karena buku mudah dibawa dan lebih murah atau lebih terjangkau dari segi finansial. Selain itu, didukung pendapat Bosert (2013) bahwa buku cerita bergambar dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berimajinasi dan berperilaku, serta berpikir. Buku cerita bergambar memiliki kelebihan antara lain memadukan anatara teks dengan ilustrasi (gambar). Ilustrasi dapat membantu anak secara visual memaknai makna yang disajikan dalam cerita. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru dalam memilih buku yang memiliki kesesuaian konteks dan ilustrasi (Walker, 2012). Buku anak-anak yang menyajikan kesesuaian konteks dan ilustrasi yang memadai dapat mengoptimalkan kesenangan anak menggunakan buku itu. Dengan buku cerita bergambar, anak-anak dapat melatih imajinasi dan memahami pesan yang disampaikan pada buku tersebut.

Buku cerita bergambar harus mengandung kontes yang khusus. Konteks ini berkaitan dengan kesesuaian teks dengan peristiwa atau kejadian yang disajikan dalam bentuk gambar pada buku (Walker, 2012). konteks dalam buku anak-anak merupakan gambar penjelas informasi dengan peristiwa atau kejadian yang disajikan dalam buku untuk anak. Oleh karena itu, dalam pembuatan buku cerita bergambar, guru (penulis) harus memperhatikan sajian gambar dan penjelasan singkat. Berkaitan dengan penanaman nilai disiplin, maka teks dan gambar ilustrasi harus erat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Pemilihan konteks yang tepat dapat memberi kesenangan kepada pembacanya.

Penanaman nilai disiplin dengan buku cerita bergambar merupakan internalisasi sikap, moral dan spiritual yang bersifat praktis (Rahayu, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiantoro (1995) bahwa buku cerita berkaitan

dengan masalah kehidupan yaitu sikap, tingkah laku, dan sopan santun dalam pergaulan. Cerita sehari-hari yang dituangkan ke dalam buku bergambar di dalamnya terkandung nilai-nilai kehidupan dan pendidikan. Buku cerita bergambar menawarkan cerita kehidupan tentang baik dan buruk yang disimbolkan melalui perilaku dan sikap tokoh cerita. Oleh karena itu, melalui cerita, pembaca atau penyimak dapat mengambil manfaat yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penumbuhan budi pekerti melalui membaca buku-buku cerita dapat dijadikan pembiasaan sikap dan perilaku positif dalam proses belajar setiap sekolah dan lingkungan masyarakat (Rahayu, 2020).

Berdasarkan pentingnya penanaman pendidikan karakter disiplin bagi anak usia dini dan diperlukannya buku cerita yang relevan dalam menanamkan karakter disiplin bagi siswa sekolah dasar maka peneliti memandang pentingnya melakukan penelitian pengembangan berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Nilai Karakter Disiplin Bagi Siswa kelas I Sekolah Dasar"

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menciptakan atau menghasilkan produk baru, kemudian menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut (Sugiyono, 2009).

Rancangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari 5 langkah, yaitu: 1) *Analyze* (analisis), 2) *Design* (perencanaan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), 5) *Evaluation* (evaluasi).

Data dikumpulkan berupa data *acceptibility*. Data dikumpulkan menggunakan angket. Angket *acceptibility* bertujuan untuk mengukur *acceptability* (keberterimaan) yang meliputi *utility*(kegunaan), *feasibility* (kelayakan),

dan *accuracy* (ketepatan) penggunaan dari produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis deskriptif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket atau skala lembar evaluasi yang diperoleh dari uji coba kelompok. Teknik analisis data kuantitatif dapat disajikan pada uraian sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

(Sugiyono, 2009)

Keterangan:

P : nilai persentase yang diperoleh
F : frekuensi jawaban alternatif
N : number of case (jumlah frekuensi individu)

Kriteria penilaian produk digunakan untuk memberi arti atau makna terhadap presentase. Menurut (Mustaji, 2005) menyebutkan klasifikasi atau pengkategorian kriteria revisi produk disajikan pada Tabel 1. berikut.

Nilai	Pernyataan
81%-100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66%-80%	Baik, tidak perlu direvisi
56%-65%	Kurang baik, perlu di revisi
0%-55%	Tidak baik, perlu direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku yang telah dikembangkan pada penelitian adalah buku cerita bergambar yang memuat nilai karakter disiplin. Buku ini ditujukan untuk menanamkan nilai karakter disiplin bagi siswa kelas 1 sekolah dasar. Dalam pengembangan ini dihasilkan buku cerita bergambar yang memuat karakteristik sebagai berikut.

Pertama, ukuran buku. Buku cerita bergambar ini dibuat dengan ukuran kertas A4 (210 mm x 297 mm), desain landscape, dan dicetak dengan

menggunakan kertas artpaper book. Ukuran ini merupakan ukuran standar ISO dengan sasaran pembaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Kedua, penggunaan huruf. Huruf yang digunakan dalam buku adalah huruf san-serif. Jenis huruf adalah Andika New Basic dengan ukuran huruf pada judul cover sebesar 60 point, judul pada halaman prancis sebesar 28 point, identitas buku sebesar 20 point, dan ukuran 24 point untuk badan teks. Ketiga, ilustrasi tokoh dan pemilihan warna. Tokoh utama yang digunakan pada buku adalah tokoh manusia. Tokoh utama terdiri dari dua orang yang bernama "Putu dan Made". Kedua nama tokoh dalam buku cerita bergambar merupakan nama berkearifan local yang ada di Bali. Kedua tokoh merupakan anak berjenis kelamin laki-laki. Pemilihan warna mengombinasi warna-warna cerah. Keempat, judul buku. Buku cerita bergambar yang dikembangkan ini berjudul "Ingin Menjadi Siapa?". Buku ini menceritakan dua orang tokoh yang berbeda kebiasaan dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Dari judul, pembaca diharapkan mampu memilih karakter tokoh yang baik, khususnya dalam menanamkan karakter disiplin. Kelima, anatomi buku. Secara anatomis fisik buku terdiri dari dua unsur pokok yaitu: kulit buku dan bagian badan buku. Pada kulit buku, terdiri atas kulit depan, dan kulit belakang. Buku memiliki kulit depan yang memuat judul buku, nama penulis. Pada halaman kulit (cover) depan memuat ilustrasi gambar anak (tokoh Made) ketinggalan bus sekolah. Pada cover depan dilengkapi tulisan judul buku yaitu: "Ingin Menjadi Siapa?". Pada balik kulit depan, berisi halaman prancis yang memuat judul buku, nama penulis, nama penata letak, dan nama ilustrator. Halaman kulit (cover) belakang buku memuat ilustrasi gambar anak (tokoh Putu) yang naik bus sekolah bersama teman-temannya. Pada bagian badan buku memuat cerita, teks, maupun gambar yang berkaitan dengan isi cerita yang dicerminkan dari judul.

Buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai karakter disiplin merupakan pengembangan produk buku pada penelitian pengembangan ini.

Untuk mengukur kualitas buku cerita yang dihasilkan, perlu diketahui sejauhmana keberterimaan buku tersebut bagi pengguna. Keberterimaan (*acceptability*) memuat tiga hal yaitu kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*). Adapun hasil uji keberterimaan

(*acceptability*) dapat dijabarkan sebagai berikut.

Pertama, Uji utility meliputi aspek kemudahan penggunaan dan manfaat produk. Hasil uji utility buku cerita bergambar oleh ahli dapat disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Utility

Butir Pertanyaan	Tingkat utility					Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Ahli 5		
1	4	4	3	4	4	19	95
2	4	4	4	3	4	19	95
3	3	4	4	4	3	18	90
4	4	4	4	4	4	20	95
5	4	4	4	4	3	19	100
	Rata-Rata					19	95,00

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata persentase hasil uji utility sebesar 95,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai utility sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Kedua, Uji feasibility meliputi aspek penyajian, bahasa, dan grafika. Hasil uji feasibility buku cerita bergambar oleh ahli dapat disajikan pada Tabel 3 berikut

Tabel 3. Hasil Uji Feasibility

Butir Pertanyaan	Tingkat feasibility					Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Ahli 5		
1	4	3	4	4	3	18	90
2	4	4	4	4	3	19	95
3	4	4	4	4	3	19	95
4	3	4	4	4	4	19	95
5	4	3	4	4	4	19	95
6	4	4	3	4	4	19	95
7	4	4	3	3	4	18	90
8	3	4	4	4	3	18	90
9	4	4	4	4	3	19	95
10	3	4	4	4	3	18	90
	Rata-Rata					18,6	93

Berdasarkan Tabel 3 rata-rata persentase hasil uji feasibility sebesar 93,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai feasibility sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Ketiga, Uji accuracy meliputi aspek kemudahan penggunaan dan manfaat produk. Hasil uji accuracy buku cerita bergambar oleh ahli dapat disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji *Accuracy*

Butir Pertanyaan	Tingkat <i>accuracy</i>					Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Ahli 5		
1	4	4	4	4	4	20	100
2	4	4	4	4	4	20	100
3	4	3	4	4	4	19	95
4	3	4	4	4	4	19	95
5	4	4	4	4	3	19	95
	Rata-Rata					19,4	97,00

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata persentase hasil uji *accuracy* sebesar 97,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai *accuracy* sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Pengembangan buku cerita bergambar ini bertujuan untuk menanamkan nilai karakter disiplin bagi siswa kelas 1 sekolah dasar. Dalam pendidikan untuk memperkuat perilaku disiplin pada anak sekolah dasar, dapat menggunakan media visual (Gilang, Sihombing and Sari, 2015). Media visual merupakan media yang hanya dapat digunakan dengan indera penglihatan, bentuknya adalah gambar-gambar yang dipajang di dinding, buku cerita, buku cerita bergambar. Jenis media visual dalam bentuk buku cerita bergambar merupakan media paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan sekolah dasar. Buku cerita bergambar bermanfaat untuk membantu menyampaikan isi tema pendidikan perilaku disiplin (Resnick, 2013). Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah buku cerita bergambar yang memuat nilai karakter disiplin. Buku cerita bergambar ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut.

Pertama, Tahap *analyze* (analisis). Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi dan wawancara berkaitan dengan kebutuhan buku cerita yang relevan dalam penanaman nilai karakter disiplin siswa kelas I sekolah dasar yang jumlahnya terbatas. Hasil observasi lapangan yang dilakukan di di Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara menunjukkan

bahwa buku-buku cerita bergambar yang relevan untuk menanamkan pendidikan karakter bagi siswa khususnya kelas I sekolah dasar masih kurang. Dari 100 buku cerita bergambar yang ada, hanya 10 buah buku yang berisi cerita tentang penanaman nilai disiplin bagi siswa. Di temukan pula bahwa buku yang ada didominasi oleh teks tanpa adanya gambar, sehingga buku cerita yang ada kurang terkesan menarik dari segi tampilan (cover), ilustrasi gambar, pemilihan font, dan warna. Berdasarkan analisis kebutuhan ini, maka dikembangkan buku cerita bergambar yang memuat nilai karakter disiplin bagi siswa kelas 1 sekolah dasar.

Kedua, Tahap *design* (desain). Pada tahapan ini peneliti mulai menyusun desain produk yang akan dibuat yaitu desain buku cerita bergambar yang relevan dengan penanaman karakter disiplin pada siswa kelas I sekolah dasar. *Design* buku cerita bergambar meliputi beberapa karakteristik yaitu: ukuran buku, penggunaan huruf, ilustrasi, warna, dan anatomi. Adapun penjabarannya dapat disajikan sebagai berikut. (a) Ukuran buku cerita bergambar yang digunakan harus disesuaikan dengan jenjang pembaca. Pada pengembangan buku cerita bergambar ini, target pembaca adalah siswa kelas 1 sekolah dasar. Berdasarkan standar ukuran kertas yang ditetapkan oleh *International Organization for Standardization* (ISO). Ukuran kertas yang dibuat ISO dibagi dalam tiga seri ukuran, yaitu A, B, dan C. Seri C adalah untuk amplop. Dasar ISO membuat ukuran untuk masing-masing jenis ukuran itu adalah bahwa dengan ukuran itu, bentuk dan proporsi kertas tetapsama seperti bentuk aslinya sampai ukuran yang

terkecil. Untuk buku cerita bergambar yang sesuai dengan jenjang siswa kelas 1 sekolah dasar adalah A4 dengan ukuran 210 mm x 297 mm. Buku cerita bergambar ini didesain dalam bentuk landscape. (b) Ukuran huruf dan spasi. Pemilihan ukuran huruf dalam mendesain buku cerita bergambar harus memerhatikan proporsional buku. Ukuran huruf diukur berdasarkan tinggi huruf dan dinyatakan dalam satuan ukuran point. Satu point adalah sama dengan 0,0138 inch. Ukuran yang lazim untuk buku adalah 10, 11, dan 12 point. Pada buku cerita bergambar ini, besaran ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan fungsinya. Ukuran huruf pada judul cover sebesar 60 point, judul pada halaman prancis sebesar 28 point, identitas buku sebesar 20 point, dan ukuran 24 point untuk badan teks. (c) Jenis huruf. Pada buku cerita bergambar ini, desain huruf san-serif yang digunakan adalah Andika New Basic. Dilihat dari teori belajar, anak belajar dari yang sederhana ke yang rumit, jenis huruf san-serif lebih sesuai untuk buku kelas 1 dan 2 karena bentuknya sederhana dan tidak rumit. Jenis huruf ini juga lebih jelas dan tajam sehingga sesuai dengan anak yang baru belajar membaca dan menulis dan huruf san-serif lebih sesuai dengan dengan kelas tinggi. (d) Penggunaan Warna dalam Ilustrasi. Warna yang digunakan dalam pengembangan buku cerita bergambar ini disesuaikan dengan kebutuhan ilustrasi. Tokoh yang digunakan adalah tokoh manusia. Manusia merupakan tokoh yang dekat dengan siswa. Pemilihan warna didominasi dengan warna-warna cerah. Ilustrasi harus diberi warna apabila warna itu fungsional atau memiliki makna khusus. Bagi anak-anak, warna menimbulkan minat dan membangkitkan motivasi untuk mengamati ilustrasi dan pembaca teks penjelasannya, tetapi untuk orang dewasa atau yang cerdas, warna sebagai daya tarik tidak begitu penting. (e) Anatomi buku. Anatomi buku adalah unsur-unsur atau bagian-bagian pokok yang secara fisik terdapat dalam sebuah buku. Anatomi buku dapat berbeda antara satu buku dengan buku lainnya karena berbeda jenisnya. Secara anatomis fisik buku terdiri dari dua unsur pokok yaitu: kulit buku dan

bagian badan buku. Pada kulit buku, terdiri atas kulit depan, dan kulit belakang. Buku memiliki kulit depan yang memuat judul buku, nama penulis. Pada balik kulit depan, berisi halaman prancis yang memuat judul buku, nama penulis, penyunting, dan ilustrasi. Pada bagian badan buku memuat cerita, teks, maupun gambar yang berkaitan dengan isi cerita yang dicerminkan dari judul.

Pada tahapan design juga dibuat storyboard cerita. Storyboard dibuat dengan tujuan untuk memudahkan penulis membuat alur cerita, menulis teks/naskah, dan membantu ilustrator untuk membuat ilustrasi cerita. Storyboard dibuat perhalaman untuk memberikan gambaran jelas terhadap alur cerita.

Selain mendesain buku, pada tahap ini peneliti merancang instrumen penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur *acceptability* buku cerita bergambar. Instrumen dirancang dalam bentuk kuesioner dengan skala Likert 4 jawaban, yaitu Sangat Kurang (SK), Kurang (K), Baik (B), dan Sangat Baik (SB). Butir-butir instrumen penilaian *acceptability* meliputi *utility*, *feasibility*, dan *accuracy*. Pada instrumen *utility* terdiri dari 5 pernyataan yang memuat aspek kemudahan penggunaan dan manfaat produk. Instrumen *feasibility* terdiri dari 10 butir pernyataan yang memuat aspek penyajian, bahasa, dan grafika. Instrumen *accuracy* terdiri dari 5 pernyataan yang memuat aspek ketepatan, dan keakuratan.

Ketiga, Tahap *development* (pengembangan). Tahapan ini, terdapat dua kegiatan yang dilakukan yaitu: (1) peneliti melakukan pengembangan desain yang relevan dengan penanaman karakter disiplin; (2) revisi buku cerita bergambar yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji oleh ahli berkaitan *acceptability* (keberterimaan) yang meliputi *utility* (kegunaan), *feasibility* (kelayakan), dan *accuracy* (ketepatan) buku cerita bergambar yang telah dihasilkan.

Pada tahap pengembangan produk ini, peneliti mengembangkan buku cerita bergambar berdasarkan design yang telah dirancang. Tahapan pengembangan produk meliputi membuat cover, halaman prancis, membuat judul, menentukan alur,

menulis naskah, dan membuat ilustrasi. Ukuran kertas yang digunakan adalah A4 (210 mm x 297 mm). Alur cerita merupakan alur maju. Tokoh utama dalam cerita terdiri dari dua orang, yaitu Putu dan Made. Nurgiyantoro, 2005 mengungkapkan bahwa pemilihan tokoh yang memuat persoalan terkait hubungan manusia: hubungan manusia dengan dirinya sendiri; hubungan manusia dengan sesamanya; hubungan manusia dengan alam; dan hubungan manusia dengan Tuhannya dapat memberi pesan moral terhadap pembaca. Pada cerita ini, moral yang disampaikan berkaitan dengan karakter disiplin yang dimunculkan dari perilaku atau watak tokoh utama, yaitu Putu dan Made.

Pada bagian cover depan memuat judul dan nama penulis. Judul yang digunakan adalah "Ingin Menjadi Siapa?" yang diletakkan pada bagian atas badan cover. Font yang digunakan yaitu Andika New Basic dengan ukuran 60 point, warna tulisan yaitu kuning. Warna kuning digunakan agar terlihat kontras dengan warna cover yang didominasi warna biru. Untuk nama penulis diletakkan pada bagian pojok kiri buku. Tulisan nama penulisan menggunakan font Andika New Basic dengan ukuran 24 point berwarna putih.

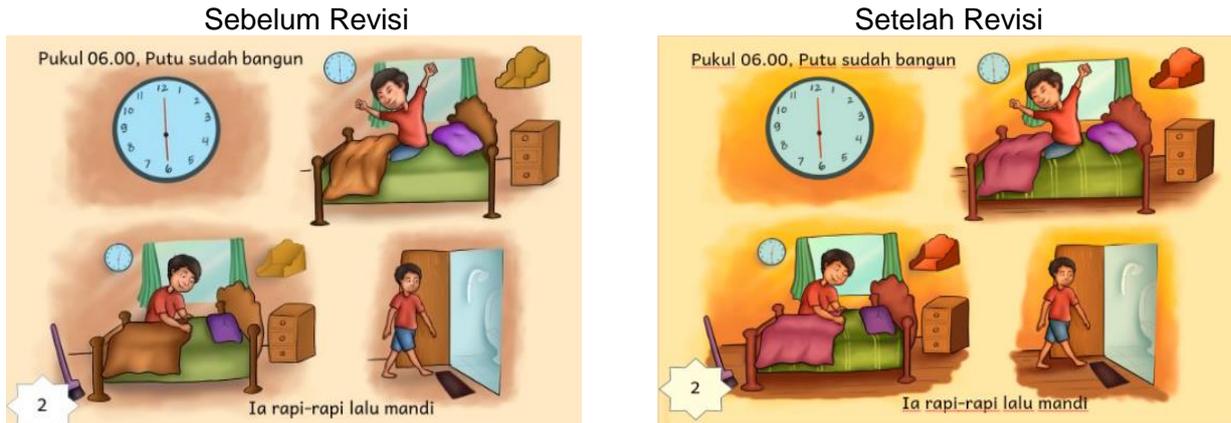
Pada halaman prancis memuat judul, nama penulis, penata letak, dan ilustrator. Background halaman prancis berwarna putih. Pada halaman prancis, untuk judul menggunakan font Andika New Basic dengan ukuran 28 point. Nama penulis, penata letak, dan ilustrator menggunakan font Andika New Basic ukuran 20 point.

Selanjutnya, untuk badan naskah atau cerita, pada halaman 1 dibuat sebuah ilustrasi *close up* tampilan sebuah jendela kamar. Untuk halaman 2 hingga 22 tentang cerita yang memuat tentang menanamkan nilai karakter disiplin bagi

siswa dengan 2-3 buah ilustrasi pada tiap halaman.

Untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, perlu diukur tingkat keberterimaan buku tersebut bagi pengguna. Keberterimaan (*acceptability*) memuat tiga hal yaitu kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*). Adapun hasil uji keberterimaan (*acceptability*) dapat dijabarkan sebagai berikut. Uji *utility* meliputi aspek kemudahan penggunaan dan manfaat produk. Rata-rata persentase hasil uji *utility* sebesar 95,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai *utility* sangat baik. Uji *feasibility* meliputi aspek penyajian, bahasa, dan grafika. Rata-rata persentase hasil uji *feasibility* sebesar 93,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai *feasibility* sangat baik. Uji *accuracy* meliputi aspek ketepatan dan keakuratan. Rata-rata persentase hasil uji *accuracy* sebesar 97,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai *accuracy* sangat baik.

Berdasarkan hasil uji *acceptability* yang meliputi yaitu kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*) berada pada kategori sangat baik. Namun, mengacu pada saran ahli terdapat beberapa hal yang menjadi catatan adalah sebagai berikut. (1) Pemilihan warna background gambar. Warna background yang digunakan pada buku cerita bergambar terlihat kurang cerah. Atas saran ahli, ilustrasi gambar, khususnya penggunaan background agar menggunakan warna-warna cerah. Warna yang digunakan dapat mengombinasikan tidak hanya warna primer (merah, kuning, biru), melainkan dapat mengombinasikan dengan warna tersier. Adapun perbaikan dapat disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tampilan *Background* Setelah Revisi

Berdasarkan Gambar 1, pemilihan warna sangat memengaruhi minat anak untuk membaca. Hal ini sejalan dengan pendapat (Purnama, 2010) yang menyatakan bahwa pemilihan warna adalah hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari pembaca (siswa). Warna adalah yang pertama dilihat terutama warna-warna latar (*background*). Warna dapat membuat kesan atau mood untuk keseluruhan gambar atau grafis. Menurut (Trimansyah, 2020) pemilihan warna ini berpengaruh terhadap kemampuan siswa untuk bersosialisasi dan berpikir sederhana melalui bimbingan (orang tua/guru). Senada dengan hal tersebut, (Suyanto, 2003) memberikan saran rancangan warna yang efektif digunakan yaitu: 1) pilihlah warna sesuai dengan konsep yang didesain; 2) pilihlah warna yang akan mengkomunikasikan semangat dan kepribadian pemakai; 3) buatlah warna yang dapat meningkatkan kemampuan baca atau tersampainya pesan; 4) kombinasikan beberapa warna dalam sebuah gambar, dan 5) gunakan

warna untuk sesuai dengan budaya yang ada.

Revisi selanjutnya yaitu: penggunaan kata yang disingkat. Penggunaan maupun pemilihan kata dalam membuat naskah cerita tentu berpengaruh terhadap tingkat keterbacaan naskah. Pada buku-buku cerita anak, khususnya kelas 1 sekolah dasar, penggunaan singkatan sebisanya untuk dihindari. (Trimansyah, 2020) mengungkapkan bahwa pemilihan kata-kata konkret lebih mudah dipahami oleh anak-anak pembaca dini jika dibandingkan dengan kata-kata abstrak ataupun singkatan. Demikian pula dengan kalimat yang sederhana tentu lebih mudah dipahami daripada kalimat yang kompleks seperti kalimat majemuk.

Pada buku cerita bergambar yang dikembangkan terdapat singkatan yaitu PR. PR merupakan singkatan dari Pekerjaan Rumah. Atas saran ahli, sebaiknya tidak menggunakan singkatan. Adapun perbaikan dapat disajikan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tampilan Singkatan Setelah Revisi

Keempat, Tahap *implementation* (implementasi), dan Evaluasi. Pada tahapan ini, setelah revisi maka perlu dilakukan uji coba. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas buku cerita bergambar yang dikembangkan. Sementara itu, tahap evaluasi telah masing-masing tahap sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi buku cerita bergambar dari segi *acceptability*. Namun, karena keterbatasan waktu, biaya dan situasi pandemi covid-19, tahap ini tidak bisa dilaksanakan.

PENUTUP

Pengembangan buku cerita bergambar pada penelitian ini menggunakan Model ADDIE. Prosedur pengembangan bahan ajar digital ini, yaitu: 1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Pada penelitian pengembangan ini, buku cerita bergambar yang dikembangkan dibatasi hingga tahap *development*.

Karakteristik buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai karakter disiplin yaitu: 1) buku berukuran A4 (210 mm x 297 mm) dengan font san-serif Andika New Basic; 2) menggunakan tokoh manusia dengan nama tokoh utama Putu dan Made; 3) judul buku "Ingin Menjadi Siapa?"; dan 4) anatomi buku terdiri dari cover, halaman prancis, identitas penulis dan badan naskah.

Adapun hasil uji keberterimaan (*acceptability*) dapat dijabarkan sebagai berikut. Uji *utility* meliputi aspek kemudahan penggunaan dan manfaat produk. Rata-rata persentase hasil uji *utility* sebesar 95,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai *utility* sangat baik. Uji *feasibility* meliputi aspek penyajian, bahasa, dan grafika. Rata-rata persentase hasil uji *feasibility* sebesar 93,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai *feasibility* sangat baik. Uji *accuracy* meliputi aspek ketepatan dan keakuratan. Rata-rata persentase hasil uji *accuracy* sebesar 97,00% berada pada rentang 81%-100%. Ini berarti bahwa buku cerita bergambar memiliki nilai *accuracy*

sangat baik. Berdasarkan hasil uji *acceptability* yang meliputi yaitu kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*) berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, peneliti dapat menyampaikan beberapa saran antara lain sebagai berikut. 1) Bagi guru maupun peneliti lain diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai efektifitas buku cerita bergambar pada siswa, mengingat pengembangan buku ini hanya sampai uji *acceptability* oleh ahli; 2) Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk memberikan motivasi meningkatkan kreativitas guru dalam mengambakan buku cerita dengan mengambil nilai-nilai karakter yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson W Lorin, K. R. D. (2014) *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gilang, L., Sihombing, R. M. and Sari, N. (2015) 'Pengaruh Konteks pada Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini', *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), pp. 41–50. doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p41-50>.
- Howes, C. (2015) 'Children's pre-academic achievement in pre-Kindergarten programs', *Early Childhood Research Quarterly*, 30(1), pp. 27–50. doi: <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2007.05.002>.
- Irsan, S. (2020) 'Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah Dasar Kota Baubau', (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Jennifer, M. (2014) 'Reading Contemporary Illustrated Children's Book', *Children's Literature*, 42(1), pp. 24–245.
- Munthe, Ashiong Parhehean, D. H. (2019)

- 'Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar', *Jurnal Satya Widya*, 35(2), pp. 98–111. doi: <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p98-111>.
- Mustaji (2005) *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik: Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: UNESA Press.
- Nurgiyantoro, B. (2005) *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: UGM Press.
- Nurhayana, E. (2019) *Menggapai Puncak Anugerah Konstitusi*. Gianyar: Yayasan Er Institute.
- Purnama, S. (2010) 'Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam', *Jurnal Al-Bidayah*, 2(1), pp. 113–129.
- Rahayu, T. (2020) 'Penumbuhan Budi Pekerti Melalui Gerakan Literasi Sekolah', in *The Progressive and Fun Education Seminar ISBN: 978-602-361-045-7*.
- Rahmawati, F. (2012) *Penguatan Karakter Siswa Dengan Pelibatan Keluarga di Lingkungan Pendidikan Dasar Muhammadiyah*. Surakarta: UMS.
- Resnick, E. (2013) *Design for Communication: Conceptual Graphic Design Basics*. New Jersey. John Wiley & Sons Inc.
- Sugiyono (2009) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suyanto (2003) *Multimedia, alat untuk keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Trimansyah, B. (2020) *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra. Jakarta: Kemendikbud.
- Walker, S. (2012) 'Describing The Design of Children Books: An Analytical Approach', *Arts and Humanities Journal*, 48(3), pp. 180–199.