
**Pengembangan *Picture Book Knowledge* (PBK) Perkembangbiakan Hewan Kelas VI SDN
Druju 4 Kabupaten Malang**

Nita Shinta Sari*, Siti Halimatus Sakdiyah, Arif Rahman Hakim
Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia
sarisinta271@gmail.com*

Abstract: *Development is a process to improve the quality of a concept to distribute information in the teaching and learning process effectively and efficiently. Picture Book Knowledge (PBB) A book that presents pictorial illustrations combined with text simultaneously to clarify the understanding of students. The charm of "Picture Book Knowledge" (PBK) is highlighted so that students can learn "Picture Book Knowledge" (PBK) with a pleasant feeling without feeling bored and the language contained in "Picture Book Knowledge" (PBK) is easy to understand, so that students are expected to become better understand the material and learning. This research is included in the type of development research. The model in this study uses the Dick and Carry Development model. With this Dick and Carry model, there are five stages, namely: Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Implementation), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). However, at the implementation stage the researcher did not implement the teaching material product "Picture Book Knowledge" (PBK) extensively. This "Picture Book Knowledge" (PBB) resulted in several categories: Very Feasible with each acquisition of a percentage of 93% Media Experts, Material Expert 90%. Based on these results, the "Picture Book Knowledge" (PBB) of Animal Breeding can be used because it has met the Eligible category. Therefore, this "Picture Book Knowledge" (PBK) should be used by teachers during the learning process in the classroom so that the learning process runs smoothly without problems.*

Keywords: *Development, Picture Book Knowledge, Animal Breeding.*

Abstrak: Pengembangan merupakan suatu proses untuk meningkatkan mutu sebuah konsep untuk menyalurkan informasi dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. *Picture Book Knowledge* (PBK) Sebuah buku yang menyajikan ilustrasi bergambar yang dikombinasikan dengan teks secara bersamaan untuk memperjelas pemahaman peserta didik. Kemerarikan "*Picture Book Knowledge*" (PBK) ditonjolkan agar siswa dapat mempelajari "*Picture Book Knowledge*" (PBK) dengan rasa menyenangkan tanpa adanya rasa bosan serta bahasa yang terdapat di "*Picture Book Knowledge*" (PBK) mudah di pahami, sehingga diharapkan siswa menjadi lebih paham dengan materi dan pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Model dalam penelitian ini menggunakan model Pengembangan Dick and Carry . Dengan model Dick and Carry ini terdapat lima tahap yaitu : Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tetapi, pada tahap Implementasi peneliti tidak mengimplementasikan produk bahan ajar "*Picture Book Knowledge*" (PBK) secara luas. "*Picture Book Knowledge*" (PBK) ini menghasilkan beberapa kategori : Sangat Layak dengan masing-masing perolehan dari presentase dari Ahli Media 93% , Ahli Materi 90%. Berdasarkan hasil tersebut, "*Picture Book Knowledge*" (PBK) Perkembangbiakan Hewan ini dapat digunakan karena telah memenuhi kategori Layak . Maka dari itu, "*Picture Book Knowledge*" (PBK) ini hendaknya digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran berjalan secara lancar tanpa kendala.

Kata Kunci : Pengembangan, *Picture Book Knowledge*, Perkembangbiakan Hewan.

Pendahuluan

Belajar merupakan hal yang tak pernah lepas dari lingkup hidup manusia. Bahkan banyak sekali dari perubahan yang dialami manusia sebagian besar dari proses belajar. Maka dari itu diperlukan proses belajar pembelajaran, belajar sendiri ialah sebuah pengetahuan yang belum diketahui sebelumnya. Dapat disimpulkan belajar merupakan sebuah “proses” sedangkan pembelajaran ialah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga siswa itu memperoleh kemudahan (Husamah, 2018: 23).

