

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA
BERGAMBAR BERBASIS *SMART APPS CREATOR*
VERSION 3 PADA MATERI AKU GEMAR MENABUNG**

Pendekatan Penelitian *Research and Development* (R&D)
Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Semplak 1 Kota Bogor
Tahun pelajaran 2023/2024

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Dewi Utari Kusumastuti

037120051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2024**

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA
BERGAMBAR BERBASIS SMART APPS CREATOR VERSION 3 PADA
MATERI AKU GEMAR MENABUNG

Pendekatan penelitian *Research and Development* pada peserta didik
kelas IV Sekolah Dasar Negeri Semplak 1 Kota Bogor Semester II

Tahun 2023/2024

Dewi Utari Kusumastuti (037120051)

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Dr. Rais Hidayat, M.Pd.
NIK. 1.021200958



Dita Destiana, M.Pd.
NIK. 1.1311 18.866

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Eka Setiawan, M.Si.
NIK. 1.0694021205



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1. 0410012510

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS
Pada hari Jumat Tanggal 26 Juli 2024

Nama : Dewi Utari Kusumastuti
NPM : 037120051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Tatang Muhajang,M.Ag.	
2.	Dr. Elly Sukmanasa,M.Pd.	
3.	Dita Destiana,M.Pd.	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa,M.Pd.
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewi Utari Kusumastuti

NPM : 037120051

Judul akhir :Pengembangan Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* Pada materi Aku gemar menabung.

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir diatas adalah benar karya saya, dengan arahan diri dari komisi pembimbing, dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun.

Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar Pustaka dibagian tugas akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas pakuan.

Bogor, Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Dewi Utari Kusumastuti

NPM. 037120051

Hak Pelimpahan Kekayaan Intelektual

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* Pada Materi Aku Gemar Menabung yaitu:

1. Dewi Utari Kusumastuti (NPM 037120051), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Rais Hidayat, M.Pd (NIK1.021200958), Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Dita Destiana, M.Pd (NIK 1.1311 18.866) Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan-ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 14 Juli 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Dewi Utari Kusumastuti (037120051):



2. Dr. Rais Hidayat, M.Pd. (NIK1.021200958)



3. Dita Destiana, M.Pd. (NIK 1.1311 18.866)



**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Pada hari ini, Jumat tanggal 26 bulan Juli tahun 2024,
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

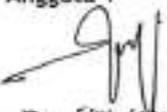
Nama : Dewi utari Kusumastuti
N P M : 037120051
Judul Skripsi : Pengembangan Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis Smart apps Creator Version 3 pada materi aku gemar menabung

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua


Tatang Prihatinang, M.Pd
NIK./NIP. 10409009501

Anggota 1


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK./NIP. 1-10410012510

Anggota 2


Dika Desiana, M.Pd
NIK./NIP. 1-130118866

Mengetahui
Ka Prodi,


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Dewi Utari Kusumastuti 037120051. Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* pada materi Aku gemar menabung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi “Aku Gemar Menabung” terhadap siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri semplak 1. Jenis penelitian ini adalah Research and development (R&D) yang mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan di SDN Semplak 1 melalui observasi dan wawancara, yang menunjukkan rendahnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Tahap kedua perencanaan konten, ilustrasi, dan tata letak. Pada tahap ketiga, pengembangan pembuatan ilustrasi dan pengeditan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk menambahkan animasi dan interaksi. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi, kemudian diuji coba pada 28 siswa kelas IV-D untuk mengevaluasi respons mereka. Evaluasi dari ahli media mencakup penambahan background musik dan keselarasan font, sedangkan evaluasi dari ahli bahasa melibatkan penambahan identitas kelas, perbaikan kata, dan keselarasan tulisan. Hasil penelitian ini menunjukkan respons siswa dan guru terhadap media pembelajaran ini sangat positif, dengan persentase penilaian 96% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, 100% dari ahli materi, dan 92,64% dari siswa. hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* yang telah dikembangkan telah efektif dan sangat layak digunakan. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Buku Cerita, *Smart Apps Creator version 3*, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

Dewi Utari Kusumastuti 037120051. Development of picture storybook learning media based on Smart Apps Creator Version 3 on the material I like to save. This study aims to develop and assess the feasibility of a picture storybook learning media based on Smart Apps Creator version 3 on the material "I Like Saving" for grade IV students of State Elementary School semplak 1. This type of research is Research and development (R&D) which refers to the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The first stage in this study is the analysis of needs at SDN Semplak 1 through observation and interviews, which shows the low variety of learning media used. The second stage is content planning, illustrations, and layouts. In the third stage, the development of illustration creation and editing uses the Smart Apps Creator application to add animation and interaction. The resulting product was validated by media, language, and material experts, then tested on 28 students in grades IV-D to evaluate their responses. Evaluation from media experts includes the addition of musical backgrounds and font alignment, while evaluation from linguists involves the addition of class identity, word correction, and writing harmony. The results of this study show that the response of students and teachers to this learning media is very positive, with a percentage of assessment of 96% from media experts, 100% from linguists, 100% from material experts, and 92.64% from students. This shows that the picture storybook learning media based on Smart Apps Creator version 3 that has been developed has been effective and very feasible to use. The implications of this research are expected to help teachers in learning and can improve the quality of learning in schools.

Keywords: Learning Media, Storybook, Smart Apps Creator version 3, Elementary School Students

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu yang berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart App Creator version 3* Pada materi Aku gemar menabung".

Penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dilengkapi dengan subyek penelitian di SD Negeri Semplak 1 Bogor pada peserta didik kelas IV Tahun ajaran 2023/2024 dengan tema bertukar atau membayar.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya, penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M. Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pakuan Bogor.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Rais Hidayat M.Pd selaku Dosen Pembimbing Utama yang senantiasa dengan tulus memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama menyusun skripsi ini.
5. Dita Destiana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang senantiasa dengan tulus memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama Menyusun skripsi ini.
6. Dr. Nita Karmila, M.Pd selaku Wali Dosen kelas B yang senantiasa memberikan nasehat serta motivasinya.

7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membekali ilmu pengetahuan.
8. Moh Hamzen, M.M selaku Kepala Sekolah SD Negeri Semplak 1 Kota Bogor yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Dia Aprilia Yahya, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Semplak 1 Bogor yang telah berkenan membantu dan memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas tersebut, serta staf dan guru beserta jajarannya di SDN Semplak 1 Bogor.
10. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Lanjar Sunaryo dan Ibu Rumiasih yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan baik moril maupun materil
11. Kakak saya yang telah memberikan dukungan dan semangatnya kepada peneliti.
12. Muthia Aprillia, Aanisah nur Fitriany, Siti Toyibatul Hasanah yang telah menemani dan memberikan semangat serta motivasi dan berbagai cerita suka dan duka.
13. Teman-teman seperjuangan B Class yang selalu kebersamai di setiap proses perjuangan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	I
BUKTI PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERLIMPAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Deskripsi Teori	9
B. Hasil penelitian yang relevan	26
C. Kerangka Berfikir.....	29
D. Produk yang dihasilkan	31
BAB III METODELOGI PENELITIAN	32
A. Metode dan prosedur Penelitian	32
B. Tempat dan waktu Penelitian	40
C. Populasi, sampel dan subjek penelitian	41

D. Teknik pengumpulan data dan Instrumen penelitian	42
E. Instrumen penelitian	43
F. Teknik analisis data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Pengembangan media buku cerita bergambar	52
B. Pembahasan	88
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	95
A. Simpulan.....	95
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Format Buku cerita bergambar.....	36
Tabel 3.2 Nama Validator	39
Tabel 3.3 Tabel waktu Penelitian.....	41
Tabel 3.4 Lembar waktu observasi peserta didik.....	43
Tabel 3.5 Lembar wawancara.....	44
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	46
Tabel 3.7 Kisi- kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	46
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3.9 Angket respon siswa	47
Tabel 3.10 Kriteria kelayakan Validasi Ahli	49
Tabel 3.11 Skala Penilaian Respons Guru dan Siswa.....	50
Tabel 3.12 Kriteria Respons Guru dan Siswa.....	50
Tabel 4.1 Rancangan Desain Buku cerita bergambar	55
Tabel 4.2 Hasil penelitian Validasi Ahli Media	66
Tabel 4.3 Revisi Media Buku cerita bergambar oleh ahli media	69
Tabel 4.4 Hasil penelitian Validasi Ahli Bahasa	71
Tabel 4.5 Revisi Media Buku cerita bergambar oleh ahli bahasa	74
Tabel 4.6 Hasil penelitian Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4.7 Penilaian Validasi	79
Tabel 4.8 Hasil Penelitian oleh Respons Guru	81
Tabel 4.9 Hasil Penelitian oleh Respons Siswa	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	30
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan	33
Gambar 4.1 Persentase Hasil validasi dan respons Guru dan Siswa	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	104
Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian	105
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 4 Surat Balasan Prapenelitian	107
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian.....	108
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi ahli Media	109
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi ahli bahasa	110
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi ahli Materi	111
Lampiran 9 Lembar Wawancara Peserta didik	112
Lampiran 10 Lembar Wawancara Guru kelas	113
Lampiran 11 Rancangan naskah buku cerita bergambar.....	114
Lampiran 12 Produk media pembelajaran buku cerita bergambar	118
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Media.....	123
Lampiran 14 Lembar Keterangan Validasi Ahli media.....	126
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Bahasa	127
Lampiran 16 Lembar Keterangan Validasi Ahli Bahasa.....	130
Lampiran 17 Lembar Validasi Ahli materi.....	131
Lampiran 18 Lembar Angket Respons Guru	134
Lampiran 19 Lembar Keterangan Validasi Ahli materi	136
Lampiran 20 Lembar Angket Respon Siswa	137
Lampiran 21 Hasil angket Respon Siswa	141
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian	143
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sesuatu kebutuhan yang amat berarti karena melalui proses tersebut, seorang bisa mendapatkan pengetahuan, keahlian serta nilai-nilai melalui pendidikan abad 21. Fokus pembelajaran pada abad 21 merupakan ilmu pengetahuan serta teknologi. Teknologi saat ini memungkinkan kita untuk membagikan pengalaman belajar yang bermakna, kreatif, menarik, serta inovatif yang mendorong kenaikan keahlian berfikir siswa serta membagikan kedudukan yang lebih aktif serta signifikan dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu, pemakaian teknologi dalam pendidikan abad 21 bisa meningkatkan kinerja guru lebih baik.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat setiap tahunnya membuat masyarakat semakin bergantung pada teknologi. perkembangan teknologi saat ini memungkinkan segala aktivitas dilakukan secara online. Faktanya, anak-anak saat ini lebih sering melakukan aktivitas online dibandingkan aktivitas offline, baik saat bermain maupun belajar. Dengan kemajuan teknologi saat ini, anak-anak lebih memilih lebih menggunakan teknologi untuk bermain game dibandingkan untuk hal bermanfaat lainnya. Belajar online seringkali sulit karena anak-anak lebih banyak menggunakan teknologi untuk bermain dari pada belajar. Daya tarik yang sangat kuat terhadap teknologi memunculkan pemikiran jika aktivitas pembelajaran

semacam membaca ialah aktivitas yang membosankan, sehingga inovasi serta pengembangan di bidang Pembelajaran wajib lebih beragam serta unik agar bisa menarik atensi anak. Misalnya, media pembelajaran hendaknya dibuat semenarik mungkin, karena semakin menarik media pembelajaran yang digunakan dalam Pendidikan, maka anak akan Bahagia belajar. Siswa di SD sering kali menikmati pelajaran akademis mereka, khususnya tugas membaca, terutama di kelas yang lebih tinggi. Siswa sekolah dasar menyukai bacaan yang beragam, penuh warna, menarik, dan bervariasi.

Pendidikan bahasa Indonesia ialah salah satu mata pendidikan di sekolah dasar yang memerlukan tingkatan pemahaman serta keahlian yang baik. karena Pendidikan bahasa Indonesia mengarahkan peserta didik berbahasa yang baik, yang mencakup menyimak, berdialog, membaca serta menulis yang memerlukan uraian keahlian yang baik (Kurniawan et al., 2022). Dikala proses belajar mengajar di sekolah biasa nya memakai bermacam tipe bahan ajar semacam buku tema, buku cetak, serta lembar kerja siswa(LKS) yang kerap digunakan buat menunjang aktivitas pendidikan .

Buku adalah sumber informasi yang tertulis yang menyampaikan pengetahuan dengan memakai bahasa yang baik serta mudah dipahami, menurut Yanti (2019). Mengajarkan anak anak tentang menabung sejak dini adalah dapat membantu mereka belajar mengelola uang dan mencapai tujuan keuangan mereka

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah buku cerita bergambar membantu siswa memahami pelajaran serta mampu mengembangkan keterampilan membaca siswa yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dan buku cerita bergambar memiliki kemampuan untuk menarik perhatian anak-anak karena tampilannya yang disukai.

Aplikasi pembuat aplikasi *Smart Apps Creator* adalah pilihan yang ideal untuk guru, orang tua, siswa, dan siapa pun yang ingin mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar karena aplikasi tersebut aplikasi seluler ataupun IOS tidak menggunakan kode pemrograman dan hasilnya berupa aplikasi. *Smart apps creator* mudah digunakan untuk membuat materi pembelajaran interaktif dan dapat dipadukan dengan animasi ataupun background musik agar isi buku cerita menjadi lebih menarik sehingga menciptakan pembelajaran yang menarik

Banyak hal yang kita pelajari dari buku, dan buku cerita adalah salah satunya. Mereka menggambarkan peristiwa atau gambaran dengan menggunakan tema, alur, karakter, latar dan amanat. Dalam kebanyakan kasus, buku cerita menceritakan tentang orang-orang dan hewan zaman dahulu. Meskipun mereka berasal dari kisah nyata atau hanya karya penulis, mereka pasti mempunyai pesan untuk disampaikan ke pembaca.

Pada tahun 2020 studi yang dilakukan oleh organisasi pendidikan, pengetahuan, dan kebudayaan PBB (UNESCO) menyelidiki minat masyarakat terhadap kegiatan membaca. Hasilnya mengecewakan: hanya

0,0001 persen orang Indonesia tertarik membaca. Dengan kata lain, hanya satu dari seribu orang yang tertarik dalam membacanya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak tidak biasa menunjukkan minat membaca sejak dini. Keadaan tersebut sangat memprihatinkan membuat anak tidak memiliki keterampilan membaca, yang menghalangi berbagai kemajuan pengetahuan. Pendidikan Indonesia akan semakin memburuk jika keadaan ini tidak ditangani.

Membaca sendiri hendak jadi aktivitas yang mengasyikkan bila yang dialami merupakan majalah, buku cerita fiksi, ataupun buku yang digemari. Bahasa yang ringan, komunikatif, serta menarik hendak membuat pembacanya gampang menguasainya serta supaya membuat siswa memiliki keahlian membaca yang baik dalam proses belajar, paling utama bila ceritanya mengundang ataupun mengaitkan emosi, semacam yang nampak dalam karya fiksi. Pada tahun 2023 Amar Salahuddin dkk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar pembelajaran bahasa Indonesia pada Elemen membaca Berbantuan Flipbook Maker" menunjukkan hasil bahwa produk yang telah dikembangkan layak digunakan dan efektif meningkatkan minat baca siswa saat diaplikasikan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pada hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 25 Maret 2024 dengan salah satu wali kelas IV di SDN Semplak 1 Bogor, menunjukkan bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis aplikasi di sekolah

dan rendahnya minat membaca siswa di sekolah masih tergolong rendah, siswa belum mendapatkan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan buku LKS serta siswa kurang tertarik mengikuti Pelajaran dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket tanpa bahan ajar yang kreatif. Siswa cenderung lebih tertarik pada media yang interaktif dan menarik, seperti cerita bergambar dan permainan. Selain itu, guru juga menginginkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar menabung. Buku cerita adalah sesuatu yang layak dibaca yang memuat beragam alur, tokoh, dan latar cerita yang variatif. Dengan menggabungkan elemen cerita yang menarik, interaksi menyenangkan, dan materi pembelajaran menabung, diharapkan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* ini dapat meningkatkan minat baca siswa, dan memiliki kelayakan untuk memberikan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, penulis tertarik akan mengkaji permasalahan tersebut melalui dengan "Pengembangan Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* Pada materi Aku Gemar Menabung pada kelas IV SDN Semplak 1 Kota Bogor semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas maka dapat dikemukakan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis aplikasi di sekolah
2. Rendahnya minat membaca siswa di sekolah
3. Media pembelajaran yang digunakan cenderung kurang variatif dan kurang menarik
4. Siswa lebih tertarik pada media interaktif dan menarik
5. Kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang di uraikan di atas maka terdapat perumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi aku gemar menabung di SDN Semplak 1 kelas IV Semester genap
2. Apakah media pembelajaran buku cerita bergambar pada materi aku gemar menabung layak di gunakan sebagai pengayaan pembelajaran peserta didik di kelas IV SD

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis aplikasi *Smart Apps Creator version 3* pada materi aku gemar menabung peserta didik di SDN Semplak 1 kelas IV semester genap
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dari buku cerita bergambar berbasis aplikasi *Smart Apps Creator version 3* pada materi aku gemar menabung peserta didik di SDN Semplak 1 kelas IV semester genap dalam pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang hendak di capai maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam mengatasi permasalahan yang ada, baik manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengantarkan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran dan menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya. Serta dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran buku cerita bergambar yang inovatif juga memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat mengembangkan moral anak, dapat menumbuhkan minat membaca bagi anak, mempermudah siswa dalam memahami materi karena media pembelajaran yang disajikan interaktif, menarik sehingga mampu meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

- b. Bagi guru, mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta dapat menambah wawasan dan keterampilan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan mengaktifkan proses kegiatan pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- d. Bagi peneliti lain, dapat menjadi sumber untuk melakukan penelitian dengan media pembelajaran buku cerita bergambar dan dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik dan lebih sempurna.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang berperan serta dapat bisa mengantarkan pesan pendidikan. Ini jelas dari pernyataan (Nunuk Suryani et al., 2018:4) Oleh sebab itu, media pembelajaran adalah perlengkapan bantu yang mampu menerangkan sebagian besar program pembelajaran yang susah dipaparkan secara langsung.

Hal ini didukung oleh Kustandi & Darmawan (2020:6) mengemukakan Media pembelajaran ialah perlengkapan yang dapat membantu proses belajar mengajar serta berperan untuk memperjelas arti pesan. Dengan demikian tujuan pendidikan bisa dicapai dengan lebih baik serta efisien. karena terdapat banyak media yang bisa digunakan untuk tingkatkan proses pendidikan, guru wajib berupaya memilah yang terbaik. dalam proses pembelajaran, istilah seperti "bahan pembelajaran", komunikasi pandang-dengar, perlengkapan peraga pandang, perlengkapan peraga serta media uraian.

