

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil pengembangan produk awal dalam penelitian ini adalah berupa buku cerita bergambar yang memuat cerita berlatar belakang pemecahan masalah (*problem solving*). Buku cerita bergambar ini dibuat untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun. Proses pengembangan diuraikan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan media yang diadopsi dari penelitian dan pengembangan Thiagarajan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan media buku cerita bergambar untuk stimulasi kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 4D adalah sebagai berikut: (1) *Define*; (2) *Design*; (3) *Develop*, dan *Disseminate*.

1. *Define*

Tahap pertama yang diambil dalam penelitian pengembangan media buku cerita bergambar ini adalah mengidentifikasi. Adapun pada tahap ini terdiri dari 5 langkah, diantaranya:

a. *Front-end Analysis*

Pada langkah ini bertujuan untuk menganalisis tentang masalah dasar yang dihadapi dengan mengidentifikasi perbedaan antara penetapan hasil yang dicapai dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Hal ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi awal melalui analisis kebutuhan (*need assessment*) pada 18 sekolah di Kecamatan Kaligondang, Purbalingga. Pengumpulan informasi awal dilaksanakan melalui kegiatan wawancara dan observasi pada kemampuan *problem*

solving anak usia 5-6 tahun (anak TK kelompok B). Berikut adalah hasil secara umum dari pengumpulan informasi awal melalui wawancara kepada guru dan observasi kepada anak:

1) Hasil Wawancara

Wawancara dilaksanakan terhadap 18 guru se-Kecamatan Kaligondang kabupaten Purbalingga yang mengajar di Taman Kanak-kanak kelompok B. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang masalah anak yang biasa ditemui, pendekatan yang dilakukan guru, kemampuan *problem solving* anak, dan kebutuhan media buku cerita bergambar. Kemampuan *problem solving* anak menjadi salah satu komponen penting untuk diketahui melalui wawancara dengan guru. Hal ini dikarenakan kemampuan kognitif anak juga meliputi kemampuan anak dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi terkait kemampuan *problem solving* anak di lingkungan sekolah. Hasil wawancara dengan salah satu guru TK, ibu WY menunjukkan kurangnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah sehari-hari, didapatkan keterangan sebagai berikut

“biasanya anak kalau sudah berantem atau rebutan mainan misalnya selalu langsung lapor ke guru, tetapi tetap ada juga anak yang diam saja”

Selanjutnya, keterangan dari ibu SM:

“kalau di tempat saya, misalkan ada anak yang tidak bisa melakukan sesuatu atau kesulitan dalam mengerjakan ada yang minta bantuan, ada yang diam menunggu gurunya datang, ada juga sampai yang menangis”

Selain informasi tentang kemampuan *problem solving* anak, hasil informasi tentang kebutuhan guru terhadap media buku cerita. Hasil wawancara menunjukkan bahwa masih kurangnya media buku cerita, khususnya terkait kemampuan *problem solving*. Buku cerita yang banyak ditemui di lembaga adalah tentang nabi dan rasul, dongeng, serta buku yang berkaitan dengan pengetahuan.

Hasil wawancara dengan guru kelompok B juga menunjukkan bahwa kendala yang dihadapi guru untuk stimulasi *problem solving* adalah kurangnya media yang mendukung. Selama ini kemampuan *problem solving* anak diberikan secara langsung, tanpa menggunakan media. Hal ini mengakibatkan anak kurang antusias dalam memahami penyelesaian masalah sendiri. Hal ini disampaikan oleh ibu SHY:

“saya biasa pakai bahan cerita langsung melalui gambar yang saya buat. Ada anak nakal dan tidak, akibatnya gimana. Kalau tidak nurut, sering berkelahi, dll. Lalu anak memperagakan.”

Kesimpulan yang diperoleh dari wawancara yang dilakukan adalah kurangnya kemampuan *problem solving* anak. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk stimulasi kemampuan *problem solving* anak secara maksimal. Secara lebih rinci, hasil wawancara terangkum pada lampiran 2a.

2) Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati keadaan langsung. Berdasarkan observasi ini diketahui bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan belum memunculkan kegiatan untuk stimulasi *problem solving*. Hal ini terlihat dari kemampuan *problem solving* anak yang masih kurang.

Observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru untuk mengajar kurang bervariasi. Penggunaan media pada pembelajaran sebagian besar hanya berfokus pada Lembar Kerja Anak (LKA) saja dan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah (langsung), sehingga terlihat membosankan dan kurang menarik bagi anak. Observasi pada anak, menunjukkan anak masing-masing bergantung pada orang tua di sekolah. Beberapa anak masih belum mampu menunjukkan dapat menyelesaikan masalah, hingga ada anak yang menangis.

Berdasarkan observasi ini, dapat disimpulkan bahwa media yang mendukung untuk stimulasi *problem solving* anak belum tersedia di lembaga. Hal ini mengakibatkan guru masih secara langsung memberi solusi kepada anak. Tahap ini dilakukan dengan cara mengembangkan media buku cerita bergambar agar anak mampu menyelesaikan permasalahan pada buku cerita.

b. *Learner Analysis*

Langkah ini peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik anak dalam mengembangkan produk media buku cerita bergambar. Karakteristik anak usia dini di Kecamatan Kaligondang Purbalingga berdasarkan observasi yang dilakukan adalah:

- 1) Anak memiliki ketertarikan terhadap buku bergambar.
- 2) Cerita yang anak sukai adalah cerita yang bertokoh hewan.
- 3) Ketika menjumpai buku cerita yang baru, anak sangat antusias.

