



DEVELOPMENT OF PICTURE STORY BOOKS BASED ON DISCOVERY LEARNING ON ECONOMIC ACTIVITIES

Eko Prasetyo Utomo*

¹SMP Negeri Model Terpadu, Bojonegoro, Indonesia

*Email corresponding author: tom_ekop10@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil serta keefektifan pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (2009). Hasil pengembangan produk buku cerita bergambar meliputi: 1) judul buku; 2) kata pengantar; 3) petunjuk penggunaan buku; 3) isi cerita; 4) lembar aktivitas; 6) penilaian; 7) daftar Pustaka dan 7) glosarium. Hasil uji validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 94,64% dan 91,19% dalam kategori sangat layak. Untuk hasil ujicoba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan berturut-turut memperoleh nilai rata-rata 89,32%, 90,95% dan 93,08% dan kategori sangat layak. Pada ujicoba lapangan, hasil uji keefektifan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa materi kegiatan ekonomi.

Kata Kunci: buku cerita bergambar, Discovery Learning, ekonomi.

Abstract

This study aims to determine the process and results as well as the effectiveness of developing a picture story book based on Discovery Learning. The development model used is ADDIE (2009). The results of the product development of picture story books include: 1) the title of the book; 2) preface; 3) instructions for using the book; 3) story content; 4) activity sheet; 6) assessment; 7) bibliography and 7) glossary. The results of the validation test of material experts and learning media experts obtained an average score of 94.64% and 91.19% in the very feasible category. For the results of individual, small group, and field trials, respectively, the average scores were 89.32%, 90.95% and 93.08% and the category was very feasible. In the field trial, the results of the effectiveness test of the illustrated story book based on Discovery Learning showed that the product developed was effective in improving students' cognitive learning outcomes on economic activities.

Keywords: a picture story book, Discovery Learning, economic.

Utomo. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Discovery Learning Pada Materi Kegiatan Ekonomi., 04 (02) 2022, 40-48.

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk ekonomi, manusia dalam kehidupan sehari-hari mempunyai peran dalam kegiatan ekonomi baik sebagai produsen, distributor, dan konsumen. Pesatnya perkembangan Revolusi Industri 4.0 mendorong praktik-praktik pembelajaran di sekolah untuk menghasilkan lulusan yang peka dengan perubahan tersebut. Saat ini muncul *starter* atau perusahaan rintisan yang didominasi oleh usia-usia muda dengan nilai valuasi yang tidak kecil dalam beberapa kategori seperti *unicorn*, *decacorn*, dan *hetcocorn*.

Fenomena seperti Gojek dan Grab yang sukses sebagai *stratup* bidang jasa transportasi *online*, JNE dan JNT bidang ekspedisi dan *platform-platform marketplace* lain seperti Shoppe, Lazzada, Bukalapak tentunya bisa menjadi sumber materi pembelajaran IPS materi ekonomi yaitu kegiatan ekonomi. Materi ini berfokus pada kegiatan ekonomi sebagai produsen, distributor, dan konsumen. Diharapkan setelah mempelajari materi ini secara kontekstual anak-anak menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka dengan menerapkan sikap dan perilaku ekonomi yang bermoral.

Sekarang ini anak-anak sejak dini diarahkan untuk bertindak bukan lagi hanya sebagai konsumen, namun juga diarahkan untuk menjadi pelaku ekonomi lainnya yaitu distributor dan produsen. Inovasi-inovasi praktik pembelajaran diharapkan mampu menggali ide-ide atau gagasan anak-anak tentang praktik kegiatan ekonomi sebagai produsen dan distributor. Hal ini penting dilakukan agar anak-anak tidak hanya berfokus pada bagaimana menjadi konsumen yang cerdas namun juga menjadi seorang produsen atau distributor yang kreatif dan inovatif dalam melihat peluang saat ini.

Salah satu upaya guru dalam penguatan materi ekonomi dan keterampilan berpikir siswa yaitu dengan mengembangkan sebuah bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Siswa sekarang ini menggemari buku-buku bergambar yang memudahkan mereka untuk memahami materi dibandingkan dengan buku teks. Buku cerita bergambar bisa menjadi salah satu alternatif yang bisa dikembangkan oleh guru sebagai bahan ajar di kelas dengan mengacu pada model *Discovery Learning*. Penggunaan model ini untuk mengembangkan keterampilan proses mencakup menanya, mengumpulkan dan mengorganisasi informasi, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan, dan merefleksikan serta merencanakan proyek lanjutan.