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran merupakan proses dalam memanusiaikan manusia melalui bimbingan dan pelatihan, maupun yang berkaitan dengan perkembangan manusia mulai dari perkembangan fisik sampai keterampilan yang ada pada diri manusia (Sadiman 2010 :94). Selanjutnya setelah belajar pembelajaran berlangsung serta materi pembelajaran sudah terlaksana akan lebih lengkap dengan menyiapkan pelengkap perangkat pembelajaran seperti bahan ajar untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa, dan membantu pemahaman ilmu pengetahuannya lebih luas lagi. Media dapat berupa gambar, buku, maupun objek dan alat-alat lain yang berguna untuk memberi motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Peneliti berharap akan lebih banyak pengetahuan lagi yang dipelajari yang nantinya akan berguna. Peneliti mengembangkan bahan ajar tersebut karena minimnya pengetahuan siswa yang terlalu singkat. Materi perkembangbiakan hewan memang kedengarannya mudah bagi siswa. Peneliti mempunyai inovasi mengatasi kejenuhan siswa untuk memperjelas pengetahuan siswa dengan *Picture Book Knowledge* (PBK) yang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan kurangnya pengetahuan pemahaman dan perbedaan pada satu jenis perkembangbiakan hewan dengan istilah ilmiah yang familiar, maka dari itu penulis mengangkat sebuah perantara pembelajaran berupa *Picture Book Knowledge* (PBK) yang berisikan pengetahuan tentang perkembangbiakan hewan seperti pembagian dalam perkembangbiakan dengan Ovipar, Vivipar, dan Ovovivipar serta habitat hewan tersebut. Dilengkapi dengan inovasi gambar yang membuat peserta didik lebih semangat belajar tanpa merasa bosan lagi dan tidak merasa dipersulit ataupun bingung lagi dengan istilah maupun pengelompokan hewan berdasarkan perkembangbiakannya. Kemerarikan “*Picture Book Knowledge*” (PBK) ditonjolkan agar siswa dapat mempelajari “*Picture Book Knowledge*” (PBK) dengan rasa menyenangkan tanpa adanya rasa bosan serta bahasa yang terdapat di “*Picture Book Knowledge*” (PBK) mudah di pahami, sehingga diharapkan siswa menjadi lebih paham dengan materi dan pembelajaran. Skripsi ini mengangkat tentang pengembangan media “*Picture Book Knowledge*” (PBK) perkembangbiakan hewan pada kelas 6 semester 1 (Tema 1 : Selamatkan Makhluk Hidup) (Subtema 2 : Hewan Sahabatku) yang dilakukan di SDN Druju 4 Kabupaten Malang.

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam pengembangan “*Picture Book Knowledge*” (PBK) adalah Bagaimana pengembangan “*Picture Book Knowledge*” (PBK) Perkembangbiakan Hewan kelas VI di SDN Druju 4 ? Bagaimana kelayakan “*Picture Book*

Knowledge” (PBK) Perkembangbiakan Hewan kelas VI di SDN Druju 4 ? Bagaimana kelayakan materi “*Picture Book Knowledge*” (PBK) Perkembangbiakan Hewan kelas VI di SDN Druju 4 ?

Metode

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Namun, peneliti akan menggunakan model ADDIE sampai dengan tahapan pengembangan karena pada tahap implementasi peneliti hanya menggunakan subjek uji coba (calon peneliti) pada guru kelas VI saja dan tidak memperbanyak produk dengan skala yang lebih luas.

Analisis (*Analysis*), pada tahap ini dilakukan observasi atau pengamatan, dilakukan wawancara, menganalisis produk dari awal sampai akhir dari mulai analisis sesuai kebutuhan siswa maupun analisis materi dengan mengetahui kompetensi dasar. Perancangan (*Design*) yaitu merancang dan merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang dikembangkan agar dapat memberikan informasi yang kuat untuk mengembangkan produk dan sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai. Kemudian Pengembangan (*Development*) merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan bahan ajar dilakukan sesuai rancangan dan membutuhkan validasi dari ahli media dan ahli materi (Isi). Implementasi (*Implementation*) dilakukan secara terbatas pada calon pengguna (guru kelas VI) yaitu pada guru kelas VI dengan menggunakan angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi. Disini peneliti tidak memperbanyak produk dengan skala luas dan hanya melibatkan Implementasi pada guru kelas VI saja sebagai calon pengguna (guru kelas VI). Evaluasi (*Evaluation*) pada tahap ini peneliti melakukan revisi terakhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan masukan yang di dapat dari angket validasi ahli media dan angket validasi materi atau catatan observasi atau pengamatan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan angket penilaian para ahli media “*Picture Book Knowledge*” (PBK) terdapat kategori sebagai berikut penilaian ahli media tentang “*Picture Book Knowledge*” (PBK) secara keseluruhan memiliki skor 93% yang berarti bahan ajar sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “*Picture Book Knowledge*” (PBK) ini valid untuk digunakan dikelas VI SDN Druju 4.

Berdasarkan angket melalui ahli materi “*Picture Book Knowledge*” (PBK) dimana dengan kategori penilaian ahli materi “*Picture Book Knowledge*” (PBK) secara keseluruhan memiliki skor 90% yang berarti bahan ajar ini sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi yang ada dalam “*Picture Book Knowledge*” (PBK) ini valid dan layak untuk siswa kelas VI SDN Druju 4.

Dalam penelitian ini peneliti tidak melakukan implementasi secara langsung kepada siswa dikarenakan terbatasnya waktu belajar siswa di sekolah. Maka peneliti melakukan uji coba calon pengguna pada guru kelas VI, dan peneliti tidak memperbanyak produk dengan skala luas. Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah “*Picture Book Knowledge*” Perkembangbiakan Hewan. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap implementasi, peneliti tidak menggunakan angket keberhasilan siswa dikarenakan keterbatasan waktu siswa di sekolah, peneliti hanya melibatkan calon pengguna (guru kelas VI) sebagai uji coba. Tahap pertama yaitu tahap analisis yang merupakan tahap dimana peneliti mencari tahu kebutuhan siswa serta kendala yang dialami siswa ketika proses belajar pembelajaran berlangsung. Tahap kedua yaitu tahap design yang merupakan urutan dari tahap analisis yaitu mencoba membuat produk yang diharapkan siswa sesuai kebutuhan siswa. Selanjutnya tahap ketiga yaitu Tahap *Development* atau pengembangan yang merupakan inti dari produk yang akan dihasilkan mulai dari rancangan hingga kemenarikan yang ditonjolkan agar siswa dapat mempelajari “*Picture Book Knowledge*” (PBK) dengan rasa menyenangkan tanpa adanya rasa bosan serta bahasa yang terdapat di “*Picture Book Knowledge*” (PBK) mudah di pahami, sehingga diharapkan siswa menjadi lebih paham dengan materi dan pembelajaran.

Tahap keempat adalah Tahap *Implementation* (Implementasi) pada tahap ini peneliti akan mengujicobakan hasil temuannya kepada calon pengguna. Calon pengguna disini hanya terbatas dengan guru kelas VI saja. Dan yang terakhir ialah tahap *Evaluation* (Evaluasi) yaitu tahap dimana setelah peneliti menguji cobakan hasil temuannya, dengan calon pengguna (guru kelas VI) .

Kelayakan “*Picture Book Knowledge*” (PBK) dapat diketahui setelah melakukan validasi terhadap ahli media dan validasi ahli materi dan praktisi (Guru Kelas VI) “*Picture Book Knowledge*” (PBK) ini telah melalui revisi ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan agar “*Picture Book Knowledge*” (PBK) yang dikembangkan valid atau layak digunakan untuk bahan ajar di sekolah SDN Druju 4. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dihitung presentase kevalidannya menggunakan rumus yang telah dipaparkan pada BAB III.

Hasil kevalidan “*Picture Book Knowledge*” (PBK) ahli media 93% dengan kategori sangat valid. Penilaian kevalidan “*Picture Book Knowledge*” (PBK) oleh ahli materi memperoleh 90% dengan kategori sangat valid. “*Picture Book Knowledge*” (PBK). Kelebihan *Picture Book Knowledge* (PBK) :Sifatnya sangat konkret dan lebih realistis dibandingkan dengan media verbal, membantu memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja baik untuk usia muda atau tua dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaianya. Sedangkan kekurangan *Picture Book Knowledge* (PBK) adalah: Gambar hanya menekankan

persepsi indera mata, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar, terdapat satu materi pokok pembahasan saja yaitu Perkembangbiakan Hewan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan "*Picture Book Knowledge*" (PBK) perkembangbiakan hewan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, "*Picture Book Knowledge*" (PBK) sangat valid digunakan, hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi media memperoleh skor 93% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian kelayakan "*Picture Book Knowledge*" (PBK) oleh ahli materi memperoleh skor 90% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat dijadikan sebagai bahan masukan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Disarankan agar siswa lebih giat, semangat belajar, dan dapat memanfaatkan kesempatan belajar dengan sebaik-baiknya dengan menggunakan teknologi dan pendamping belajar yaitu *Picture Book Knowledge* (PBK) yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

2. Bagi Guru

Disarankan guru dapat mengembangkan bahan ajar lainnya yang lebih berinovasi dan kreatif terutama pada era kemajuan saat ini dan tidak terfokus dalam mengembangkan media pada mata pelajaran tertentu saja. Bahan ajar dapat dikembangkan dengan menyesuaikan perkembangan teknologi , sehingga guru dapat semakin meningkatkan kualitas pendidikan untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif inovatif dan dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

3. Bagi Sekolah

Disarankan program pengembangan *Picture Book Knowledge* (PBK) ini bisa dijadikan program sekolah di SDN Druju 4 sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan bahan ajar ini pada mata pelajaran dan kompetensi dasar yang lain.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengkaji lebih banyak mengenai metode yang akan digunakan saat merancang proses pengembangan

Daftar Rujukan

Sadiman, Arif S dkk.2010, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.

Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. Referensi

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Punaji Setyosari, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Prenamedia Group

- Husamah dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Samatowa, Usman.2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA Di Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Ketenagaan.
- Muliawan Jasa Ungguh, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Ar-Ruz Media. Referensi
- Arifin, Zaenal.2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi.2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Referensi.
- Subana. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Agustin, Dian. 2011. *Pengembangan Buku Gambar Pop-Up Mata Pelajaran IPA Kelas 3 Semester 2 Materi Pokok Cuaca dan Pengaruhnya Bagi Manusia di SDN Kebonagung Pasuruan*. Malang : Program Sarjana Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono, P.D. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta
- Akbar, Sa'dun (2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharismi (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya.