



Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Cerita Bergambar Pada Materi Menggambar Flora, Fauna Dan Alam Benda Di SMP Swasta Hidayatul Islam

The Development of Illustrated Story-Based Learning Media on Drawing Flora, Fauna, and Objects Material at Hidayatul Islam Private Junior High School

Wanda Mulya Sahfitri

Program studi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan

Email : WandaMulya99@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 17-07-2025

Revised : 19-07-2025

Accepted : 21-07-2025

Published : 23-07-2025

Abstract

*Learning media is a crucial tool in the teaching and learning process carried out by educators. Its presence supports the smooth delivery of lessons and serves to clarify the messages conveyed. This study was conducted as part of a development research project aimed at producing learning media in the form of illustrated stories, describing the development procedures, and determining the validity and feasibility of the illustrated story-based learning media through expert validation and student responses. The research employed the R&D (Research and Development) method using the ADDIE development model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and **Evaluation** phases. The subjects involved in this research were media experts, material experts, educators, and students. Data collection techniques used in the study included observation, interviews, **and** questionnaires. The feasibility level of the learning media was determined through validation by media and material experts. The research results showed that the media received a feasibility percentage of **69%** in the first stage, **82%** in the second stage of media validation, and **95%** from the material expert. Therefore, the development of illustrated story-based learning media on the topic of Drawing Flora, Fauna, and Objects **is** highly feasible to be used as a learning medium in **Cultural Arts** education.*

Keywords: Learning Media, Illustrated Story, ADDIE.

Abstrak

Media pembelajaran merupakan sebuah medium yang sangat vital keberadaannya bagi berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar oleh tenaga pendidik ini. Kehadiran media pembelajaran berperan dalam mendukung kelancaran proses belajar serta berfungsi memperjelas pesan yang disampaikan. Studi ini dilakukan sebagai bagian dari penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar, mendeskripsikan prosedur penyusunan dan mengetahui tingkat kelayakan validitas media pembelajaran berbentuk cerita bergambar melalui validasi ahli Media, ahli materi dan respon peserta didik yang telah dikembangkan oleh peneliti. Model penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D (Research And Development) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE yakni analisis, design, development, implementasi dan evaluasi. Adapun Subjek penelitian yaitu ahli media, ahli materi dan pendidik serta peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan angket. Tingkat kelayakan media pembelajaran diperoleh melalui validasi ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian memperoleh persentase kelayakan media tahap I 69%, pada Validasi tahap II adalah 82%, dan dari ahli materi mendapatkan persentase kelayakan materi 95%. Pengembangan media pembelajaran berbentuk



cerita bergambar Pada Materi Menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda sangat layak dijadikan sebagai media dalam pembelajaran seni budaya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Cerita Bergambar, Model ADDIE

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sebuah medium yang sangat vital keberadaannya bagi berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar oleh tenaga pendidik. Media Pembelajaran yang diterima oleh pelajar disusun sedemikian rupa kedalam materi pembelajaran yang mengarah pada silabus serta digunakan dalam memenuhi KD (kompetensi dasar) yang telah ditegaskan sebelumnya. Media pembelajaran yakni seperangkat pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran serta sarana komunikasi dalam menyampaikan substansi pelajaran. Tanpa media, komunikasi pembelajaran tidak akan bisa berlangsung secara maksimal.

Hakikatnya media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi tenaga pendidik dan pelajar. Dimana dalam proses belajar mengajar media dibutuhkan peserta didik sebagai sumber belajar untuk mempermudah dalam menerima materi pembelajaran, sedangkan bagi tenaga pendidik (guru) media sebagai alat bantu dalam memudahkan penyampaian pesan dan merancang pembelajaran untuk peserta didik.

Pada kenyataan saat ini, pengajaran lebih mengacu pada peranan dominan tenaga pendidik sebagai pengajar. Dimana agar dapat mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran, tenaga pendidik ditantang agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat terobosan-terobosan baru, dimana tenaga pendidik harus bisa mendesain (merancang) sebuah media atau sumber belajar yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran yang sesuai. Oleh sebab itu, selain mampu menggunakan media yang telah tersedia, tenaga pendidik juga dituntut agar dapat menyediakan serta mengembangkan sendiri berbagai media yang dapat ditelaah sendiri oleh siswa, terutama pada proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 saat ini.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan salah satu guru seni budaya yaitu ibu Aulia Tania, S.Pd. yang dilakukan oleh peneliti di SMP Swasta Hidayatul Islam diperoleh data bahwasannya dalam proses pembelajaran media yang sering digunakan oleh tenaga pendidik berupa buku paket guru dan contoh gambar siswa saja, sedangkan untuk peserta didik mereka hanya memiliki LKS (lembar kerja siswa). Sedangkan untuk media pembelajaran atau sumber belajar lain selain contoh gambar siswa tenaga pendidik tidak memilikinya.

Dalam proses pembelajaran, siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini disampaikan oleh ibu Rini bahwa dalam beberapa materi seni budaya terutama yang berhubungan dengan materi menggambar seperti pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda. Peserta didik masih banyak mengalami kendala dalam memahami serta menerapkannya di media gambar. Efek dari permasalahan tersebut karena kurangnya fasilitas media yang mendukung serta penyajian materi pembelajaran yang kurang menarik, akibatnya proses pembelajaran kurang dapat berlangsung dengan baik.

Merujuk pada permasalahan yang telah diuraikan, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk cerita bergambar. Alasan peneliti memilih media cerita bergambar karena media ini belum pernah dikembangkan oleh guru di SMP Swasta Hidayatul Islam. Oleh karena itu, cerita bergambar dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran sebab materinya berisikan ilustrasi gambar yang menarik serta rangkuman substansi pembelajaran yang disusun atas gambar dan teks yang saling berhubungan membentuk suatu komponen pembelajaran yang menarik buat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Serta cerita bergambar dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran pada berbagai tempat dan waktu.

Berdasarkan analisis kebutuhan, materi seni budaya yang akan dikembangkan dalam media cerita bergambar yakni materi menggambar flora, fauna dan alam benda untuk kelas VII sesuai



dengan kompetensi dasar 3.1 Memahami konsep dan prosedural menggambar flora, fauna dan alam benda dan KD 4.1 Menggambar flora, fauna dan alam benda. Upaya dibuatnya media berbentuk cerita bergambar ini supaya memudahkan peserta didik dalam memahami unsur-unsur gambar, menjelaskan prinsip menggambar dan cara menggambar flora, fauna dan alam benda.

Sejalan dengan hal ini dalam pembahasan mengenai pengembangan cerita bergambar sebagai media pembelajaran juga dapat ditemukan pada penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Materi Lingkungan Untuk Kelas VII SMP” oleh Adellinda (2019) dan “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Ragam Hias Di SMPN 51 Surabaya” oleh Krismawati, dkk (2021). Pada penelitian yang dikerjakan oleh Adellinda, tersebut membahas tentang peranan cerita bergambar sebagai media pembelajaran yang mengangkat materi pencemaran lingkungan dimana berisi mengenai faktor-faktor penyebab pencemaran dan upaya dalam mengatasi pencemaran yang dibalut dengan ilustrasi petualangan seorang anak dalam mencari tahu faktor penyebab, dampak dan upaya mengatasi pencemaran tersebut. Dimana hasil dari penelitian tersebut adalah sebuah produk media pembelajaran yang sudah divalidasi dengan kriteria “sangat baik” dan layak diujicobakan. Selanjutnya, penelitian yang dikerjakan oleh Krismawati, dkk (2021) bertujuan untuk memperkenalkan materi pembelajaran ragam hias yang berisi tentang pengertian ragam hias, jenis motif serta teknik dalam menggambar ragam hias

METODE PENELITIAN

Jenis pengkajian yang diterapkan pada penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan R&D (*research and development*). Dalam pengkajian dan pengembangan ini untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji tingkat kelayakannya. Hal tersebut sepaham dengan maksud dari penelitian ini, yakni mengembangkan media ajar berbentuk cerita bergambar pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda di Smp Swasta Hidayatul Islam. Dalam pengkajian ini model pengembangan yang dipakai menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap pengembangan yakni, analisis, perancangan (desain), pengembangan, implementasi dan evaluasi, Sugiono (2015:200).

Dalam penelitian langkah awal yang dibutuhkan yaitu sebuah teknik pengumpulan data, dimana tujuan paling utamanya dari penelitian tersebut yakni mendapatkan data atau informasi. Sumber yang diperoleh yakni Data kualitatif dihimpun dari hasil analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi serta wawancara dengan guru Seni Budaya mengenai kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran. Data kuantitatif dalam pengkajian ini berupa perolehan nilai atau skor yang didapatkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Dalam penentuan perolehan skor yang didapatkan dari validator dihitung menggunakan *Skala Likert*. Dalam hal ini, maka penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran berbentuk cerita bergambar pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda di SMP Hidayatul Islam sebagai berikut:

	Nilai	Angka
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1



Dari tabel penilaian *skala linkert* tersebut maka dapat dihitung hasil skor dari tiap instrument berdasarkan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \text{ (Sumber : Arikunto,2010:38)}$$

Keterangan :

- P = Persentase responden
- $\sum X$ = Total keseluruhan tanggapan
- $\sum Xi$ = Total keseluruhan nilai ideal dalam semua unit
- 100 = Bilangan konstanta

Adapun kriteria kategori kelayakan pada pengembangan bahan ajar berbentuk Cerita Bergambar yakni sebagai berikut :

NO	Tingkat Perolehan	Klasifikasi Validitas	Kualifikasi
1	81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak, tidak perlu revisi
2	61%- 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3	41%- 60%	Cukup Baik	Kurang Layak, perlu revisi
4	21%- 40%	Kurang Baik	Tidak Layak, perlu revisi
5	0% - 20%	Tidak Baik	Sangat Kurang Layak,perlu revisi

(Arikunto, 2010:35)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Tahap Analisis

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan berfokus pada pengkajian terhadap kebutuhan yang harus dipenuhi.. Analisis kebutuhan guna meneliti yang dihadapi siswa, perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan. Analisis diperlukan guna untuk merancang jenis sarana yang tepat. Adapun analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi dan wawancara. Berdasarkan wawancara yang didapat dari analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru kelas VII tersebut, didapati data peserta didik sulit menangkap materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Tidak adanya fasilitas pendukung dan penyajian yang kurang memikat.

Tahap Desain

Tahap desain dilaksanakan guna untuk merancang wadah yang akan disusun. Media yang dikembangkan yakni cerita bergambar dengan mengangkat materi menggambar flora,fauna dan alam benda. Tahap ini disesuaikan dengan analanisis kebutuhan serta perangkat rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Tahap Pengembangan

Media pembelajaran berbentuk cerita bergambar pada materi menggambar flora,fauna dan alam benda. dilakukan proses validasi untuk menilai kelayakannya media guna mengetahui dan menelaah secara struktural instrumen serta output media pembelajaran yang dikembangkan



berdasarkan tujuan yang telah disesuaikan dengan masukan dari ahli materi, ahli media pendidik mata pelajaran terkait. validasi melalui pemberian lembar angket guna memperoleh ulasan, masukan serta perbaikan agar sarana yang dibuat oleh peneliti menjadi media pembelajaran menunjukkan kualitas yang baik dan dapat diimplementasikan dalam praktik. Diperoleh hasil validasi media yakni dilakukan proses validasi untuk menilai kelayakannya media guna mengetahui dan menelaah secara struktural instrumen serta output media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tujuan yang telah disesuaikan dengan masukan dari ahli materi, ahli media pendidik mata pelajaran terkait. validasi melalui pemberian lembar angket guna memperoleh ulasan, masukan serta perbaikan agar sarana yang dibuat oleh peneliti menjadi media pembelajaran menunjukkan kualitas yang baik dan dapat diimplementasikan dalam praktik.

Tahap Implementasi

Dalam model pengembangan ADDIE, tahap implementasi menempati urutan keempat dari keseluruhan proses. Tahap implementasi ini berarti semua rancangan media pembelajaran berbentuk “cerita bergambar pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda” yang telah dikembangkan di uji validitas serta kelayakan produk yang telah dikembangkan di uji melalui serangkaian tahap implementasi.

Tahap Evaluasi

Proses evaluasi ditujukan untuk mengkaji kelayakan pada setiap tahapan penilaian sarana pembelajaran berbentuk cerita bergambar pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda yang telah dilakukan pada saat validasi. Evaluasi dan revisi dilakukan di setiap tahap pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas produk akhir.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbentuk cerita bergambar yang diterapkan pada materi menggambar flora, fauna, dan alam benda di kelas VII SMP Hidayatul Islam menghasilkan beberapa kesimpulan, di antaranya:

1. Pengembangan media pembelajaran berbentuk cerita bergambar pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda dikembangkan dengan model ADDIE dengan melalui 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementasion dan Evaluation*.
2. Tingkat kelayakan validitas media pembelajaran berbentuk cerita bergambar yaitu hasil penilaian ahli media tahap I adalah 69% termasuk dalam kriteria “Baik” dengan tingkat kelayakan “layak”. Hasil penilaian ahli media tahap II adalah 82% termasuk kedalam kriteria “Sangat baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak”. Hasil penilaian ahli bahasa yaitu 95% termasuk kedalam kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan pengembangan media pembelajaran berbentuk cerita bergambar pada materi menggambar flora, fauna dan alam benda di kelas VII SMP Hidayatul Islam masuk pada tingkat kelayakan “Sangat layak”.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsami & Cepi Safaruddin Abdul Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 69-88.
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Cepi Riyana & Rudi Susilana. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung : Cv Wacana Prima.
- Djaali. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Faizah, U. (2009). Keefektifan Cerita Bergambar Untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
- Georgina,dkk. 2017. *Artist's Drawing Techniques*. New York : DK Publishing.
- Gumelar, M. S. 2015. *Elemen & Prinsip Menggambar*.
- Hill, Adrian. 2000. *Bagaimana Menggambar*. Bandung : Angkasa.
- Huda, M. K., Amrul, H. M. Z., & Soesilo, F. Keanekaragaman Tumbuhan Berbunga Di Kawasan Malesia Diversity Of Angiosperm In Malesia.
- Johar , Rahmah & Latifah Hanum. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Deepublish.
- Laily, M. P. T., & Shofiyani, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Mapel Fiqih Berbasis Komunikatif. *Jurnal Education And Development*, 9(3), 236-239.
- Meidina, T., & Marsidi, A. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Tunagrahita Ringan SMALB di SLB Negeri I Gowa. In Seminar Nasional LP2M UNM.
- Mesra. 2014. *Menggambar Bentuk I*. Medan : Unimed Press.
- Nurdyansyah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurfadhillah Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Tangerang : CV Jejak.
- Purnomo Eko,dkk. 2017. *Seni Budaya*. Jakarta : Kemendikbud.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267-275.
- Salam Sofyan, dkk. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar : Badan Penerbit UNM.
- Samsu. 2017. *Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*. Jambi : Pusat Studi Agama Dan Masyarakat.
- Sugito dan Syahrudin. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Seni Rupa*. Medan:FBS Unimed Press.
- Suhendri, H. (2011). Pengaruh Kecerdasan Matematis–Logis Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1).



- Sukmawati, Fatma. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Suralaga, Fadhilah. 2021. *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran*. Depok : Rajawali Pers.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Vadilah, O. N., & Masrur, M. (2021). Efektifitas Metode Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 2 Di SD Negeri Sumber Bandung: indonesia. *Prosiding At Ta'dib STIT Pringsewu*, 3(03), 7-7.
- Vera Kumala Sari. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Sub Tema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas ISDN Genukwatu IV Ngoro Jombang*. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wardani, L. (2019). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 004 Rambah Samo. *Indonesian Journal of Basic Education*, 2(1), 1-4.
- Yensy, N. A. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP N 1 Argamakmur. *Exacta*, 10(1), 24-35.