Penggunaan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* materi kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi disajikan dan dikaitkan dengan teknologi di era global. Bahan ajar berbentuk cerita bergambar yang berbasis *Discovery Learning* ini selain memuat materi pelajaran juga memiliki daya tarik berupa ilustrasi gambar yang diperkirakan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Dari survei yang telah dilakukan terhadap minat baca anak terhadap buku ajar yang tersedia menunjukkan bahwa dari jumlah siswa 155 anak hanya 27,09% atau 42 siswa yang menunjukkan respon positif terhadap minat membaca buku IPS siswa. Hal ini menunjukkan bahwa minat baca yang rendah sehingga diperlukan alternatif bahan ajar yang mampu meningkatkan minat baca. Selain minat baca yang rendah, hasil analisis tes diagnostik kognitif juga menunjukkan nilai rata-rata hasil tes 62,77 dalam kategori cukup. Dari hasil tes tersebut menunjukkan bahwa diperlukan sebuah bahan ajar *by design* untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan uraian diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui 1) proses pengembangan; 2) hasil pengembangan; dan 3) keefektifan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*.

TINJAUAN PUSTAKA

Model ADDIE

Dalam mengembangkan sebuah produk pendidikan diperlukan sebuah model yang berisi langkah-langkah yang harus dilakukan sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu model desain pengembangan yang bisa digunakan adalah ADDIE (Branch, 2009). Model ini merupakan sebuah akronim ADDIE dari *A (Analyze)*, *D (Design)*, *D (Development)*, *I (Implementation)*, dan *E (Evaluation)*.

Tahap *analyze* meliputi tahap analisis kebutuhan, kurikulum, dan peserta didik. Setelah tahap analisis dilaksanakan maka hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan untuk mendesain produk (*design*) pengembangan. Setelah desain pengembangan produk selesai maka selanjutnya dilakukan pengembangan (*development*) untuk menjadi *prototipe* yang siap untuk diujicobakan (*implementation*). Sebelum diujicobakan, prototipe tersebut terlebih dulu divalidasi oleh ahli, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Bila dinyatakan layak/sangat layak maka selanjutnya bisa diujicobakan secara

perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Keseluruhan dari kegiatan validasi dan ujicoba kepada siswa selanjutnya di evaluasi (*evaluation*) untuk memperoleh masukan, tanggapan, dan saran guna perbaikan atas kekurangan-kekurangan produk hasil pengembangan.

Buku cerita bergambar

Buku cerita bergambar merupakan salah satu bentuk bahan ajar berbentuk kumpulan media visual. Buku cerita bergambar itu sendiri merupakan kumpulan sebuah alur cerita berpaduan dengan ilustrasi gambar yang sesuai berisi tentang gagasan dan informasi serta pesan (Ramadhani, 2021). Kelebihan dari bahan ajar berupa buku cerita bergambar yaitu bentuknya yang menarik bagi siswa sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa dan pemahaman akan bacaan yang dibaca. (Tarigan, 2018; Faroh, 2018; Rosyana, 2021).

Dalam buku cerita bergambar juga mengandung nilai-nilai karakter dari gagasan atau informasi yang disajikan (Vindaswari, 2018; Sari, 2021). Dengan menggunakan bahan ajar berbentuk buku cerita bergambar diharapkan siswa mampu memahami konsep materi kegiatan ekonomi sehingga diharapkan nantinya siswa mampu menerapkannya secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari mereka dalam hidup bermasyarakat.

Discovery Learning

Discovery Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir anak. Model ini menekankan pada aktivitas siswa dalam menemukan dan mengemukakan gagasan terkait dengan materi yang dipelajari (Arends, 2012). Model pembelajaran ini sesuai dengan elemen yang terdapat dalam capaian pembelajaran IPS yaitu keterampilan proses berpikir yang mencakup menanya, mengumpulkan dan mengorganisasi informasi, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan, dan merefleksikan serta merencanakan proyek lanjutan.

Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga kelas menjadi aktif. Dalam pembelajaran, penggunaan model ini salah satu aktivitas siswa yaitu aktif mengumpulkan dan mengorganisasi informasi yang nantinya digunakan dalam pengambilan keputusan. Dengan kata lain, model pembelajaran ini membantu siswa mengorganisasi sendiri konsep yang harus dipahami (Rahman, 2018; Edo, 2022; Guswandi, 2022).

