

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development

1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kelayakan produk tersebut.²¹ Produk yang dihasilkan dapat berupa benda berwujud (hardware) seperti buku, modul, alat peraga, atau media pembelajaran cetak, maupun benda tak berwujud (software) seperti program komputer, model pembelajaran, atau prosedur kerja.

Borg dan Gall memberikan definisi yang lebih operasional bahwa *educational research and development* adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan.²² Proses tersebut melibatkan langkah-langkah yang sistematis, mulai dari kajian terhadap temuan penelitian terdahulu, perancangan produk, uji lapangan, hingga revisi untuk mengoreksi kelemahan yang ditemukan. Sukmadinata menambahkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 28.

²² W. R. Borg dan M. D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, edisi ke-4 (New York: Longman, 1983), 772.

telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.²³ Mulyatiningsih juga menegaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan model, prosedur, atau produk yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pendidikan.²⁴

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk pendidikan tertentu, baik berupa produk baru maupun penyempurnaan produk yang sudah ada, melalui serangkaian langkah ilmiah yang sistematis serta diuji tingkat kelayakan dan kebermanfaatannya sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Karakteristik Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dengan jenis penelitian lainnya. Borg dan Gall menyebutkan empat karakteristik utama penelitian dan pengembangan, yaitu: Berorientasi pada produk, Dilakukan secara siklikal melalui beberapa tahapan uji coba dan revisi, Menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif; serta, Menghasilkan produk yang teruji secara empirik.²⁵ Sugiyono menambahkan bahwa penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (berjenjang) dan memerlukan waktu yang relatif lama karena melibatkan beberapa siklus revisi produk berdasarkan masukan ahli dan pengguna.²⁶

²³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 164.

²⁴ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), 161.

²⁵ Borg dan Gall, *Educational Research*, 775–776.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, 30–31.

3. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan utama penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam memecahkan masalah pendidikan. Akker membagi tujuan penelitian dan pengembangan ke dalam tiga komponen kualitas produk, yaitu validitas (*validity*), kepraktisan (*practicality*), dan keefektifan (*effectiveness*).²⁷ Validitas berkaitan dengan kesesuaian produk dengan teori dan kaidah ilmiah, kepraktisan berkaitan dengan kemudahan penggunaan produk oleh sasaran, dan keefektifan berkaitan dengan dampak penggunaan produk terhadap tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, fokus pengembangan diarahkan pada aspek validitas (kelayakan) media, sedangkan aspek kepraktisan diukur melalui tanggapan pengguna (peserta didik), dan aspek keefektifan menjadi ranah penelitian lanjutan.

4. Model-model Penelitian dan Pengembangan dalam Pendidikan

Dalam ranah pendidikan, terdapat sejumlah model penelitian dan pengembangan yang dapat dipilih sesuai karakteristik produk dan tujuan penelitian, antara lain:

- a) **Model Borg dan Gall** (1983), yang terdiri atas sepuluh langkah pengembangan: (1) *research and information collecting*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary form of product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final product*

²⁷ Jan van den Akker, "Principles and Methods of Development Research," dalam *Design Approaches and Tools in Education and Training*, ed. Jan van den Akker dkk. (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), 1–14.

revision, dan (10) *dissemination and implementation*.²⁸ Model ini dianggap paling komprehensif tetapi memerlukan waktu yang panjang dan sumber daya yang besar.

- b) **Model ADDIE** (Branch, 2009), yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.²⁹ Model ini banyak digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis instruksional.
- c) **Model 4D** atau *Four-D Model* (Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, 1974), yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*.³⁰ Model ini awalnya dirancang untuk pengembangan perangkat pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus, tetapi dalam perkembangannya banyak digunakan untuk pengembangan media pembelajaran karena tahapannya sederhana, sistematis, dan adaptif untuk pengembangan media cetak maupun digital.
- d) **Model Dick dan Carey** (2005), yang terdiri atas sepuluh tahap dengan pendekatan sistem pembelajaran (*instructional system design*) dan banyak digunakan untuk pengembangan modul atau bahan ajar.³¹

²⁸ Borg dan Gall, *Educational Research*, 775.

²⁹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009), 2–3.

³⁰ Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook* (Bloomington: Indiana University, 1974), 5–9.

³¹ Walter Dick, Lou Carey, dan James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, edisi ke-6 (Boston: Pearson, 2005), 6.

- e) **Model Sugiyono** (2019), modifikasi dari model Borg dan Gall yang juga terdiri atas sepuluh langkah dengan penekanan pada produksi massal.³²

Dalam penelitian ini, model yang dipilih adalah **model 4D** dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel karena karakteristiknya yang sistematis, runtut, dan cocok untuk pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar. Penjelasan lebih rinci mengenai model 4D dijabarkan pada poin tersendiri di Bab ini (Model Pengembangan 4D).

