



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

***Correspondence:**

Qori Mawardah
qori0306203105@uinsu.ac.id

Received: 26-05-2024

Accepted: 26-08-2024

Published: 27-08-2024

DOI:

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i2.23593>

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

Qori Mawardah^{1*}, Riris Nurkholidah Rambe¹

¹ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media buku cerita bergambar yang valid, praktis dan efektif bagi siswa Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrahma dalam meningkatkan kemampuan membaca. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D), yang diadaptasi dari model ADDIE yang terdiri dari analisis, *design*, *development*, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrahma yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara, lembar validasi ahli media, ahli materi, post-test, pre-test, angket respon guru, dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data ini merupakan data yang berkaitan dengan validasi dan tanggapan dari dosen ahli media, ahli materi, respon guru, dan tanggapan siswa tentang buku cerita bergambar yang dikembangkan. Presentase hasil dari para ahli terhadap media buku cerita bergambar ini mendapatkan kriteria sangat valid dan praktis dengan skor 93% (ahli materi), 100% (ahli media), 95% (angket respon guru) dan 95% (angket respon siswa). Hasil uji efektifitas diperoleh dari pretest yang mengalami perubahan signifikan dan mendapat nilai N-gain sebesar 0,83 sehingga dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar kategori sangat layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar; Kemampuan Membaca

Abstract

The aim of this research is to produce picture story book media that is valid, practical and effective for students of the Syifaurrahma Islamic Education Foundation in improving their reading skills. This type of research uses development research (R&D), which is adapted from the ADDIE model which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation. The research subjects were 3rd grade students of the Syifaurrahma Islamic Education Foundation consisting of 9 male students and 13 female students. The research instruments used were interviews, media expert validation sheets, material experts, post-test, pre-test, teacher response questionnaire, and student response questionnaire. The data analysis technique used is quantitative and qualitative data analysis. This data is data related to validation and responses from media expert lecturers, material experts, teacher responses, and student responses regarding the picture story books being developed. The percentage of results from experts regarding the picture story book media received very valid and practical criteria with scores of 93% (material experts), 100% (media experts), 95% (teacher response questionnaire) and 95% (student response questionnaire). The effectiveness test results obtained from the pretest experienced significant changes and received an N-gain value of 0.83, so it can be concluded that the picture story book media category is very feasible, practical and effective for use in improving students' reading abilities.

Keywords: Picture Books; Reading Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena mendorong proses komunikasi yang memperluas pengetahuan individu (Ardian et al., 2022). Di antara mata pelajaran yang diajarkan di pendidikan usia dini, pembelajaran bahasa sangatlah penting. Ini adalah mata pelajaran mendasar yang mencakup empat keterampilan inti: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Ritonga & Aufa, 2023). Membaca berfungsi sebagai landasan kegiatan terpadu yang memerlukan kemampuan mengenal huruf dan kata, menghubungkannya dengan bunyi dan makna, serta menarik kesimpulan dari teks (J. A. Rambe et al., 2021). Kemahiran membaca adalah keterampilan berbahasa yang penting; siswa yang dapat membaca lebih mungkin untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan menulisnya.

Membaca merupakan proses penggalian informasi dari teks untuk mencapai pemahaman (Salsabila et al., 2020). Keterampilan membaca berfungsi sebagai landasan penting, karena memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan penting yang berkontribusi terhadap pertumbuhan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Dalam masyarakat yang semakin maju, membaca sudah menjadi kebutuhan mendasar, karena sebagian besar informasi disajikan dalam bentuk tulisan dan hanya dapat diakses melalui membaca, bahkan konten visual dari televisi dengan mengandalkan keterampilan membaca. Kegiatan membaca di kelas dibentuk oleh berbagai faktor antara lain guru, siswa, media, metode, dan lingkungan belajar (Gede Kamardana dkk., 2021). Kemahiran membaca memerlukan waktu yang cukup lama, mulai dari pengenalan simbol hingga

pemahaman makna teks. Sebelum siswa dapat membaca secara efektif, mereka harus terlebih dahulu memperoleh dan memanfaatkan kosakata dasar yang memadai (Yusnaldi, 2018).

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena dapat membantu siswa dalam menangkap materi dengan lebih efektif. Namun jika guru kurang memiliki keterampilan yang memadai dalam menangani media tersebut, maka dapat menghambat pemahaman siswa. Meskipun media saat ini memiliki teknologi yang canggih, jika guru tidak mahir dalam menggunakannya, hal tersebut dapat menimbulkan dampak buruk. Oleh karena itu, kemahiran guru dalam menggunakan media pembelajaran sangat penting untuk memastikan penerapannya efektif (Wandini et al., 2024). Sebelum memilih media pembelajaran, guru harus mengevaluasi beberapa kriteria untuk memastikan bahwa media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta secara efektif mendukung hasil siswa (A.H. Rambe et al., 2021). Media pembelajaran membuat proses pengajaran lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa, membantu mereka memahami materi dengan lebih efektif. Guru yang kreatif dapat mengembangkan media pembelajaran yang khas dengan memanfaatkan sumber daya dari lingkungannya (Ningrum & Dahlan, 2023). Media pembelajaran adalah alat yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi untuk meningkatkan pengalaman pendidikan (Suhardi et al., 2021).

Penelitian Rosvita & Anugraheni (2021) menunjukkan bahwa siswa sering kali bosan dalam belajar ketika materi atau metode pengajarannya kurang menarik. Masalah ini diperparah oleh siswa yang sudah kesulitan membaca, sehingga menyebabkan kesulitan

lebih lanjut dalam memahami isi bacaan, khususnya di kelas 1. Keterampilan membaca dasar siswa-siswa ini seringkali tidak memadai, dengan tantangan dalam pengenalan huruf, mengeja, dan membaca. Wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan membaca di kalangan siswa sebagian besar disebabkan oleh kurangnya fokus dan perhatian mereka selama pengajaran membaca (Febi & Anas, 2023). Masalah membaca dapat timbul dari berbagai faktor: pertama, pengajar seringkali mengandalkan metode ceramah tradisional dibandingkan menggabungkan model pembelajaran yang beragam, sehingga menyebabkan kebosanan siswa dan berkurangnya motivasi untuk terlibat. Selain itu, masih kurangnya minat membaca di kalangan siswa (Sitanggang et al., 2023).

Di banyak sekolah, keterampilan membaca siswa masih cukup rendah dan berada di bawah rata-rata internasional. Menurut data Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO), minat membaca anak-anak di Indonesia sangat rendah, hanya berkisar 0,1%. Dari 10.000 anak, hanya 1 yang menunjukkan minat membaca dan menulis. Siswa seringkali lebih memilih aktivitas lisan, seperti menonton film kartun, sinetron, atau mengecek pesan WhatsApp, dibandingkan membaca buku. Akibatnya, jumlah informasi yang diperoleh siswa sangat terbatas (Vadinda et al., 2023).

Saat ini, banyak orang tua yang belum sepenuhnya menyadari pentingnya berinteraksi dengan guru di sekolah. Seringkali, orang tua menyerahkan seluruh tanggung jawab pendidikan anaknya kepada sekolah karena faktor-faktor seperti jadwal kerja yang padat, kendala keuangan,

dan kurangnya pengetahuan tentang cara mendidik dan menafkahi anak mereka di rumah. Akibatnya, banyak siswa yang kesulitan dalam keterampilan membaca (Ardilla et al., 2022).

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 3 Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrahmah pada tanggal 29 Februari 2024, diketahui bahwa dari 22 siswa di kelas tersebut, 7 siswa masih belum lancar membaca. Guru mencatat bahwa masalah ini berasal dari rendahnya minat membaca siswa, meskipun mereka telah berlatih membaca setiap hari. Selain itu, pengetahuan siswa tentang huruf masih terbatas, dan secara keseluruhan, minat membaca sebagian besar siswa masih kurang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang menjadikan proses pendidikan lebih menarik dan tidak monoton bila dimanfaatkan secara efektif oleh guru. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, menumbuhkan lingkungan kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Meskipun siswa mungkin hanya melihat buku sebagai sumber belajar tradisional, mereka mungkin tidak menyadari bahwa buku juga dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif. Salah satu jenis media pembelajaran yang efektif adalah buku cerita bergambar. Penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa secara signifikan dan sangat berdampak pada perkembangan kemampuan membaca anak (Ngura et al., 2020).

Dengan demikian, pembelajaran membaca yang efektif dengan menggunakan

buku cerita bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Anak mempunyai motivasi yang tinggi ketika membaca buku cerita bergambar, karena buku tersebut umumnya disukai oleh siswa (Sari & Wardani, 2021). Agar pembelajaran menjadi menyenangkan, orang tua dapat melakukan berbagai aktivitas dengan menggunakan media yang berbeda. Mereka juga dapat menggunakan buku cerita bergambar dengan gambar timbul untuk menangkap minat anak dalam membaca dan mendengarkan cerita, baik dari penulis luar maupun ciptaannya sendiri (Saripudin, 2016).

Buku cerita bergambar merupakan salah satu jenis media pendidikan yang memadukan gambar dan teks. Penggunaannya dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka menyimpan informasi untuk jangka waktu yang lebih lama, karena konten disampaikan melalui visual yang menarik. Oleh karena itu, buku cerita bergambar merupakan pilihan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Buku cerita bergambar dibuat dengan konsep "Full Color", dimana setiap halamannya diisi dengan warna-warna cerah yang dapat memicu rasa ingin tahu siswa dalam menggunakan media pendidikan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Pengenalan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Media pembelajaran buku cerita bergambar merupakan salah satu jenis media komunikasi yang disajikan dalam bentuk buku berjilid yang memuat

pengetahuan, cerita, atau dongeng, dilengkapi dengan gambar untuk menambah kejelasan teks. Ilustrasi tersebut membantu dalam memahami objek dalam cerita dan memudahkan penyampaian materi secara efektif kepada siswa, memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal (Topipah et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Sugiyono (2020) menjelaskan metode R&D sebagai pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media buku cerita bergambar untuk digunakan oleh guru dan siswa di kelas guna meningkatkan keterampilan membaca siswa. Pengembangan media buku cerita bergambar ini dilakukan di Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrahmah dengan kelompok peserta sebanyak 22 siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (1) wawancara untuk mengumpulkan data dan memberikan wawasan dari hasil penelitian; (2) angket untuk mengumpulkan tanggapan siswa terhadap aspek-aspek seperti karakteristik siswa, ulasan ahli mata pelajaran dan media, serta hasil uji coba individu; dan (3) lembar pre-test dan post-test diberikan kepada siswa untuk menilai keefektifan media. Data kuantitatif dan kualitatif dianalisis untuk mengevaluasi kesesuaian buku cerita bergambar. Informasi pengembangan buku ini berdasarkan validasi ahli media dan materi, serta masukan dari siswa kelas 3 Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrahmah. Validasi ahli dilakukan dengan menggunakan kuesioner dengan rentang skor 1-100.

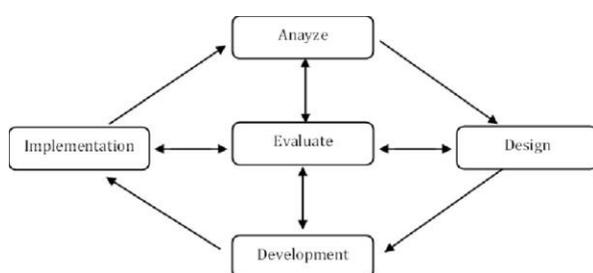
1. Validasi Produk Buku Cerita Bergambar

$$V = \frac{\text{Total skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

2. Hasil Validitas disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut.

NO	Kriteria	Rentang Skor
1	Sangat Valid	1-100
2	Valid	61-80
3	Kurang Valid	41-60
4	Tidak Valid	1-40

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa Buku Cerita Bergambar dengan model ADDIE. Model ADDIE mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Izzaturahma et al., 2021). Tujuan dari metode ini adalah untuk menciptakan suatu produk yang layak digunakan, khususnya media Buku Cerita Bergambar yang dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran.



Proses penelitian mengikuti metode ADDIE sebagaimana diuraikan di bawah ini:

1. Analisis: Langkah awal dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan

yang ada di Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrehman dan menganalisis karakteristik siswa melalui penilaian kebutuhan.

2. Desain: Pada langkah kedua, peneliti membuat desain buku cerita bergambar dan mengembangkan kuesioner untuk validasi produk dengan ahli media dan materi.

3. Pengembangan: Langkah ketiga yaitu pembuatan buku cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva, dilanjutkan dengan uji validasi produk oleh ahli.

4. Implementasi: Tahap keempat dilakukan uji coba buku cerita bergambar kepada siswa kelas 3 Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrehman.

5. Evaluasi: Langkah terakhir berfokus pada evaluasi produk dan melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli media dan materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk penelitian ini adalah media buku cerita bergambar untuk kelas 3 di Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrehman. Hasil pengumpulan data penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan pemberian angket. Hasil observasi selama kegiatan belajar siswa diperoleh data bahwa 22 siswa kelas 3 ada 7 siswa yang belum lancar membaca. Ibu Syifaurrehman mengatakan bahwa siswa kesulitan dalam membaca dikarenakan minimnya minat membaca, walaupun setiap hari nya mereka selalu belajar membaca bersama-sama. Selain itu siswa tidak suka membaca karena belum terlalu banyak mengenal huruf, dan sebagian besar siswa banyak yang tidak tertarik dengan membaca. Paparan langkah penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis kebutuhan berupaya untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran tema 2 subtema 1 di kelas 3 di Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrahmah. Wawancara dengan guru kelas tiga di Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrahmah dilakukan pada poin ini oleh peneliti. Dari hasil wawancara, diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan

No	Data yang diperoleh
1	Jumlah siswa kelas 3 di Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrahmah 22 siswa kelas 3 ada 7 siswa yang belum lancar membaca.
2	Hampir seluruh siswa tidak belajar dirumah dan hanya belajar ketika guru memberikan tugas.
3	Pada pembelajaran berpusat pada siswa, namun siswa cenderung kurang fokus sehingga materi yang disampaikan guru belum dipahami.
4	Dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan media, namun hanya saja media yang digunakan berupa gambar.
5	Guru tidak mengembangkan media sendiri dalam belajar sehingga siswa mudah bosan belajar

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini mulai merancang buku cerita bergambar dengan judul *Mari Mengelola Emosi*. Ada 4 (empat) langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya pemilihan media, merancang materi, menyusun desain media, dan menyusun instrumen penilaian Buku cerita. Berikut adalah hasil rancangan media dengan judul *Mari Mengelola Emosi*:

Tabel 2 Rancangan Pembuatan Buku Cerita Bergambar

NO	Tahap Perancangan	Hasil Yang Diperoleh
1	Pemilihan Media	Bahan ajar yang dipilih adalah media buku cerita bergambar kelas 3 semester 1 pada tema 2 subtema 1
2	Merancang Materi	Membuat materi sesuai tema dan subtema yang akan digunakan
3	Menyusun Desain Media Buku Cerita Bergambar	Penyusunan desain buku cerita bergambar melalui aplikasi canva
4	Menyusun Instrumen Penilaian Media Buku Cerita Bergambar	Membuat instrumen validasi buku cerita bergambar, instrumen angket respon guru dan respon siswa, dan lembar validasi evaluasi siswa.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Validasi dilakukan ke dua orang ahli dibidangnya, yaitu ahli materi dan ahli media. Berikut adalah hasil validasi dari para ahli.

NO	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kejelasan penyajian gambar				√
2	Sebagai sumber belajar yang menarik				√
3	Dapat digunakan secara individu			√	
4	Kesesuaian isi buku cerita bergambar dengan materi				√
5	Kesesuaian				√

	gambar dengan materi				
6	Berpusat pada siswa				√
7	Keakuratan gambar			√	
8	Isi cerita jelas dan mudah di pahami				√
9	Isi cerita dapat dipelajari dari gambar			√	
10	Dapat mendorong siswa untuk belajar membaca				√
11	Menarik dan merangsang siswa untuk membaca				√
	Jumlah skor	41			
	Persentase	93%			
	Kriteria	Sangat valid			

Tabel 3 Data hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi terhadap ahli materi tabel di atas diperoleh data bahwa kesesuaian isi buku cerita bergambar 93% yang artinya buku cerita yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan pada tahap berikutnya.

Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

NO	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Cerita dalam buku cerita bergambar menarik				√
2	Kesesuaian cerita dengan materi				√
3	Kesesuaian gambar dengan cerita				√
4	Desain tampilan buku cerita				√

	bergambar menarik				
5	Warna sampul buku cerita bergambar menarik minat siswa untuk membaca lebih lanjut				√
6	Kejelasan penggunaan tulisan pada cerita				√
7	Kesesuaian karakter tokoh dalam buku cerita bergambar				√
8	Kemenarikan gambar pada buku cerita bergambar				√
9	Variasi gambar pembelajaran sehingga siswa tidak bosan				√
10	Kepraktisan dalam penggunaan media				√
	Jumlah skor	40			
	Persentase	100%			
	Kriteria	Sangat Valid			

Tabel 4 Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi terhadap ahli media dalam tabel di atas diperoleh data bahwa kesesuaian desain sebesar 100% yang artinya buku cerita bergambar sangat layak untuk diujicobakan pada tahap berikutnya.

3. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap Implement (Penerapan) Uji Kelayakan pada pengguna buku cerita bergambar yaitu pada siswa kelas 3 di Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrahmah Berikut hasil respon guru dan siswa terhadap buku cerita bergambar.

Penilaian	Respon Siswa	Respon Guru
Jumlah Skor	147	38
Skor Maksimal	154	40
Presentase	95%	95%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Tabel 5 data hasil respon guru dan siswa

Dari tabel di atas didapat informasi bahwa buku cerita yang telah divalidasi pada guru kelas 3 di Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrehman dikategorikan sangat layak digunakan. Untuk mengetahui kualitas kelayakan keterterapan produk bagi siswa dilakukan dengan mengisi angket menggunakan daftar check list berikut.

No	Jenis Test	Rata-rata
1.	Pre-test	880
2.	Post-test	1.980
	Skor N-Gain	0,83%
	Kriteria	Sangat Efektif

Tabel 6 Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* serta skor uji N-Gain

Dalam uji efektifitas ini dapat dinyatakan dalam tabel di atas bahwa hasil yang diperoleh siswa mengalami kenaikan yang signifikan pada data yang dibandingkan dengan nilai rata-rata *Pre-test* 880 sebelum menggunakan media buku cerita bergambar dan nilai rata-rata *post-test* 1.980 setelah menggunakan media buku cerita bergambar dengan presentasi nilai N-Gain sebesar 0,83 yang termasuk ke dalam kriteria Tinggi. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar yang dikembangkan dapat dikategorikan **sangat**

efektif dalam kemampuan membaca peserta didik.

4. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE dan merupakan tahap untuk memperbaiki produk yang dihasilkan. Hasil validasi dari validator materi dan validator media menjadi indikator perbalikan buku cerita bergambar untuk kelas 3 di Yayasan Pendidikan Islam Syifaurrehman. Penilaian pendidik dan uji coba produk pada peserta didik kelas 3 bertujuan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan serta manfaat dari buku cerita bergambar yang dikembangkan melalui respon pendidik dan peserta didik. Kekurangan buku cerita bergambar yang dikembangkan tersebut dicantumkan pada kolom komentar dan saran validator ahli. Setelah produk diperbaiki sesuai dengan komentar dan saran validator, produk dapat dikatakan valid dan praktis. Berdasarkan proses validasi dan dilanjutkan dengan uji coba produk yang telah dilakukan, didapatkan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita bergambar di kelas 3, sehingga tidak perlu dilakukan evaluasi kembali terhadap buku cerita bergambar yang dikembangkan, dalam hal ini buku cerita bergambar dikatakan efektif dan layak digunakan, sebagai bahan ajar untuk membantu peserta didik dalam memahami isi bacaan yang ada di dalam buku cerita bergambar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berkategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Data dari ahli media menunjukkan skor validitas sebesar 100% tergolong sangat valid, sedangkan ahli materi memberikan skor 93% juga tergolong sangat valid. Oleh karena itu, berdasarkan

penilaian kedua validator, media buku cerita bergambar dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji praktikalitas menunjukkan bahwa respon guru memperoleh nilai 95% yang tergolong sangat praktis, dan respon siswa juga mencapai 95% yang juga dianggap sangat praktis. Hasil penelitian baik guru maupun siswa menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dari segi efektivitas, rata-rata nilai pre-test sebesar 880 dan rata-rata nilai post-test sebesar 1,980 sehingga terjadi peningkatan N-Gain sebesar 0,83 yang tergolong tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar efektif untuk proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, N., Hutasuhut, M. A., & Rohani, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI pada Materi Sistem Pencernaan Makanan. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 1098. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6296>
- Ardilla, N., Salminawati, S., & Kamalia Siregar, L. N. (2022). PERAN ORANG TUA DAN GURU PADA MINAT BELAJAR DALAM KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DI SD NEGERI 107403 CINTA RAKYAT KECAMATAN PERCUT SEI TUAN (Studi Kasus Pada Kemampuan Membaca Siswa). *Nizhamiyah*, 12(2), 110–126. <https://doi.org/10.30821/niz.v12i2.2259>
- Dewi, A., & Mintohari. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Terraksa Materi Bumi Dan Antariksa Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Vi. *Jpgsd*, 12(1), 2516–2529. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59106>
- Febi, C., & Anas, N. (2023). Pengaruh Pemberian Media Kartu Suku Kata Terhadap Kemampuan Kualitas Membaca pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 1513–1522. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.476>
- Gede Kamardana, I Wayan Lasmawan, & Ni Ketut Suarni. (2021). Efektivitas Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar Di Kelas V Sekolah Dasar Gugus li Tejakula Tahun Pelajaran 2019/2020. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 115–125. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.264
- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 118–124. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94>
- Paramita, G. A. P. P., Gede Agung, A. A., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499>
- Putri Pramestia Ningrum, & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–262. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Rambe, A. H., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2021). Diktat Edukatif Andina Halimasyah Rambe.docx. *Journal Article*, 1–10. <https://ejournal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/1861>
- Rambe, J. A., Erika, E., & Rambe, R. N. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sd. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 5(3), 127. <https://doi.org/10.24114/jgk.v5i3.30724>

- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). Pengaruh media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 382. <https://doi.org/10.29210/1202323056>
- Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(1), 23. <https://doi.org/10.37728/jpr.v6i1.368>
- Salsabila, Y. R., Lestari, S., & Budiarti, M. (2020). Analisis kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 339–344. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/1590>
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Saripudin, A. (2016). Peran Keluarga dalam Mengoptimalkan Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 24–33. <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/view/2585>
- Sitanggung, S. R., Sapri, S., & Rambe, R. N. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading and Composition. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 180–188. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.511>
- Suardi, Sipahutar, M. G., Mardianto, & Nirwana. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran PAI. *Jurnal ITTIHAD*, V(1), 12–22. <http://ejournal-ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/viewFile/110/100>
- Topipah, M., Pratiwi, A. S., & ... (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Pada Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas II SDN Borosole. *Jurnal Pacu Pendidikan ...*, 3(1), 166–176. <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/view/400%0Ahttps://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/download/400/264>
- Vadinda, F. Z., Harahap, N. R., Nasution, S., & Devianty, R. (2023). Implementasi Program Literasi terhadap Eskstrakkulikuler di MTSN 2 Medan. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 2(2), 261–269. <https://doi.org/10.56672/attadris.v2i2.99>
- Wandini, R. R., Perangin-angin, I. H., & Priantono, D. (2024). Analisis Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik di SMP IT Mutiara Aulia. 8, 561–566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12432>
- Yusnaldi, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Minat Membaca Terhadap Kemampuan Menyimak Di Pgm Uin Sumatera Utara. *Nizhamiyah*, VIII(2). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/article/view/398>