Pendapat lain mengemukakan bahwa Media pembelajaran ialah seluruh tipe fitur raga yang digunakan untuk berhubungan satu sama lain serta berbagi data perihal ini dikemukakan oleh Yaumi, (2018:7). Benda asli, bahan cetak, visual, audio, video, serta website merupakan perlengkapan

raga yang diartikan. Perlengkapan tersebut wajib dirancang serta dibesarkan secara terencana buat memenuhi kebutuhan serta tujuan pendidikan siswa. Perlengkapan tersebut wajib bisa mengantarkan data dengan pesan pendidikan sehingga siswa bisa mengonstruksi pengetahuan dengan efisien. Tidak hanya itu, interaksi positif bisa terjalin antara guru serta siswa, siswa satu sama lain, serta sumber belajar.

Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan interaksi serta komunikasi antara guru serta siswa di sekolah. Tidak hanya itu, media pembelajaran ialah bagian dari sumber belajar yang membolehkan siswa menerima pelajaran dalam lingkungan yang menarik. Perihal ini sudah dikemukakan oleh Ega Rima wati dalam (Turmono, 2019:3). Opini yang hampir sama bagi (Abi Hamid,2020:3-4) mengemukakan bahwa dalam pendidikan, media ialah perantara ataupun perkenalan sumber pesan serta penerima pesan yang membangkitkan pikiran, perasaan, atensi, serta keinginan untuk mendorong serta mengaitkan mereka dalam pendidikan. Media pembelajaran ialah seluruh suatu yang bisa mengantarkan pesan lewat saluran yang berbeda- beda, bisa membangkitkan pikiran, perasaan, serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga bisa mendorong terciptanya proses pembelajaran untuk menambah informasi baru pada siswa sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai dengan baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang dirancang dan diatur oleh guru yang berdampak pada lingkungan dan

situasi. Hal ini dikemukakan oleh (Nunuk suryani, 2018:9-10). Sejalan dengan itu, media pembelajaran berfungsi sebagai untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek yang sebenarnya
- 2) Membuat tiruan dan objek sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret;
- 4) Menyamakan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten;
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran menurut cecep Kustandi (2020:17) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya yaitu : (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan Teknik

Ada pula fungsi media pembelajaran lainnya yang dikemukakan oleh Alti et al., (2022:11-12):

- 1) Fungsi atensi untuk menarik perhatian siswa dan mengarahkan mereka kearah pembelajaran yang terkait dengan makna visual yang di tampilkan dalam teks pembelajaran

- 2) Fungsi afektif untuk memastikan bahwa setiap siswa tetap nyaman dengan materi yang dibahas
- 3) Fungsi kognitif untuk membantu siswa memahami materi melalui lambang visual atau gambar dengan lebih mudah, dan
- 4) Fungsi kompensatoris untuk membantu siswa yang kesusahan dalam membaca mengendalikan data serta mengingat Kembali apa yang di tulis dalam bacaan. Dengan kata lain, media pendidikan berperan selaku perlengkapan bantu buat menolong siswa yang kesusahan dalam membaca buat paham serta mengingat modul pelajaran yang disajikan secara lisan ataupun dalam bacaan.

Selain berfungsi sebagai media pembelajaran juga, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menampilkan objek yang sebenarnya kepada siswa dan memberikan pengalaman bermakna selama proses pembelajaran. Hal ini selaras di kemukakan oleh Nurrita, (2018:176-177), Hasan (2021:33), media pendidikan sejatinya sudah jadi bagian yang bisa membagikan pengalaman bermakna sepanjang proses pembelajaran.

c. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa dalam belajar serta memberikan kesempatan berpikir kritis dan menganalisis materi pelajaran. Menurut pendapat (Kustandi & Darmawan, 2020:20) dan (Zain & Pratiwi, 2021:76) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa, mengatasi keterbatasan waktu,

memperjelas informasi dan pesan, serta memungkinkan siswa berkomunikasi lebih langsung dengan dunia nyata. Media yang tepat dapat menentukan keberhasilan pembelajaran efektif dan efisien.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Nunuk Suryani (2018:14-15) :

- 1) Memberikan dasar-dasar konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Menarik perhatian siswa agar lebih tertarik.
- 3) Membagikan dasar- dasar konkret buat berpikir serta kurangi verbalisme.
- 4) Menarik atensi siswa supaya lebih tertarik.
- 5) Membagikan dasar- dasar berarti buat pertumbuhan belajar siswa.
- 6) Membagikan pengalaman nyata serta aktivitas mandiri.
- 7) Memicu pemikiran yang tertib serta berkepanjangan, paling utama yang terpaut dengan kehidupan tiap hari.
- 8) Menolong pertumbuhan keahlian berbahasa.
- 9) Membagikan alterasi dalam aktivitas pendidikan supaya lebih menarik.

Manfaat media pembelajaran bagi guru serta siswa ialah sebagai berikut:

a. Manfaat media pembelajaran pada guru ialah:

- 1) Menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar;
- 2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis;
- 3) Membantu menyajikan materi dengan lebih cermat dan ketelitian;

- 4) Membantu menyajikan materi yang lebih konkret, terutama yang abstrak seperti matematika dan fisika; dan
- 5) Menawarkan banyak pilihan materi pelajaran.

b. Salah satu manfaat media pembelajaran bagi siswa ialah:

- 1) Menarik atensi serta memotivasi siswa buat belajar;
- 2) Mempunyai pedoman, arah, serta urutan pengajaran yang sistematis;
- 3) Membantu mereka memahami materi Pelajaran secara sistematis melalui media;
- 4) Menolong membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, dan
- 5) Memberi tahu siswa tentang berbagai jenis media yang dapat mereka gunakan untuk belajar.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Memahami berbagai jenis media pembelajaran merupakan perihall yang penting sebab dengan memahami media pembelajaran secara komprehensif, seorang pendidik bisa mengantarkan pelajaran dengan baik dan membuat siswa merasa nyaman, dan guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan siswa

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses belajar-mengajar untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa mereka. Hal ini telah ditetapkan oleh (Susanti & Zulfiana, 2018:5-15), (Nuritta 2018:179),(Faujiah et al., 2022:83), (Maharuli, 2021:266),

(Wahyuni, 2021:127) dan media. Jenis media dikategorikan menjadi tiga jenis :

- 1) Media Visual ialah perlengkapan ataupun sumber belajar yang berisi pesan serta disajikan dengan metode menarik serta kreatif, tipe media visual tercantum foto serta gambar, peta konsep, bagan, grafik, poster, peta, bola dunia, serta sebagainya..
- 2) Media Audio hanya berupa suara dan disajikan dengan cara yang menarik dan kreatif
- 3) Media audiovisual ialah tipe media pendidikan ataupun sumber belajar yang memiliki pesan ataupun bahan dengan metode terbuka yang menarik serta inovatif dengan memakai perlengkapan visual serta auditori. Media ini terdiri dari suara serta video.

Sama halnya menurut Nursalim (2018:141) mengemukakan bahwa semua jenis media dirancang untuk merangsang semua indera seseorang saat melakukan sesuatu. Tipe ini tercantum audio visual yang tergantung pada penglihatan, media audio visual yang tergantung pada penglihatan, serta media multimedia. Amrullah (2018:98-100) berkata kalau media pendidikan audio, visual, serta audio visual, Noer (2018:101) berkata kalau media pendidikan pula bisa dibagi jadi media yang diproyeksikan serta tidak diproyeksikan. Hasim (2016:68) desain program pendidikan serta sumber energi pembelajaran yang bisa diakses oleh guru ataupun instruktur

Berdasarkan pendapat diatas dapat disintesis bahwa Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang membantu proses pembelajaran. Berfungsi sebagai fasilitator sekaligus alat pengajaran untuk membantu guru dan menjelaskan konsep pelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu. Manfaat media pembelajaran meliputi meningkatkan minat belajar, memperjelas konsep yang abstrak mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Jenis jenis media pembelajaran meliputi media cetak (buku, majalah, brosur), media audiovisual (Video, audio, multimedia), media elektronik, media realia. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan keunggulan masing-masing pemilihan media yang tepat untuk tujuan pembelajaran.

2. Buku Cerita Bergambar

a. Hakikat Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar ialah buku yang memuat cerita dan ilustrasi yang berkaitan dengan isi cerita. Hal ini sesuai dengan pendapat Ratnasari, Zubaidah (2019: 270) bahwa buku bergambar adalah buku bergambar yang teks dan gambarnya digabungkan untuk menceritakan sebuah cerita. Unsur penting dalam sebuah buku cerita meliputi cerita dan gambar. Dengan gambar, anak memahami isi secara visual, berbeda dengan tulisan yang harus dipahami Sebagian. Dengan bantuan ilustrasi, anak akan mencocokkan apa yang dibacanya dengan gambar yang terdapat dibuku.

Buku cerita bergambar ialah salah satu bentuk media visual. Buku cerita bergambar disajikan dalam format yang menarik untuk menggugah minat membaca anak dan dapat memotivasi anak-anak untuk mengikuti pelajaran dengan penuh bersemangat. Hal ini dikemukakan oleh (Ngura, 2018:8) Sedangkan menurut (Krissandi, 2017:21) buku cerita bergambar adalah buku bacaan anak yang tujuannya untuk meningkatkan minat membaca anak melalui tambahan teks dan gambar. Berdasarkan hal-hal tertentu dan dari sudut pandang anak. Artinya mengenalkan isi buku cerita bergambar yang banyak dijumpai di sekitar kita dan diajarkan kepada anak..

Buku cerita bergambar bertujuan untuk menyampaikan pesan dan membantu anak-anak memahami isi buku (Amril,Pransiska,2021:177- 178). Buku cerita adalah jenis cerita yang dibumbui dengan ilustrasi yang serupa dengan gambar dengan membaca buku bergambar membantu anak-anak mengingat lebih baik. Kemampuan mengingat akan bermanfaat bagi perkembangan mereka sebagai individu dan makhluk social, serta memiliki watak dan budi pekerti yang baik. (Purwani, 2020:182)

Buku cerita bergambar berkontribusi dan cukup penting dalam pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, kepribadian anak dapat dikembangkan dengan baik dengan membaca buku cerita bergambar, buku cerita bergambar membantu anak dalam bersosialisasi di Masyarakat. (Amril & Pransiska, 2021:178). Sedangkan menurut (Krissandi, 2018:73) buku cerita bergambar memiliki makna melalui teks bacaannya. Sebuah buku cerita bergambar yang baik mengandung unsur-unsur penting dari

sastra, seperti alur, latar, dan isi yang menarik. Buku cerita bergambar membagikan uraian Bahasa serta meningkatkan komunikasi verbal, meningkatkan proses berfikir, mengatakan apa yang dialami serta uraian artistik anak.

Buku cerita bergambar bisa jadi sarana belajar dan sumber bacaan bagi anak-anak yang sering di temui. Buku cerita bergambar pula merupakan benda nyata yang bisa langsung disentuh serta disimak. Semacam buku cerita bergambar dapat membantu menceritakan sebuah cerita dalam bentuk buku dengan menciptakan latar belakang dan gambar pendukung dari rangkaian cerita. Penggunaan gambar pada buku cerita dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman baik pesan maupun penjelasan cerita. (Munthe, Halim, 2019:101).

Buku cerita bergambar ialah buku cerita anak yang bisa membagikan cerita serta ilustrasi yang cocok dengan selera anak (Krissandi, 2017:22). Dalam memilih cerita anak ataupun membuat cerita sendiri harus memperhatikan tiga hal, yaitu : penggunaan Bahasa yang mudah dipahami, memuat nilai-nilai sosial yang luas, dengan memperhatikan psikologi yang sesuai untuk target pembacanya (Krissandi, 2017:11). Buku cerita anak mengandung unsur-unsur penting untuk membangun cerita secara keseluruhan. Anak-anak mempunyai dunia yang unik dan penulis harus memahami hal itu karena dunia anak-anak berada diantara kenyataan dan imajinasi yang tinggi. Keunikan ini berarti anak harus dipandang sebagai anak-anak bukan sebagai orang dewasa yang sedang membaca. Bagi

seorang penulis buku cerita anak mempunyai tugas untuk memahami kekhasan anak dan dunia anak (Trimansyah, 2020:40). Buku cerita anak ialah buku yang dibaca sejalan dengan kekuatan serta keinginan membaca anak, serta ditujukan untuk usia dan tingkat Pendidikan tertentu dari prasekolah, taman kanak-kanak, hingga kelas 6 SD (Latifah, Munajah, 2021:79-80)

b. Buku cerita bergambar Tema Aku Gemar Menabung

Buku cerita bergambar mempunyai berbagai jenis serta tema sesuai dengan keinginan penulis dalam membuat buku cerita bergambar. Hal tersebut selaras dengan pendapat Faidah, (2018:126) menyatakan bahwa buku cerita bergambar tradisional mencakup berbagai macam jenis, termasuk cerita dongeng, legenda, mitos, nyanyian rakyat dan sebagainya. Cerita- cerita ini disukai masyarakat karena mengandung pelajaran dan moralitas yang dapat membantu pembentukan kepribadian anak. Salah satu tema cerita yang disukai anak-anak adalah cara menabung yang baik.

Menabung sejak dini dapat membantu anak membentuk kebiasaan yang bermanfaat dengan menyisihkan sebagian uang untuk ditabung selama jangka waktu tertentu . (Kurniasih et al., 2021:106). Selain itu cerita mengenai aku gemar menabung juga bisa beragam, seperti cerita yang menggambarkan tentang bagaimana seorang anak menabung untuk membeli sesuatu yang dia inginkan, tentang bagaimana anak-anak menggunakan uang tabungan mereka untuk membantu orang yang kurang

mampu, atau cerita tentang bagaimana anak-anak menabung secara kreatif dengan mengumpulkan koin dari aktivitas sehari-hari.

Cerita-cerita ini juga dapat menggambarkan bagaimana pengalaman anak-anak mengelola uang tabungan mereka, seperti membuat rencana untuk membeli sesuatu yang diinginkan, menghadapi godaan keinginan untuk menghabiskan uang lebih banyak dari yang mereka miliki, atau serta cara uang mereka berkembang melalui bunga bank. Pesan moral tentang pentingnya menabung, seperti kesabaran, disiplin, tanggung jawab, dan kebijaksanaan dalam mengelola keuangan. Cerita seperti ini tidak hanya menghibur anak-anak, tetapi juga mengajarkan pentingnya memulai kebiasaan menabung sejak dini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disintesis bahwa Buku cerita bergambar adalah buku yang berisi teks yang ditulis oleh seorang penulis dan disertai gambar yang dirancang untuk membantu anak tumbuh secara kognitif dan memahami pesan yang dikandungnya. Buku cerita bergambar juga memiliki cerita dengan gambar yang ditulis untuk membantu pembaca mengimajinasikan cerita tersebut, buku ini merupakan alat yang efektif untuk mengajarkan konsep menabung dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami melalui cerita dan gambar, anak diajak memahami manfaat menabung dan mengelola uang dengan bijak.

3. *Smart Apps Creator*

a. Pengertian *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator adalah aplikasi desktop yang memungkinkan membuat aplikasi tanpa kode pemrograman untuk sistem operasi IOS dan Android (Azizah, 2020:73), (Hal dan Siregar 2023:79), (Amalia et al.n.d 2022:29) dan (H Helly,Lagu dan Blegur 2022:165). *Smart Apps Creator* adalah perangkat lunak yang memiliki kemampuan untuk membuat bahan pembelajaran . *Smart apps creator* dapat digunakan untuk kuis seluler ,profil bisnis,branding kota, aplikasi pembelajaran seluler dan pemasaran seluler. Karena tidak memerlukan kode pemrograman, siswa dapat membuka aplikasi pendidikan multimedia seluler dalam format APK, HTML 5, dan EXE.

Smart Apps Creator adalah perangkat lunak yang dapat menggabungkan teks, gambar, efek suara, video, tautan, dan file pdf.menggabungkan animasi yang menarik. Selain itu, perangkat lunak ini dapat mengubah rumus, symbol, timer, situs web, bagan, tombol,peta dan lainnya.(Julianto,2022:748)

b. Kelebihan dan kekurangan *Smart App Creator*

Kehadiran *Smart Apps creator* di dalam pembelajaran sangat menguntungkan bagi guru. Membuat konten menjadi lebih mudah bagi guru yang belum terbiasa dengan penggunaan digital karena tidak memerlukan keterampilan khusus. Menurut (Jaiz, 2022:35-36), dan (Sari, 2023:25)

Kelebihan *Smart Apps Creator* adalah

- 1) Desain sederhana membuatnya mudah bagi pemula; Perangkat lunak *Smart Apps Creator* membuatnya lebih mudah bagi pemula untuk memahami fungsi dan ikonnya.
- 2) Tidak diperlukan keterampilan pemrograman khusus untuk menggunakannya untuk mempelajari media, sehingga siapa pun dapat menggunakannya.
- 3) Perangkat lunak ini dirancang untuk membuat sumber daya pendidikan tanpa kesulitan menerjemahkan bahasa pemrograman, yang mencegah pemula membuat aplikasi sesuai dengan rencananya sendiri.

Sedangkan kekurangan dari *Smart Apps Creator* ini adalah sebagai berikut

- 1) Media pendidikan ini cuma ada sepanjang 30 hari, sehingga butuh menginstal ulang untuk memakainya
- 2) Karena aplikasi ini masih dalam tahap awal pengembangan, sulit untuk menggunakan pada resolusi yang lebih rendah.
- 3) Tata letak yang diberikan sederhana, karena tata letaknya sederhana aplikasi ini hanya dapat membuat aplikasi sederhana dan memiliki keterbatasan untuk sehingga bersaing dengan aplikasi android lainnya.
- 4) Dengan memasukkan berbagai fitur guru, perencanaan media pembelajaran harus berinteraksi dalam dua arah.

Kelebihan dan kekurangan dari suatu aplikasi berbeda-beda dan tidak sama, setiap aplikasi mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-

masing. Begitu pula dengan *Smart Apps Creator* (SAC). Hal ini dikemukakan oleh (V.A.R Barao et al.2022:16) *Smart Apps Creator* memiliki kelebihan dalam menunjang pembelajaran diantaranya :

- 1) Tidak perlu membuat produk aplikasi dengan ilmu pemrograman, sehingga setiap orang dapat mengembangkan dengan mudah.
- 2) Tidak membutuhkan banyak ruang penyimpanan.
- 3) Tampilannya mudah dipahami.
- 4) Dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun berkelompok, produk dapat diakses dengan mudah melalui Smartphone, PC, dan laptop

Adapun kelemahan dari aplikasi ini adalah:

- 1) Aplikasi ini hanya dapat digunakan selama 30 hari saja dengan versi gratis
- 2) Jika program ini pertama kali dikembangkan menggunakan resolusi smartphone yang tinggi, akan sulit untuk digunakan pada perangkat dengan resolusi yang lebih rendah.
- 3) Aplikasi ini dibuat sederhana karena tidak banyak fitur yang tersedia, sehingga pengembangan lebih lanjut tidak dapat dilakukan. Karena aplikasi tidak dapat menambah menu keluar sehingga pengguna harus menekan tombol kembali pada smartphone atau laptop mereka.

Smart Apps Creator didukung oleh beberapa fitur dan alat yang memudahkan pembuatan media. Hal ini dikemukakan oleh (Yallah & Huda, 2022:1246) Manfaat *Smart Apps Creator* adalah alat multimedia yang

sangat sederhana karena dapat dilakukan tanpa pemrograman, sehingga guru tanpa latar belakang pemrograman dapat membuat ponsel yang cantik dan menarik dengan tampilan yang mudah dipahami, dan tidak membutuhkan waktu yang lama.