5. Penelitian dan Pengembangan dalam Konteks Pendidikan Dasar

Penelitian dan pengembangan dalam konteks pendidikan dasar memiliki posisi strategis karena pendidikan dasar merupakan tahap awal pembentukan karakter dan pemahaman peserta didik. Trianto menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran yang valid dan kontekstual sangat dibutuhkan di jenjang dasar agar materi pelajaran tersampaikan dengan cara yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.³³ Khusus untuk jenjang SD/MI, media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya menyajikan materi secara konkret, menarik, dan dekat dengan pengalaman peserta didik agar dapat mengakomodasi karakteristik anak yang masih berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan menjadi pendekatan yang tepat untuk menjawab permasalahan keterbatasan media pembelajaran di sekolah

³² Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, 35–37.

³³ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), 232.

dasar, termasuk dalam pembelajaran IPAS pada materi tradisi dan budaya lokal.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.³⁴ Dalam dunia pendidikan, istilah media kemudian berkembang menjadi media pembelajaran, yaitu segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.³⁵ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah pun dapat disebut sebagai media.

Sadiman dan kawan-kawan mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.³⁶ Sementara itu, Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran untuk

³⁴ “Arti kata media,” *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, diakses 25 November 2025, <https://kbbi.web.id/media>.

³⁵ Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely, *Teaching and Media: A Systematic Approach*, dalam Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 3.

³⁶ Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 7.

mencapai tujuan pembelajaran.³⁷ Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pesan dapat diterima dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.³⁸ Fungsi atensi berarti media mampu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi. Fungsi afektif berkaitan dengan kemampuan media menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya melalui gambar atau cerita yang menyenangkan. Fungsi kognitif menunjukkan bahwa media dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Adapun fungsi kompensatoris berarti media membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan dan memahami informasi melalui penyajian yang bersifat visual.

³⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 10.

³⁸ W. Howard Levie dan Richard Lentz, "Effects of Text Illustrations: A Review of Research," dalam Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 20–21.

Dengan keempat fungsi tersebut, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memberikan banyak manfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Sudjana dan Rivai mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar, membuat bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami, membuat metode mengajar lebih bervariasi, serta membuat peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.³⁹ Sejalan dengan itu, Kemp dan Dayton menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menyeragamkan penyampaian materi, menjadikan proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, lebih interaktif, mengefisienkan waktu dan tenaga, serta meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.⁴⁰

Dengan demikian, kehadiran media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih baik.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya. Secara umum, media

³⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 3–4.

⁴⁰ Jerrold E. Kemp dan Don K. Dayton, *Planning and Producing Instructional Media*, dalam Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 25–27.

pembelajaran dibedakan menjadi media visual, media audio, media audio-visual, dan media cetak.⁴¹ Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti gambar, foto, poster, dan buku bergambar. Media audio adalah media yang mengandalkan indra pendengaran, seperti radio dan rekaman suara. Media audio-visual merupakan media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti video dan film. Adapun media cetak adalah media yang disajikan dalam bentuk tercetak, seperti buku, modul, dan buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk ke dalam kategori media visual berbasis cetak, karena memadukan unsur teks dan gambar yang disajikan dalam bentuk buku. Jenis media ini dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih memerlukan dukungan objek konkret dan visual dalam memahami materi.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran dapat berfungsi secara optimal, pemilihan media perlu memperhatikan beberapa kriteria. Arsyad mengemukakan bahwa pemilihan media hendaknya memperhatikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan untuk mendukung isi materi yang bersifat fakta, konsep, atau prinsip, kepraktisan dan keluwesan media, kemampuan guru dalam menggunakannya, ketersediaan waktu, serta kesesuaian dengan taraf berpikir peserta didik.⁴²

⁴¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 73–75.

⁴² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 74–76.

Berdasarkan kriteria tersebut, buku cerita bergambar dipilih karena dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS, mendukung penyajian materi tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa secara kontekstual, praktis digunakan, serta sesuai dengan tahap berpikir peserta didik kelas III.

C. Media Buku Cerita Bergambar

1. Pengertian Media Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku yang menyajikan cerita melalui perpaduan antara teks dan gambar, di mana keduanya saling melengkapi dalam membangun makna cerita.⁴³ Nurgiyantoro menjelaskan bahwa buku cerita bergambar (*picture book*) merupakan buku yang menampilkan gambar dan teks, dan keduanya saling menjalin sehingga gambar tidak sekadar berfungsi sebagai ilustrasi, melainkan menjadi bagian utuh dari cerita.⁴⁴ Pada buku cerita bergambar, gambar dan teks bekerja sama untuk menyampaikan pesan, sehingga anak yang belum lancar membaca pun dapat memahami isi cerita melalui bantuan gambar.

Dengan demikian, buku cerita bergambar dapat dipahami sebagai media yang memadukan bahasa sederhana dan ilustrasi menarik untuk menyampaikan sebuah cerita sekaligus pesan pembelajaran.

2. Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari buku bacaan lain, antara lain: menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak, memuat ilustrasi yang menarik

⁴³ “Arti kata buku,” *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, diakses 17 November 2025, <https://kbbi.web.id/buku>.

⁴⁴ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018), 153–154.

dan mendukung isi cerita, memiliki alur cerita yang runtut dan tidak terlalu panjang, serta mengandung pesan moral atau nilai yang ingin disampaikan.⁴⁵ Surachman menambahkan bahwa buku cerita yang baik mampu menghadirkan tokoh dan peristiwa yang dekat dengan dunia anak, sehingga anak lebih mudah menghayati dan terlibat dalam cerita.⁴⁶ Karakteristik inilah yang membuat buku cerita bergambar tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai.

3. Unsur-Unsur Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar pada dasarnya tersusun atas dua unsur pokok, yaitu unsur teks (verbal) dan unsur gambar (visual). Unsur teks memuat narasi atau dialog yang menyampaikan jalan cerita, sedangkan unsur gambar memuat ilustrasi yang memperjelas dan memperkuat isi teks. Selain itu, buku cerita bergambar juga memuat unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, alur, dan amanat. Keterpaduan antara teks dan gambar inilah yang menjadi ciri khas buku cerita bergambar, sehingga dalam pengembangannya keseimbangan antara keduanya harus diperhatikan agar pesan pembelajaran tersampaikan secara utuh dan menarik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Buku Cerita Bergambar

Sebagai media pembelajaran, buku cerita bergambar memiliki sejumlah kelebihan, yaitu mampu menarik perhatian dan minat peserta

⁴⁵ Eka Mei Ratnasari dan Enny Zubaidah, "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9, no. 3 (2019): 267–275.

⁴⁶ Dicky Surachman, "Media Buku Cerita: Efektivitasnya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Gema Wiralodra* 11, no. 2 (2020): 180–189.

didik, memudahkan pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi, menumbuhkan minat baca, merangsang daya imajinasi, serta dapat digunakan secara mandiri maupun bersama dengan bimbingan guru. Di samping kelebihan tersebut, buku cerita bergambar juga memiliki kekurangan, antara lain gambar yang bersifat statis sehingga kurang mampu menampilkan gerakan atau proses yang dinamis, serta kemungkinan perhatian peserta didik lebih tertuju pada gambar dibanding isi materi. Oleh karena itu, dalam penyusunannya diperlukan perancangan yang cermat agar gambar dan teks benar-benar saling mendukung tujuan pembelajaran.

5. Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran

Buku cerita bergambar sangat sesuai digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, karena karakteristiknya selaras dengan kebutuhan peserta didik yang masih menyukai gambar dan cerita. Melalui buku cerita bergambar, materi pembelajaran yang abstrak dapat disajikan secara konkret dan kontekstual dalam bentuk kisah yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti layak dan mampu meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi.⁴⁷ Dengan demikian, buku cerita bergambar dapat menjadi alternatif media yang efektif untuk

⁴⁷ Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 994–1003.

menyampaikan materi tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa pada pembelajaran IPAS.

D. Pembelajaran IPAS di SD/MI

1. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep dasar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu kesatuan pembelajaran. IPAS memungkinkan peserta didik mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial yang saling berkaitan melalui pengamatan, eksplorasi, dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.⁴⁸ Penggabungan ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami lingkungan sekitarnya secara utuh, baik dari aspek alam maupun sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta sikap peduli peserta didik terhadap lingkungan alam dan sosialnya. Melalui IPAS, peserta didik diharapkan mampu mengenali dirinya dan lingkungannya, memahami fenomena alam dan sosial di sekitarnya, serta menumbuhkan sikap menghargai keragaman dan melestarikan budaya serta kearifan lokal. Dengan demikian, IPAS

⁴⁸ S. N. Sugih, L. H. Maula, dan I. K. Nurmeta, "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 599–603.

tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan hidup.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS

Ruang lingkup pembelajaran IPAS mencakup pemahaman terhadap fenomena alam maupun sosial, termasuk keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, serta sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggal peserta didik.⁴⁹ Materi tradisi dan budaya, termasuk tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa, merupakan bagian dari ruang lingkup keragaman budaya dan kearifan lokal yang dipelajari dalam IPAS. Cakupan ini menegaskan bahwa pembelajaran IPAS memberikan ruang bagi pengenalan budaya lokal sebagai bagian dari pembentukan identitas peserta didik.

4. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS memiliki karakteristik yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan aplikatif, yaitu pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik. Pembelajaran IPAS mendorong peserta didik untuk mengamati, bertanya, mencoba, dan menyimpulkan, sehingga pengetahuan yang diperoleh bersifat bermakna. Dengan karakteristik tersebut, materi tradisi dan budaya lokal sangat tepat dibelajarkan melalui pendekatan kontekstual dan media yang dekat dengan pengalaman peserta didik, seperti buku cerita bergambar.

⁴⁹ N. A. Ramadhanti dkk., “Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik pada Materi Stoikiometri IPA,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* (2024): 731–736.

5. Capaian dan Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas III

Pada penelitian ini, materi tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa dikembangkan dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) IPAS fase B, yaitu peserta didik memahami keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, serta upaya pelestariannya. Berdasarkan CP tersebut, dirumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) sebagai berikut: (1) peserta didik mampu mengidentifikasi tahapan siklus hidup dalam tradisi keluarga Jawa; (2) peserta didik mampu menjelaskan makna dan tujuan dari setiap tradisi siklus hidup dalam keluarga Jawa; dan (3) peserta didik mampu memberikan contoh sederhana cara melestarikan tradisi dan budaya di lingkungan keluarga Jawa. Dengan demikian, materi tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa diposisikan sebagai bagian kontekstual dari materi ragam tradisi dan budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS kelas III.

E. Tradisi Siklus Kehidupan Keluarga Jawa

1. Pengertian Tradisi dan Budaya

Tradisi berasal dari bahasa Latin *traditio* yang berarti “diteruskan” atau “diwariskan”, merujuk pada kebiasaan dan adat istiadat yang diturunkan dari generasi ke generasi.⁵⁰ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, tradisi diartikan sebagai adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat, atau penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan yang paling baik

⁵⁰ Funk dan Wagnalls, *Standard Dictionary of the English Language* (New York: Funk and Wagnalls, 1971), 1373.

dan benar.⁵¹ Sztompka menjelaskan bahwa tradisi adalah seluruh bentuk warisan masa lalu yang sampai ke masa kini, baik berupa benda material maupun ide-ide, simbol, kepercayaan, sikap, dan kebiasaan yang masih dipraktikkan dan dipertahankan.⁵²

Adapun budaya, menurut Koentjaraningrat, adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.⁵³ Koentjaraningrat juga membagi kebudayaan ke dalam tujuh unsur universal, yaitu: (1) bahasa, (2) sistem pengetahuan, (3) organisasi sosial, (4) sistem peralatan hidup dan teknologi, (5) sistem mata pencaharian hidup, (6) sistem religi, dan (7) kesenian.⁵⁴ Tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa termasuk dalam unsur sistem religi dan organisasi sosial karena di dalamnya terdapat upacara keagamaan dan adat yang mengatur hubungan antaranggota keluarga.

Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi mendefinisikan kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.⁵⁵ Sejalan dengan itu, Tylor dalam Liliweri mengemukakan bahwa kebudayaan adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota

⁵¹ “Arti kata tradisi,” *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, diakses 25 November 2025, <https://kbbi.web.id/tradisi>.

⁵² Piotr Sztompka, *Sosiologi Perubahan Sosial*, terj. Alimandan (Jakarta: Prenada Media, 2007), 69–70.

⁵³ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 144.

⁵⁴ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, 165.

⁵⁵ Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi, *Setangkai Bunga Sosiologi* (Jakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1964), 113.

masyarakat.⁵⁶ Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, tradisi dan budaya merupakan kesatuan utuh dari sistem nilai, norma, dan praktik yang diwariskan oleh masyarakat dari satu generasi ke generasi berikutnya, sekaligus menjadi identitas kolektif yang membedakan satu kelompok masyarakat dengan kelompok lainnya. Tradisi dan budaya merupakan bagian penting dari kearifan lokal yang perlu dikenalkan dan dilestarikan, termasuk melalui pendidikan di sekolah.⁵⁷

2. Masyarakat Jawa dan Upacara Daur Hidup

Masyarakat Jawa dikenal sebagai masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai tradisi warisan leluhur. Niels Mulder menyatakan bahwa kebudayaan Jawa pada hakikatnya merupakan kebudayaan yang sarat akan simbol dan makna, di mana hampir setiap tindakan dan peristiwa hidup diiringi oleh upacara adat untuk memperoleh keselamatan dan keberkahan.⁵⁸ Salah satu wujud nyata tradisi tersebut adalah upacara daur hidup (*life cycle ceremonies*), yaitu rangkaian upacara adat yang menyertai perjalanan hidup seseorang sejak masih dalam kandungan hingga akhir hayatnya.⁵⁹

Geertz dalam karyanya *The Religion of Java* menjelaskan bahwa upacara-upacara daur hidup pada masyarakat Jawa umumnya diwujudkan dalam bentuk *slametan*, yaitu kegiatan berkumpul dan berdoa bersama yang disertai makan bersama sebagai ungkapan rasa syukur dan

⁵⁶ Alo Liliweri, *Pengantar Studi Kebudayaan* (Bandung: Nusa Media, 2014), 8.