Dalam pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* ini siswa diberikan kesempatan untuk aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang peroleh melalui aktivitas-aktivitas belajar yang ada pada buku tersebut. Buku ini mengembangkan keterampilan proses berpikir berkaitan dengan konsep kegiatan ekonomi yang meliputi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Penggunaan buku cerita bergambar sebagai bahan ajar *Guide Discovery Learning* yang dapat memandu siswa dalam kegiatan belajar materi kegiatan ekonomi (Eggen dan Khaucak, 2012). Berikut integrasi model *Discovery Learning* dalam buku cerita bergambar (tabel 1).

Tabel 1. Integrasi *Discovery Learning* dalam buku cerita bergambar.

No	Sintaks <i>Discovery Learning</i>	Buku cerita bergambar
1.	Stimulasi	Obyek kajian ekonomi dalam buku cerita bergambar.
2.	Identifikasi masalah	Siswa mengidentifikasi masalah yang disimulasikan dalam buku cerita bergambar
3.	Pengumpulan data	Kegiatan pengumpulan data berdasarkan lembar aktivitas dalam buku cerita bergambar
4.	Pengolahan data	Kegiatan pengolahan data berdasarkan lembar aktivitas dalam buku cerita bergambar
5.	Pembuktian	Kegiatan pembuktian berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data
6.	Penarikan kesimpulan	Menyimpulkan materi dari aktivitas dalam buku cerita bergambar

Pada aspek stimulasi, guru menggunakan cerita yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi yaitu kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi yang distimulasi untuk siswa berpikir tentang kegiatan ekonomi yang mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kemudian diajak untuk

mengidentifikasi masalah yang siswa temui yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi. Berdasarkan stimulasi awal dan identifikasi masalah yang ditemukan maka kegiatan selanjutnya siswa diajak untuk melakukan pengumpulan dan pengolahan data untuk pemecahan masalah. Tahap akhir dari aktivitas siswa dengan menggunakan buku ini yaitu melakukan pembuktian atas jawaban-jawaban yang digunakan untuk menjawab permasalahan dan menarik kesimpulan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *Research and Development* yang menghasilkan produk pendidikan berupa buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*. Dalam proses mengembangkan produk pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Branch, 2009). Model ini meliputi lima langkah kegiatan yaitu: 1) *analyze*; 2) *design*; 3) *development*; 4) *implementation*; dan 5) *evaluation*.

Tahap *analyze* meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis siswa. Selanjutnya setelah melakukan analisis yaitu mendesain (*design*) buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*. Tahap selanjutnya setelah desain awal jadi yaitu mengembangkannya (*development*) menjadi sebuah prototipe awal yang siap untuk diujicobakan (*implementation*). Tahap akhir dari proses pengembangan yaitu melakukan evaluasi (*evaluation*) produk berdasarkan hasil masukan pada tahap ujicoba.

Ujicoba pengembangan produk dilaksanakan pada bulan Juni-Agustus 2022 di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro tahun ajaran 2022/2023 dengan populasi kelas VII sebanyak 157 siswa. Sampel ujicoba produk dipilih dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu berdasarkan tes diagnostic kognitif dipilih siswa yang mempunyai kemampuan awal rendah, sedang, dan tinggi. Ujicoba perorangan dipilih 5 siswa, ujicoba kelompok kecil 15 siswa, dan lapangan 30 siswa.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk menggali data kuantitatif. Angket digunakan untuk memperoleh data hasil validasi yang meliputi 1) validasi ahli materi ekonomi; 2) ahli media pembelajaran; 3) validasi ujicoba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*.

Dalam penelitian ini juga menggali data kualitatif berupa tanggapan, masukan, saran untuk perbaikan produk. Data ini diperoleh dari angket validasi ahli materi ekonomi dan media pembelajaran serta dari siswa dari perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Adapun data dari ahli materi ekonomi meliputi aspek kualitas isi dan tujuan serta kualitas instruksional. Untuk data dari ahli media pembelajaran meliputi kriteria fisik, tampilan, penggunaan huruf, dan konsistensi. Data ujicoba siswa meliputi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis (Anitah, 2010).

Teknik analisis data kuantitatif dari hasil angket ahli materi ekonomi dan media pembelajaran serta angket ujicoba siswa dikonversi dalam bentuk persentase untuk memperoleh penilaian kelayakan produk hasil pengembangan yaitu buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*. Kriteria kelayakan produk hasil pengembangan (Arikunto dan Jabar, 2018) sebagai berikut pada tabel 2.

Tabel 2. Intrepetasi Uji Kelayakan

Skor	Kriteria
0%-20%	Tidak layak
20%-40%	Kurang layak
40%-60%	Cukup
60%-80%	Layak
80%-100%	Sangat layak

Sumber: Analisis statistik rentang kelas masing-masing kategori data

Keefektifan produk hasil pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* dianalisis dengan statistik dengan desain pra eksperimen *one group pretest-posttest* pada kelompok tunggal. Tes hasil belajar siswa yang meliputi pretes dan posttes dianalisis dengan uji-t. produk hasil pengembangan ini dikatakan efektif apabila t-hitung lebih besar dari t-tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam implementasi kurikulum merdeka, untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS bisa menggunakan sebuah buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*. Penggunaan buku ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Proses pengembangan produk ini menggunakan prosedur ADDIE yang meliputi lima langkah.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis siswa. Pada awal kegiatan dilakukan tes diagnostik non kognitif dan kognitif. Tes diagnostic non kognitif ini lakukan untuk menggali data tentang kondisi siswa seperti latar belakang sosial, budaya, dan ekonomi siswa. Sedangkan tes dignostik kognitif untuk menggali data kemampuan kognitif awal siswa.

Hasil diagnostik kognitif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil tes yaitu 62,77. Tentunya dari hasil ini menunjukkan perlunya peningkatan kualitas pembelajaranj IPS sehingga hasil belajar kognitif siswa bisa meningkat. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, guru bisa mengembangkan sebuah bahan ajar berbentuk buku cerita bergambar yang mengacu pada model pembelajaran *Discovery Learning*. Berdasarkan hasil tes diagnostik non kognitif siswa diketahui bahwa dalam belajar IPS siswa butuh bimbingan guru. Teknik *scaffolding/* bantuan berupa bimbingan dari guru yaitu dengan mengembangkan sebuah bahan ajar berupa buku cerita bergambar sehingga pembelajaran IPS menjadi yang efektif, efisien, dan menarik.

Setelah melakukan analisis kebutuhan sealnjutnya dilakukan analisis kurikulum pada pembelajaran IPS. Pada materi kegiatan ekonomi yang disajikan dalam buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* meliputi: 1) kegiatan produksi; 2) kegiatan distribusi; dan 3) kegiatan konsumsi. Pada tahap ini dikembangkan juga alur tujuan pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran meliputi elemen pemahaman IPS dan keterampilan proses.

Bagian akhir dari tahap analisis ini yaitu analisis karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa kelas VII tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 157 siswa menunjukkan bahwa sebanyak 63,22% atau 98 siswa memiliki kecenderungan gaya belajar visual, 20,64% atau 32 siswa memiliki kecenderungan siswa belajar auditori, dan 17,41% atau 27 anak memiliki kecenderungan siswa belajar kinestetik. Dari hasil analisis ini menunjukkan bahwa kecenderungan gaya belajar visual dominan dan penggunaan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* sesuai bila digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar pada pembelajaran IPS.

Tahap kedua yaitu mendesain produk pengembangan. Pada tahap ini dikembangkan sebuah buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*. Komponen dalam produk pengembangan ini yaitu: 1) judul buku; 2) kata pengantar; 3) petunjuk penggunaan buku; 3) isi cerita; 4) lembar aktivitas; 6) penilaian; 7) daftar Pustaka dan 7) glosarium.

Secara khusus produk hasil pengembangan ini memiliki karakteristik dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa berupa 1) pemahaman materi kegiatan ekonomi dan 2) keterampilan proses yang meliputi menanya, mengumpulkan dan mengorganisasi informasi, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan, serta merefleksikan dan merencanakan proyek lanjutan

Tahap ketiga yaitu tahap mengembangkan. Pada tahap ini mengembangkan sebuah *prototipe* buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*. Berikut tampilan dari bagian hasil produk pengembangan sampul dan isi buku.



Gambar 1. Sampul Buku cerita bergambar Berbasis *Discovery Learning*



Gambar 2. Isi Cerita Buku cerita bergambar Berbasis *Discovery Learning*

Prototipe awal hasil pengembangan sebelum diujicobakan dilakukan uji validasi ahli materi ekonomi dan ahli media pembelajaran. Berikut hasil uji validasi ahli materi (tabel 3) dan ahli media pembelajaran (tabel 4).

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi Ekonomi

No	Aspek	Nilai (%)	Kriteria
1.	Kualitas isi dan tujuan	94,28	Sangat layak
2.	Kualitas instruksional	95,00	Sangat layak
	Nilai rata-rata	94,64	Sangat layak

Sumber: Analisis data primer 2022

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa hasil uji validasi ahli materi, produk buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* materi kegiatan ekonomi memperoleh nilai rata-rata 94,64% kategori sangat layak. Aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh nilai 94,28% kategori layak. Aspek kualitas instruksional memperoleh nilai 95,00% kategori sangat layak. Hasil keseluruhan uji validasi ahli materi menempatkan produk hasil pengembangan ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Nilai (%)	Kriteria
1.	Kriteria fisik	93,33	Sangat layak
2.	Tampilan	91,43	Sangat layak
3.	Penggunaan huruf	90,00	Sangat layak
4.	Konsistensi	90,00	Sangat layak
	Nilai rata-rata	91,19	Sangat layak

Sumber: Analisis data primer 2022

Berdasarkan tabel 3 diketahui hasil uji validasi ahli media pembelajaran produk buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* materi kegiatan ekonomi memperoleh nilai rata-rata 91,19% kategori sangat layak. Aspek kriteria fisik memperoleh nilai 93,33% kategori sangat layak. Aspek tampilan memperoleh nilai 91,43% kategori sangat layak. Kategori penggunaan huruf memperoleh nilai 90,00% kategori sangat layak. Kategori konsistensi memperoleh nilai 90,00% kategori sangat layak. Hasil keseluruhan uji validasi ahli media pembelajaran menempatkan produk hasil pengembangan ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi produk hasil pengembangan. Ujicoba dilakukan secara perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Berikut hasil ujicoba yang dilakukan kepada siswa (tabel 4).
Tabel 4 Hasil Uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan

Indikator	Nilai Uji coba (%)		
	Perorangan	Kelompok kecil	Lapangan
Kualitas isi dan tujuan	87,20	88,53	90,93
Kualitas instruksional	89,33	91,55	94,22
Kualitas teknis	91,43	92,76	94,09
Rerata	89,32	90,95	93,08
Kriteria	Sangat Layak	Sangat layak	Sangat layak

Sumber: Analisis data primer tahun 2022

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa dalam ujicoba perorangan memperoleh nilai rata-sata dari seluruh aspek yaitu 89,32% kategori sangat layak. Pada ujicoba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 90,95% kategori sangat layak. Sedangkan pada ujicoba lapangan memperoleh nilai rata-rata 93,08% kategori sangat layak. Berdasarkan hasil ujicoba pada siswa menempatkan bahwa produk hasil pengembangan sangat layak bila digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

Keefektifan produk hasil pengembangan dilakukan pada ujicoba lapangan. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif merupakan pemahaman siswa akan materi kegiatan ekonomi. Uji keefektifan produk dengan melakukan uji-t hasil tes kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* pada materi kegiatan ekonomi.

Tabel 5. Hasil Uji Keefektifan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*

Hasil	Tabel	Signifikansi	Keputusan
t hitung = 20	t tabel = 1,699	Sig=0,05	H ₀ = ditolak

Sumber: Analisis data primer tahun 2022

Berdasarkan tabel 5 hasil uji keefektifan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa materi kegiatan ekonomi. Hasil uji-t menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel (t hitung = 20 > nilai t tabel = 1,699). Hasil ini menempatkan bahwa penggunaan produk hasil pengembangan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alternatif bahan ajar.

Tahap kelima evaluasi berdasarkan saran, masukan, dan tanggapan selama ujicoba penggunaan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning*. Hasil catatan berupa data kualitatif menunjukkan bahwa perlu penggunaan daftar istilah ekonomi untuk mempermudah siswa memahami materi kegiatan ekonomi. Selain itu dalam buku cerita bergambar perlu diberikan petunjuk pengerjaan latihan soal supaya mempermudah siswa dalam menyelesaikan latihan-latihan social berbasis *discovery*.