Smart Apps Creator dilengkapi dengan berbagai fitur dan alat yang memudahkan pembuatan media, seperti menu yang memungkinkan untuk memasukkan atau menambahkan gambar, Musik, video, teks, dan sebagainya; menu pengeditan yang memungkinkan untuk mengedit teks; dan menu interaktif yang memungkinkan untuk menambahkan efek pada gambar atau animasi. Terlepas dari kekurangannya terbatas pada kemampuan untuk menjalankan aplikasi sederhana.

c. Manfaat *Smart Apps Creator*

Dengan *Smart Apps Creator* pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa senang dengan penggunaan *Smart Apps Creator* sebagai alat pembelajaran Seperti yang dinyatakan oleh (Amalia, 2022:29), (Gmbh 2016:1-23), dan (V.A.R.Barao dkk. 2022:16), kami mendapatkan beberapa keuntungan menggunakan *Smart Apps Creator* sebagai alat pembelajaran:

- 1) Menghasilkan area pendidikan yang menarik serta mengasyikkan, supaya siswa tidak bosan dengan media pendidikan yang monoton .
- 2) Tampilan aplikasi ini dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik.

- 3) dapat dijalankan tanpa koneksi internet serta bisa digunakan berkali-kali
- 4) Membantu serta memudahkan guru masa kini menghasilkan bahan ajar yang interaktif

Menurut Novianti & Learning,(2022:19-27) *Smart Apps Creator* dapat digunakan sebagai alat media pendidikan untuk membantu membuat media edukasi tanpa menulis kode. Perangkat lunak ini digunakan untuk membuat program pendidikan *Smart Apps Creator* yang berfungsi guna mengembangkan kekuatan berpikir kritis siswa (Android et al., 2023:773).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disintesisikan bahwa *Smart Apps Creator* dapat digunakan untuk kuis seluler ,profil bisnis,branding kota, aplikasi pembelajaran seluler dan pemasaran seluler. Karena tidak memerlukan kode pemrograman, siswa dapat membuka aplikasi pendidikan multimedia seluler dalam format APK, HTML 5, dan EXE. Keunggulan lainnya termasuk kemudahan penggunaan, tidak memerlukan keterampilan pemrograman khusus, kemampuan aplikasi di gunakan dan dimanfaatkan kembali serta manfaat nya meningkatkan kemampuan berfikir kritis, namun terdapat beberapa keterbatasan nya adalah keterbatasan masa penggunaan, kesulitan resolusi rendah, dan keterbatasan dalam desain tampilan. Dengan demikian *smart Apps creator* memberikan solusi yang efisien dan mudah digunakan bagi mereka yang ingin membuat aplikasi tanpa harus ahli pemrograman.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini menggunakan tiga penelitian terdahulu yang bermanfaat sebagai rujukan ilmiah yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nova Triana Tarigan dan Quality Berastagi pada tahun 2018 Berastagi University, "Pengembangan buku bergambar untuk meningkatkan minat membaca di kalangan siswa kelas 4 SD. Dalam riset ini tema yang diseleksi tema 3 subtema 3, mari cintai area kita. Survei ini, jumlah total asumsi siswa rata-rata 2.29 poin serta dikategorikan baik. Perihal tersebut berarti siswa merespon positif terhadap novel bergambar yang dibesarkan seputar subtema cinta area.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia tahun 2020 di Universitas Kristen Satya Wacana "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar". Buku cerita bergambar ini mengangkat tema "Asiknya tolong menolong untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II. buku ini dinilai oleh 2 pakar materi serta 1 pakar media. Hasil validasi evaluator materi awal menggapai skor 82% dengan jenis sangat besar. Hasil validasi asesor materi sekunder menggapai skor 69% dengan jenis kategori besar. Hasil evaluasi pakar media menggapai skor 73%, menempatkannya dalam jenis besar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Amar Salahuddin dan Sonia Yulia Friska dan Amelisa.A tahun 2023 Dharmas Indonesia University, "Pengembangan E-Book Cerita bergambar Pembelajaran Bahasa

Indonesia Pada Elemen Membaca Berbantuan Flipbook Maker. E- book cerita bergambar pembelajaran bahasa Indonesia mendapatkan skor validasi yang tinggi (94,16%) dari validator, yang menunjukkan memenuhi standar evaluasi dan kriteria yang ditetapkan, dari perspektif pendidik e-book cerita bergambar di nilai sangat praktis (skor 94,23%) menunjukkan e-book ini mudah digunakan siswa kelas IV, dari perspektif peserta didik dianggap sangat praktis (skor 89,8%) menunjukkan tingkat pemahaman yang tinggi dari siswa dalam penggunaan e-book dalam pembelajaran

Dapat disimpulkan dari ketiga penelitian relevan bahwa ketiga nya memiliki kesamaan yakni menggunakan buku cerita bergambar sebagai sebagai suatu pengembangan dalam penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Novia Triana Tarigan pada pengembangan buku cerita bergambar dengan tema ayo cintai lingkungan sedangkan, penulis akan menggunakan materi aku gemar menabung penulis akan menggunakan materi aku gemar menabung hal tersebut membuat penelitian ini akan memiliki perbedaan. Selain itu tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Novia Triana Tarigan ialah untuk meningkatkan minat baca siswa, sedangkan peneliti akan melakukan penerapan untuk mengetahui kelayakan buku cerita bergambar tema bertukar atau membayar pada materi aku gemar menabung, hal tersebut akan menunjukkan pembaruan.

Penelitian Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran dan sebagai bahan ajar. Selain itu, penulis akan melakukan uji validasi dengan

bantuan tiga ahli: ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Penelitian Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein diuji oleh 2 ahli materi dan 1 ahli materi dan 1 ahli media. Tema "Asyiknya tolong menolong" menjadi subjek penelitian yang dilakukan oleh Siwi Pawesti Apriliani dan Elvira Hoesein. Untuk menunjukkan perbedaan dan memberikan pembaruan kepada penulis, penulis akan membuat buku cerita bergambar dengan tema "aku gemar menabung"

Penelitian yang dilakukan oleh Amar Salahuddin dan Sonia Yulia Friska dan Amelisa.A menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema sistem barter digunakan untuk mengetahui kelayakan hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan Amar Salahuddin dan Sonia Yulia Friska dan Amelisa akan berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan yang dalam hal ini adalah penulis melakukan penelitian guna mengetahui kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* Pada Materi "Aku gemar menabung"

Penelitian yang akan dilakukan penulis akan menunjukkan kemajuan dalam pembuatan buku cerita bergambar, khususnya seberapa efektif pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart apps creator version 3* pada materi "aku gemar menabung"

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran yang kurang variatif, membuat anak-anak tidak tertarik membaca. Kemampuan membaca adalah kegiatan yang meningkatkan kognitif, dan bermain gawai adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Sehingga untuk membuat anak memiliki minat terhadap membaca diperlukan adanya usaha yang lebih menarik dan menyenangkan untuk anak-anak.

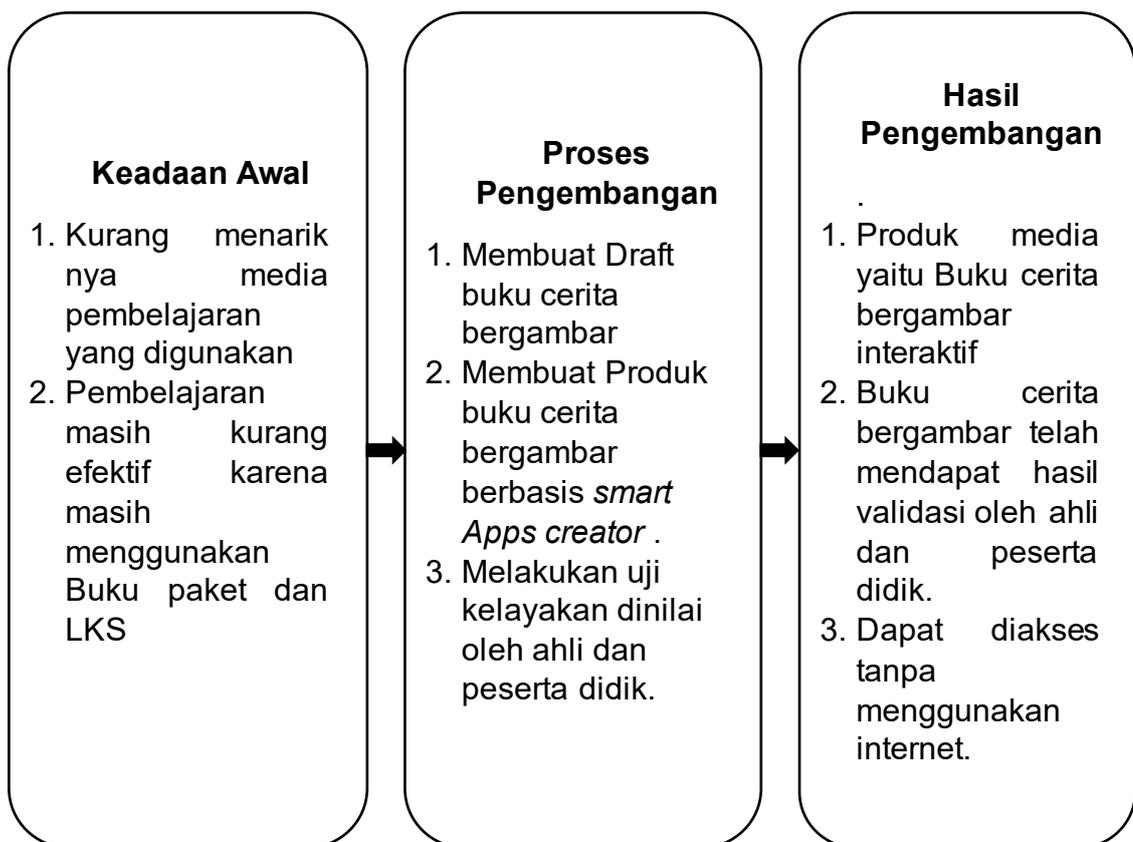
Dalam proses pembelajaran diperlukan berbagai bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa, namun pada kenyataannya siswa belum menggunakan bahan ajar hanya buku yang disediakan sekolah, hal ini mengurangi minat dalam membaca serta mengurangi motivasi belajar siswa sehingga sulit untuk memahami Pelajaran.

Oleh karena itu guru perlu pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satu kendala pembelajaran di SDN Semplak 1 Kota Bogor adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang membantu proses pembelajaran. Berfungsi sebagai fasilitator sekaligus alat pengajaran untuk membantu guru dan menjelaskan konsep pelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Untuk mencapai ini, beberapa kriteria harus diperhatikan. Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* yang memenuhi kriteria pemilihan media

dapat meningkatkan minat baca pada siswa dan dapat membantu guru menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi siswa untuk menggunakan media buku cerita interaktif.

Dengan semakin dikembangkannya penggunaan Smart Apps Creator akan memberikan manfaat bagi siswa secara umum yaitu meningkatkan minat baca dan semangat siswa untuk belajar. Dan media buku cerita interaktif ini juga dapat digunakan dengan mudah menyampaikan materi secara efektif dan efisien . Berdasarkan hal tersebut kerangka penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Produk yang dihasilkan

Dari pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar, produk yang hendak dihasilkan bisa berbentuk buku cerita bergambar interaktif berbasis android. Pemakaian *Smart Apps Creator* dalam pengembangan media pendidikan sudah teruji tingkatan atensi belajar serta memudahkan pemahaman materi belajar peserta didik di SD.

Produk ini diuji untuk memperoleh data yang bisa digunakan untuk mengubah produk menjadi efektif dan menarik, tidak hanya itu produk ini diuji oleh ahli media, bahasa, serta materi, serta menemukan tanggapan positif dari guru serta siswa Produk yang dihasilkan oleh pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung memiliki beberapa karakteristik:

1. Berbasis teks dan gambar

Cerita tersebut dikemas dengan menarik dan edukatif, sehingga dapat membantu anak-anak dalam memahami membantu mereka belajar mengelola uang dan mencapai tujuan keuangan mereka.

2. Konten yang di sajikan sesuai dengan kurikulum meliputi materi gemar menabung, manfaat menabung.
3. Memiliki desain lebih menarik sehingga dapat membuat anak anak lebih tertarik membaca cerita.

4. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik pada kelas IV SD.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan prosedur penelitian

1. Metode penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan metode dalam jenis penelitian *Research and development* (R&D). Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Pengembangan produk pada penelitian ini merupakan Buku Cerita Bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3*. Penelitian ini dimulai dengan observasi pra penelitian untuk mengetahui kebutuhan yang terdapat di sekolah.

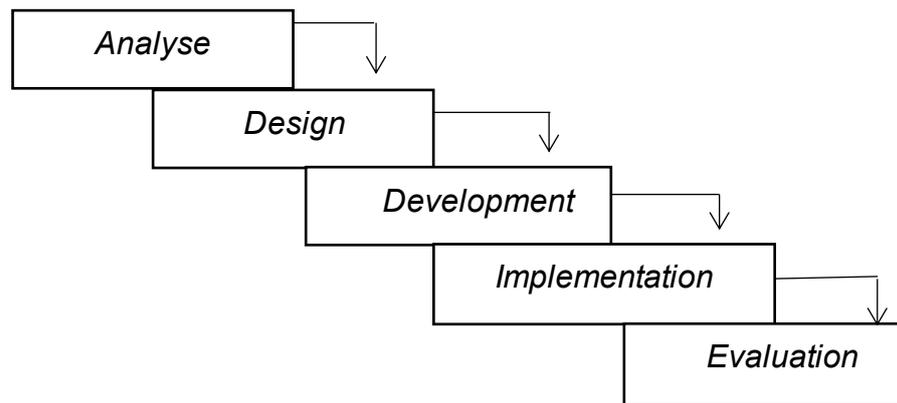
Hasil pengamatan setelah itu di tindak lanjuti dengan pembuatan desain serta isi pada Buku Cerita bergambar kemudian divalidasi oleh para ahli Bahasa, media, serta materi. Setelah itu di implementasikan buat berikutnya dievaluasi dari produk Buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3*.

2. Prosedur penelitian dan pengembangan

Penelitian serta pengembangan buku cerita bergambar bertujuan untuk memperoleh kelayakan produk berupa media Pendidikan. berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi aku gemar menabung, mengacu pada model riset ADDIE. Pada model ADDIE secara umum

memakai 5 Langkah. langkah riset yang di mulai dari Analysis, Desain, Development, Implementation, serta Evaluation.

Tahapan model pengembangan secara lengkap dapat di lihat dalam gambar 3.1



Gambar 3.1 tahapan model pengembangan ADDIE

(Hidayat & Nizar, 2021)

1) Analyse (Analisis)

Analisis berada pada tahap awal penelitian. Pada fase ini dilakukan penelitian pendahuluan ataupun observasi lapangan untuk mengenali kondisi awal yang terjadi di sekolah dengan melaksanakan wawancara untuk mengetahui permasalahan dalam pengembangan buku cerita bergambar.

2) Design (Perancangan)

Tahap perancangan dicoba untuk merancang produk pengembangan buku cerita bergambar tersebut sesuai dengan hasil kebutuhan serta observasi wawancara yang sudah di jalani.

3) Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan beberapa hal akan dilakukan untuk merealisasikan produk yang hendak dikembangkan, setelah itu akan dilakukan validasi oleh para ahli, ialah ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, Selanjutnya akan dilakukan perbaikan pada buku cerita bergambar

4) Implementation (Penerapan)

Tahapan ini ialah tahapan pelaksanaan buku cerita bergambar yang telah divalidasi oleh para pakar yang berikutnya hendak diimplementasikan dalam pembelajaran.

5) Evaluation (Evaluasi)

Tahapan terakhir ini model ADDIE yakni penilaian. Pada tahapan ini siswa serta guru di bagikan angket untuk mengenali asumsi siswa serta guru terkait media buku cerita bergambar yang sudah digunakan. Hasil evaluasi dari angket berperan selaku kritikan serta saran untuk memenuhi informasi sehingga bisa menanggapi rumusan masalah .

1. Tahapan pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan buku cerita bergambar terdiri dari beberapa tahapan seperti 1) analisis kebutuhan, 2) desain, 3) Pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi.

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat sepanjang pembelajaran. Peneliti juga menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran di SDN Semplak 1 melalui proses wawancara. Pada proses wawancara ditemui permasalahan serta kebutuhan sepanjang pembelajaran dalam pemakaian media pembelajaran di sekolah tersebut khususnya di kelas IV. Kurang nya variatif pemakaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat siswa kurang memiliki minat membaca dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan buku LKS dan hanya sesekali memakai media perantara semacam power point dan quiziz tetapi tidak sering digunakan membuat siswa cepat merasa bosan mengikuti pelajaran dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket tanpa bahan ajar yang kreatif. Siswa cenderung lebih tertarik pada media yang interaktif dan menarik, seperti cerita bergambar dan permainan. Selain itu, guru juga menginginkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar menabung. Berdasarkan hasil analisis penulis memutuskan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*, buku cerita bergambar yang dikembangkan dalam bentuk digital aplikasi.

2) Desain

Desain tampilan buku cerita bergambar memiliki beberapa tahapan. Tahapan pertama diawali dengan menyesuaikan isi buku cerita bergambar dengan tema pada buku cerita, yakni aku gemar menabung, Hal tersebut berkaitan dengan materi pembelajaran, yaitu pada tema 5 bertukar atau

membayar. Pada tahap ini disusun rancangan pembuatan produk sebagai salah satu bentuk usaha pada keterampilan membaca siswa dengan membuat buku yang berisikan cerita yang variatif, bermanfaat dan layak untuk dibaca.

Tahapan kedua yaitu pemilihan sumber isi buku cerita bergambar. Tahap selanjutnya pemilihan format dilakukan untuk merancang desain untuk pembuatan buku cerita bergambar meliputi pemilihan konten, isi, ilustrasi serta layout. Canva dan aplikasi Smart app Creator menjadi aplikasi pembantu dalam pembuatan buku cerita bergambar.

Tahapan ketiga yaitu pembuatan Format Media Pembelajaran Buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan berisikan beberapa komponen, dijelaskan pada tabel format media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart apps creator* sebagai berikut:

Tabel 3.1 Format Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis aplikasi *Smart Apps Creator*

No	Tampilan	Deksripsi
1	Cover Depan	Bagian depan cover berisi judul buku, nama penulis dan ilustrasi yang menarik Sampul depan menampilkan ilustrasi yang menarik dan gambar seorang anak Sekolah dasar dengan senyum ceria sambil memegang celengan.
2.	Prakata	Berisi ucapan puji syukur, tujuan pembuatan buku, penjelasan buku, ucapan terimakasih

3.	Petunjuk penggunaan	Berisi penjelasan petunjuk penggunaan Terdapat gambar seseorang guru yang sedang menjelaskan
4	Kompetensi dasar dan Tujuan pembelajaran	Berisi tabel pemetaan kompetensi dasar dan Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
5	Sinopsis	Berisi ringkasan cerita tentang petualangan anak-anak SD dalam menabung di bank untuk mencapai barang atau impiannya tercapai. Highlight motivasi tentang nilai-nilai keuangan dan kerja sama
6	Pengenalan tokoh	Berisi pengenalan tokoh yang akan muncul dalam Buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> .
7	Isi cerita (Naskah)	Berisi penyajian materi berupa gambar didominasi warna yang menarik yang memuat pembelajaran Bahasa Indonesia serta dilengkapi dengan sound music di dalam aplikasi
8	Evaluasi Kuis	Berisi soal pilihan ganda, terdapat interactive langsung muncul skor hasil pengerjaan dan reaksi hasil jawaban benar dan salah
9	Tentang penulis	Berisi data diri penyusun Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> .

Berdasarkan tabel tersebut format buku cerita bergambar memiliki 3 bagian yaitu bagian awal, isi, dan bagian akhir. Di bagian awal terdapat cover, kata pengantar, dan petunjuk penggunaan, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta daftar isi, di bagian isi terdapat

sinopsis, pengenalan tokoh dan isi cerita, sedangkan untuk bagian akhir terdapat evaluasi kuis dan penjelasan tentang penulis.

2) Pengembangan

Pada proses pengembangan hal ini dilakukan pertama kali merancang draft awal dari buku cerita bergambar, kemudian draft yang disusun dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah disetujui maka proses pembuatan ilustrasi serta layout di buat menggunakan aplikasi Canva untuk membuat ilustrasi baground setelah selesai membuat ilustrasi baground lalu di masukan pada aplikasi *Smart Apps Creator* untuk di desain lebih menarik dengan berbagai fitur animasi. Buku bergambar disusun berdasarkan format buku bergambar dan dirancang berdasarkan tema. Sesudah produk dibuat, langkah selanjutnya adalah validasi produk yang melibatkan ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi.

Pada proses pengembangan dilakukan beberapa kegiatan seperti penulisan naskah, pembuatan sketsa, membuat ilustrasi, mewarnai ilustrasi, dan menyusun buku cerita bergambar sesuai dengan isi cerita. Setelah produk selesai dalam proses pengembangan juga terdapat proses validasi dimana para ahli menilai dan memberikan masukan terhadap produk yang sudah di buat lalu penelitian merevisi sesuai dengan penjelasan ketiga ahli.

Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut, yaitu :

- a) Ahli bahasa menguji kelayakan produk dari segi bahasa. Ahli bahasa merupakan seorang yang ahli dalam bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap produk dan menguji kelayakannya dari segi bahasa.
- b) Ahli media untuk menguji kelayakan produk dari segi desain atau tampilan produk. Ahli media dalam pengembangan buku cerita bergambar merupakan seorang ahli dalam bidang ilmu komputer dan desain. Ahli media memberikan penilaian dan saran terhadap produk dan menguji kelayakan produk dari segi media atau desain.
- c) Ahli materi menguji kelayakan produk dari segi materi. Ahli materi merupakan seorang guru kelas IV. Ahli materi merupakan guru kelas IV yang di pilih setelah melakukan pertimbangan bahwa hal tersebut dilakukan karena yang bersangkutan memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas. Ahli materi memberikan penilaian terhadap produk dari segi materi dan saran yang mengaitkan secara umum pada tema dengan materi aku gemar menabung.

Berikut nama validator dalam pengembangan buku cerita bergambar Aku Gemar Menabung.

Tabel 3.2 Nama Validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/lembaga
1.	Ainiyah Ekowati ,M.Pd	Ahli bahasa	Universitas Pakuan
2.	Dia Aprilia Yahya, S.Pd	Ahli materi	SDN Semplak 1
3.	Agung Prajuhana Putra,M.Kom.,.	Ahli media	Universitas Pakuan

3) Implementasi

Setelah melalui proses validasi ahli dan menerima beberapa saran untuk memperbaiki buku cerita gambar, penulis melakukan perbaikan pada buku cerita bergambar agar menjadi produk yang lebih baik. Setelah perbaikan penulis menguji produknya . Tes dilakukan terhadap 28 siswa di SDN Semplak 1 kelas IV selanjutnya siswa memberikan respon terhadap penggunaan instrument yang ada pada buku cerita bergambar. Kuesioner merupakan alat untuk mengukur kesesuaian buku bergambar yang sedang di kembangkan.

4) Evaluasi

Pada tahap evaluasi, siswa menerima angket tentang buku bergambar yang mereka gunakan. tujuan dan evaluasinya adalah untuk menentukan apakah buku bergambar sesuai untuk pemahaman bacaan siswa dan apakah cocok sebagai data tambahan untuk pemecahan masalah. Hasil yang diperoleh dari survei menjadi masukan jika ada yang perlu diperbaiki. Jika mendapatkan respon baik, maka buku cerita bergambar telah selesai dikembangkan.

B. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Semplak 1 Kota Bogor yang beralamat di Jalan raya semplak RT 04/RW 06, semplak, kecamatan Bogor barat, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat, 16114.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai dari bulan November pada tahun pelajaran 2023/2024 secara bertahap. Masa pelaksanaan tersebut terhitung dari penyusunan proposal penelitian sampai laporan hasil penelitian. Waktu pelaksanaan dapat dilihat dari jadwal kegiatan pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Kegiatan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan (2023)		Bulan (2024)							
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
1	Penyusunan Proposal	■	■								
2	Seminar Proposal		■								
3	Perbaikan Proposal			■	■						
4	Pra penelitian dan Bimbingan Skripsi					■	■	■			
5	Pengembangan Produk					■	■	■			
6	Validasi Ahli							■			
7	Revisi							■			
8	Penelitian								■		
9	Pengolahan Data Hasil Penelitian								■		
10	Laporan Hasil Penelitian								■		

C. Populasi, Sampel, dan subjek penelitian

1. Populasi

Populasi terdiri dari kelompok yang di dalamnya terdapat objek-objek yang memiliki ciri yang sama. Populasi pada pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar adalah kelas IV semester genap SDN Semplak 1.

2. Sampel

Sampel pada pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar siswa kelas IV-D SDN Semplak 1 berjumlah 28 siswa.

3. Subjek penelitian

Subjek pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator yang terdiri dari tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Subjek kedua adalah siswa kelas IV SDN Semplak 1 yang menjadi responden sebanyak 28 siswa, materi aku gemar menabung.

D. Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian

1. Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan dua metode yaitu angket, observasi, dan wawancara. Angket digunakan sebagai penilaian ahli dan mengkonfirmasi tanggapan siswa dan guru. Observasi wawancara saat ini digunakan sebagai langkah dalam analisis kebutuhan.

a. Angket

Instrumen angket digunakan sebagai penilaian validasi untuk data ahli bahasa, media, dan materi, serta respon guru dan siswa terhadap produk yang digunakan.

b. Observasi dan wawancara

Observasi dan wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi yang berhubungan dengan kebutuhan dalam pembelajaran di sekolah. Dilakukan wawancara dengan wali kelas tentang media pembelajaran yang kurang variatif dan monoton, kegiatan membaca di sekolah, dalam proses pembelajaran. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan mencari solusi untuk memenuhinya

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat bantu yang digunakan oleh peneliti ketika mengumpulkan data. Tujuannya agar penelitian menjadi lebih sistematis dan objektif. Data yang objektif akan menghasilkan kesimpulan yang objektif mengenai produk yang dikembangkan.

a. Lembar Observasi

Lembar observasi diperlukan dalam melakukan pengamatan. Dengan menyusun lembar observasi maka pelaksanaan kegiatan pengamatan menjadi lebih terencana dan terarah sehingga memudahkan dalam menganalisis masalah, kebutuhan dan karakteristik peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung,

Tabel 3.4 Lembar Observasi Peserta Didik

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru		
2	Peserta didik menggunakan buku tematik kurikulum merdeka dalam pembelajaran		
3	Peserta didik menggunakan media pembelajaran selain buku		
4	Peserta didik memiliki buku pegangan selain buku paket		
5	Media yang digunakan oleh guru dapat memudahkan peserta didik		
6	Peserta didik terlihat bersemangat dalam pembelajaran		
7	Perlu adanya pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar		

b. Lembar Wawancara

Lembar wawancara dilakukan kepada seorang guru kelas IV-D Sekolah Dasar Negeri Semplak 1 Kota Bogor, dengan tujuan untuk mengetahui informasi pada proses pembelajaran di kelas, memperoleh data mengenai kemampuan dan latar belakang peserta didik, serta menemukan inovasi media pembelajaran yang diharapkan untuk kegiatan belajar mengajar.

Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran?	
2.	Media pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran?	
3.	Apakah terdapat buku pegangan lain selain buku tema yang digunakan oleh ibu?	
4	Bagaimana latar belakang peserta didik pada faktor kesiapan pembelajaran digital?	
5	Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kesulitan dalam pembelajaran	
6	Apakah terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran?	
7	Apakah ibu sudah pernah membuat media pembelajaran elektronik berupa buku cerita bergambar?	
8	Menurut ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran saat ini?	
9	Apakah ibu setuju jika saya mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis digital	

b. Angket

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan dari produk media pembelajaran Buku Cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* oleh ahli Media, ahli Bahasa, dan ahli

materi. Angket validasi bertujuan untuk memperoleh nilai dan saran dari para ahli mengenai produk yang dikembangkan

1) Lembar Angket Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media berisikan indikator pada aspek media yang terdapat dalam Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis *Smart Apps Creator*. Lembar angket validasi diberikan kepada validator ahli media.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Media	Estetika	1 s/d 2
	Kejelasan Cerita	3
	Kesesuaian dengan format	4 s/d 5
	Desain	6 s/d 10

2) Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa berisikan indikator pada aspek bahasa yang tertuang dalam Media Buku Cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*. Lembar angket validasi ahli bahasa diberikan kepada validator ahli bahasa.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Bahasa	Penggunaan Bahasa yang baik dan benar	1
	Keterbacaan	2,3
	Kesesuaian Bahasa dengan anak SD	4
	Kesesuaian pemilihan bahasa	5,6,7,8,9,10

3) Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi berisikan indikator pada aspek materi yang terdapat pada media pembelajaran Buku cerita bergambar. Lembar angket diberikan kepada guru yang mengajar di kelas IV-D SDN Semplak 1 Kota Bogor.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Materi	Kesesuaian dengan Tema pembelajaran	1
	Kesesuaian materi dengan indikator tujuan pembelajaran	2,3,4
	Kebenaran Konsep sesuaian Bahasa dengan anak SD	5,6
	Miskonsepsi	7
	Kelayakan materi	8,9,10

4) Angket respon peserta didik

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan responden siswa terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* melalui instrumen yang diberikan kepada siswa Instrumen ini berupa angket hasil respon siswa untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Dibawah ini adalah angket yang ditanyakan dalam angket respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*.

Tabel 3.9 Angket respon siswa

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Smart Apps creator</i> yang disajikan sangat menarik					
2.	Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> membantu saya dalam memahami materi					
3.	Warna yang digunakan Buku cerita bergambar menarik perhatian					
4.	Buku Cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> Mudah digunakan					
5.	Saya tertarik untuk membaca materi buku cerita bergambar pada media <i>Smart Apps Creator</i>					
6.	Gambar dan huruf Buku Cerita bergambar sangat jelas					
7.	Alur cerita yang disajikan dalam Buku Cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> jelas dan mudah dipahami					
8.	Isi Buku Cerita bergambar dapat saya pahami dengan mudah					
9.	Buku Cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> dapat membantu saya untuk belajar					
10.	Bahasa dalam Buku Cerita bergambar mudah di pahami					

F. Teknik analisis data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Semplak 1. Data yang diperoleh juga berupa saran dan komentar dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Data-data yang

dikumpulkan lalu diuraikan secara singkat lalu diambil kesimpulan dan melakukan tindakan terhadap produk yaitu buku cerita bergambar.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui angket pernyataan yang diberikan kepada para ahli untuk memberikan penilaian kelayakan produk pengembangan, yaitu buku cerita bergambar materi aku gemar menabung. Angket yang di berikan kepada guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui respons guru dan siswa terkait produk, yaitu media pembelajaran buku cerita bergambar materi aku gemar menabung.

a. Validasi ahli

Validasi ahli berupa lembar penelitian yang diberikan kepada ahli yang berisi pernyataan yang menyatakan kelayakan materi, media, dan bahasa pada buku cerita bergambar. Para ahli materi, media, dan bahasa memberikan skor, skor tersebut menggunakan skala perhitungan 1 sampai 5, dengan keterangan disetiap skor yaitu: 1 = tidak baik, 2= kurang baik, 3= cukup baik, 4= baik, 5= sangat baik. Dihitung menggunakan rumus berikut. Presentase jawaban = skor yang diperoleh : skor maksimal x 100% kemudian untuk hasil akhir dari validasi akan dimasukan ke dalam kriteria kelayakan sebagai berikut

Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1.	≤ 21%	Sangat tidak layak
2.	21%-40%	Tidak layak
3.	41%-60%	Cukup layak
4.	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat layak

b. Analisis Respons Guru dan Siswa

Data respons guru dan respons siswa mengenai media pembelajaran buku cerita bergambar dianalisis menggunakan kuisioner. Hasil respons guru dan respons siswa mengenai buku cerita bergambar dianalisis menggunakan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.11 Skala penilaian respons guru dan siswa

Penilaian	Kriteria
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sugiyono, 2019: 147)

Tabel 3.12 Kriteria respons guru dan siswa

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1.	≤ 21%	Sangat tidak layak
2.	21%-40%	Tidak layak
3.	41%-60%	Cukup layak
4.	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan jika presentase yang didapatkan lebih dari 80% maka Media pembelajaran Buku Cerita

bergambar dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan, jika presentase yang didapatkan kurang dari 80% dan lebih dari 61% maka media pembelajaran buku cerita bergambar layak digunakan, jika presentase yang didapatkan kurang dari 61% dan lebih dari 41% maka media pembelajaran buku cerita bergambar cukup layak untuk digunakan. Dan jika presentase yang didapatkan kurang dari 41% dan lebih dari 21% maka media pembelajaran buku cerita bergambar kurang layak digunakan, sedangkan presentase yang didapatkan kurang dari 20% maka media pembelajaran buku cerita pembelajaran sangat kurang layak digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam pengembangan media pembelajaran Buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1. Tahapan Analisis

Tahapan ini menjadi sesi awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam sesi ini peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas guru kelas IV-D untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 25 Maret 2024 yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan guru

Peneliti melaksanakan observasi serta wawancara kepada wali kelas IV guna untuk memperoleh data serta kebutuhan peserta didik dimana guru hanya memakai sumber belajar buku paket serta buku LKS sesekali memakai media perantara semacam power point, dan quiziz tetapi tidak sering digunakan sehingga siswa merasa cepat bosan serta kurang mempunyai minat membaca dalam pendidikan, terlebih bila sehabis pelajaran berolahraga konsentrasi siswa sedikit menyusut dalam pembelajaran sebab media pembelajaran yang

digunakan kurang variatif serta inovatif, siswa cenderung lebih tertarik pada media interaktif dan menarik seperti cerita bergambar dan permainan serta buku bacaan yang belum lengkap, Guru mengharapkan terdapatnya media pembelajaran yang efektif serta menarik untuk belajar agar peserta didik lebih bergairah serta berkonsentrasi dalam belajar. Maka dari itu hasil analisis tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* selaku alternatif bahan buku bacaan berbasis teknologi dengan harapan bisa membantu peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

SDN Semplak 1 Kota Bogor menggunakan kurikulum merdeka secara bertahap sejak tahun 2021 menggunakan buku paket dan buku LKS sebagai sumber belajar. Pada penelitian ini dipilih Tema Bertukar atau Membayar dengan materi Aku gemar menabung dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Analisis kebutuhan peserta didik

Peneliti melaksanakan observasi kelas serta wawancara langsung untuk mendapatkan data tentang kondisi serta kebutuhan peserta didik dan permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran pada wali kelas IV-D SDN Semplak 1 Bogor. Sehabis melaksanakan wawancara, peneliti menemukan permasalahan yang jadi dasar dalam pengembangan produk ialah, kurang variatif nya

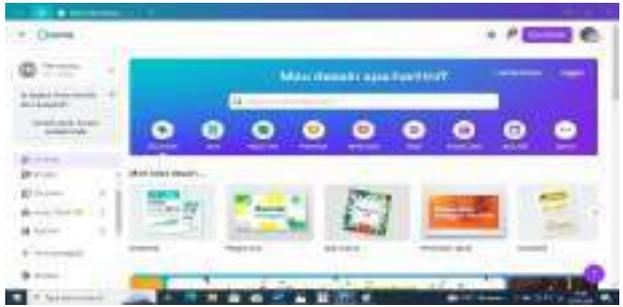
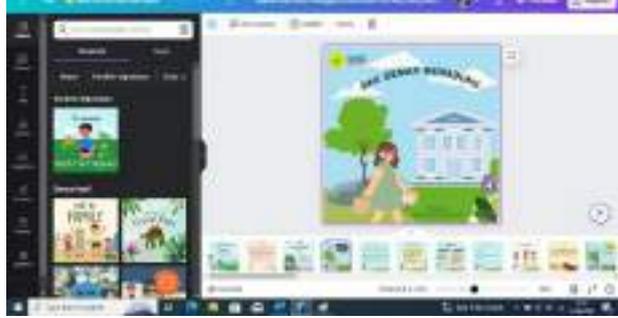
pemakaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru, guru hanya memakai buku paket serta buku LKS dalam pembelajaran dan sesekali memakai media perantara lain semacam power point serta quiziz membuat siswa merasa cepat bosan. Padahal di era teknologi ini, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik sebagai sumber belajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi, karena pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik merasa cepat bosan dan kurangnya ketertarikan minat dalam membaca.

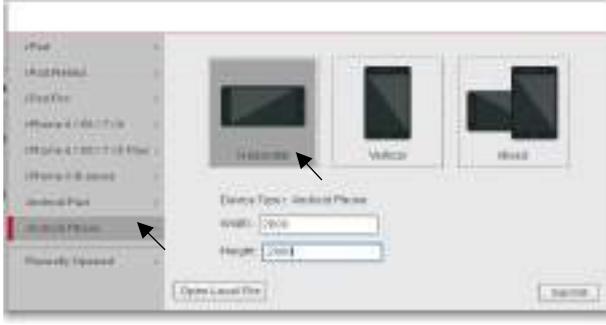
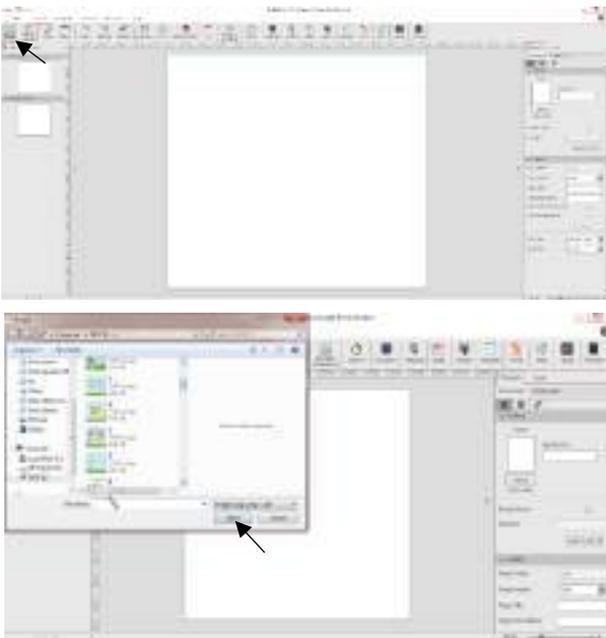
Peneliti melakukan penelitian di kelas IV-D SDN Semplak 1 Bogor dengan jumlah 28 peserta didik. Proses uji coba dan penelitian respon peserta didik terhadap Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi aku gemar menabung sangat layak digunakan. Penggunaan Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* ini, peserta didik menjadi lebih memahami materi yang disampaikan serta menambah minat membaca melalui materi buku cerita bergambar, peserta didik juga mengatakan bahwa setelah menggunakan produk media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* lebih bersemangat dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

2. Tahapan Desain (Perancangan)

Desain tampilan Buku cerita bergambar memiliki beberapa tahapan: Tahapan pertama dimulai dengan menyesuaikan buku cerita bergambar dengan tema pada cerita, yakni materi Aku gemar menabung. Hal tersebut berkaitan dengan materi pembelajaran, yaitu pada Tema Bertukar atau membayar. rancangan desain ini meliputi pemilihan template, pilihan animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Langkah selanjutnya merancang media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*.

Tabel 4.1 Tahapan Rancangan Desain

No	Tahapan	Deksripsi
1.		Canva ialah aplikasi utama yang digunakan buat membuat desain media pembelajaran buku cerita bergambar. Sehabis masuk cari template serta desain cocok yang di inginkan.
2.		Berikutnya, bila telah mendesain sketsa buku cerita bergambar untuk materi pembelajaran kemudian bila telah selesai jangan lupa di save terlebih dulu desain yang telah terbuat.

<p>3.</p>	 	<p>Setelah itu masuk ke aplikasi <i>Smart Apps Creator</i>, <i>Smart Apps Creator</i> ialah aplikasi yang digunakan periset untuk mengembangkan buku cerita bergambar yang hendak disajikan dalam media interaktif. Klik yes, serta tunggu sebagian detik.</p> <p>Selanjutnya pilih horizontal dan pilih android phone. Jika sudah klik submit</p>
<p>4.</p>		<p>Langkah berikutnya memasukan desain buku cerita bergambar serta kuis yang sudah terbuat melalui canva. Klik image, seleksi desain yang hendak di masukan ke slide, kemudian klik open</p>

5.		<p>Otomatis slide hendak semacam ini, bila mengubah nama klik kanan seleksi Rename Section serta bila mau menaikkan slide klik kanan serta seleksi New Section.</p> <p>Jika ingin menambah slide di halaman yang sama klik kanan new page.</p>
6.		<p>Tampilan atas terdapat sebagian fitur buat mengedit, supaya desain nampak menarik</p>
7.		<p>Tampilan setelah membuat cover buku cerita bergambar</p>

8.



Memasuki prakata, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, Daftar isi, pengenalan tokoh, dan synopsis dari bukucerita bergambar yang sudah kita buat

9.



Halaman 1-14 memasuki desain alur cerita



10.		Halaman 15 berisi siap-siap untuk melakukan kuis evaluasi
11.		Halaman 16-25 berisi tentang kuis evaluasi

SKOR

2. Supaya kita dapat menabung, maka ikuti cara di bawah ini, kecuali...



- A. Menabung barang bekas ke dalam.
- B. Menabung dalam tabung.
- C. Menabung di tempat yang berlimpah barang bekas.
- D. Menabung barang bekas yang sudah.

SKOR

3. Berikut ini merupakan alat berupa celengan yang dapat digunakan sebagai tempat untuk menabung dari barang bekas kecuali



- a. kaleng
- b. botol
- c. tas kertas
- d. kotak makan

SKOR

4. Perhatikan teks berikut!

1. Gajikan dengan pelayanan seperti halnya kita pergi, tetapi ada rekening, dan telapak HTF akan ada uang tua.

2. Dapatkan beasiswa karena uang tua.

3. Dapatkan dokumen pelayanan ke rumah tua.

4. Tunggulah untuk persediaan dari rekening rekening dari pegawai bank.

5. Setelah itu, sudah ada rekening.

Harap membaca setiap langkah langkah yang tertera pada teks di atas. Teks yang akan kita baca...



- a. Teks fabel tentang cara menabung
- b. Teks fabel tentang cara menabung rekening
- c. Teks prosedur tentang cara menabung
- d. Teks prosedur tentang cara menabung rekening

SKOR

5. Maya menabung di bank ABC. Kata yang menunjukkan predikat dalam kalimat tersebut adalah....



- a. maya
- b. menabung
- c. di bank ABC
- d. tidak ada predikat dalam kalimat tersebut

SKOR

6. Salah satu manfaat menabung yang disebutkan dalam teks "Aku Demar Menabung" adalah

A. Mendapatkan hadiah dari bank
 B. Mendapat uang saku tambahan dari guru di sekolah
 C. Menawar untuk dan berurusan di bank manapun
 D. Mengakui kesalahan dan penyesalan



SKOR

7. Untuk dapat menabung di bank, diperlukan....

a. buku catatan dan pipen
 b. keahlian komputer dan internet
 c. kartu identitas dan uang tunai
 d. alat musik dan bakat menyanyi



SKOR

8. Menabung dapat memberikan banyak manfaat bagi individu dan masyarakat. Berikut ini yang bukan merupakan manfaat menabung bagi masyarakat adalah....

A. Mendapatkan penghasilan tetap
 B. Mendukung pertumbuhan ekonomi
 C. Mendapatkan tingkat kesejahteraan
 D. Mendapatkan stabilitas dalam keuangan



SKOR

9. Menabung merupakan kebiasaan yang baik dan perlu ditanamkan sejak dini. Berikut ini yang bukan merupakan alasan mengapa anak-anak perlu menabung adalah....

a. Belajar menabung sebagai disiplin diri
 b. Menikmati rasa puas dan bangga atas penabungannya
 c. Menanamkan kebiasaan baik untuk ke depannya
 d. Menabung sebagai tabung yang digunakan dengan uang saku



		
12.		Halaman 26 berisi tentang skor akhir
13.		Jika semua nya sudah selesai dan file akan di simpan klik smart dan pilih output Lalu pilih android, kemudian beri nama aplikasi tersebut. Jika sudah klik <i>submit</i> , setelah itu file akan tersimpan

Pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* bisa membuat media pembelajaran buku cerita bergambar lebih menarik serta instan digunakan dalam proses pendidikan. Setelah itu produk bisa diakses tanpa memakai jaringan internet dengan menggunakan laptop, computer, ataupun hp. Hingga diharapkan pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini bisa membuat pendidikan jadi lebih instan, efisien, serta fleksibel.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ketiga pengembangan. Tahap ini validasi kepada para ahli. Validasi ahli ialah aktivitas evaluasi yang dilakukan oleh beberapa ahli (Validator) sesuai bidangnya, yang bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran buku cerita bergambar yang dikembangkan layak untuk dibesarkan. Dalam perihal ini merupakan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* pada materi aku gemar menabung. Saran serta kritik dari validator jadi penilaian serta revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Produk validasi oleh tiga ahli dari 3 bidang yang berbeda, ialah terdiri dari ahli media, ahli Bahasa, pakar modul. Pakar media serta pakar Bahasa pada riset ini ialah seseorang dosen di Universitas Pakuan sebaliknya pakar modul ialah seseorang guru di SDN Semplak 1 Bogor, angket digunakan selaku perlengkapan untuk membagikan evaluasi terhadap produk yang dibesarkan dengan melewati sebagian proses revisi pada produk yang dibesarkan.

Produk validasi oleh tiga ahli dari tiga bidang yang berbeda, yaitu terdiri dari ahli media, ahli Bahasa, ahli materi. Ahli media dan ahli Bahasa pada penelitian ini merupakan seorang dosen di Universitas Pakuan sedangkan untuk ahli materi merupakan seorang guru di SDN Semplak 1 Bogor, angket digunakan sebagai alat untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan melewati beberapa proses perbaikan pada produk yang dikembangkan.

a. Ahli Media

Validasi oleh ahli media ini diarahkan untuk mengenali data yang bisa berbentuk kritik serta saran buat membangun ketercapaiannya media yang dikembangkan oleh peneliti dapat jadi produk yang lebih baik. Uji validasi media dicoba pada Selasa bertepatan pada 4 juni 2024 oleh dosen media ialah Agung Prajuhana Putra, M.Kom. Dosen Ilmu Komputer Universitas Pakuan. Aspek yang dinilai meliputi aspek yang terdapat dalam media pendidikan buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*. Hasil validasi oleh pakar media ini dijabarkan yakni :

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli media

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Menggunakan kombinasi warna sesuai dan menarik	5
2.	Ilustrasi gambar sesuai materi	5
3.	Cerita yang disajikan runtun dan sesuai dengan materi pembelajaran	5
4.	Ukuran gambar yang disajikan dalam <i>Smart Apps Creator</i> sudah proposional dan menambah motivasi belajar	4
5.	Tata letak teks bacaan dalam <i>Smart Apps Creator</i> sesuai untuk mempermudah pembelajaran	4
6.	Konsep mudah dipahami	5
7.	Tidak berpeluang miskonsepsi	5
8.	Buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> layak digunakan untuk menjadi media pembelajaran	5
9.	Materi yang ada pada Buku cerita bergambar sesuai dengan karakteristik anak sd	5

10.	Buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> memenuhi kebutuhan materi Aku gemar menabung	5
Total		48
Skor maksimal		5
Skor keseluruhan		50
presentase kriteria		96%
		Sangat layak

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan data hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* sebagai berikut:

- 1) Menggunakan kombinasi warna sesuai dan menarik menunjukkan hasil sangat baik
- 2) Ilustrasi gambar sesuai materi menunjukkan hasil sangat baik
- 3) Cerita yang disajikan runtun dan sesuai dengan materi pembelajaran menunjukkan hasil sangat baik
- 4) Ukuran gambar yang disajikan dalam *Smart Apps Creator* sudah proposional dan menambah motivasi belajar hasil yang baik
- 5) Tata letak teks bacaan dalam *Smart Apps Creator* sesuai untuk mempermudah pembelajaran menunjukkan hasil yang baik
- 6) Konsep mudah dipahami menunjukkan hasil sangat baik
- 7) Tidak berpeluang miskonsepsi menunjukkan hasil sangat baik
- 8) Buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* layak digunakan untuk menjadi media pembelajaran menunjukkan hasil sangat baik

- 9) Materi yang ada pada Buku cerita bergambar sesuai dengan karakteristik anak sd menunjukkan hasil sangat baik
- 10) Buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* memenuhi kebutuhan materi Aku gemar menabung menunjukkan hasil sangat baik

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Aku gemar menabung dapat di presentase melalui rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan angket yang berisikan 10 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 dengan kategori penilaian maka dari 10 pertanyaan tersebut dapat diperoleh nilai maksimal 50

$$\text{Nilai} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Apabila dilihat atau disesuaikan dengan tabel kelayakan dan hasil penilaian yang diperoleh, maka produk yang dikembangkan dapat dikatakan "Sangat layak" dengan nilai 96% artinya produk media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* dianggap layak untuk diimplementasikan dan digunakan dalam pembelajaran di sekolah. ada beberapa hal yang sebelumnya harus diperbaiki agar produk media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis

Smart Apps Creator yang dikembangkan menjadi lebih baik dan bisa digunakan di sekolah:

Berikut beberapa perubahan tampilan media yang telah diberi komentar dan saran dari ahli media. Maka ahli media memberi masukan sebagai berikut :

1. Di tambahkan elemen desain Music background
2. Prinsip desain seperti keselarasan, keseimbangan bisa di optimalkan(ukuran font disesuaikan.)

Tabel 4.3 revisi Media pembelajaran buku Cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* oleh ahli media

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p data-bbox="272 1688 778 1724">Tidak dilengkapi backsound Musik</p>	 <p data-bbox="884 1664 1522 1738">Sudah dilengkapi backsound musik melalui fitur BGM</p>



b. Ahli Bahasa

Ahli Bahasa dalam pengembangan ini dilakukan pada hari Rabu 5 juni 2024 oleh dosen Bahasa yaitu Ainiyah Ekowati, M.Pd. Dosen Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia Universitas Pakuan. ahli Bahasa ini memberikan saran terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* dapat menjadikan produk yang lebih baik. Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*. Hasil validasi oleh ahli Bahasa ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Penulisan teks bahasa sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).	5
2.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	5
3.	Kosakata mudah dipahami.	5
4.	Bahasa yang digunakan bahasa sehari-hari sesuai dengan karakteristik anak SD.	5
5.	Ketepatan dalam memilih Bahasa dalam menggunakan isi cerita	5
6.	Konsisten dalam penggunaan istilah.	5
7.	Kalimat yang dipilih sudah mewakili isi pesan yang disampaikan.	5
8.	Penggunaan Bahasa efektif dan efisien.	5
9.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.	5
10.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	5
Total		50
Skor maksimal		5
Skor keseluruhan		50
Presentase		100%
Kriteria		Sangat layak

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan data hasil validasi oleh ahli Bahasa terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* sebagai berikut:

1. Penulisan teks bahasa sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) menunjukkan hasil sangat baik
2. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami menunjukkan hasil sangat baik
3. Kosakata mudah dipahami menunjukkan hasil sangat baik
4. Bahasa yang digunakan bahasa sehari-hari sesuai dengan karakteristik anak SD menunjukkan hasil sangat baik

5. Ketepatan dalam memilih Bahasa dalam menggunakan isi cerita menunjukkan hasil sangat baik
6. Konsisten dalam penggunaan istilah menunjukkan hasil sangat baik
7. Kalimat yang dipilih sudah mewakili isi pesan yang disampaikan menunjukkan hasil sangat baik
8. Penggunaan Bahasa efektif dan efisien menunjukkan hasil sangat baik
9. Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit menunjukkan hasil sangat baik
10. Bahasa yang digunakan komunikatif menunjukkan hasil sangat baik

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Aku gemar menabung dapat di presentase melalui rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan angket yang berisikan 10 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 dengan kategori penilaian maka dari 10 pertanyaan tersebut dapat diperoleh nilai maksimal 50

$$\text{Nilai} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Apabila dilihat atau disesuaikan dengan tabel kelayakan dan hasil penilaian yang diperoleh, maka produk yang dikembangkan dapat dikatakan “Sangat layak” dengan nilai 100% artinya produk media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*

dianggap sangat layak untuk diimplementasikan dan digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Namun ada beberapa hal yang sebelumnya terdapat revisi yang harus diperbaiki agar produk media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan menjadi lebih baik dan bisa digunakan di sekolah:

Berikut beberapa perubahan tampilan media yang telah diberi komentar dan saran dari ahli bahasa. Maka ahli bahasa memberi masukan sebagai berikut :

1. Di tambahkan identitas kelas
2. Mengganti kata pengantar menjadi Prakata dan perbaiki kata
3. Tulisan sejajar dengan angka dan mengganti langkah petunjuk dan kalimat akhir belum diberi titik
4. Tulisan font menggunakan huruf kapital dan huruf kecil

Tabel 4.5 Revisi Media pembelajaran buku Cerita bergambar berbasis

Smart Apps Creator version 3 oleh ahli bahasa

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p data-bbox="268 1128 724 1167">Tidak dilengkapi identitas kelas</p>	 <p data-bbox="922 1128 1401 1167">Sudah dilengkapi identitas kelas</p>
 <p data-bbox="209 1870 783 1955">Kata pengantar diganti menjadi Prakata dan perbaikan kata</p>	 <p data-bbox="890 1870 1437 1955">Telah di perbaiki menjadi Prakata dan perbaikan kata</p>

Sebelum revisi



Tulisan belum sejajar dengan angka dan ganti langkah petunjuk dan kalimat akhir belum diberi titik

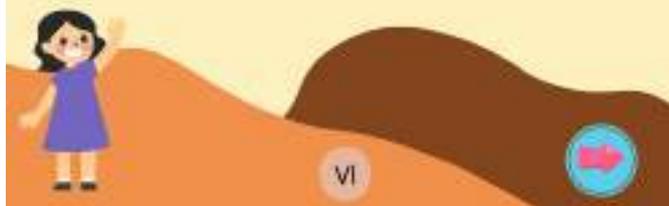
Sesudah revisi



Tulisan sudah sejajar dengan angka dan sudah diperbaiki Langkah penggunaan serta penambahan titik di akhir kalimat

SINOPSIS

Maya adalah seorang anak yang ceria dan penuh semangat. Suatu hari, dia mendapat celengan Piggy dari ibunya yang mengajarkan pentingnya menabung. Meskipun awalnya sulit, Maya mulai menyisihkan uang sakunya sedikit demi sedikit. Dengan tekun dan sabar, akhirnya Maya berhasil mengumpulkan cukup uang untuk membeli sepeda impiannya. Melalui ilustrasi yang penuh warna dan cerita yang hangat, buku ini mengajarkan anak-anak tentang nilai menabung, disiplin, dan perencanaan untuk masa depan.



pada kalimat paragraph kedua melalui ilustrasi yang penuh warna sampai kalimat perencanaan untuk masa depan dihilangkan

SINOPSIS

Maya adalah seorang anak yang ceria dan penuh semangat. Suatu hari, dia mendapat celengan Piggy dari ibunya. Meskipun awalnya sulit, Maya mulai menyisihkan uang sakunya sedikit demi sedikit. Dengan tekun dan sabar, akhirnya Maya berhasil mengumpulkan cukup uang untuk membeli sepeda impiannya.



kalimat sudah di perbaiki dan menjadi lebih ringkas



c. Ahli materi

Ahli materi dalam pengembangan dilakukan pada hari rabu 5 juni 2024 oleh Dia Aprilia Yahya,S.Pd. yang merupakan guru kelas IV-D di SDN Semplak 1 kota Bogor, ahli materi ini memberikan penilaian dan saran terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* dapat menjadikan produk yang lebih baik. Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*. Hasil validasi oleh ahli materi ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.6 validasi ahli materi

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Materi pada Buku Cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan.	5
2.	Materi yang digunakan sesuai dengan indikator yang digunakan.	5
3.	Media buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	5
4.	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik di sekolah dasar.	5
5.	Konsep memenuhi kaidah kontekstual.	5
6.	Konsep mudah dipahami.	5
7.	Tidak berpeluang terjadi miskonsepsi .	5
8.	Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> layak untuk menjadi media pembelajaran.	5
9.	Materi yang ada pada Buku cerita bergambar berbasis <i>Smart apps creator</i> sesuai dengan karakteristik anak SD.	5
10.	Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> memenuhi kebutuhan Materi Aku Gemar Menabung.	5
Total		50
Skor Maksimal		5
Skor Keseluruhan		50
Presentase		100%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan data hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* sebagai berikut:

1. Materi pada Buku Cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan menunjukkan hasil sangat baik
2. Materi yang digunakan sesuai dengan indikator yang digunakan menunjukkan hasil sangat baik
3. Media buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran menunjukkan hasil sangat baik
4. Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik di sekolah dasar menunjukkan hasil sangat baik
5. Konsep memenuhi kaidah kontekstual menunjukkan hasil sangat baik
6. Konsep mudah dipahami menunjukkan hasil sangat baik
7. Tidak berpeluang terjadi miskonsepsi menunjukkan hasil sangat baik
8. Buku Cerita Bergambar berbasis *Smart Apps Creator* layak untuk menjadi media pembelajaran menunjukkan hasil sangat baik
9. Materi yang ada pada Buku cerita bergambar berbasis *Smart apps creator* sesuai dengan karakteristik anak SD menunjukkan hasil sangat baik
10. Buku Cerita Bergambar berbasis *Smart Apps Creator* memenuhi kebutuhan Materi Aku Gemar Menabung menunjukkan hasil sangat baik

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Aku gemar menabung dapat di presentase melalui rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan angket yang berisikan 10 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 dengan kategori penilaian maka dari 10 pertanyaan tersebut dapat diperoleh nilai maksimal 50

$$\text{Nilai} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Apabila dilihat atau disesuaikan dengan tabel kelayakan dan hasil penilaian yang diperoleh, maka produk yang dikembangkan dapat dikatakan “Sangat layak” dengan nilai 100% artinya produk media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* dianggap sangat layak untuk diimplementasikan dan digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Setelah melewati penilaian 3 ahli validasi dan memperoleh data, validasi akan dikonversi untuk mendapat kesimpulan mengenai validasi Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Aku gemar menabung. berikut kesimpulan data hasil penilaian dari 3 ahli, yaitu ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi.

Tabel 4.7 Penilaian Validasi

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	96%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
3.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase penilaian		98%	Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas hasil rata-rata total ketiga validasi ahli dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran buku cerita bergambar

berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Aku gemar menabung “Sangat layak” dengan nilai rata-rata total 98%, artinya media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* sangat layak untuk diimplementasikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah serta layak diuji coba. Selanjutnya akan dibahas mengenai hasil uji coba berupa hasil angket dari respons guru dan siswa.

4. Tahap Implementasi

Setelah melakukan tahap uji validasi dan dinyatakan layak untuk diuji coba maka uji coba lapangan dilaksanakan di SDN Semplak 1 Bogor, hal ini didasari oleh kebutuhan serta permasalahan terkait dengan kurang variatif nya media pembelajaran membuat siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi bosan dan kurang memahami topik pembelajaran, selain itu tidak adanya kegiatan membaca dan ketersediaan buku bacaan disekolah membuat siswa kurang minat membaca. Penerapan dan pengambilan data yang dimaksud untuk melihat respons guru dan respons siswa terhadap Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Aku gemar menabung.

a. Respons Guru

Sebelum uji coba terhadap siswa penulis melakukan uji coba terhadap guru kelas IV guna mengetahui respons guru pada Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* version 3 pada materi Aku gemar menabung. Uji coba dilakukan dengan cara

membaca Media pembelajaran buku cerita bergambar dan memberikan angket yang berisi 10 isian untuk mendapatkan respons terkait Pengembangan Media pembelajaran buku cerita bergambar. Uji coba dilakukan pada guru kelas IV-D, yaitu Dia Aprilia Yahya,S.Pd berikut dipaparkan deksripsi respons guru yang di dapat dengan menggunakan angket setelah menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung

4.8 Hasil penelitian validasi media pembelajaran buku cerita bergambar oleh respons guru

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Buku cerita bergambar sesuai dengan Materi Aku Gemar Menabung	5
2.	Belajar dengan menggunakan Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> dapat membantu memotivasi siswa.	5
3.	Tampilan Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> menarik	5
4.	Gambar pada Buku Cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> mudah dimengerti dan menarik	5
5.	Penyampaian materi dalam Buku cerita bergambar membantu siswa dalam memahami materi Aku gemar menabung	5
6.	Siswa dapat menggunakan Buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> sebagai bahan belajar Ketika tidak ada guru.	5
7.	Buku cerita bergambar dapat membantu potensi siswa dalam kemampuan memahami isi cerita	5
8.	Buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> dapat membantu potensi siswa menjadi pembelajaran yang mandiri.	5

9.	Siswa dapat berulang-ulang menggunakan Buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i>	5
10.	Buku Cerita bergambar dapat merangsang analisis siswa.	5
Total		50
Skor maksimal		5
Skor keseluruhan		50
presentase		100%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan hasil pemaparan di atas penilaian terhadap Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Aku gemar menabung dapat di presentase melalui rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan angket yang berisikan 10 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 dengan kategori penilaian maka dari 10 pertanyaan tersebut dapat diperoleh nilai maksimal 50

$$\text{Nilai} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Apabila dilihat atau disesuaikan hasil respons guru dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan dapat dikatakan "Sangat layak" dengan nilai 100% artinya produk media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* dianggap sangat layak untuk diimplementasikan dan digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

b. Respons siswa

Uji coba Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung dilakukan di SDN Semplak 1 Bogor pada kelas IV-D, didasarkan adanya permasalahan terkait kurang variatif nya penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran, belum adanya pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis digital di sekolah, media pembelajaran yang digunakan cenderung kurang variatif dan kurang menarik, tidak ada kegiatan membaca di sekolah, buku bacaan kurang lengkap membuat peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui respons siswa terkait penggunaan buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung dengan menggunakan angket alat bantu untuk melihat respons siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan, angket tersebut berisi 10 soal. Siswa yang mengikuti uji coba media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* sebanyak 28 siswa kelas IV.

Berikut data hasil angket respons siswa yang diperoleh menggunakan angket setelah penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar pada materi aku gemar menabung.

Respons siswa pada media pembelajaran buku cerita bergambar dapat diketahui dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut hasil rekapitulasi data respons siswa setelah menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung

Tabel 4.9 hasil penelitian validasi respons siswa media buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*

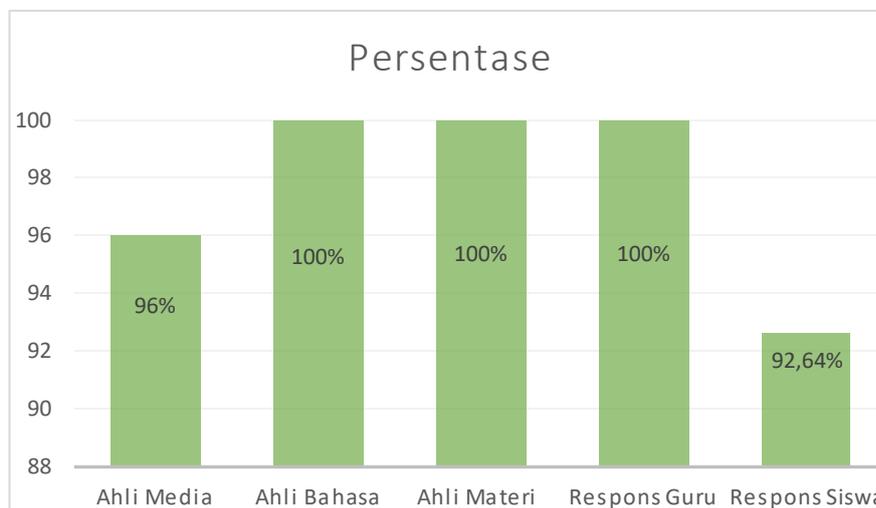
Responden	Jumlah	Skor maksimal	Persentase%	Rata-rata
1	48	50	96	92,64%
2	45	50	90	
3	47	50	94	
4	48	50	96	
5	46	50	92	
6	45	50	90	
7	49	50	98	
8	45	50	90	
9	48	50	96	
10	47	50	94	
11	47	50	94	
12	48	50	96	
13	46	50	92	
14	45	50	90	
15	46	50	90	
16	44	50	88	
17	48	50	96	
18	47	50	94	
19	48	50	96	
20	44	50	88	
21	48	50	96	
22	45	50	90	
23	49	50	98	
24	46	50	92	
25	44	50	88	

26	45	50	90	
27	45	50	90	
28	45	50	90	

Berdasarkan tabel diatas hasil rekapitulasi respons siswa terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung yang dilakukan pada 28 siswa di kelas IV mendapatkan respons yang sangat baik. Hal ini didasari oleh data hasil respons siswa yang berada pada rata-rata persentase 92,64% . dengan respons siswa yang sangat baik terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dikelas dan secara umum tidak adanya revisi yang diberikan oleh siswa.

Berdasarkan pada data diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, menyediakan variasi dan pengalaman baru dalam membaca,serta berfungsi sebagai referensi yang berguna dlserta membantu siswa dalam pembelajaran dikelas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung dapat diterapkan secara efektif dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi Aku gemar menabung.

Gambar 4.1 Presentase hasil validasi dan Respons Guru serta Respons siswa



Berdasarkan gambar diatas secara keseluruhan hasil validasi uji coba pada ahli media, ahli Bahasa, ahli materi, respons guru, respons siswa menunjukkan ahli media memiliki nilai 96%, ahli Bahasa 100%, ahli materi 100%, respons guru 100%, dan respons siswa 92,64%.

5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* hasil yang didapatkan dari angket berfungsi sebagai masukan jika ada yang harus diperbaiki, jika mendapatkan respons baik, maka media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* telah selesai dikembangkan. Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung dilakukan pada 28 siswa di

kelas IV mendapatkan respons sangat baik. Hal ini didasari oleh data hasil respons siswa yang berada pada rata-rata persentase nilai 92,64%, dengan respons siswa yang sangat baik terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas pada materi Aku gemar menabung.

B.Pembahasan

Buku cerita bergambar merupakan sebuah buku yang berisikan sebuah cerita yang menarik dan beragam. Buku cerita bergambar dapat membantu menghilangkan rasa bosan karena didalamnya tidak hanya berisikan tulisan saja namun terdapat gambar yang mewakili atau menggambarkan cerita tersebut. Buku cerita bergambar menjadi salah satu jenis buku yang digemari anak-anak karena keanekaragaman warnanya, gambar mewakili isi cerita mempermudah anak memahami isi cerita tersebut. Buku cerita bergambar adalah buku cerita anak yang mampu menampilkan cerita dan gambar yang disesuaikan dengan selera anak.(Krissandi, 2021). Buku cerita bergambar memudahkan anak dalam memahami pesan pada teks bacaan (Amril & Pransiska, 2021). Buku cerita adalah bentuk cerita yang dibumbui dengan ilustrasi isi cerita yang tampak seperti gambar. Dengan bantuan Buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* anak-anak mulai meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat informasi yang mereka terima. Kemampuan mengingat akan sangat berguna bagi perkembangannya sebagai individu dan makhluk sosial serta memiliki watak dan berbudi pekerti yang baik (Purwani, 2020:182).

Aplikasi *Smart Apps Creator* menjadi salah satu media pembelajaran digital tanpa menggunakan jaringan internet. Sebagai mana di kemukakan (Jaiz, 2022:35-36) dan (Sari, 2023:25) bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat digunakan tanpa paket data atau jaringan internet,

sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Aplikasi ini juga mudah digunakan oleh siapa saja karena tidak memiliki keahlian khusus dalam pemograman.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan sebuah permasalahan yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan buku LKS dan hanya sesekali menggunakan media perantara seperti power point dan quiziz namun jarang digunakan, rendahnya ketertarikan siswa terhadap membaca dan kurangnya ketersediaan buku bacaan di sekolah. Hal tersebut membuat anak merasa tidak memiliki daya tarik terhadap membaca dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran di kelas. Maka dari itu perlu adanya pengembangan dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, hal itu mendasari penulis untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita berbasis *Smart Apps Creator version 3* berjudul *Aku gemar menabung* untuk menyajikan variasi dalam pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* ini menggunakan metode RnD dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap pertama, melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi terkait permasalahan atau kebutuhan di SDN Semplak 1 Bogor khususnya di kelas IV, studi pendahuluan atau analisis kebutuhan menggunakan cara observasi dan wawancara guru kelas dan

juga siswa lalu ditemukan permasalahan bahwa kurang variatif dan kurang menarik nya media pembelajaran yang digunakan, Pembelajaran buku paket dan LKS belum sepenuhnya menjadi faktor yang menumbuhkan minat dan kemudahan peserta didik dalam memahami materi, rendahnya ketertarikan siswa terhadap membaca, lalu menanggapi permasalahan tersebut peneliti mengembangkan Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* sebagai variasi dalam penggunaan media pembelajaran di kelas.

Pada tahap kedua, membuat desain atau perencanaan pada tahap ini peneliti menganalisis tema materi yang sesuai kebutuhan. Terpilihlah Tema bertukar atau membayar pada materi Aku gemar menabung sebagai materi untuk media pembelajaran buku cerita bergambar yang akan dikembangkan. Selanjutnya peneliti merancang draft yang berisikan cerita untuk media pembelaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*.

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan penulisan sketsa terlebih dahulu sesuai dengan alur yang sudah ditulis. Kemudian setelah dibuat sketsa gambar tersebut melalui proses editing canva untuk diberikan warna pada gambar, gambar serta isi cerita digabungkan disusun sesuai alur cerita. Setelah selesai di edit melalui canva lalu background desain gambar tersebut di masukan ke aplikasi *Smart Apps Creator version 3* untuk di edit di berikan efek animasi interaction agar menjadi lebih menarik lagi setelah selesai lalu bisa di simpan berbentuk Aplikasi android, setelah buku cerita

bergambar berbasis *Smart Apps Creator* disusun peneliti melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan kepada para ahli, yaitu Ahli media, ahli Bahasa, ahli materi.

Hasil validasi uji media yang dilakukan oleh Agung Prajuhana Putra, M.Kom diperoleh beberapa kritik dan saran yang telah disebutkan di atas untuk menjadi produk yang lebih baik lagi. Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung masuk kedalam kriteria sangat layak untuk digunakan dan mendapatkan nilai 96% berdasarkan angket penelitian.

Hasil validasi uji bahasa yang dilakukan oleh Ainayah Ekowati, M.Pd diperoleh beberapa kritik dan saran yang telah disebutkan di atas untuk menjadi produk yang lebih baik lagi. Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung masuk kedalam kriteria sangat layak untuk digunakan dan mendapatkan nilai 100% berdasarkan angket penelitian.

Hasil validasi uji materi yang dilakukan oleh Dia Aprilia yahya, S.Pd diperoleh beberapa kritik dan saran yang telah disebutkan di atas untuk menjadi produk yang lebih baik lagi. Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung masuk kedalam kriteria sangat layak untuk digunakan dan mendapatkan nilai 100% berdasarkan angket penelitian. Berdasarkan nilai rata-rata dari ketiga ahli maka media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* mendapatkan nilai 98,66% dan

masuk kedalam kategori sangat layak untuk di gunakan dan diimplemetansikan dalam pembelajaran.

Tahap keempat, setelah melewati tahap validasi ahli produk siap untuk di uji coba lapangan. Pada tahap penerapan media buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* digunakan kepada 28 siswa kelas IV, peneliti membagikan barcode link aplikasi buku cerita bergambar untuk di unduh untuk di baca oleh siswa, setelah siswa membaca media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* mengisi angket berisi 10 soal dan memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar yang telah digunakan. Respons siswa menunjukkan hasil sangat baik dengan memperoleh 92,64% dan mendapatkan repons guru 100%, artinya media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung.

Kebaruan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi aku gemar menabung dapat di jelaskan melalui beberapa aspek :

Penggunaan teknologi : kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Dalam konteks ini, teknologi yang di gunakan adalah aplikasi *Smart Apps Creator*

Interaktivitas : penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini diharapkan akan membantu siswa lebih mudah mengerti materi yang di jelaskan serta menggunakan Kurikukulum merdeka

Belum ada pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar di kelas 4 tersebut sehingga di harapkan dengan adanya pengembangan buku cerita bergambar ini akan membantu siswa lebih mudah memahami tentang elemen membaca aku gemar menabung Dan meningkatkan keterampilan membaca serta meningkatkan motivasi belajar

Akan lebih efektif dengan adanya media pembelajaran buku cerita bergambar dan menyediakan alternative pembelajaran, buku cerita bergambar dalam bentuk aplikasi juga dapat menjadi metode pembelajaran yang lebih flexible. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan dimana saja sesuai kebutuhan mereka, yang meningkatkan aksesibilitas dan keefektifan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan penulis mendapatkan hasil yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia tahun 2020 di Universitas Kristen Satya Wacana “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Buku cerita bergambar memilih tema “Asiknya tolong menolong untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II.

Buku ditinjau oleh 2 ahli materi dan 1 ahli media. Hasil validasi evaluator materi pertama mencapai skor 82% dengan kategori sangat tinggi. Hasil validasi asesor materi sekunder mencapai skor 69% dengan kategori tinggi. Hasil review ahli media mencapai skor 73%, menempatkannya pada kategori tinggi. Sedangkan hasil penelitian yang didapatkan penulis dengan berjudul "Pengembangan Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung mendapatkan hasil rata-rata uji validasi dari ketiga ahli yakni ahli media, ahli Bahasa, ahli materi sebesar 98% yang berarti media pembelajaran buku cerita bergambar yang dikembangkan dengan judul Aku gemar menabung di kategorikan sangat layak untuk digunakan.

Penelitian yang dilakukan penulis juga mendapatkan respon guru sebesar 100% dan rata-rata respon siswa mendapatkan nilai sebesar 92,64% serta siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* dan antusias terhadap kegiatan membaca menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar dengan judul Aku gemar menabung. Terdapat kendala yang dialami pembuatan media pembelajaran buku cerita bergambar yaitu saat ingin memasukan baground desain dan mengedit animasi interaction masa aktif trial aplikasi *Smart Apps Creator nya* sudah habis sehingga harus menggunakan perangkat laptop atau computer untuk mendapatkan trial masa aktif aplikasi *Smart Apps Creator* selama 30 hari.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* Pada materi Aku gemar menabung pada kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Pada proses Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* Pada materi Aku gemar menabung menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan di SDN Semplak 1 terutama di kelas IV dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa serta memperoleh bahwa tergolong rendah dan kurang variatif nya media pembelajaran yang digunakan. Lalu menanggapi permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* sebagai variasi dalam bahan pembelajaran.

Tahap kedua penulis melakukan perencanaan yang menarik sesuai dengan kebutuhan pada tahap ini penulis menentukan pemilihan konten, isi, ilustrasi serta layout buku cerita bergambar.

Pada tahap ketiga penulis melakukan pengembangan berupa mengembangkan rencana yang telah dibuat sebelumnya seperti membuat

ilustrasi, Menyusun layout media pembelajaran buku cerita bergambar, setelah selesai mengedit di canva lalu desain sketsa gambar yang sudah di desain tersebut dimasukan ke dalam aplikasi *Smart Apps Creator* untuk di edit diberi animasi interaction agar menjadi lebih menarik lagi. Setelah produk selesai peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli Bahasa, ahli materi untuk mengetahui kekurangan dan melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan sehingga memperoleh produk akhir.

Tahap keempat, tahap penerapan uji coba dilakukan pada siswa kelas IV sejumlah 28 orang untuk mengetahui respons siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Tahap kelima evaluasi, evaluasi yang diberikan oleh ahli media adalah dengan menambahkan background musik, dan keselarasan font.

Evaluasi yang diberikan ahli Bahasa adalah menambahkan identitas kelas, mengganti kata pengantar menjadi Prakata dan perbaikan kata, tulisan sejajar dengan angka dan mengganti langkah petunjuk dan kalimat akhir belum diberi titik serta tulisan font menggunakan huruf kapital dan huruf kecil, evaluasi yang diberikan yang diberikan oleh ahli materi sangat positif kekurangan tersebut sudah diperbaiki oleh penulis. Respons guru dan siswa pada media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator* adalah Dengan adanya buku cerita bergambar ini membuat peserta didik antusias dan bersemangat dalam kegiatan belajar di kelas.

2. Kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* pada materi Aku gemar menabung berdasarkan hasil validasi dan respon guru serta siswa. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa Media pembelajaran buku cerita bergambar sangat layak digunakan berdasarkan hasil penilaian angket hasil yang diperoleh adalah ahli media mendapatkan persentase 96% yang artinya media pembelajaran buku cerita bergambar sangat layak digunakan. Ahli Bahasa memperoleh presentase sebesar 100% yang artinya media pembelajaran buku cerita bergambar sangat layak untuk digunakan. Ahli materi mendapatkan persentase sebesar 100% yang artinya media pembelajaran buku cerita bergambar sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian serta respons guru memperoleh persentase 100% dan hasil penilaian respons siswa memperoleh persentase 92,64% yang artinya media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator version 3* sangat layak digunakan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran yang dapat dikemukakan adalah:

1. Bagi penelitian lain, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar dengan ilustrasi visualisasi yang jauh lebih baik dan menarik sehingga pembaca mendapatkan gambar yang lebih jelas.

2. Bagi guru, media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator version 3* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan bahan kegiatan literasi alternatif dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana dan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). Media Pembelajaran.
- Amalia, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (Sac) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 26–37.
- Amril, R., & Pransiska, R. (2021). Analisis Buku Cerita Bergambar "Bee Series" Sebagai Media Dalam Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 175–184.
- Amrullah, A. F. (2018). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Pustaka Diniyah.
- Android, b., smart, b., creator, a., kemampuan, m., & kreatif, b. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis android berbantu smart apps creator untuk meningkatkan kemampuan pendidikan matematika universitas peradaban email: vivilutfia31@gmail.com received: februari 2023 ; accepted: maret 2023. 10(1), 770–784.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746–760.
- Faidah, C. N. (2018). Dekonstruksi Sastra Anak: Mengubah Paradigma Kekerasan Dan Seksualitas Pada Karya Sastra Anak Indonesia. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2458>
- Faujjah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- H Helly, A. M., Lagu, D. B., & Blegur, I. K. S. (2022). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 158–168.

<https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.6101>

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Tahta media group.

Hasyim, A. (2019). Metode penelitian dan pengembangan di sekolah.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Jaiz, m. (2022). Pengembangan media pembelajaran ipa berbasis smart apps creator (sac) terintegrasi keislaman pada siswa kelas iv sdn kota pekanbaru. Universitas islam negeri sultan syarif kasim riau.

Krissandi, A. D. S. (2017). Merancang Buku Cerita Bergambar. Universtitas Sanata Dharma.

Kurniasih, N., Ananda Abadi Putri, M., Elysa Lestari, K., & Olivia, V. (2021). Sosialisasi Gerakan Gemar Menabung (GEMABUNG) Sejak Dini dan Meningkatkan Kreativitas Dengan Membuat Celengan dari Bahan Bekas. *Abdimas Indonesian Journal*, 1(2), 105–112. <https://doi.org/10.59525/aij.v1i2.76>

Kurniawan, E., Nizzam, M., Fatikh, M. A., & Rofiq, M. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Dwi Dasa Warsa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 27–38.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.

Maharuli, F. M. (2021). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 7(2), 265–271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>

Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya*, 35(2), 98–111. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p98-111>

Ngura, E. T. (2018). Pengembangan Media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan perkembangan sosial Anak Usia Dini Di TK Maria Virgo Kabupaten Ende. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1), 6–14.

Noer, Sri Hastuti, 2018, *Desain Pembelajaran Matematika: Untuk mahasiswa program studi matematika*: Yogyakarta: Graha Ilmu

- Noviati, W., & Belajar, H. (2022). Jurnal Kependidikan Jurnal Kependidikan. Jurnal Kependidikan, 7(2), 19–27.
- Nur Latifah, Robiatul Munajah, Uswatun Hasanah. (2021). Pengantar Sastra anak Penerbit: Universitas Trilogi 2021.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Misykat, 3(1), 171–187.
- Nursalim, M. P. I. (2018). Manajemen Belajar Dan Pembelajaran. Lontar Mediatama.
- Purwani, R. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Sd Kelas Iv. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 8(2), 180. <https://doi.org/10.30659/j.8.2.180-194>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275.
- Sari, R. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Ipa Materi Menjelajah Angkasa Luar Di Kelas VI Sekolah Dasar. Universitas Jambi.
- Siregar, E. H., & others. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Materi Osteichthyes pada Mahasiswa Biologi 2021 Universitas Negeri Medan. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 6(1), 78–84.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225(87), 48–61.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulastri, N. M. (2021). Jurnal Transformasi Volume 7 Nomor 1 Edisi Maret 2021 PLS FIPP UNDIKMA. *Jurnal Transformasi*, 8(September), 75–80.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis--jenis media dalam pembelajaran. *Jenis--Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1–16.
- Trimansyah, B. (2020). Panduan penulisan buku cerita anak. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, 1.
- Turmono, B. A. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Wall Chart dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa SMP N 2 Majenang Kelas VII A. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan*

Sastra, 5(1), 1–9.

Wahyuni, F. (2021). *Efektivitas bahan ajar bahasa indonesia berbasis multimedia*. 04, 125–129.

Yallah, S. O. R., & Huda, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK N 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1244–1255.

Yaumi, M. (2018). Media Teknologi dan Pembelajaran. In Prenadamedia grouP. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU UTUH MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU%20UTUH%20MEDIA%20DAN%20TEKNOLOGI%20PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf)

Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. Elementary School: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 75--â.

Lampiran

Lampiran 1 : Surat keputusan SK

 <p style="text-align: center;">YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kertal Pas 411, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telp: (0213) 8375638 Bogor</p>															
<p>SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN Nomor : 3492SK/DFKIP/2024</p>															
<p>TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p>															
Merimbang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya pembagian tugas terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk memperoleh ijazah Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus terselesaikan dengan baik. 														
Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 160/KEP/REK/2021, tentang Pembentukan dan Penjangkalan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025. 														
Memperhatikan	<p>Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.</p> <p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p>														
Menetapkan Permane	<table border="0"> <tr> <td colspan="2">Mengangkat sebagai</td> </tr> <tr> <td>Dr. Rabi Helmyal, M.Pd.</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Dita Desbora, M.Pd.</td> <td>Pembimbing Pembimbing</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Nama : DEWI ERIK KUSUMASTUTI</td> </tr> <tr> <td colspan="2">NPM : 637120051</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS SMART APPS CREATOR VERSION 3 PADA MATERI AKU GEMAR MENANJUNG</td> </tr> </table>	Mengangkat sebagai		Dr. Rabi Helmyal, M.Pd.	Pembimbing Utama	Dita Desbora, M.Pd.	Pembimbing Pembimbing	Nama : DEWI ERIK KUSUMASTUTI		NPM : 637120051		Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR		Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS SMART APPS CREATOR VERSION 3 PADA MATERI AKU GEMAR MENANJUNG	
Mengangkat sebagai															
Dr. Rabi Helmyal, M.Pd.	Pembimbing Utama														
Dita Desbora, M.Pd.	Pembimbing Pembimbing														
Nama : DEWI ERIK KUSUMASTUTI															
NPM : 637120051															
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR															
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS SMART APPS CREATOR VERSION 3 PADA MATERI AKU GEMAR MENANJUNG															
Kedua	Kepada yang bersangkutan dibebaskan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.														
Ketiga	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diproses perbaikan secepatnya.														
<p>Direktoran di Bogor 27 Juni 2024</p>  <p style="text-align: center;">Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Nik. Rabi Helmyal, M.Pd. NIP. 19630101200512001</p>															
Tambahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rektor Universitas Pakuan 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan 														

Lampiran 2 : Surat Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375408 Bogor

Nomor : 8359 /WADEK /FKIP/III /2024

25 Maret 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala sekolah SDN Semplak 1 Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama	:	Dewi Utari Kusumastuti
NPM	:	037120051
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU
	:	SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Lampiran 3 : Surat izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kertajati Pos. 452, E-mail: fkp@pakuan.ac.id, Telpox: (0211) 8373608 Bogor

Nomor : B4B7/WADEK /FKIP/VI/2024

04 Juni 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala sekolah SDN Semplak 1 Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Dewi Utari Kusumastuti
NPM : 037120051
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 6 Juni s.d 7 Juni 2024 mengenai: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS SMART APP CREATOR VERSION 3 PADA MATERI AKU GEMAR MENABUNG

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

di n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Dr. Sandi Badiana, M.Pd.

NIR: 11006025469

Lampiran 4: Surat balasan pra penelitian

 NPSN 20238457	PEMERINTAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI SEMPLAK 1 KECAMATAN BOGOR BARAT Jl. Raya Semplak No. 31 Semplak ☎ (0251) 7535164 email: sdssemplaksatu@yahoo.co.id	NSS 101 026 104 054
	SURAT KETERANGAN No : 421/062.SD-Spk1/III/2024	
Yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama	: MOH. HAMZEN, S.Si, M.M	
NIP	: 19670513 198803 1 007	
Pangkat/Gol. Ruang	: Pembina, IV/a	
Unit Kerja	: SDN Semplak 1 Kota Bogor	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Dengan menerangkan bahwa :		
Nama	: DEWI UTARI KUSUMASTUTI	
NIM	: 037120051	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pakuan Bogor	
Sesuai dengan surat Prapenelitian dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan No : 8359/WADEK1/FKIP/III/2024 bahwa nama di atas telah melaksanakan Prapenelitian di sekolah kami.		
Demikian surat keterangan kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, semoga yang berkepentingan maklum adanya.		
 Bogor, 25 Maret 2024 Kepala Sekolah  MOH. HAMZEN, S.Si, M.M NIP. 19670513 198803 1 007		

Lampiran 5 : Surat balasan penelitian

 NPSN 20238457	PEMERINTAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI SEMPLAK 1 KECAMATAN BOGOR BARAT Jl. Raya Semplak No. 31 Semplak ☎ (0251) 7535164 email: sdnsemplak1@yahoo.co.id	N55.101.026.104.054
	SURAT KETERANGAN No : 421/068/SD-Spk 1/V1/2024	
Yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama	: MOH. HAMZEN, S.Si, M.M	
NIP	: 19670513.198803.1.007	
Pangkat/Gol. Rung	: Pembina, IV/a	
Unit Kerja	: SDN Semplak 1 Kota Bogor	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Dengan ini menerangkan bahwa :		
Nama	: DEWI UTARI KUSUMASTUTI	
NIM	: 037120051	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pakuan Bogor	
Telah melaksanakan penelitian Di SD Negeri Semplak 1 Kota Bogor dengan judul : <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Smart Apps Creator Version 3 Pada Materi Aku Gemar Menabung"</i> pada tanggal 6 – 7 Juni 2024.		
Demikian surat keterangan kami buat dengan sebersarnya untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.		
Bogor, 07 Juni 2024 Kepala Sekolah   MOH. HAMZEN, S.Si, M.M NIP. 19670513.198803.1.007		

Lampiran 6 : Surat permohonan validasi Ahli media



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermatu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 741/WADEK 1/FKIP/V/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

27 Mei 2024

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
 FMIPA Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Dewi Utari Kusumastuti
 NPM : 037120051
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : Agung Prajuhana Putra, M.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



H. Dwi Satrio Badiana, M.Pd.
 Telp. 1006 025 469

Lampiran 7 : Surat permohonan validasi Ahli bahasa



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 741/WADEK 1/FKIP/V/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

27 Mei 2024

Yth. Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd.
 Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Selubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Dewi Utari Kusumastuti
 NPM : 037120051
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 ✦ Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Dr. Saeki Pandiana, M.Pd.
 066 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 8 : Surat permohonan validasi Ahli materi



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepanbadian

Nomor : 741/WADEK 1/FKIP/V/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

27 Mei 2024

Yth. Kepala SDN Semplak 1
 di Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Dewi Utari Kusumastuti
 NPM : 037120051
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : Dia Aprilia Yahya, S.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
 NIK. 1.1006.025.469

Lampiran 9 lembar wawancara peserta didik

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru	√	
2	Peserta didik menggunakan buku paket dan buku LKS dalam pembelajaran	√	
3	Apakah peserta didik mempunyai memiliki buku pegangan lain selain buku paket dan LKS?		√
4	Peserta didik menggunakan media pembelajaran selain buku	√	
5	Media yang digunakan oleh guru dapat memudahkan peserta didik untuk belajar		√
6	Peserta didik terlihat bersemangat dalam pembelajaran		√
7	Perlu adanya pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar	√	

Lampiran 10 lembar wawancara guru kelas

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran?	Untuk saat ini menggunakan Kurikulum merdeka
2.	Media pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran?	Terkadang menggunakan Proyektor, pop art
3	Apakah terdapat buku pegangan lain selain buku tema yang digunakan oleh ibu?	Tidak hanya menggunakan buku pegangan guru dan siswa
4	Bagaimana latar belakang peserta didik pada faktor kesiapan pembelajaran digital?	Untuk kesiapan belajar digital anak-anak sudah mengerti apalagi gen z sudah melek teknologi bisa main handphone
5	Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kesulitan dalam pembelajaran	Jarang sarapan agak terhambat konsentrasinya, kalo pelajaran olahraga jika ingin belajar kembali sudah cape
6	Apakah terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran?	Proyektor game quiziz, power point
7	Apakah ibu sudah pernah membuat media pembelajaran elektronik berupa buku cerita bergambar?	Belum pernah
8	Menurut ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran saat ini?	Jika itu menambah anak untuk cepat belajar dan meningkatkan minat membaca saya sangat mendukung untuk mengembangkan aplikasi ini
9	Apakah ibu setuju jika saya mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis digital	Sangat setuju

Lampiran 11 : Rancangan naskah buku cerita bergambar

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA KURIKULUM MERDEKA

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Dewi Utari Kusumastuti
Instansi	: SD Negeri Semplak 1
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / IV
Bab 5	: Bertukar atau Membayar (Aku gemar menabung)
Alokasi Waktu	: 1 jam 30 menit

B. KOMPETENSI AWAL

Membaca

- ❖ Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informasi dan mampu menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks narasi.

Berbicara dan Mempresentasikan

- ❖ Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beragam.

Menulis

- ❖ Peserta didik mampu menulis teks narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam serta informasi yang lebih terperinci dan akurat dengan topik yang beragam.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- ❖ Bergotong royong
- ❖ Mandiri
- ❖ Bernalar kritis
- ❖ Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ LCD & laptop
- ❖ Handphone
- ❖ Buku
- ❖ pulpen

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal.

- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi.

F. PENDEKATAN, MODEL, METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengomunikasikan)

- ❖ Model : *Problem Based Learning*

- ❖ Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca teks “Aku gemar Menabung”, peserta didik dapat membedakan antara ide pokok dan ide pendukung dengan benar. (C2)
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menentukan manfaat dari menabung. (C3)
3. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menganalisis teks prosedur sederhana tentang persyaratan dan prosedur menabung di bank. (C4)

1. B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik memahami ide pokok, ide pendukung, manfaat menabung, dan prosedur menabung di bank.

2. C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apa yang kamu lakukan jika ingin membeli sesuatu?
- ❖ Bagaimana cara kamu menyimpan uang?
- ❖ Bagaimana caranya agar tabungan cepat terkumpul?

Membaca naskah cerita “ Aku Gemar Menabung”

Tokoh :

1. Maya
2. Siti
3. Rani

Sinopsis :

Maya adalah seorang anak yang ceria dan penuh semangat. Suatu hari, dia mendapat celengan piggy dari ibunya. Meskipun awalnya sulit. Maya mulai menyisihkan uang sakunya sedikit demi sedikit. Dengan tekun dan sabar, akhirnya Maya berhasil mengumpulkan cukup uang untuk membeli sepeda impiannya.

“Aku Gemar Menabung”

Hai, namaku Maya! Ayo ikuti ceritaku tentang betapa serunya menabung di bank!, Ini Siti, sahabatku yang ceria. Dia menabung untuk membeli sepeda baru agar bisa bersepeda keliling kota, Rani adalah teman kami yang sangat kreatif. Dia menabung untuk membeli perlengkapan menggambar.

Setiap bulan kami anak-anak SD, senang pergi ke bank untuk menabung, kami belajar cara menabung di bank dengan bantuan petugas yang ramah. Kami memasukkan uang koin ke mesin penyeter tunai dengan hati-hati. Setelah menabung, petugas bank memberikan buku tabungan kami. Kami bisa melihat saldo tabungan kami bertambah setiap kami menabung.

Guru kami mengajari kami bahwa menabung membantu kami belajar mengelola uang, merencanakan masa depan, dan mewujudkan impian kami. Kami bercerita tentang impian kami seperti membeli sepeda baru, buku atau menabung untuk masa depan, selain menabung di bank, kami juga menabung uang di celengan di rumah. Simpan sedikit demi sedikit. Setiap hari membuat tabungan kami bertambah.

Setelah beberapa bulan, kami Kembali ke bank dengan celengan yang penuh. Kami siap untuk menambah tabungan kami, kami merasa bangga dan Bahagia melihat buku tabungan kami semakin bertambah. Menabung di bank ternyata menyenangkan, kami mengajak semua teman-teman untuk gemar menabung. Menabung membantu kita mencapai impian dan belajar mengelola uang dengan baik

Memilih tempat untuk menyimpan adalah pilihan terbaik. Memilih Lokasi Menabung Lebih baik menabung secara rutin daripada menunggu hingga sisa uang tinggal sedikit. Ada banyak tempat untuk dipilih

Di celengan: kelebihan menabung di celengan adalah bisa digunakan sewaktu-waktu Kalian juga bisa memasukkan berapapun uang kalian miliki lalu

Di bank: saat ini sudah banyak bank yang menyediakan rekening untuk anak-anak kelebihan menabung di bank adalah keamanan Selain itu kalian tidak mudah tergoda untuk mengambil tabungan kalian

Di sekolah: Jika di sekolah Kalian ada Koperasi, kalian bisa menabung di sana. Kelebihan menabung di sekolah adalah kalian dapat menyisihkan uang jajan pada hari itu.

Ayo, mari kita semua gemar menabung! Menabung itu menyenangkan dan bermanfaat.

Lampiran 12 : Produk media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator*



<https://drive.google.com/file/d/137xbhWBoIWhvNW3WshU39wk6mycRWAj/view?usp=drivesdk>



Cover



Prakata



Petunjuk penggunaan



Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran



Pengenalan Tokoh



Sinopsis



Halaman 1



Halaman 2



Halaman 3



Halaman 4



Halaman 5



Halaman 7



Halaman 7



Halaman 8



Halaman 9



Halaman 10



Halaman 11



Halaman 12



halaman 13



halaman 14



Siap-siap kuis evaluasi



Kuis nomer 1 s/& 10



SKOR

8. Menabung dapat memberikan banyak manfaat bagi individu dan masyarakat. Berikut ini yang bukan merupakan manfaat menabung bagi masyarakat adalah....

- A. Menambah pendapatan nasional
- B. Mengurangi pengangguran
- C. Mengurangi tingkat kriminalitas
- D. Meningkatkan jumlah penduduk



SKOR

9. Menabung merupakan kebiasaan yang baik dan perlu ditanamkan sejak dini. Berikut ini yang bukan merupakan alasan mengapa anak-anak perlu menabung adalah...

- A. Menabung membantu membangun disiplin diri
- B. Menyediakan dana untuk keperluan darurat
- C. Menikmati rasa puas dan bangga saat mendapatkan tabung
- D. Menabung sebagai sarana yang dapat meningkatkan harga diri



SKOR

10. Ide pokok dalam teks "Aku Gemar Menabung" adalah....

- A. Menabung adalah kebiasaan yang baik
- B. Menabung adalah kebiasaan yang harus dimiliki
- C. Menabung dapat membantu meningkatkan pendapatan
- D. Menabung dapat membantu meningkatkan kualitas hidup



SKOR



Setelah selesai mengerjakan kuis evaluasi maka langsung muncul skor hasil pengerjaannya

Lampiran 13 lembar validasi ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* Pada Materi Aku Gemar Menabung

Peneliti : Dewi Utari Kusumastuti

Validator : AGUNG PRADHANA PUTRA, M.KOM.

Hari/ Tanggal : Selasa, 4 Juni 2024

Petunjuk

1. Mohon bapak/ ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan 5 dengan rincian sebagai berikut 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (baik), 5 (Sangat baik)
3. Jika bapak/ibu berkenan untuk adanya revisi, mohon dapat mengisi bagian saran

Indikator	No	Pertanyaan	Nilai				
			1	2	3	4	5
Estetika	1.	Menggunakan Kombinasi warna sesuai dan menarik					✓
	2.	Ilustrasi gambar sesuai materi					✓
Kejelasan cerita	3.	Cerita yang disajikan runtun dan sesuai dengan materi pembelajaran					✓
Kesesuaian dengan format	4.	Ukuran gambar yang di sajikan dalam <i>Smart Apps Creator</i> sudah proposional dan menambah motivasi belajar				✓	
	5.	Tata letak teks bacaan dalam <i>Smart Apps Creator</i>				✓	

		sesuai untuk mempermudah pembelajaran						
	6.	Konsep mudah dipahami						✓
Miskonsepsi	7.	Tidak berpeluang miskonsepsi						✓
Kelayakan Materi	8.	Buku cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator layak digunakan untuk menjadi media pembelajaran						✓
	9.	Materi yang ada pada Buku cerita bergambar sesuai dengan karakteristik anak sd						✓
	10.	Buku cerita bergambar berbasis smart apps creator memenuhi kebutuhan materi Aku Gemar menabung						✓

Komentar/ Saran Bapak/ ibu secara keseluruhan mengenai Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps creator version 3 ini :

1. Elemen Desain diteliti, ex: Warna

2. Isi/ Materi ex: Keseluruhan, Keseluruhan bisa di anggap
(font kecil bisa diperbesar)

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah Bapak/ Ibu nilai di atas, maka Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis *Smart Apps Creator* Version 3 pada materi Aku Gemar Menabung Ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan

Bogor, ^{4 Juni}..... 2024

Validator/ Penilai



Agung Prajuhana Putra , M.Kom

Lampiran 14 lembar keterangan validasi Ahli media

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Validator : Agung Prajuhana Putra M.Kom.
Jabatan : Dosen Ilmu Komputer
Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis *Smart Apps Creator* version 3 pada materi Aku Gemar Menabung" yang disusun oleh:

Nama : Dewi Utari Kusumastuti
NPM : 037120051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan kisi-kisi instrumennya maka Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis *Smart Apps Creator* version 3 tersebut dinyatakan "**VALID**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 4 Juni 2024

Mengetahui
Pembimbing Utama



Dr. Rais Hidayat, M.Pd
NIK 1.021200958

Pembimbing Pendamping



Dita Destiana, M.Pd
NIK 1.131118.866

Validator



Agung Prajuhana Putra, M.Kom
NIK

Lampiran 15 lembar validasi ahli Bahasa

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Buku cerita Bergambar Berbasis *Smart Apps Creator Version 3* pada Materi Aku Gemar Menabung

Peneliti : Dewi Utari Kusumastuti

Validator : Ainiyah Ekawati, M.pd.

Hari/ Tanggal : 05 Juni 2024

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan 5 dengan rincian sebagai berikut 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (baik), 5 (Sangat baik).
3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya revisi, mohon dapat mengisi bagian saran.

Indikator	No	Pertanyaan	Nilai				
			1	2	3	4	5
Penggunaan bahasa yang Baik dan Benar	1.	Penulisan teks bahasa sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).					✓
Keterbacaan	2.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami.					✓
	3.	Kosakata mudah dipahami.					✓
Kesesuaian dengan Anak SD	4.	Bahasa yang digunakan bahasa sehari-hari sesuai dengan karakteristik anak SD.					✓
Kesesuaian pemilihan Bahasa	5.	Ketepatan dalam memilih Bahasa dalam menggunakan isi cerita					✓

	6.	Konsisten dalam penggunaan istilah.						✓
Kesesuaian Pemilihan Bahasa	7.	Kalimat yang dipilih sudah mewakili isi pesan yang disampaikan.						✓
	8.	Penggunaan Bahasa efektif dan efisien.						✓
	9.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.						✓
	10.	Bahasa yang digunakan komunikatif.						✓

Komentar/ Saran Bapak/ Ibu secara keseluruhan mengenai buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps creator version 3* ini :

Produk sudah dapat diujicobakan di lapangan.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian Bapak/ Ibu di atas, maka media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* pada materi Aku Gemar Menabung dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Bogor, 05 Juni 2024

Validator/ Penilai,



Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Lampiran 16 lembar keterangan validasi ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Validator : Ainiyah Ekowati M.Pd.
 Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis *Smart Apps Creator* version 3 pada materi Aku Gemar Menabung" yang disusun oleh:

Nama : Dewi Utari Kusumastuti
 NPM : 037120051
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan kisi-kisi instrumennya maka Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis *Smart Apps Creator* version 3 tersebut dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 5 Juni 2024

Mengetahui
 Pembimbing Utama



Dr. Rais Hidayat, M.Pd
 NIK 1.021200958

Pembimbing Pendamping,



Dita Destiana, M.Pd
 NIK 1.131118.866

Validator,



Ainiyah Ekowati, M.Pd.
 NIK

Lampiran 17 lembar validasi ahli materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Buku cerita Bergambar Berbasis Smart Apps Creator Version 3 pada Materi Aku Gemar Menabung

Peneliti : Dewi Utari Kusumastuti

Validator : Dia Aprilia Yahya, S.Pd.

Hari/ Tanggal : Rabu, 05 Juni 2024

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan 5 dengan rincian sebagai berikut 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (baik), 5 (Sangat baik).
3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya revisi, mohon dapat mengisi bagian saran.

Indikator	No	Pertanyaan	Nilai					
			1	2	3	4	5	
Kesesuaian materi dengan tema	1.	Materi pada Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan.						✓
Kesesuaian materi dengan indikator tujuan pembelajaran	2.	Materi yang digunakan sesuai dengan indikator yang digunakan.						✓
	3.	Media buku cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.						✓

	4.	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik di sekolah dasar.					✓
Kebenaran konsep	5.	Konsep memenuhi kaidah kontekstual.					✓
	6.	Konsep mudah dipahami.					✓
Miskonsepsi	7.	Tidak berpeluang terjadi miskonsepsi .					✓
Kelayakan Materi	8.	Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> layak untuk menjadi media pembelajaran.					✓
	9.	Materi yang ada pada Buku cerita bergamabr berbasis smart apps creator sesuai dengan karakteristik anak SD.					✓
	10.	Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> memenuhi kebutuhan Materi Aku Gemar Menabung.					✓

Komentar/ Saran Bapak/ Ibu secara keseluruhan mengenai Buku Cerita bergambar berbasis *Smart Apps creator version 3* ini :

Sangat kreatif karena memudahkan peserta didik
memahami materi

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah Bapak/ Ibu nilai di atas, maka Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* pada materi *Aku Gemar Menabung* Ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Bogor, 05 Juni 2024

Validator/ Penilai



Dia Aprilia Yahya, S.Pd

Lampiran 18 Lembar Respons guru

Lembar Angket Respon Guru

Judul Penelitian : Pengembangan Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis *Smart Apps Creator Version 3* Pada Materi Aku Gemar Menabung

Peneliti : Dewi Utari Kusumastuti

Nama Guru : Dita Aprilia Yahya, S.Pd.

Hari/ Tanggal : Rabu, 05 Juni 2024

Petunjuk :

1. Mohon bapak/ ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom skor
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan 5 dengan rincian sebagai berikut 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (baik), 5 (Sangat baik)
3. Jika bapak/ibu berkenan untuk adanya revisi, mohon dapat mengisi bagian saran

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Buku cerita bergambar sesuai dengan Materi Aku Gemar Menabung					✓
2	Belajar dengan menggunakan Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> dapat membantu memotivasi siswa.					✓
3	Tampilan Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> menarik					✓
4	Gambar pada Buku Cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> mudah dimengerti dan menarik					✓

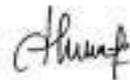
5.	Penyampaian materi dalam Buku cerita bergambar membantu siswa dalam memahami materi Aku gemar menabung								✓
6.	Siswa dapat menggunakan Buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> sebagai bahan belajar Ketika tidak ada guru.								✓
7.	Buku cerita bergambar dapat membantu potensi siswa dalam kemampuan memahami isi cerita								✓
8.	Buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i> dapat membantu potensi siswa menjadi pembelajaran yang mandiri.								✓
9.	Siswa dapat berulang-ulang menggunakan Buku cerita bergambar berbasis <i>Smart Apps Creator</i>								✓
10.	Buku Cerita bergambar dapat merangsang analisis siswa.								✓

Komentar/ Saran secara keseluruhan mengenai Buku Cerita bergambar berbasis *Smart Apps creator version 3* ini :

Dengan adanya buku cerita bergambar ini membuat peserta didik antusias dan bersemangat dalam kegiatan belajar di kelas.

Bogor, 05 Juni 2024

Respon Guru



Dia Aprilia Yahya, S.Pd

Lampiran 19 lembar keterangan validasi ahli materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Validator : Dia Aprilia Yahya, S.Pd.
Jabatan : Guru kelas IV-D
Instansi : SDN Semplak 1 Bogor

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Smart Apps Creator version 3 pada materi Aku Gemar Menabung" yang disusun oleh:

Nama : Dewi Utari Kusumastuti
NPM : 037120051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan kisi-kisi instrumennya maka Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis Smart Apps Creator version 3 tersebut dinyatakan "**VALID**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 5 Juni 2024

Mengetahui
Pembimbing Utama

Dr. Rais Hidayat, M.Pd
NIK 1.021200958

Pembimbing Pendamping

Dita Destiana, M.Pd
NIK 1.131118.886

Validator

Dia Aprilia Yahya, S.Pd.
NIP

Lampiran 20 lembar angket respons siswa

**Instrumen Respon Siswa Pengembangan Media Pembelajaran Buku
Cerita Bergambar Berbasis Smart Apps Creator Versi 3 Pada
Materi Aku Gemar Menabung**

Angket Respon Siswa

Nama Siswa : Yukita F. Fauzhanid

Kelas : 9D

Petunjuk

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut
- Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan 5 dengan rincian sebagai berikut
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Buku Cerita Bergambar berbasis Smart Apps creator yang disajikan sangat menarik					✓
2.	Buku Cerita Bergambar berbasis Smart Apps Creator membantu saya dalam memahami materi					✓
3.	Warna yang digunakan Buku cerita bergambar menarik perhatian				✓	
4.	Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator Mudah digunakan					✓

5.	Saya tertarik untuk membaca materi buku cerita bergambar pada media Smart Apps Creator				✓	
6.	Gambar dan huruf Buku Cerita bergambar sangat jelas				✓	
7.	Alur cerita yang disajikan dalam Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator jelas dan mudah dipahami					✓
8.	Isi Buku Cerita bergambar dapat saya pahami dengan mudah				✓	
9.	Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator dapat membantu saya untuk belajar					✓
10.	Bahasa dalam Buku Cerita bergambar mudah di pahami					✓

Komentar/ Saran secara keseluruhan mengenai Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps creator version 3 ini :

...bagus sekali Smart Apps Creator...dapat mudah dipahami

...bagus pelajaran yang dapat membuat kalian pintar!

...bagus tulisan gambar...walpapernya...dapat menarik perhatian

$$\begin{aligned} \text{jumlah} &= \frac{47}{50} \times 100 \\ &= 94\% \end{aligned}$$

**Instrumen Respon Siswa Pengembangan Media Pembelajaran Buku
Cerita Bergambar Berbasis Smart Apps Creator Versi 3 Pada
Materi Aku Gernar Menabung**

Angket Respon Siswa

Nama Siswa/ : Naxia Dwi Saputra

Kelas : 4D

Petunjuk :

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan 5 dengan rincian sebagai berikut
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Buku Cerita Bergambar berbasis Smart Apps creator yang disajikan sangat menarik					✓
2.	Buku Cerita Bergambar berbasis Smart Apps Creator membantu saya dalam memahami materi				✓	
3.	Warna yang digunakan Buku cerita bergambar menarik perhatian					✓
4.	Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator Mudah digunakan				✓	

5.	Saya tertarik untuk membaca materi buku cerita bergambar pada media Smart Apps Creator					✓
6.	Gambar dan huruf Buku Cerita bergambar sangat jelas					✓
7.	Alur cerita yang disajikan dalam Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator jelas dan mudah dipahami				✓	
8.	Isi Buku Cerita bergambar dapat saya pahami dengan mudah					✓
9.	Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator dapat membantu saya untuk belajar					✓
10.	Bahasa dalam Buku Cerita bergambar mudah di pahami				✓	

Komentar/ Saran secara keseluruhan mengenai Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps creator versi 3 ini :

Isi Buku cerita bergambar dalam Aku Gernar dan mudah
Aku tertarik untuk membaca materi buku *It's fine*
Terimakasih

$$\begin{aligned} \text{Jumlah} &= \frac{46}{50} \times 100 \\ &= 92\% \end{aligned}$$

**Instrumen Respon Siswa Pengembangan Media Pembelajaran Buku
Cerita Bergambar Berbasis Smart Apps Creator Version 3 Pada
Materi Aku Gemar Menabung**

Angket Respon Siswa

Nama Siswa : Asma Putri Syafira
Kelas : 4D

Petunjuk

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut
- Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan 5 dengan rincian sebagai berikut
 - Sangat Kurang
 - Kurang
 - Cukup
 - Baik
 - Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps creator yang disajikan sangat menarik					✓
2.	Buku Cerita Bergambar berbasis Smart Apps Creator membantu saya dalam memahami materi				✓	
3.	Warna yang digunakan Buku cerita bergambar menarik perhatian					✓
4.	Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator Mudah digunakan					✓

5.	Saya tertarik untuk membaca materi buku cerita bergambar pada media Smart Apps Creator					✓
6.	Gambar dan huruf Buku Cerita bergambar sangat jelas					✓
7.	Alur cerita yang disajikan dalam Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator jelas dan mudah dipahami					✓
8.	Isi Buku Cerita bergambar dapat saya pahami dengan mudah					✓
9.	Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator dapat membantu saya untuk belajar					✓
10.	Bahasa dalam Buku Cerita bergambar mudah di pahami					✓

Komentar/ Saran secara keseluruhan mengenai Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps creator version 3 ini :

Animasinya menarik dan musiknya sangat seru.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah} &= \frac{49}{50} \times 100 \\ &= 98\% \end{aligned}$$

**Instrumen Respon Siswa Pengembangan Media Pembelajaran Buku
Cerita Bergambar Berbasis Smart Apps Creator Version 3 Pada
Materi Aku Gemar Menabung**

Angket Respon Siswa

Nama Siswa : Sano Anugerah

Kelas : 4D

Petunjuk

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut
- Point skala penilaian dimulai dari angka 1 sampai dengan 5 dengan rincian sebagai berikut
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Buku Cerita Bergambar berbasis Smart Apps creator yang disajikan sangat menarik			✓		✓
2.	Buku Cerita Bergambar berbasis Smart Apps Creator membantu saya dalam memahami materi			✓		✓
3.	Warna yang digunakan Buku cerita bergambar menarik perhatian					✓
4.	Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator Mudah digunakan					✓

5.	Saya tertarik untuk membaca materi buku cerita bergambar pada media Smart Apps Creator					✓
6.	Gambar dan huruf Buku Cerita bergambar sangat jelas			✓		
7.	Alur cerita yang disajikan dalam Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator jelas dan mudah dipahami					✓
8.	Isi Buku Cerita bergambar dapat saya pahami dengan mudah					✓
9.	Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator dapat membantu saya untuk belajar					✓
10.	Bahasa dalam Buku Cerita bergambar mudah di pahami			✓		

Komentar/ Saran secara keseluruhan mengenai Buku Cerita bergambar berbasis Smart Apps creator version 3 ini :

...Sangat bagus untuk belajar
...semangat kak
...seru

$$\begin{aligned} \text{jumlah} &= \frac{46}{50} \times 100 \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Lampiran 21 lembar hasil Angket Respon siswa

No	Nama	Skor Penilaian										Skor penilaian	Skor Maksimal	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	A	5	4	3	5	5	5	4	5	5	4	45	50	96%
2.	AAA	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	50	94%
3.	ACC	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	92%
4.	AIMA	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48	50	96%
5.	AKZ	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	45	50	90%
6.	ANC	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	44	50	96%
7.	APP	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	44	50	90%
8.	APS	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	45	50	98%
9.	ARS	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	45	50	90%
10.	AS	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	45	50	90%
11.	DAW	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	45	50	88%
12.	HJA	5	3	5	5	5	4	5	5	5	4	46	50	96%
13.	JASK	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	50	92%
14.	KK	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	44	50	96%
15.	MAA	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	46	50	88%
16.	MAWM	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47	50	94%
17.	MHR	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	47	50	96%
18.	NDS	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	50	92%
19.	RAP	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	47	50	90%
20.	RAS	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	45	50	96%

21.	RF	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	46	50	90%
22.	RR	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	46	50	90%
23.	RRS	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
24.	RRT	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	50	88%
25.	SA	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	50	92%
26.	SEP	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	47	50	90%
27.	SR	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48	50	94%
28.	ZF	5	4	5	5	5	4	5	3	5	4	45	50	94%
Rata-rata												1298	1400	92,64%
Kriteria												Sangat Layak		

Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian





Daftar Riwayat hidup



Dewi Utari Kusumastuti, lahir di Sleman 29 Mei 2001. Anak kedua dari dua bersaudara, putri penulis Bapak Lanjar Sunaryo dan Ibu Rumiasih, bertempat tinggal di Babakan ciluar RT 04/ RW 02 Bogor utara. Latar belakang Pendidikan berasal dari SDN Ciluar 03 pada tahun 2007-2013, SMP Persada pada tahun 2013-2016, SMK PGRI 3 Bogor pada tahun 2016-2019, kemudian 2020 melanjutkan Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor dan Lulus tahun 2024.