Pemilihan tokoh hewan pada buku cerita bergambar ini didasarkan pada anak terlihat antusias ketika berbicara tentang hewan-hewan kesukaannya. Hal ini didukung penelitian oleh McCrindle & Odendaal (1994) bahwa buku yang paling

populer bagi anak adalah fiksi realistis. Hewan sebagai tokoh utama yang ditampilkan bersifat antropomorfistik (hewan yang digambarkan dapat memotivasi manusia, berpikir dan berbicara). Oleh karena itu, dalam penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar ini, peneliti menggunakan tokoh hewan.

c. *Task Analysis*

Pada penelitian pengembangan ini, keterampilan yang utama ialah kemampuan *problem solving* anak sehingga tugas yang diberikan adalah tugas memecahkan sebuah masalah dalam cerita yang dibacakan. Tugas utama yang dilakukan terkait *problem solving* anak diantaranya: (a) anak mengenal dan menemukan masalah; (b) anak mengungkapkan penyebab masalah; (c) anak menemukan beberapa solusi; (d) anak memprediksi hambatan; (e) anak mempraktekkan solusi; dan (f) anak memilih solusi terbaik. Hal ini disesuaikan dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 PAUD yang tertuang pada buku cerita bergambar yang dikembangkan, yaitu:

- 1) KD. 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2) KD. 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3) KD. 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

d. *Concept Analysis*

Adapun hal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yakni memilih cerita yang sesuai dengan karakteristik anak dan tujuan pembelajaran. Analisis ini digunakan sebagai acuan dalam membantu penyusunan buku cerita

bergambar. Cerita yang dipilih adalah cerita yang digambarkan oleh tokoh hewan-hewan yang anak sukai dengan kisah penyelesaian masalah.

e. *Specifying Instructional Objectives*

Pada tahap ini peneliti merancang rubrik penskoran penilaian kemampuan *problem solving* anak pada tugas berdasarkan tujuan pembelajaran. Pada langkah ini, peneliti mengembangkan instrumen berdasarkan kurikulum 2013 PAUD dan studi literatur yang dilakukan untuk kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun. Instrumen penilaian yang dibuat untuk dapat melihat kemampuan *problem solving* anak berupa lembar observasi dengan teknik tanya jawab. Instrumen penilaian ini terdiri dari 8 butir item pernyataan. Selain itu juga dilengkapi dengan rubrik penilaian dengan skala 0, 1, dan 2 (Lampiran 1g).

1) Validitas

Selanjutnya instrumen penilaian ini divalidasikan oleh dosen pembimbing (*expert judgment 1*) dan dosen ahli dalam bidang pendidikan (*expert judgment 2*) untuk menilai kemampuan *problem solving* sebelum diujicobakan kepada anak. Berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya diuji kevalidannya dengan rumus *Gregory* (Lampiran 2c). Hasil menunjukkan nilai/skor koefisien validitas butir item pernyataan adalah 1, artinya butir pernyataan kemampuan *problem solving* anak dikatakan **valid**.

2) Reliabilitas

Proses uji reliabilitas kappa instrumen didasarkan pada *interreter reliability* dengan analisis kappa. Berikut tabel hasil reliabilitas antar reter dengan analisis kappa:

Tabel 8 Hasil penilaian kesepakatan antar reter

Butir item pernyataan	Hasil	Keterangan
1	0,806	Kesepakatan hampir sempurna
2	1,000	Kesepakatan hampir sempurna
3	0,794	Kesepakatan kuat
4	1,000	Kesepakatan hampir sempurna
5	0,698	Kesepakatan kuat
6	1,000	Kesepakatan hampir sempurna
7	1,000	Kesepakatan hampir sempurna
8	0,723	Kesepakatan kuat
Rata-rata	0,877625	Kesepakatan hampir sempurna

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas pada tabel menggunakan analisis kappa diperoleh nilai koefisien sebesar 0,878. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kesepakatan yang signifikan antara guru 1 dan 2 terhadap penilaian kemampuan *problem solving* anak (Lampiran 3a).

2. *Design*

Pada tahap desain ini, terdapat beberapa langkah yang harus diikuti, yaitu:

a. *Constructing Criterion-referenced test*

Penyusunan tes acuan patokan ini memuat hasil dari perbaikan validasi instrumen kemampuan *problem solving*. Guru perlu menyiapkan instrumen yang akan dilakukan dan pedoman penskoran dalam tiap butir pernyataan (Lampiran 1g)

b. *Media Selection*

Pemilihan media ini, peneliti memilih media buku cerita bergambar yang nantinya akan dikembangkan. Media yang digunakan adalah media kertas *ivory* yang dijadikan sebuah buku dengan teknik spiral. Hal ini bertujuan agar guru dapat dengan mudah membacakan cerita menggunakan buku cerita bergambar ini.

c. *Format Selection*

Format yang dipilih adalah jenis buku cerita bergambar dengan ukuran A4. Isi cerita memuat tokoh yang disukai anak, adalah hewan. Alur cerita yang digunakan adalah alur yang dapat dipahami oleh anak.

d. *Initial Design*

Rancangan awal pembuatan produk media buku cerita bergambar ini adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Hal pertama yang dilakukan sebelum diujicobakan kepada anak, adalah dengan membuat materi cerita yang akan disampaikan dan divalidasi oleh ahli materi. Media buku cerita bergambar yang dikembangkan memuat beberapa komponen yaitu cerita yang memuat materi cerita *problem solving*. Media buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan membacakan cerita dan aktivitas dalam media buku cerita bergambar dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak.

Media buku cerita yang pertama berjudul “Pecahkan Masalah dengan Ici”. Selama pengembangan media buku cerita bergambar ini, peneliti bekerja sama dengan ilustrator untuk merancang *layout* dan ilustrasi yang sesuai dengan naskah cerita yang telah disusun. Muatan cerita dan materi pembelajaran dalam media mengacu pada tema pemecahan masalah (*problem solving*).

Tahap perencanaan media buku cerita bergambar ini terdiri dari beberapa subtahapan sebagai berikut.

- a) Mengkaji materi pembelajaran di kelas B yang sesuai dengan tujuan pengembangan media buku cerita, yaitu untuk stimulasi kemampuan *problem solving* anak.
- b) Merancang susunan komponen utama dalam media buku cerita, meliputi cerita dan aktivitas yang terdiri dari refleksi cerita sehari-hari.
- c) Menyusun naskah cerita dan kata pengantar. Penyusunan naskah cerita memperhatikan tema yang diangkat dalam keseluruhan media, tema pada cerita, tokoh, alur, latar, dan gaya bahasa yang mudah dipahami oleh anak.
- d) Memilih dan merancang adegan dalam cerita yang akan diilustrasikan, sehingga gambar-gambar ilustrasi dapat mendukung penyampaian pesan cerita dan materi pembelajaran.
- e) Menyerahkan naskah cerita dan rancangan ilustrasi cerita pada ilustrator untuk dibuat gambar-gambar ilustrasi cerita, gambar-gambar ilustrasi materi, dan layout yang sesuai dan menarik bagi anak.
- f) File buku cerita dibuat dalam bentuk file pdf, sehingga siap dicetak dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

2) Desain Produk Awal

Desain produk awal media buku cerita bergambar yang dikembangkan adalah dengan penggambaran tokoh dan latar tempat. Berikut adalah desain gambaran yang terdapat pada buku cerita bergambar.

Tabel 9 Desain Produk Awal

No	Desain	Gambar	Keterangan
1	Tokoh	Seri 1 : kelinci, gajah, dan ayam Seri 2 : kelinci, monyet, dan burung	Berdasarkan observasi, anak lebih menyukai cerita dengan tokoh-tokoh binatang.
2	Latar tempat dan suasana	Seri 1 1. Kebun rumah Ici, banyak wortel siap dipanen, suasana cerah 2. Di dalam rumah Ici 3. Di taman 4. Di pasar Seri 2 1. Di dalam rumah Ici, suasana hujan 2. Tampilan luar rumah Ici 3. Di sekolah hutan	Latar tempat dan suasana disesuaikan dengan cerita, yakni suasana di kebun wortel, lingkungan rumah, hutan, pasar, dan taman.

3) Hasil Desain Awal Produk

Setelah menentukan desain gambar, langkah selanjutnya adalah menggabungkan gambar satu dengan lainnya sesuai alur cerita yang telah direvisi. Berikut adalah tampilan buku cerita bergambar untuk stimulasi *problem solving* anak:

1) Cover / Sampul Buku

Pada bagian depan (sampul) media buku cerita bergambar ini terdapat judul dan ilustrasi cerita. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian anak agar tertarik dengan cerita yang disampaikan.



Gambar 1 tampilan cover depan media buku cerita

Pada bagian tampilan cover dalam berisi tujuan, kompetensi dasar, jumlah halaman, nama penulis, nama ilustrator dan pembimbing. Seri 1 dan 2 berisi hal yang sama.



Gambar 2 Tampilan cover dalam media buku cerita

2) Halaman kata pengantar dan petunjuk penggunaan buku

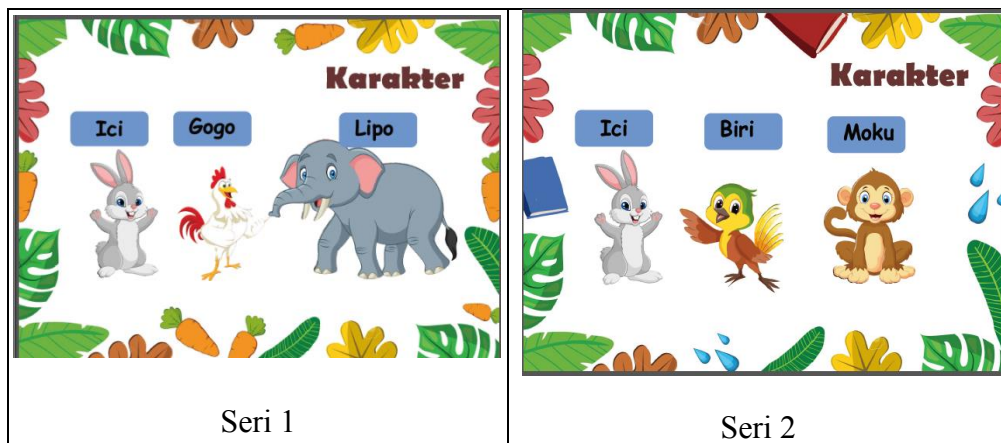
Halaman kata pengantar berisi ucapan syukur kepada Tuhan serta tujuan dari penggunaan buku cerita bergambar ini. Sedangkan halaman petunjuk penggunaan buku memuat uraian langkah dalam menyampaikan isi cerita kepada anak.



Gambar 3 Tampilan kata pengantar dan petunjuk penggunaan buku

3) Halaman tokoh

Setiap judul cerita memunculkan tiga tokoh dalam cerita. Cerita 1 memiliki tokoh bernama Ici (si kelinci), Gogo (si jago), dan Lipo (si gajah). Pada judul 2 memiliki tokoh Ici (si kelinci), Biri (si burung), dan Moku (si monyet).



Gambar 4 Tampilan Halaman Tokoh

4) Isi cerita

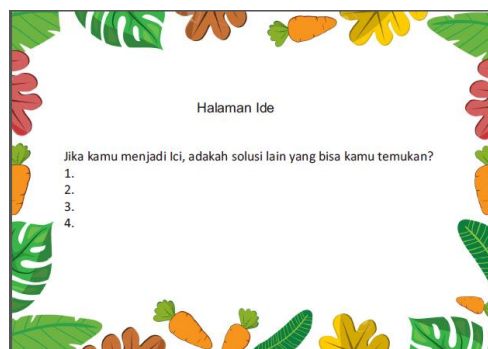
Pada tampilan isi cerita, tulisan dan ilustrasi gambar dibuat pada halaman yang berbeda. Hal ini bertujuan agar anak dapat fokus pada gambar, dan guru dapat melihat tulisan cerita tanpa membelakangi anak.



Gambar 5 Tampilan Isi Cerita

5) Halaman ide

Adanya halaman ide ini bertujuan untuk menampung ide anak dalam memecahkan masalah dalam cerita yang telah diperdengarkan. Halaman ide ini juga dapat dijadikan sebagai bahan diskusi dengan anak mengenai pemecahan masalah yang dapat dilakukan.



Gambar 6 Tampilan Halaman Ide

6) Sampul belakang

Pada sampul belakang memuat sinopsis singkat dari isi buku cerita serta ilustrasi cerita dengan ukuran gambar yang lebih kecil.



Gambar 7 Tampilan Sampul Belakang

3. *Develop*

a. *Expert Appraisal*

Sebelum diujicobakan ke anak, media buku cerita bergambar ini perlu divalidasikan kepada ahli materi dan ahli media.

1) Validasi materi

Validasi materi dilakukan untuk memperoleh kevalidan terhadap materi cerita ini. Peneliti mengambil validator materi dari dosen FBS, Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M.Hum. Hal ini dilakukan atas pertimbangan kemampuan beliau dalam hal bahasa dan cerita untuk anak usia dini. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi, saran, kritik, dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas buku cerita bergambar yang dikembangkan. Hasil penilaian oleh ahli materi dengan skor 72 dari total skor 90 (Lampiran 2f).

Hasil review ahli materi tersebut dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk media buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar ini diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan masukan dari ahli materi agar

layak untuk diujicobakan ke tahap selanjutnya. Hasil perbaikan produk buku cerita bergambar berdasarkan masukan dan saran lebih jelasnya diuraikan pada sub bab Revisi Produk.

2) Validasi media

Setelah produk media buku cerita bergambar selesai, langkah selanjutnya adalah menguji kelayakan media yang dinilai oleh *expert judgment*. Ahli media mereview produk dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Hal ini dilakukan agar hasil produk media layak dan sesuai diterapkan untuk stimulasi kemampuan *problem solving* anak secara empiris. Tujuan validasi media adalah untuk memberikan penilaian hingga informasi, masukan, saran atau tanggapan terhadap media buku cerita bergambar dari sisi media. Peneliti mengambil validator media dari dosen Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Isniatun Munawaroh, M.Pd. Hal ini dilakukan atas pertimbangan kemampuan beliau dalam hal media pembelajaran. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi, saran, kritik, dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas buku cerita bergambar yang dikembangkan.

Ahli media memberikan penilaian dan masukan sebanyak 3 kali, yakni pada tanggal 12 April, 2 Mei, dan 7 Mei 2019. Pada tanggal 12 April 2019 memberikan penilaian dengan skor total 64 dari total skor 110. Masukan dari ahli media yaitu: judul, petunjuk penggunaan buku diperjelas, terdapat gambar yang belum sesuai dengan cerita, dan memperjelas maksud tokoh atau karakter. Dari hasil tersebut, maka peneliti merevisi produk tersebut. Pada tanggal 2 Mei

2019, ahli media menilai kembali produk media buku cerita bergambar dengan skor 82 dari total skor 110. Masukan dari ahli media yaitu perjelas petunjuk penggunaan buku, judul dibuat lebih menarik, dan menghindari kata solusi. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi kembali. Pada tanggal 7 Mei 2019, ahli media menilai kembali dengan skor 102 dari total 110 dan tidak ada saran dan masukan, artinya sudah layak tanpa revisi (Lampiran 2e). Adapun revisi produk pada setiap pertemuan dijelaskan pada sub bab Revisi Produk.

b. Developmental Testing

Tujuan dari langkah ini adalah untuk menguji produk untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar terhadap media yang telah disusun. Dalam penelitian ini, dilakukan uji coba pada anak TK di 3 sekolah kecamatan Kaligondang. Uji coba ini dilakukan berdasarkan respon dan komentar tentang buku cerita bergambar untuk stimulasi *problem solving*.

B. Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk berada pada tahap 3 yaitu *Develop* pada langkah *Developmental Testing*. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh data dan masukan berupa saran untuk merevisi produk yang dikembangkan berupa media buku cerita bergambar. Terdapat 3 tahapan dari uji coba produk ini, yaitu:

a) Initial Testing

Setelah melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya peneliti melakukan *initial testing* atau uji coba awal. Hal ini bertujuan untuk melihat respon guru dan anak terhadap media buku cerita bergambar dengan cara mengidentifikasi dan merevisi media. Pada uji coba ini, peneliti menggunakan

subjek guru 1 orang, bertujuan untuk memperoleh penilaian dari guru terhadap kesesuaian dan kelayakan media untuk digunakan pada anak usia 5-6 tahun. serta untuk memperoleh saran dan masukan terkait media buku cerita bergambar agar lebih sesuai dengan karakteristik anak. selain menggunakan subjek guru, peneliti juga menggunakan subjek anak berusia 5-6 tahun. Pada uji coba ini peneliti menggunakan 3 anak yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan *problem solving* anak yang tinggi, sedang, dan rendah. Pemilihan ini dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru. Tujuan peneliti menggunakan subjek anak yaitu untuk melihat kelayakan dan kemenarikan media serta kemudahan dari sudut pandang anak.

Uji coba ini dilakukan di TK Pertiwi Penolih. Pada uji coba ini guru diberikan kesempatan untuk mempelajari media buku cerita bergambar kemudian diperkenankan menggunakan media buku cerita di kelas. Penggunaan buku cerita dilakukan pada kegiatan awal sekitar $\pm$ 15 menit dan dilanjutkan sesi tanya jawab. Pengulasan pada kegiatan penutup. Setelah menggunakan buku cerita bergambar di kelas, guru diberikan angket penilaian terhadap media buku cerita ini.

Hasil penilaian yang diberikan oleh guru melalui angket pada uji coba awal (*initial testing*) berupa skor dengan skala 5. Berikut ini adalah hasil dari penilaian berdasarkan angket yang telah diisi oleh guru.

Tabel 10. Hasil Respon Guru TK Pertiwi Penolih

Guru	Skor Minimal	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	%	Kategori
Guru A	40	200	169	84,5	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian tersebut seperti tabel di atas, maka dapat dianalisis bahwa skor yang diperoleh dari angket tersebut adalah 169 atau 84,5 % yang artinya dari sudut pandang guru media buku cerita bergambar ini sangat layak untuk digunakan (Lampiran 2i).

Selain penilaian di atas, peneliti juga memberikan angket pada anak untuk melihat respon anak terhadap media buku cerita ini. Dalam hal ini anak diminta memberikan tanda ceklis pada kolom senyum (jika “ya”) dan cemberut (jika “tidak”) pada masing-masing pernyataan yang dibacakan oleh guru. Adapun hasil respon anak terhadap media buku cerita bergambar pada uji coba ini sebagai berikut.

Tabel 11. Respon Anak TK Pertiwi Penolih

Anak	Skor Minimal	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	%	Kategori
Anak A	0	10	10	100	Sangat layak
Anak B	0	10	10	100	
Anak C	0	10	9	90	
Rerata	96,7				

Berdasarkan respon anak pada tabel di atas, maka dapat dianalisis bahwa persentase rerata skor yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada anak adalah 96,7 % yang artinya dari sudut pandang anak media buku cerita bergambar ini sangat layak untuk digunakan (Lampiran 2h).

2. *Quantitative Testing*

Quantitative testing dilaksanakan setelah media buku cerita bergambar direvisi berdasarkan masukan dari guru dan siswa pada uji coba awal. Pada uji ini, peneliti menggunakan subjek guru 2, bertujuan untuk memperoleh penilaian

guru terhadap kesesuaian dan kelayakan media untuk digunakan anak usia 5-6 tahun. serta memperoleh masukan terhadap media buku cerita bergambar agar sesuai dengan karakteristik anak. pada uji ini, peneliti juga menggunakan subjek anak sebanyak 6 anak yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan problem solving anak baik yang rendah, sedang, maupun tinggi. Hal ini bertujuan untuk melihat kelayakan dan kemenarikan media serta kemudahan dilihat dari sudut pandang anak.

Uji coba ini dilakukan di TK Perwira Selakambang. Pada uji ini, masing-masing guru yang menjadi subjek penelitian diberikan kesempatan untuk mempelajari media buku cerita bergambar kemudian diperkenalkan menerapkan media buku cerita ini di kelas pada proses pembelajaran. dilakukan pada kegiatan awal. Penggunaan buku cerita dilakukan pada kegiatan awal sekitar $\pm$ 15 menit dan dilanjutkan sesi tanya jawab. Pengulangan pada kegiatan penutup. Setelah menggunakan buku cerita bergambar di kelas, guru diberikan angket penilaian terhadap media buku cerita ini.

Hasil penilaian yang diberikan oleh guru melalui angket pada uji coba *quantitative testing* berupa skor dengan skala 5. Berikut ini adalah hasil dari penilaian berdasarkan angket yang telah diisi oleh guru.

Tabel 12. Hasil Respon Guru TK Perwira Selakambang

Guru	Skor Minimal	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	%	Kategori
Guru A	40	200	170	85	Sangat layak
Guru B	40	200	172	86	
Rerata				85,5	

Berdasarkan hasil penilaian tersebut seperti tabel di atas, maka dapat dianalisis bahwa rerata persentase skor yang diperoleh dari angket tersebut adalah 85,5 % yang artinya dari sudut pandang guru media buku cerita bergambar ini sangat layak untuk digunakan (Lampiran 2i).

Selain penilaian dicatas, peneliti juga memberikan angket pada anak untuk melihat respon anak terhadap media buku cerita ini. Dalam hal ini anak diminta memberikan tanda ceklis pada kolom senyum (jika “ya”) dan cemberut (jika “tidak”) pada masing-masing pernyataan yang dibacakan oleh guru. Adapun hasil respon anak terhadap media buku cerita bergambar pada uji coba ini sebagai berikut.

Tabel 13 Respon Anak TK Perwira Selakambang

Anak	Skor Minimal	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	%	Kategori
Anak A	0	10	10	100	Sangat layak
Anak B	0	10	9	90	
Anak C	0	10	9	90	
Anak D	0	10	10	100	
Anak E	0	10	10	100	
Anak F	0	10	10	100	
Rerata	96,7				

Berdasarkan respon anak pada tabel di atas, maka dapat dianalisis bahwa persentase rerata skor yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada anak adalah 96,7 % yang artinya dari sudut pandang anak media buku cerita bergambar ini sangat layak untuk digunakan (Lampiran 2j).

3. *Total-Package Testing*

Tahapan terakhir dari uji coba produk ini adalah *total-package testing*. Uji coba ini dilakukan setelah merevisi buku cerita bergambar berdasarkan hasil uji coba *quantitative testing*. Pada uji ini, peneliti menggunakan subjek guru 2, bertujuan untuk memperoleh penilaian guru terhadap kesesuaian dan kelayakan media untuk digunakan anak usia 5-6 tahun. serta memperoleh masukan terhadap media buku cerita bergambar agar sesuai dengan karakteristik anak. pada uji ini, peneliti juga menggunakan subjek anak sebanyak 15 anak yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan *problem solving* anak baik yang rendah, sedang, maupun tinggi. Hal ini bertujuan untuk melihat kelayakan dan kemenarikan media serta kemudahan dilihat dari sudut pandang anak.

Uji coba ini dilakukan di TK Pertiwi Tumanggal. Pada uji ini, masing-masing guru yang menjadi subjek penelitian diberikan kesempatan untuk mempelajari media buku cerita bergambar kemudian diperkenankan menerapkan media buku cerita ini di kelas pada proses pembelajaran. dilakukan pada kegiatan awal. Penggunaan buku cerita dilakukan pada kegiatan awal sekitar $\pm$ 15 menit dan dilanjutkan sesi tanya jawab terkait ide anak yang muncul untuk menyelesaikan masalah. Pengulasan pada kegiatan penutup. Setelah menggunakan buku cerita bergambar di kelas, guru diberikan angket penilaian terhadap media buku cerita ini.

Hasil penilaian yang diberikan oleh guru melalui angket pada uji coba kelompok kecil berupa skor dengan skala 5. Berikut ini adalah hasil dari penilaian berdasarkan angket yang telah diisi oleh guru.

Tabel 14 Hasil Respon Guru TK Pertiwi Tumanggal

Guru	Skor Minimal	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	%	Kategori
Guru A	40	200	178	89	Sangat layak
Guru B	40	200	177	88,5	
Rerata	88,7				

Berdasarkan hasil penilaian tersebut seperti tabel di atas, maka dapat dianalisis bahwa rerata persentase skor yang diperoleh dari angket tersebut adalah 88,7% yang artinya dari sudut pandang guru media buku cerita bergambar ini sangat layak untuk digunakan (lampiran 2k).

Selain penilaian di atas, peneliti juga memberikan angket pada anak untuk melihat respon anak terhadap media buku cerita ini. Dalam hal ini anak diminta memberikan tanda ceklis pada kolom senyum (jika “ya”) dan cemberut (jika “tidak”) pada masing-masing pernyataan yang dibacakan oleh guru. Adapun hasil respon anak terhadap media buku cerita bergambar pada uji coba ini sebagai berikut:

Tabel 15. Respon Anak TK Pertiwi Tumanggal

Anak	Skor Minimal	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	%	Kategori
Anak A	10	20	20	100	Sangat layak
Anak B	10	20	20	100	
Anak C	10	20	20	100	
Anak D	10	20	20	100	
Anak E	10	20	20	100	
Anak F	10	20	20	100	
Anak G	10	20	20	100	
Anak H	10	20	20	100	
Anak I	10	20	20	100	
Anak J	10	20	18	90	

Anak K	10	20	20	100	
Anak L	10	20	18	90	
Anak M	10	20	20	100	
Anak N	10	20	20	100	
Anak O	10	20	20	100	
Rerata	98,7				

Berdasarkan respon anak pada tabel di atas, maka dapat dianalisis bahwa persentase rerata skor yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada anak adalah 98,7 % yang artinya dari sudut pandang anak media buku cerita bergambar ini sangat layak untuk digunakan (Lampiran 2l).

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen lembar penilaian kemampuan *problem solving* dinyatakan valid dan reliabel, langkah selanjutnya adalah melakukan *treatment* dan *post test* (uji efektifitas) menggunakan *One-group pre-post design*. Hasil yang diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest* (Lampiran 3b).

C. Revisi Produk

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, revisi produk ini dilakukan setelah produk dinilai oleh *expert judgment* dan pada uji coba di sekolah-sekolah. Berikut adalah masukan dan saran dari para ahli dan praktisi:

1. Revisi *Expert Judgment*

a. Ahli Instrumen

Revisi instrumen dilakukan pada tanggal 3 Maret 2019. Masukan dan saran dari ahli instrumen adalah untuk ditambahkan pada indikator mengenal isi masalah. Selain ahli instrumen, pembimbing juga memberikan arahan untuk memperbaiki

salah satu kalimat pada item pernyataan menjadi anak mencoba menjelaskan solusi untuk menyelesaikan masalah.

b. Ahli Materi

Revisi terkait materi atau isi cerita dalam buku cerita bergambar ini kepada ahli materi pada tanggal 21 Maret 2019 bahwa untuk memperbaiki kalimat yang terlalu panjang, cerita harus melihat unsur instrinsiknya, logika cerita, kosa kata yang sesuai dengan usia anak. Selain itu, untuk mengubah nama tokoh burung (Asih). Peneliti mengubah nama tokoh menjadi Biri, serta menambah tokoh-tokoh yang lain. Berikut ini adalah hasil revisi isi cerita:

Tabel 16. Hasil Revisi Isi Cerita

Sebelum revisi	Setelah revisi
Pagi yang cerah, Ici sangat senang sekali. Ici melihat tanaman wortel yang ia tanam di kebun samping rumahnya sudah siap untuk dipanen. “wah, wortel-wortelku tumbuh dengan baik”, ucap Ici sangat gembira. Ia mengelilingi kebun wortelnya sambil tersenyum. “Aku senng, hari ini aku akan makan wortel yang aku tanam sendiri”, kata Ici.	Pagi hari, Ici bersiap menyiram tanaman wortelnya. Segera ia menuju ke kebun wortel. Sesampainya di kebun, Ici melihat tanaman wortelnya siap untuk dipanen. “Waaaah..... Asyik, hari ini aku bisa makan wortel, wortel yang aku tanam sendiri”, seru Ici gembira mengelilingi kebun wortelnya.
Ici antusias bersiap untuk mengambil wortel-wortel itu. Segera Ia mengambil keranjang sebagai tempat wortel-wortel itu dikumpulkan. Satu per satu Ici mengambil wortel itu dari tanah. Kemudian dikumpulkan di keranjang kesayangannya. “Asyik. Satu wortel, dua wortel, tiga wortel, empat, lima”, Ici berusaha menghitung wortel yang ada.	Satu per satu, Ici mencabut wortelnya. “Satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh.....wah, wortelku sangat banyak”, seru Ici gembira. Setelah mencabut semua wortel, Ici mengambil dua keranjang. Ici memasukan wortelnya ke keranjang. Kedua keranjang Ici penuh dengan wortel.

c. Ahli Media

Revisi pertama media buku cerita bergambar kepada ahli media dilakukan pada tanggal 12 April 2019. Masukkan dari ahli media yaitu:

a) Judul dan Cover Depan

Perbaikan yang dilakukan adalah merubah judul cerita pada cover, serta mengganti kata seri 1 dan 2 menjadi seri pemecahan masalah.



Gambar 8 tampilan cover sebelum dan sesudah revisi

b) Petunjuk Penggunaan Buku

Langkah-langkah dalam petunjuk penggunaan buku cerita bergambar dibuat lebih jelas dan detail.



Gambar 9. Petunjuk penggunaan buku sebelum dan sesudah revisi

c) Pengenalan Tokoh

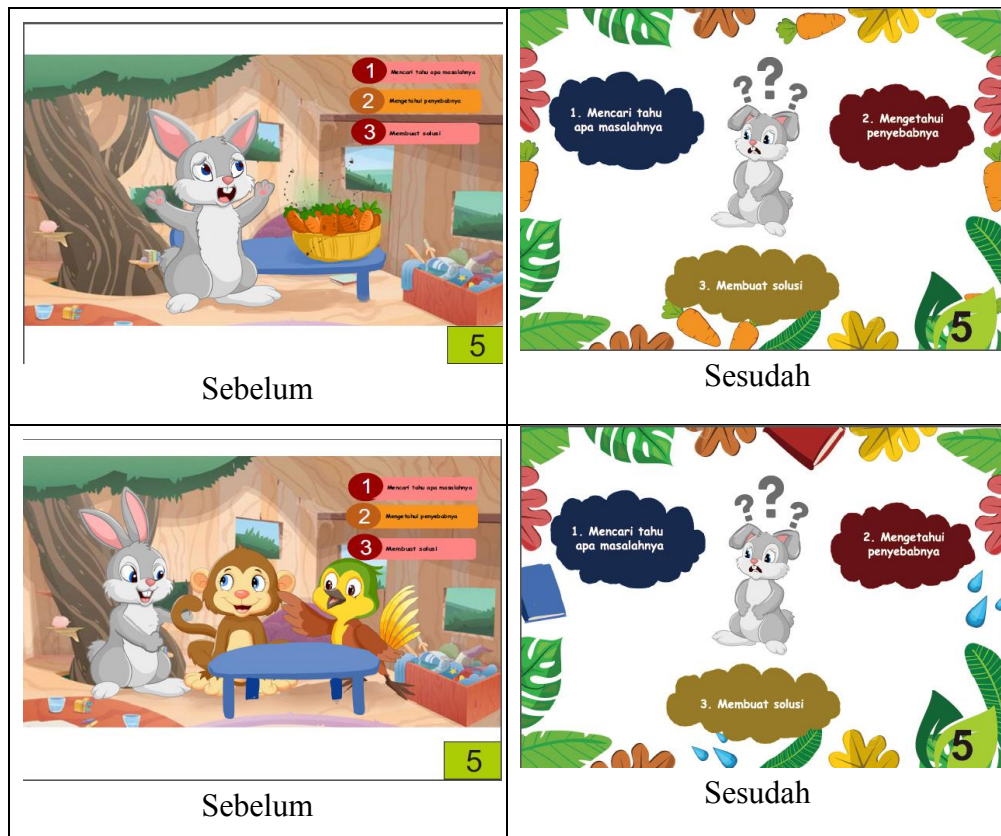
Penggantian judul pada sub pengenalan tokoh. Karena yang akan dikenalkan adalah tokoh-tokoh dalam cerita saja dan tidak memuat karakter setiap tokoh, maka diganti sub judul menjadi tokoh.