⁵⁷ Agus Wibowo dan Gunawan, *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 17.

⁵⁸ Niels Mulder, *Mysticism in Java: Ideology in Indonesia* (Yogyakarta: Kanisius, 2001), 32–34.

⁵⁹ Venny Indria Ekowati, “Tata Cara dan Upacara Seputar Daur Hidup Masyarakat Jawa dalam *Serat Tatacara*,” *Diksi* 15, no. 2 (2008): 1–14.

permohonan keselamatan.⁶⁰ *Slametan* menjadi inti dari banyak upacara adat Jawa karena di dalamnya terkandung nilai religius, kebersamaan, dan gotong-royong. Bagi masyarakat Jawa, upacara daur hidup tidak hanya berfungsi sebagai ritual keagamaan, tetapi juga sebagai sarana mempererat hubungan antaranggota keluarga, kerabat, dan tetangga.⁶¹

Franz Magnis-Suseno menegaskan bahwa tradisi siklus kehidupan dalam masyarakat Jawa sarat dengan nilai *eling lan waspada* (kesadaran dan kewaspadaan terhadap kekuatan ilahi), *rukun* (harmoni sosial), dan *hormat* (penghormatan kepada yang lebih tua).⁶² Ketiga nilai ini menjadi pegangan hidup orang Jawa yang diwariskan melalui upacara-upacara adat sepanjang siklus kehidupan. Tradisi inilah yang menjadi salah satu bentuk kearifan lokal yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik di lingkungan masyarakat Jawa, sehingga sangat relevan untuk dikenalkan sejak jenjang sekolah dasar.⁶³

3. Tahapan Tradisi Siklus Kehidupan Keluarga Jawa

Tahapan tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini meliputi:

- a. **Tingkeban**, yaitu upacara adat yang dilaksanakan ketika usia kehamilan menginjak tujuh bulan, sebagai bentuk doa agar ibu dan bayi senantiasa sehat dan selamat hingga kelahiran. Kata *tingkeban* berasal dari kata *tingkeb* yang berarti “tutup”, dengan makna agar

⁶⁰ Clifford Geertz, *The Religion of Java* (Glencoe: The Free Press, 1960), 11–15.

⁶¹ Koentjaraningrat, *Kebudayaan Jawa* (Jakarta: Balai Pustaka, 1984), 341–349.

⁶² Franz Magnis-Suseno, *Etika Jawa: Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijakan Hidup Jawa* (Jakarta: Gramedia, 2001), 38–43.

⁶³ Nasrullah Nurdin, “Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal sebagai Strategi Pelestarian Budaya di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Karakter* 11, no. 1 (2021): 78–95.

- kandungan dijaga dan tetap aman. Upacara ini biasanya disertai dengan siraman air kembang dan kegiatan makan bersama.
- b. **Sepasaran**, yaitu syukuran yang dilaksanakan lima hari setelah bayi lahir, ketika bayi diberi nama dan didoakan oleh keluarga. Istilah *sepasar* merujuk pada hitungan lima hari pasaran dalam penanggalan Jawa, yaitu Legi, Pahing, Pon, Wage, dan Kliwon.
 - c. **Selapanan**, yaitu syukuran ketika bayi berusia 35 hari, yang merupakan gabungan dari tujuh hari dalam seminggu dan lima hari pasaran. Pada upacara ini bayi biasanya dimandikan, dipotong rambut, dan didoakan agar tumbuh sehat.
 - d. **Tedak Siten**, yaitu tradisi yang dilaksanakan saat anak mulai belajar berjalan, dengan menyentuhkan kaki anak ke tanah untuk pertama kalinya. Kata *tedak* berarti “turun” dan *siten* (dari *siti*) berarti “tanah”, sehingga *tedak siten* bermakna turun ke tanah, sebagai harapan agar anak tumbuh kuat, mandiri, dan dekat dengan bumi tempatnya berpijak.⁶⁴
 - e. **Khitan**, yaitu tradisi yang menandai anak laki-laki mulai beranjak dewasa, yang umumnya diiringi dengan doa, pemberian hadiah, serta kegiatan makan bersama keluarga dan tetangga sebagai bentuk rasa syukur.
 - f. **Pernikahan Adat Jawa**, yaitu upacara penyatuan dua keluarga yang dirangkai melalui beberapa tahapan, seperti lamaran, siraman, midodareni, ijab kabul, dan resepsi. Setiap tahapan memiliki makna

⁶⁴ P. Febrianti Tantonio, “Makna dan Asal Usul Tradisi Tedak Siten di Masyarakat Jawa,” *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra* 3, no. 5 (2023): 7–13.

dan doa tersendiri, termasuk penggunaan simbol seperti bunga melati yang melambangkan kesucian.