Pengembangan produk Pendidikan berupa buku cerita bergambar merupakan penelitian *by design* yang mempunyai spesifikasi dirancang khusus untuk praktik pembelajaran di kelas diharapkan dapat membantu pengguna dalam mencapai tujuan pembelajaran (Suryaningsih, 2017; Hidayah, 2021; Rahmadhani, 2021). Hasil penelitian ini turut memperkuat penelitian yang telah ada bahwa penggunaan produk buku cerita bergambar membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar di kelas (Widiastuti, 2017; Ramiati, 2021; Herdyana, 2022; Yusiana, 2022). Kelebihan buku cerita bergambar yang penggunaannya dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar seperti bisa menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* ini turut memperkuat keterampilan proses. Keterampilan ini penting dalam pembelajaran IPS karena diharapkan pembelajaran bukan hanya focus pada aspek pengetahuan namun ada proses konstruksi pengetahuan melalui proses keterampilan berpikir (Rahman, 2018; Mustadi, 2019; Gusvita, 2020; Edo, 2022; Guwandi, 2022). Keterampilan ini mencakup menanya, mengumpulkan dan mengorganisasi informasi, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan, dan merefleksikan serta merencanakan proyek lanjutan.

KESIMPULAN

Pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* meliputi lima langkah kegiatan yaitu: 1) *analyze*; 2) *design*; 3) *development*; 4) *implementation*; dan 5) *evaluation*. Hasil pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* dengan komponen: 1) judul buku; 2) kata pengantar; 3) petunjuk penggunaan buku; 3) isi cerita; 4) lembar aktivitas; 6) penilaian; 7) daftar Pustaka dan 7) glosarium. Hasil uji validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 94,64% dan 91,19% dalam kategori sangat layak. Untuk hasil ujicoba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan berturut-turut memperoleh nilai rata-rata 89,32%, 90,95% dan 93,08% dan kategori sangat layak. Pada ujicoba lapangan, hasil uji keefektifan buku cerita bergambar berbasis *Discovery Learning* menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa materi kegiatan ekonomi. Hasil ini menempatkan bahwa penggunaan produk hasil pengembangan ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alternatif bahan ajar IPS. Bahan ajar memiliki keterbatasan karena hanya tersedia dalam bentuk buku sehingga diharapkan pengembangan lebih lanjut bisa dalam bentuk media digital yang bisa diakses oleh pengguna dari gawai mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R I. 2012. *Learning to Teach ninth edition*. New York : McGraw-Hill
- Arikunto, S., & Jabar, C.S.A. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Edo, M. K. 2022. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bajawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14528-14538.
- Eggen, P., & Kauchak, D. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: Index
- Faroh, N. N. 2018. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4), 34-42.
- Gusvita, E. 2020. Peningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Discovery Learning Kajian Dokumen Historis Peristiwa-Peristiwa Menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Pada Siswa Kelas Viii. 1 Smpn 3 Koto Baru. *Ensiklopedia Education Review*, 2(3), 1-11.
- Guswandi, G. 2022. Peningkatkan Hasil Belajar IPS pada Materi Kebutuhan Manusia melalui Model Discovery Learning pada Siswa Kelas VIIA Di SMPN 12 Tanjung Jabung Timur Ta. 2021/2022. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 6(1), 97-104.
- Herdyana, T. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bentuk Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101822 Pancurbatu. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 143-147.
- Hidayah, N., & Rohmatillah, R. 2021. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di SD/MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 27-38.
- Rahman, A. A., & Agustina, F. 2018. Pengaruh Penggunaan Lks Dalam Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu pada Konsep Keunggulan Lokasi dan Kehidupan Masyarakat Indonesia di Kelas VIII SMP Negeri 1 Gandapura. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 6(2), 65-68.
- Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. 2021. Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 "Hidup Bersih Dan Sehat" SD Kelas II. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(2), 509-517.
- Ramiati, E., Mashuri, I., & Safitri, D. 2021. Efektivitas Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 3 di MI An-Nidhom Kebonrejo Genteng. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(3), 255-268.
- Rosyana, A., Ilhamdi, M. L., & Dewi, N. K. 2021. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Sainifik pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(3), 302-309.

- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. 2021. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968-1977.
- Suryaningsih, E., & Fatmawati, L. 2017. Pengembangan buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana erupsi gunung api untuk siswa SD. *Profesi pendidikan dasar*, 4(2), 113-124.
- Tarigan, N. T. 2019. Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Curere*, 2(2), 141-152.
- Vindaswari, R. F., & Ulfah, A. 2018. Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-Nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(3), 148-160.
- Widiastuti, R., & Matsum, J. H. 2017. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Komik pada Pelajaran IPS Ekonomi Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(3), 1-10 .
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. 2022. Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *DIALEKTIKA PENDIDIKAN IPS*, 1(1), 23-33.