Gambar 10. Halaman tokoh sebelum dan sesudah revisi

d) Ilustrasi Gambar

Ilustrasi gambar ketika tokoh utama mulai merasa kebingungan, lebih baik diganti agar lebih fokus.



Gambar 11. Tampilan gambar sebelum dan sesudah revisi

e) Cover Belakang

Pada cover belakang buku cerita bergambar, saran dari ahli media yaitu dengan memperbaiki kalimat pada sinopsis cerita dan menghilangkan salah satu gambar cover depan kecil. Hal ini dikarenakan akan lebih baik hanya 1 gambar saja yang sesuai dengan isi ceritanya.



Gambar 12 Tampilan cover belakang sebelum dan sesudah revisi

Setelah gambar direvisi, peneliti kembali menemui ahli media. Pada tanggal 2 Mei 2019 beliau memberi masukan dan saran terhadap media buku cerita bergambar ini, diantaranya:

a) Judul

Judul pada cerita tidak perlu menggunakan kata “masalah”, karena sudah termasuk pada seri pemecahan masalah, sehingga judul diganti menjadi “Ici dan Wortelnya” serta “Hujan”



Gambar 13. Judul sebelum dan sesudah revisi

b) Tampilan Cover Dalam

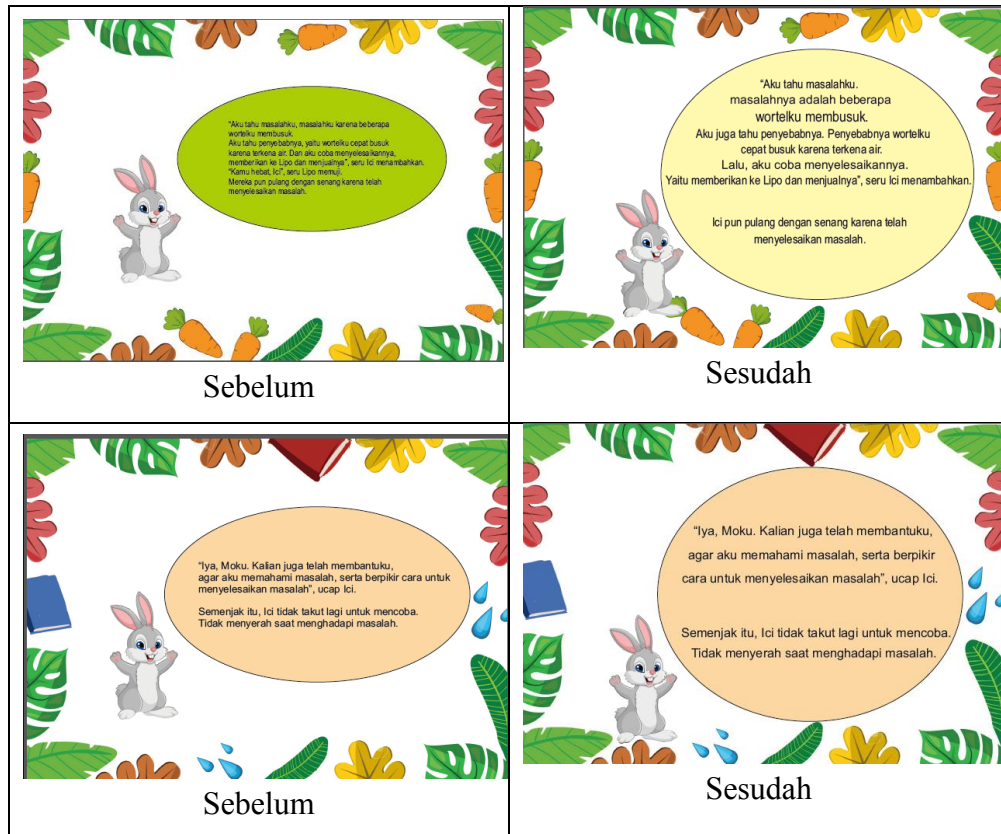
Tambahan untuk memasukan nama validator materi dan validator media ke dalam buku cerita bergambar.



Gambar 14. Tampilan cover dalam sebelum dan sesudah revisi

c) Ilustrasi Halaman Terakhir

Pada halaman ini, baik pada judul cerita 1 dan 2 tulisan terlalu kecil, sehingga perlu diperbaiki dengan tulisan yang lebih besar dan ukuran lingkaran yang besar juga.



Gambar 15. Ilustrasi gambar halaman akhir

2. Revisi Uji Coba Produk

1) *Initial Testing*

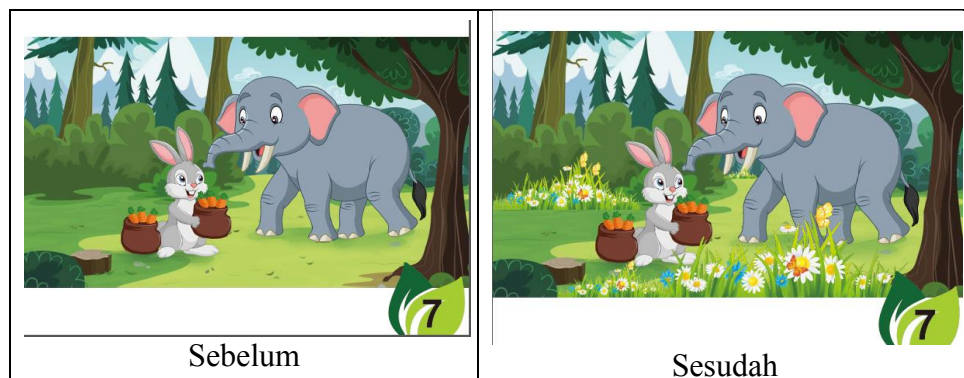
Revisi pertama ini dilakukan setelah uji coba awal selesai. Dilakukan berdasarkan saran masukan terhadap pengembangan media buku cerita bergambar. Masukan dan saran dari guru adalah tokoh biri pada cerita, sebaiknya diganti Beo. Karena nama tokoh Biri, anak menangkapnya hewan biri-biri.



Gambar 16. Revisi ilustrasi pada Initial testing

2) *Quantitative Testing*

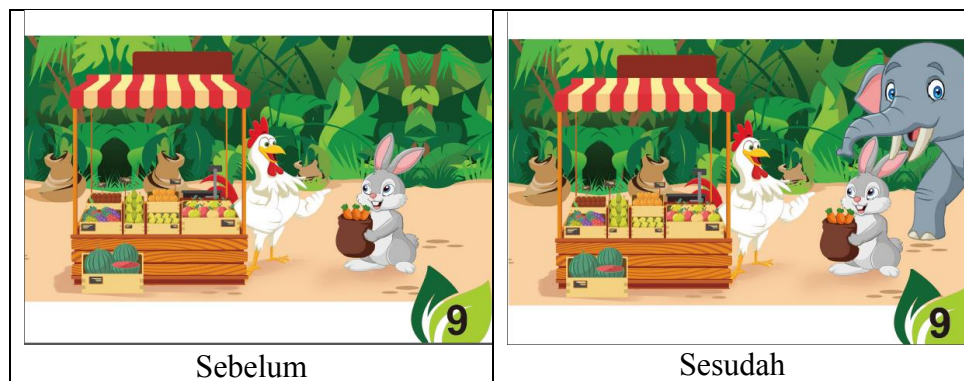
Dilakukan setelah uji coba ini dilakukan. Guru memberikan masukan dari segi gambar wortel diperkecil sehingga terlihat lebih banyak. Selain itu, pada ilustrasi taman, dibuat ada berbagai macam bunga-bunga sehingga terlihat lebih seperti taman.



Gambar 17. Revisi ilustrasi pada Quantitative Testing

3) *Total-Package Testing*

Dilakukan setelah uji coba ini dilakukan. Guru memberikan masukan pada ilustrasi saat Ici menjual wortel di pasar, Lipo tidak terlihat. Maka perlu menambahkan gambar Lipo, karena hal tersebut ditanyakan oleh anak.



Gambar 18 Revisi ilustrasi ada *Total-Package Testing*

Setelah produk selesai direvisi berdasarkan masukan dan saran dari respon guru pada uji coba *total-package testing*, langkah selanjutnya pada tahap Desimenasi langkah *validation testing* yaitu melihat keefektifan media buku cerita bergambar untuk stimulasi *problem solving* anak usia 5-6 tahun. Uji coba ini dilakukan pada anak kelompok B TK Pertiwi Tumanggal yang melibatkan 15 anak.

Validation testing ini dilakukan dengan melakukan *pretest* terlebih dahulu, kemudian anak diberikan *treatment* dan dilakukan *posttest*. Data hasil *pretest* dan *posttest* pada kemampuan *problem solving* anak kemudian dianalisis dengan cara menentukan *skor gain*. Penghitungan hasil *skor gain* dapat dilihat pada lampiran 2m dengan didukung penghitungan melalui SPSS (Lampiran 3b). Dengan demikian hasil rerata skor gain yang didapatkan untuk melihat keefektifan produk media buku cerita bergambar ini adalah 0,797 atau dapat diintervensi pada kategori tinggi.

D. Kajian Produk Akhir

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan tahapan dari penelitian dan pengembangan yang diadopsi oleh Thiagarajan. Adapun terdapat 4 Tahap (4D), yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Hasil akhir produk buku cerita bergambar dapat dilihat pada lampiran

6a. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media berupa buku cerita bergambar untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun. Berikut ini adalah kajian akhir dari produk akhir yang telah dikembangkan:

1. Buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai media buku pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun.
2. Anak tidak akan merasa bosan dan putus asa ketika menghadapi sebuah permasalahan melalui buku cerita bergambar.
3. Buku cerita bergambar ini menampilkan tokoh hewan dengan karakter yang dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat antusias menyimak jalannya alur cerita.
4. Buku cerita bergambar menampilkan halaman ide untuk dapat menampung jawaban yang diungkapkan anak dari permasalahan pada cerita.

E. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini memiliki kekurangan (ketidaklengkapan) atau disebut dengan keterbatasan penelitian. Keterbatasan yang ada dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Buku cerita bergambar ini lebih berfokus diujicobakan untuk melihat kemampuan anak dalam pemecahan masalah (*problem solving*).
2. Jenis kertas yang digunakan pada buku cerita bergambar adalah kertas dengan bahan semi awet *ivory*. Hal ini dilakukan karena keterbatasan biaya.
3. Buku cerita bergambar ini hanya menampilkan permasalahan sederhana, dan belum kepada permasalahan yang rumit.

4. Penelitian hanya dilakukan pada 3 sekolah TK di kecamatan Kaligondang Purbalingga, sehingga belum tentu dapat digunakan di tempat lain.
5. Pertemuan hanya dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Hal ini dikarenakan menjelang libur idul fitri dan libur semester genap, sehingga peneliti hanya bisa memanfaatkan waktu pada hari efektif pembelajaran yang ada.
6. Pengembangan buku cerita bergambar ini di cetak pada kertas ukuran A4, sehingga hanya mampu digunakan secara individu dan kelompok kecil, kurang sesuai digunakan pada skala kelompok yang lebih besar.