

Jurnal Pendidikan Islam Nusantara

Pengembangan Bahan Ajar Berupa Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV Di MI Nurul Huda

Ahmad Ulin Niam

Universitas Nurul Huda, OKU Timur, Indonesia

niam@unuha.com

Ery Rahmawati

Universitas Nurul Huda, OKU Timur, Indonesia

Eryrahmawati98@email.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan kelayakan pengembangan bahan ajar berupa buku cerita bergambar untuk siswa kelas IV MI. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, namun dibatasi pada tiga tahap: Analysis, Design, dan Development. Masalah yang diangkat adalah kurangnya bahan ajar menarik dalam pembelajaran SKI, khususnya materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif. Proses pengembangan meliputi pemilihan media, format, dan rancangan awal. Hasil validasi melibatkan enam ahli, terdiri dari tiga ahli materi dan tiga ahli media. Hasil uji kelayakan menunjukkan buku cerita bergambar sangat layak digunakan, dengan rata-rata penilaian ahli materi sebesar 88% dan ahli media sebesar 92,3%. Kesimpulannya, bahan ajar ini sangat layak digunakan dan dapat dijadikan rujukan atau dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti berikutnya.

Kata kunci: Bahan Ajar, Buku Cerita Bergambar, SKI MI

Abstract

This study aims to examine the development process and feasibility of a teaching material in the form of a picture storybook for fourth-grade MI students. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, limited to three stages: Analysis, Design, and Development. The problem addressed is the lack of engaging teaching materials in Islamic Cultural History (SKI), particularly the topic of Prophet Muhammad's migration to Ta'if. The development process involved selecting media, format, and creating an initial design. The validation involved six experts: three subject matter experts and three media

experts. The feasibility test results showed that the picture storybook was highly appropriate for use, with an average score of 88% from subject matter experts and 92.3% from media experts. In conclusion, the developed teaching material is highly feasible for classroom use and can serve as a reference for future research or further development.

Keywords: Teaching Material, Picture Storybook, SKI MI

Pendahuluan

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong untuk melakukan proses belajar (Faizah 2022). Menurut peneliti lain menyatakan bahwa: “Belajar merupakan kompleks dari aktivitas manusia yang tidak dapat dijelaskan sepenuhnya”. Belajar itu penting untuk peserta didik, salah satunya yaitu belajar menggunakan bahan ajar supaya peserta didik tidak bosan dalam belajar (Anisa, Fusilat, and Anggraini 2020). Adanya bahan ajar berupa buku cerita bergambar di sekolah bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan saat belajar. Kurangnya minat membaca pada peserta didik disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan tidak mampu membangkitkan semangat belajar. Dimana Bahan ajar sendiri merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan bahan ajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun Pengembangan bahan ajar perlu disesuaikan dengan kurikulum, karakteristik peserta didik, sarana yang tersedia, serta kebutuhan dalam memecahkan masalah pembelajaran. (Magdalena et al. 2020).

Dalam mengembangkan bahan ajar, persyaratan kurikulum harus diperhatikan, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sejalan dengan kurikulum tentunya Guru harus didorong untuk mampu mengembangkan bahan ajar inti maupun tambahan. Bahan ajar inti merupakan bahan ajar yang memenuhi persyaratan kurikulum, sedangkan bahan ajar tambahan berfungsi untuk memperkaya, melengkapi, atau memperdalam isi kurikulum. Bahan ajar ini dapat berupa buku cerita bergambar yang dapat menjadi salah satu alat pembelajaran penting dalam proses belajar mengajar (Nuryasana and Desiningrum 2020), termasuk pada mata pelajaran SKI guru perlu lebih memperhatikan peserta didik karena ketertarikan mereka terhadap pelajaran SKI semakin hari semakin menurun. Peserta didik menganggap materi SKI itu membosankan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung hal tersebut. Maka, perlu disisipkan nilai-nilai karakter dalam buku media pembelajaran, karena nilai-nilai karakter sangat penting bagi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penelitian di MI Nurul Huda dikelas IV, Diketahui bahwa pemanfaatan bahan ajar yang kurang optimal turut memengaruhi rendahnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran di kelas, sehingga mereka kesulitan

menerima materi pembelajaran. Sebagian guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran SKI masih menggunakan metode ceramah yang disesuaikan dengan bahan ajar berupa buku paket SKI, yang umumnya tidak berwarna dan minim gambar, termasuk yang diajarkan di kelas IV semester 2 dengan materi 'Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif. Pengembangan bahan ajar berupa buku cerita bergambar pada materi ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, serta untuk mengetahui hasil uji kelayakan terhadap produk tersebut (Sari and Yustiana 2021).

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama Bapak Chairul Anam, S.Pd.I selaku guru SKI kelas IV di MI Nurul Huda bahwasanya guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket. Materi pembelajaran yang digunakan di kelas IV terkesan membosankan dan tidak menarik. Berdasarkan masalah dan kendala yang dialami oleh peserta didik dan pihak sekolah, peneliti ingin membantu para guru dengan cara memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berupa buku cerita bergambar. Isi cerita bergambar yang menarik dan alur cerita yang mudah dipahami dapat merangsang minat peserta didik dalam belajar (Kholifah and Kristin 2021). Bahan ajar berupa buku bergambar yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada peserta didik berdasarkan isi cerita yang disampaikan. Buku cerita bergambar adalah cerita yang berbentuk buku, didalamnya terdapat gambar-gambar yang mewakili cerita yang disajikan oleh gambar-gambar tersebut (Putri and Nisa 2023). Pada akhirnya diharapkan buku bergambar yang tergolong bahan ajar ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran tingkat sekolah dasar.

Kajian Teori

Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai alat bantu utama bagi guru dan sumber belajar bagi siswa. Menurut Magdalena (2020), bahan ajar adalah segala bentuk materi, baik tertulis maupun tidak tertulis, yang digunakan guru untuk membantu peserta didik memperoleh kompetensi yang diharapkan. Bahan ajar mencakup berbagai bentuk, seperti buku teks, modul, lembar kerja siswa, media visual, audio, video, maupun bahan ajar berbasis teknologi. Tujuan utama penyusunan bahan ajar adalah untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi ajar secara sistematis dan menarik, serta membantu siswa belajar secara mandiri dan berkelanjutan. Bahan ajar memiliki beberapa fungsi strategis dalam pembelajaran. Pertama, bahan ajar berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar, guru memiliki acuan dalam menentukan kegiatan belajar, materi yang akan diajarkan, serta metode evaluasi

yang tepat. Kedua, bahan ajar berfungsi sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik, terutama jika dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Ketiga, bahan ajar berfungsi sebagai alat untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik melalui latihan atau evaluasi yang disertakan di dalamnya. Fungsi-fungsi ini menunjukkan bahwa bahan ajar bukan hanya pelengkap, tetapi merupakan elemen esensial dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Dalam mengembangkan bahan ajar, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Relevansi berarti materi yang disusun harus sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Konsistensi menunjukkan adanya kesesuaian antara tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Sedangkan kecukupan berarti bahwa bahan ajar yang disusun harus memadai untuk mencapai kompetensi yang ditargetkan, tidak terlalu sedikit atau terlalu berlebihan. Selain itu, bahan ajar yang baik juga harus memperhatikan aspek kebahasaan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta desain visual yang menarik dan komunikatif. Pengembangan bahan ajar juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik, terutama dalam konteks pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI). Siswa pada jenjang ini berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga lebih mudah memahami informasi yang bersifat visual, naratif, dan kontekstual. Oleh karena itu, penyusunan bahan ajar yang menggunakan media visual seperti gambar, cerita, atau ilustrasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, bahan ajar juga dapat disesuaikan dengan konteks lokal atau budaya siswa agar terasa lebih relevan dan bermakna bagi mereka (Butar-Butar, Nurmawati, and Ananda 2023).

Dengan demikian, bahan ajar merupakan elemen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penyusunan bahan ajar yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta pencapaian hasil belajar. Dalam konteks pengembangan buku cerita bergambar untuk mata pelajaran SKI, bahan ajar yang dirancang secara tepat akan membantu menyampaikan nilai-nilai sejarah Islam secara menyenangkan dan membekas dalam ingatan peserta didik.

Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah salah satu bentuk bahan ajar yang memadukan teks dan ilustrasi visual untuk menyampaikan pesan atau cerita kepada pembaca, terutama anak-anak. Menurut Norhaliza dkk(2023), buku cerita bergambar adalah media naratif yang mengkombinasikan kata-kata dan gambar sebagai elemen utama dalam mengkomunikasikan makna. Kedua elemen ini tidak

berdiri sendiri, tetapi saling melengkapi sehingga mampu membangun pemahaman dan imajinasi pembaca secara utuh. Dalam konteks pembelajaran, buku cerita bergambar dapat menjadi media yang sangat efektif, khususnya untuk anak-anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret dan sangat dipengaruhi oleh visual. Fungsi utama buku cerita bergambar dalam pembelajaran adalah sebagai sarana untuk menumbuhkan minat membaca, menyampaikan konsep atau nilai secara menyenangkan, serta membantu siswa memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah. Buku ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga membangun keterlibatan emosional siswa melalui alur cerita dan ilustrasi yang menarik. Dalam pendidikan dasar, buku cerita bergambar dapat membantu menyampaikan materi pelajaran yang bersifat abstrak atau kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Cerita yang dikemas secara menarik dapat memperkuat daya ingat siswa serta menanamkan nilai-nilai moral dan karakter secara tidak langsung (Salahuddin, Friska, and Okta Dilla 2023).

Karakteristik buku cerita bergambar yang baik mencakup beberapa aspek. Pertama, ilustrasi harus sesuai dan mendukung isi cerita, baik dari segi isi, gaya, maupun warna. Kedua, teks yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan membaca siswa, menggunakan kalimat yang singkat, jelas, dan komunikatif. Ketiga, cerita harus memiliki struktur yang jelas (awal, tengah, akhir), serta memuat konflik dan penyelesaian yang dapat memberikan pelajaran atau pesan moral. Keempat, keterpaduan antara gambar dan teks harus harmonis, sehingga anak tidak hanya membaca teks tetapi juga "membaca" gambar. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), buku cerita bergambar dapat digunakan untuk menyampaikan kisah-kisah sejarah Islam secara menarik, seperti kisah hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif. Penggunaan media ini akan mempermudah siswa memahami nilai-nilai perjuangan, keteladanan, dan spiritualitas dalam sejarah Islam dengan cara yang sesuai dengan usia dan minat mereka. Dengan demikian, buku cerita bergambar tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan karakter siswa (Aisyah, Saputra, and Santosa 2024).

Pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu bagian penting dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman dan penghayatan terhadap sejarah serta nilai-nilai peradaban Islam. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik diajak untuk mengenal tokoh-tokoh Islam, peristiwa penting dalam sejarah Islam, serta perkembangan peradaban Islam dari masa ke masa. pembelajaran SKI tidak hanya bertujuan menambah pengetahuan sejarah, tetapi juga membentuk karakter, menanamkan

nilai keteladanan, dan menumbuhkan kecintaan terhadap ajaran Islam melalui pemahaman sejarah perjuangan umat Islam. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran SKI idealnya bersifat naratif dan kontekstual. Materi-materi dalam SKI, seperti kisah Nabi Muhammad SAW dan para sahabat, sangat sesuai disampaikan melalui pendekatan cerita (storytelling) yang menarik. Pendekatan ini dianggap efektif karena anak-anak usia sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan yang menyukai cerita dan memiliki daya imajinasi yang tinggi. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran SKI dapat membangun pemahaman yang lebih dalam serta menyentuh aspek afektif siswa, sehingga mereka tidak hanya mengetahui peristiwa sejarah, tetapi juga meneladani nilai-nilai yang terkandung di dalamnya seperti sabar, jujur, tangguh, dan tawakal (Amin 2019).

Tujuan pembelajaran SKI juga selaras dengan pengembangan karakter peserta didik. Melalui kisah sejarah perjuangan Nabi dan para sahabat, siswa didorong untuk mengenal nilai-nilai Islam secara kontekstual, bukan sekadar hafalan. Pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk membentuk perilaku mulia dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode dan media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar materi SKI dapat diterima secara menyenangkan dan bermakna. Salah satu media yang efektif adalah buku cerita bergambar, karena mampu menyampaikan isi cerita sejarah secara visual dan naratif sekaligus. Dengan demikian, pembelajaran SKI bukan hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai Islam melalui metode yang sesuai dengan karakteristik anak. Jika disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, pembelajaran SKI akan lebih membekas dalam ingatan siswa dan berdampak positif terhadap pembentukan karakter mereka sebagai generasi Muslim yang berakhlak mulia dan cinta sejarah Islam (Aprilia et al. 2020).

Pengembangan Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang bersifat sistematis dan sering digunakan dalam pengembangan bahan ajar maupun program pembelajaran. ADDIE adalah akronim dari lima tahapan inti dalam proses pengembangan instruksional, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Florida State University pada tahun 1975 untuk keperluan militer, namun dalam perkembangannya telah banyak diadopsi dalam dunia pendidikan karena strukturnya yang fleksibel dan aplikatif (Cahyadi 2019). Model ini menjadi kerangka kerja yang memudahkan pengembang atau pendidik dalam menyusun perangkat pembelajaran yang terencana, terukur, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Tahap pertama, *Analysis* (analisis), dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta masalah yang ada di lapangan. Pada tahap ini, guru atau pengembang bahan ajar perlu memahami

secara mendalam konteks pembelajaran, termasuk kurikulum, karakter siswa, dan media yang relevan. Tahap kedua, *Design* (perancangan), bertujuan untuk merancang struktur dan isi bahan ajar berdasarkan hasil analisis. Rancangan ini meliputi penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, strategi penyampaian, serta desain evaluasi.

Tahap ketiga, *Development* (pengembangan), adalah proses produksi bahan ajar berdasarkan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini, bahan ajar mulai dikembangkan dalam bentuk konkret, baik cetak maupun digital, kemudian diuji dan direvisi sesuai masukan dari ahli atau uji coba lapangan. Selanjutnya, tahap *Implementation* (implementasi), merupakan proses penerapan bahan ajar di lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Tahap ini mencakup pelatihan guru, distribusi bahan ajar, dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan. Terakhir, *Evaluation* (evaluasi), dilakukan untuk menilai efektivitas dan kualitas bahan ajar secara menyeluruh, baik melalui evaluasi formatif (selama proses) maupun sumatif (setelah implementasi). Dalam praktik pengembangan bahan ajar, tidak semua tahap ADDIE harus dilakukan secara ketat, tergantung pada kebutuhan dan keterbatasan yang ada. Banyak penelitian pengembangan yang hanya menerapkan tiga tahap awal, yaitu Analysis, Design, dan Development, terutama dalam konteks pengembangan produk awal. Model ADDIE sangat cocok digunakan dalam pengembangan bahan ajar karena memberikan alur kerja yang jelas, terstruktur, dan dapat diuji efektivitasnya melalui tahapan evaluasi yang sistematis. Dengan mengikuti model ini, diharapkan bahan ajar yang dikembangkan menjadi lebih tepat sasaran, menarik, dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Metode

Dalam penelitian ini, kami membangun sistem pembelajaran menggunakan model ADDIE dengan metode Research and Development (R&D). Dengan menggunakan model ADDIE, terciptalah sistem pembelajaran yang komprehensif. Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Ade Semtafiani, 2018). Namun, penelitian ini hanya sampai pada tiga tahap pertama, yaitu: Analysis, Design, dan Development. Hal ini dikarenakan tujuan penelitian hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan berdasarkan hasil uji validasi. Bahan ajar yang dikembangkan ini diharapkan dapat diimplementasikan, dan pengembangannya dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya. Alasan pemilihan model ADDIE adalah karena model ini memiliki keunggulan dalam sistematisasi proses pengembangan serta menyediakan

tahapan evaluasi dan revisi pada setiap fase, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih valid.(Cahyadi 2019).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Untuk melengkapi informasi mengenai permasalahan penelitian, wawancara dilakukan terhadap guru SKI kelas IV dan kepala sekolah. Metode observasi digunakan agar peneliti dapat memperoleh pemahaman mendalam secara langsung mengenai proses-proses yang berkaitan dengan pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara, serta dapat diandalkan apabila didukung oleh bukti berupa foto atau dokumen akademik yang relevan. Angket dilakukan dengan menyampaikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden. Angket penelitian ini dikirimkan kepada ahli materi dan ahli media. Angket penilaian bahan ajar berupa buku cerita bergambar menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu: 1) Sangat Baik, 2) Baik, 3) Kurang, dan 4) Sangat Kurang(Sihotang et al. 2023).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil revisi ahli materi dan media bahan ajar berupa saran dan komentar mengenai perbaikan bahan ajar berupa buku cerita bergambar. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menilai kepraktisan daya tarik daya bahan ajar buku cerita bergambar yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan menggunakan validasi media menggunakan Skala Likert, tahap selanjutnya menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase hasil validasi

$\sum x$: Skor yang diperoleh

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

Hasil

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berupa buku cerita bergambar pada mata pelajaran SKI di kelas IV MI Nurul Huda. Bahan

ajar yang dikembangkan berfokus pada materi 'Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif'. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (Development), karena tujuan peneliti sebatas menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan berdasarkan hasil uji validasi. Bahan ajar ini diharapkan dapat diimplementasikan dan pengembangannya dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya. Adapun tahapan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

Tahap pertama yaitu: analisis, pada tahap analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi tentang hal yang akan dikembangkan. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI kelas IV di MI Nurul Huda menyebutkan bahwasanya guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket. Peserta didik masih kurang tertarik dan mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran mata pelajaran SKI, terutama pada materi 'Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif'. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan bahan ajar berupa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk materi tersebut di kelas. Tahap kedua yaitu: desain, tahap ini ditunjukkan untuk merancang bahan ajar yang akan dikembangkan peneliti dengan beberapa tahap yaitu: pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Pada pemilihan media, penelitian ini menggunakan bahan ajar berupa buku cerita bergambar yang terintegrasi nilai-nilai islam. Lalu pada pemilihan format, peneliti menentukan format dan desain bahan ajar agar terlihat menarik beserta isi gambar ilustrasi dan narasi cerita menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya rencana awal, adapun rencana awal produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar terdiri dari sampul, kata pengantar, KI, KD, tujuan, langkah-langkah penggunaan, materi pembelajaran dari peristiwa Thaif, latihan dan sampul belakang.

Tahap ketiga yaitu: Pengembangan, tahap ini melakukan validasi dan revisi sesuai saran ahli materi, ahli media. Masing-masing terdiri dari 3 validator guna memberikan koreksi dan evaluasi secara konkrit terhadap produk yang dikembangkan dan bisa digunakan oleh guru mata pelajaran SKI kelas IV saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian validasi memakai skala likert meliputi:

Tabel 1. Penilaian Validasi Produk

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

2. Data Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

T	
P(Persentase)	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak/Tidak perlu direvisi
61%-80%	Layak/Tidak perlu direvisi
41%-60%	Cukup Layak/Perlu direvisi
21%-40%	Kurang Layak/Perlu direvisi
0%-20%	Tidak Layak/Perlu direvisi

Presentase Kelayakan


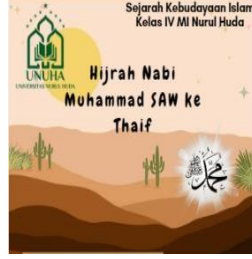


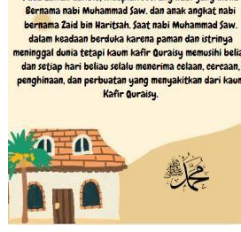
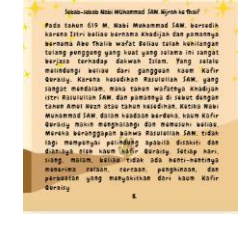
Berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh presentase nilai rata-rata 88% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan perolehan presentase ahli media di peroleh nilai rata-rata 87% dengan kriteria “Sangat Layak” dan layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar mata pelajaran SKI materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif.

3. Revisi Materi dan Media

Setelah bahan ajar berupa buku cerita bergambar divalidasi oleh para ahli materi dan media, langkah selanjutnya adalah memperbaiki bahan ajar sesuai dengan saran dan komentar dari validator. Data hasil validator memberikan pemahaman kepada peneliti mengenai kelemahan dan kekurangan pada bahan ajar ini. Beberapa masukan yang diberikan untuk memperbaiki bahan ajar berupa buku cerita bergambar pada mata pelajaran SKI kelas IV materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Revisi Materi

No.	Poin Yang Direvisi	Gambar	
		Sebelum	Setelah

<p>1.</p>	<p>Cover belum mencantumkan mata pelajaran</p>		
<p>2.</p>	<p>Penomoran tidak simetris/ tidak rapi dalam halaman 3,4 dan 19</p>		
<p>3.</p>	<p>Buku tidak mencantumkan judul bacaan sebelum teks cerita dan font yang berbeda.</p>		

3.	Gambar sangat menarik dan mudah dipahami oleh anak- anak		
----	--	--	---

Pembahasan

Pengembangan produk bahan ajar ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tiga tahap, yaitu: Analysis (analisis), Design (perancangan), dan Development (pengembangan). Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah analisis, yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar yang belum optimal berdampak pada rendahnya keaktifan peserta didik di kelas. Akibatnya, peserta didik cenderung merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, guru juga kurang memberikan perhatian khusus kepada peserta didik yang memiliki minat baca rendah.

Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai sarana bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai alat yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Keberadaan bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat merangsang minat baca peserta didik, menarik perhatian mereka, serta membantu dalam memahami isi materi, terutama jika disajikan melalui kombinasi antara teks dan ilustrasi yang mendukung.

Dalam konteks ini, peran guru menjadi sangat penting. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu memilih, menyiapkan, bahkan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Bahan ajar yang disusun tanpa mempertimbangkan kurikulum dan kebutuhan peserta didik dapat

menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak tepat sasaran. Selain sebagai pendamping guru, bahan ajar juga dapat berfungsi sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik, khususnya ketika guru tidak berada di kelas atau ketika peserta didik ingin mengulang kembali materi secara individu. Dengan demikian, bahan ajar yang berkualitas akan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, variatif, dan efisien, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar perlu menjadi perhatian serius dalam setiap proses perencanaan pembelajaran di sekolah. pada akhirnya hasil dan aktivitas belajar peserta didik akan meningkat.

Langkah selanjutnya adalah desain, yaitu membuat buku cerita bergambar menggunakan aplikasi canva. Buku terdiri dari 21 halaman, mencakup sampul, kata pengantar, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, langkah penggunaan buku cerita bergambar, materi pembelajaran dari peristiwa hijrah ke Thaif, latihan, tentang penulis dan ajakan untuk mengenal peristiwa hijrahnya Nabi Muhammad SAW ke Tahif. Buku cerita bergambar adalah cerita yang ditulis dengan gaya bahasa yang mudah dipahami, dan memuat berbagai gambar menjadi bagian cerita sekaligus menyampaikan gagasan tertentu. Cerita bergambar merupakan salah satu jenis media komunikasi berbentuk jilid yang berisi informasi dan pengetahuan, menyajikan karangan cerita, dongeng disertai gambar untuk menjelaskan teks dan membuat proses pemahaman pokok cerita.

Pembelajaran yang menggunakan bahan ajar berupa buku cerita bergambar memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik sehingga akan berpengaruh terhadap peserta didik untuk bersemangat membaca.
2. Memudahkan guru dalam menyampaikan pemahaman mengenai isi buku cerita bergambar karena peserta didik disajikan gambar-gambar yang konkret.
3. Buku cerita bergambar mudah didapat.

Kelabihan dapat terlihat pada saat proses pembelajaran, siswa tidak membutuhkan banyak penjelasan terkait cerita yang dibaca karena sudah tersedia gambar-gambar konkret yang membantu dan memudahkan siswa dalam memahami isi buku cerita tersebut.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan bahan ajar berupa buku cerita bergambar pada mata pelajaran SKI kelas IV dapat disimpulkan bahwa:

pengembangan bahan ajar berupa buku cerita bergambar dalam pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tiga tahap yaitu: analysis, design dan development. Telah dihasilkan produk bahan ajar berupa buku cerita bergambar yang digunakan sebagai bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran SKI materi hijrah Nabi Muhammad SAW. ke Thaif. Hasil validasi bahan ajar berupa buku cerita bergambar pada mata pelajaran SKI materi hijrah Nabi Muhammad SAW. ke Thaif dinyatakan sangat valid untuk digunakan. Kevalidan bahan ajar berupa buku cerita bergambar berdasarkan ahli materi diperoleh nilai rata-rata 88% dengan kriteria “Sangat Layak” dan validasi ahli media digunakan sebagai salah satu bahan ajar mata pelajaran SKI materi hijrah Nabi Muhammad SAW. ke Thaif dikelas IV MI Nurul Huda.

Referensi

- Abid, Nuskhan. 2011. “Developing A Web-Based Model Using Moodle 1.9 For Teaching An Learning English At Smk Negeri 1 Jombang.” Universitas Islam Malang.
- Aisyah, Siti, Agra Dwi Saputra, and Sedyas Santosa. 2024. “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA BERGAMBAR MATERI PKN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.” 8(1).
- Amin, Moh Nasrul. 2019. “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN SKI MI.” 2(2).
- Anisa, Fadiyah Windi, Lisa Ainun Fusilat, and Indah Tiara Anggraini. 2020. “PROSES PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH DASAR.” 2(1):158–60.
- Aprilia, Imelda, Nelson Nelson, Sri Rahmaningsih, and Idi Warsah. 2020. “Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi pada Materi SKI di Madrasah Ibtidaiyyah.” *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 6(1):52–72. doi:10.19109/jip.v6i1.6026.
- Butar-Butar, Najaruddin, Nurmuwati Nurmuwati, and Rusydi Ananda. 2023. “Pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam (PAI) berbasis kontekstual untuk meningkatkan capaian hasil belajar.” *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 9(2):792. doi:10.29210/1202323179.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1):35–42. doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124.

- Faizah, Silviana Nur. 2022. "HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN." 1(2).
- Farihah, Irzum, and Ismah Nurani. 2017. "Internalisasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Skema Hidden Curriculum Di Mts Nurul Huda Medini Demak." *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 12(1):213–34. doi:10.21043/EDUKASIA.V12I1.2347.
- Indrajit, Richardus Eko. 2016. *E- Learning Dan Sistem Informasi Pendidikan: Modul Pembelajaran Berbasis Standar Kompetensi Dan Kualifikasi Kerja*. 2nd ed. Yogyakarta: Preinexus.
- Kholifah, Wahyu Titis, and Firosalia Kristin. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5):3061–72. doi:10.31004/basicedu.v5i5.1256.
- Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, and Amelia Agdira Putri. 2020. "ANALISIS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR." 2(2):170–87.
- Norhaliza, Elmiati, Siti Istiningsih, and Baiq Niswatul Khair. 2023. "Pengembangan Media Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Setempat Untuk Kelas IV." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(1):356–62. doi:10.29303/jipp.v8i1.1155.
- Nuryasana, Endang, and Noviana Desiningrum. 2020. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR STRATEGI BELAJAR MENGAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(5):967–74. doi:10.47492/jip.v1i5.177.
- Putri, Nilawan Sahbana, and Khairun Nisa. 2023. "Buku Cerita Bergambar Bermuatan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD." 9(4):2070–77.
- Salahuddin, Amar, Sonia Yulia Friska, and Amelisa Anggun Okta Dilla. 2023. "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Berbantuan Flipbook Maker." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6(1):149–58. doi:10.54069/attadrib.v6i1.456.
- Sari, Yunita, and Sari Yustiana. 2021. "Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bermuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2):175. doi:10.30659/pendas.8.2.175-185.
- Sihotang, Hotmaulina, M. Pd, Pusat Penerbitan, Pencetakan Buku, and Perguruan Tinggi. 2023. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.