Keenam tahapan tradisi tersebut menjadi muatan utama materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga peserta didik dapat mengenal dan memahami tradisi yang dekat dengan kehidupan keluarganya.

4. Nilai-Nilai dalam Tradisi Siklus Kehidupan Kelaurga Jawa

Tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa tidak hanya berupa rangkaian upacara, tetapi juga mengandung nilai-nilai luhur yang penting bagi pembentukan karakter peserta didik. Nilai-nilai tersebut antara lain nilai religius dan rasa syukur kepada Tuhan, nilai kebersamaan dan gotong royong dalam keluarga dan masyarakat, nilai kasih sayang antaranggota keluarga, serta nilai pelestarian budaya sebagai bentuk penghargaan terhadap warisan leluhur. Dengan mengenal tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami materi, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya keluarganya sendiri.

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas III SD/MI

Peserta didik kelas III SD/MI umumnya berusia sekitar 8–9 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak pada rentang usia tersebut berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mampu berpikir logis terhadap objek dan peristiwa yang bersifat nyata dan konkret, namun

masih kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak.⁶⁵ Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami materi apabila dibantu dengan benda nyata, gambar, atau pengalaman langsung. Desmita menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik antara lain senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.⁶⁶ Oleh karena itu, pembelajaran untuk peserta didik kelas III sebaiknya didukung dengan media yang konkret, menarik, dan kontekstual, seperti buku cerita bergambar, agar materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

G. Teori Kelayakan Media Pembelajaran

1) Pengertian Kelayakan Media

Kelayakan dalam konteks pengembangan media pembelajaran merujuk pada tingkat ketepatan dan kualitas produk media yang ditinjau berdasarkan standar tertentu, sehingga dapat dinyatakan pantas digunakan dalam pembelajaran. Sa'dun Akbar menjelaskan bahwa kelayakan media pembelajaran merupakan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kaidah ilmiah penyusunan bahan ajar.⁶⁷ Suharsimi Arikunto menambahkan bahwa kelayakan suatu instrumen atau produk pendidikan dapat diukur

⁶⁵ Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1972); lihat juga Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–152.

⁶⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 35.

⁶⁷ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 39–40.

melalui validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*) yang dinilai oleh para ahli (*expert judgement*).⁶⁸

Dalam ranah penelitian pengembangan, Nieveen mengemukakan tiga kriteria utama kualitas suatu produk pendidikan, yaitu: (1) validitas (*validity*), yang berhubungan dengan kebenaran konsep dan sistematika produk; (2) kepraktisan (*practicality*), yang berhubungan dengan kemudahan penggunaan produk oleh pengguna; dan (3) keefektifan (*effectiveness*), yang berhubungan dengan dampak produk terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.⁶⁹ Dalam penelitian ini, kelayakan media difokuskan pada aspek validitas yang diukur melalui penilaian ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) serta tanggapan peserta didik sebagai pengguna media.

2) Aspek-aspek Penilaian Kelayakan Media

Walker dan Hess dalam Azhar Arsyad mengemukakan kriteria penilaian media pembelajaran yang baik berdasarkan kepada kualitas, yang terdiri atas tiga aspek pokok:⁷⁰

- a) Kualitas isi dan tujuan, meliputi ketepatan isi, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik.

⁶⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, edisi revisi (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 80–83.

⁶⁹ Nienke Nieveen, “Prototyping to Reach Product Quality,” dalam *Design Approaches and Tools in Education and Training*, ed. Jan van den Akker dkk. (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), 125–135.

⁷⁰ Decker F. Walker dan Robert D. Hess, *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*, dalam Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 175–176.

- b) Kualitas instruksional, meliputi pemberian kesempatan belajar, pemberian bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, serta dapat memberi dampak bagi peserta didik dan dampak bagi guru.
- c) Kualitas teknis, meliputi keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

Sejalan dengan itu, Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menetapkan empat aspek penilaian kelayakan bahan ajar atau buku teks pelajaran, yaitu kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan.⁷¹ Empat aspek tersebut menjadi acuan dalam banyak penelitian pengembangan media cetak di Indonesia.

3) Kriteria Kelayakan Media Buku Cerita Bergambar

Khusus untuk media buku cerita bergambar, Faizah mengemukakan bahwa kelayakan media perlu memperhatikan kesesuaian gambar dengan teks, kesesuaian dengan tahap perkembangan anak, kejelasan ilustrasi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.⁷² Nurgiyantoro menambahkan bahwa buku cerita bergambar yang layak digunakan untuk anak harus memenuhi kriteria estetis (menarik secara

⁷¹ Badan Standar Nasional Pendidikan, *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran* (Jakarta: BSNP, 2014), 4–7.

⁷² Umi Faizah, “Keefektifan Cerita Bergambar untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Cakrawala Pendidikan* 28, no. 3 (2009): 249–256.

visual), edukatif (mengandung nilai pendidikan), dan psikologis (sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan emosional anak).⁷³

Berdasarkan kajian teori di atas, dalam penelitian ini kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar JARITAN diukur melalui tiga aspek validasi ahli, yaitu validasi ahli media (untuk menilai aspek tampilan/desain), validasi ahli bahasa (untuk menilai ketepatan bahasa), dan validasi ahli materi (untuk menilai isi dan kesesuaian dengan kurikulum), serta diperkuat dengan tanggapan peserta didik sebagai pengguna media.

4) Skala Pengukuran Kelayakan

Untuk mengukur kelayakan media secara kuantitatif, pada umumnya digunakan skala Likert, yaitu skala yang dirancang untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena sosial.⁷⁴ Skala Likert yang lazim digunakan dalam penelitian pengembangan media adalah skala dengan rentang 1–5, di mana setiap angka mewakili kategori kelayakan tertentu. Hasil penilaian kemudian dianalisis menggunakan rumus rata-rata dan diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan berdasarkan tabel interval tertentu.⁷⁵ Penjabaran skala dan rumus analisis ini disajikan lebih rinci pada Bab III.

⁷³ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018), 153–155.

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 137–138.

⁷⁵ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 110–112.

H. Model Pengembangan 4D

1. Sejarah dan Definisi Model 4D

Model pengembangan 4D atau *Four-D Model* merupakan model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan pertama kali oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 melalui buku berjudul *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.⁷⁶ Pada awalnya model ini dirancang untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bagi guru anak berkebutuhan khusus, namun dalam perkembangannya banyak diadaptasi untuk mengembangkan berbagai jenis produk pendidikan, termasuk media pembelajaran, modul, lembar kerja peserta didik, perangkat pembelajaran, dan bahan ajar lainnya.

Mulyatiningsih menyebut bahwa model 4D banyak diminati dalam penelitian skripsi maupun tesis karena tahapannya jelas, sistematis, dan praktis untuk diterapkan dalam pengembangan produk pendidikan.⁷⁷ Trianto menambahkan bahwa keunggulan model 4D terletak pada keseimbangan antara pendekatan kuantitatif (validasi ahli, skor kelayakan) dan pendekatan kualitatif (analisis kebutuhan, tanggapan pengguna).⁷⁸

⁷⁶ Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook* (Bloomington: Indiana University, 1974), 5.

⁷⁷ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), 195.

⁷⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2010), 189.

2. Tahapan Model 4D

Model 4D terdiri atas empat tahap utama, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Setiap tahap memiliki sub-langkah yang dijabarkan sebagai berikut:

a) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *Define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang dibutuhkan agar produk yang dikembangkan tepat sasaran. Thiagarajan, Semmel, dan Semmel membagi tahap ini ke dalam lima sub-langkah.⁷⁹

- 1) Analisis awal-akhir (*front-end analysis*), yaitu kegiatan mengidentifikasi masalah dasar yang dihadapi guru atau peserta didik dalam pembelajaran sehingga diperlukan pengembangan produk tertentu. Pada tahap ini peneliti mengkaji kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi nyata di lapangan.
- 2) Analisis peserta didik (*learner analysis*), yaitu kegiatan mengkaji karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran produk, meliputi usia, tahap perkembangan kognitif, kemampuan awal, motivasi, sikap, dan latar belakang sosial-budaya.
- 3) Analisis tugas (*task analysis*), yaitu kegiatan mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dikuasai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Analisis ini menjabarkan

⁷⁹ Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, *Instructional Development*, 6.

kompetensi atau capaian pembelajaran ke dalam tugas-tugas spesifik.

- 4) Analisis konsep (*concept analysis*), yaitu kegiatan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusunnya secara sistematis dalam bentuk peta konsep.
- 5) Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*), yaitu kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui produk berdasarkan hasil analisis tugas dan analisis konsep.

b) Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *Design* bertujuan merancang produk awal atau prototipe berdasarkan hasil analisis pada tahap *Define*. Tahap ini terdiri atas empat sub-langkah:⁸⁰

- 1) **Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*)**, yaitu menyusun instrumen evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam pengembangan media yang berfokus pada kelayakan, sub-langkah ini diadaptasi menjadi penyusunan instrumen validasi ahli dan instrumen tanggapan pengguna.
- 2) **Pemilihan media (*media selection*)**, yaitu menentukan jenis media yang paling tepat untuk menyajikan materi sesuai karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

⁸⁰ Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, *Instructional Development*, 7.

- 3) **Pemilihan format (*format selection*)**, yaitu menentukan format penyajian produk, misalnya format cetak, digital, audio-visual, atau kombinasi.
- 4) **Perancangan awal (*initial design*)**, yaitu menyusun desain produk awal atau prototipe yang siap divalidasi pada tahap berikutnya, termasuk pembuatan *storyboard*, kerangka isi, dan tata letak.

c) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *Develop* bertujuan menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan hasil uji coba lapangan. Tahap ini terdiri atas dua sub-langkah utama:⁸¹

- 1) **Penilaian ahli atau validasi ahli (*expert appraisal*)**, yaitu kegiatan meminta penilaian dari para ahli terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian ini meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum diujicobakan kepada pengguna.
- 2) **Uji coba pengembangan (*developmental testing*)**, yaitu kegiatan mengujicobakan produk yang sudah direvisi kepada sasaran pengguna dalam jumlah terbatas untuk mengetahui keterpakaian dan tanggapan pengguna terhadap produk. Hasil uji coba digunakan sebagai dasar penyempurnaan akhir produk.

⁸¹ Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, *Instructional Development*, 8.

d) Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *Disseminate* bertujuan menyebarluaskan produk yang telah dinyatakan layak agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas.

Tahap ini terdiri atas tiga sub-langkah:⁸²

- 1) **Pengujian validasi (*validation testing*)**, yaitu kegiatan pengujian akhir produk dalam skala yang lebih luas untuk memastikan kelayakan dan keterpakaianya di berbagai konteks pembelajaran.
- 2) **Pengemasan (*packaging*)**, yaitu kegiatan menyiapkan produk dalam bentuk yang siap didistribusikan, termasuk pencetakan, penyalinan, atau penggandaan dalam format yang sesuai.
- 3) **Difusi dan adopsi (*diffusion and adoption*)**, yaitu kegiatan menyebarluaskan produk kepada pengguna yang lebih luas, baik melalui sosialisasi, pelatihan, publikasi ilmiah, maupun distribusi institusional.

3. Karakteristik Model 4D

Model 4D memiliki beberapa karakteristik yang membuatnya banyak dipilih dalam penelitian pengembangan, antara lain:

- a) **Sistematis**, karena setiap tahap memiliki tujuan, prosedur, dan sub-langkah yang jelas serta saling berkesinambungan.
- b) **Sederhana namun komprehensif**, sehingga relatif lebih singkat dibandingkan model Borg & Gall yang terdiri atas sepuluh langkah, namun tetap memuat seluruh aspek penting penelitian pengembangan.

⁸² Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, *Instructional Development*, 9.

- c) **Berorientasi pada produk pembelajaran**, sehingga sangat cocok untuk pengembangan media, perangkat, dan bahan ajar.
- d) **Fleksibel**, karena dapat diadaptasi sesuai kebutuhan penelitian, termasuk dimodifikasi menjadi 3D (*Define, Design, Develop*) jika tahap *Disseminate* tidak memungkinkan dilaksanakan secara penuh dalam ranah penelitian yang dibatasi.⁸³
- e) **Cocok untuk penelitian pengembangan tahap awal (*formative research*)**, di mana fokusnya pada produksi prototipe yang layak digunakan, bukan implementasi luas.

4. Posisi Model 4D dalam Penelitian Ini

Berdasarkan karakteristik di atas, model 4D dipandang sesuai untuk penelitian pengembangan media buku cerita bergambar JARITAN. Penjelasan lebih rinci mengenai penerapan model 4D dalam penelitian ini, termasuk alasan pemilihan dan tahapan pelaksanaan, dijabarkan pada Bab III (Metode Penelitian dan Pengembangan).

I. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS di kelas III SD/MI seharusnya mampu mengenalkan peserta didik pada keragaman tradisi dan budaya, termasuk tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa yang dekat dengan kehidupan mereka. Namun, kenyataan di MI YPSM Tawangrejo menunjukkan bahwa materi tersebut masih diajarkan hanya dengan berpedoman pada buku teks yang dirasa berat dan membosankan, belum tersedia media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, serta banyak peserta didik yang belum mengenal tradisi

⁸³ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, 197–198.

keluarganya sendiri. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi dan menunjukkan minat belajar yang tergolong rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III, yaitu media yang konkret, menarik, dan kontekstual. Buku cerita bergambar JARITAN (Jelajah Cerita Nusantara) dikembangkan sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Media ini dirancang melalui model pengembangan 4D, kemudian divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan secara terbatas untuk mengetahui kelayakannya. Dengan adanya media yang layak, diharapkan materi tradisi siklus kehidupan keluarga Jawa dapat tersampaikan secara lebih mudah, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Adapun alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada bagan berikut:

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir