

Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN Gugus 2 Pekat

Aning Eryanti Sabilillah*, Asrin, Moh. Irawan Zain, Husniati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: aningeryantis23@gmail.com

Article History

Received : December 18th, 2024

Revised : January 19th, 2025

Accepted : February 15th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media buku cerita bergambar serta efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen penelitian meliputi angket ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa, serta tes evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Gugus 2 Pekat, sedangkan objek yang diteliti adalah media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi dengan rata-rata 87,5%. Media dinilai sangat praktis dengan nilai 95,8% dari uji coba satu-satu, nilai uji coba kelompok kecil 90,5%, uji coba kelompok besar dan respon guru dengan nilai rata-rata 89,6%. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,001 dan skor N-Gain sebesar 0,68 untuk kelas eksperimen (kategori sedang) serta 0,03 untuk kelas kontrol (kategori rendah). Dengan demikian, media buku cerita bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Gugus 2 Pekat.

Keywords: ADDIE, Buku cerita bergambar, Membaca pemahaman.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan kepada siswa sejak usia sekolah dasar dengan tujuan untuk membantu siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas dan sikap tentang komunikasi Bahasa Indonesia yang baik dan benar (Parameswari et al., 2022). Terdapat empat keterampilan yang menjadi fokus pembelajaran Bahasa Indonesia, diantaranya keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*) (Ali, 2020). Keterampilan membaca dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menerjemahkan simbol-simbol menjadi suatu kata yang bermakna, keterampilan membaca menjadi penting karena dianggap sebagai modal utama dalam mempelajari ilmu-ilmu yang ada (Suparlan, 2021). Kemampuan membaca dan memahami isi wacana yang dibaca adalah dua hal yang saling berkaitan dalam menguasai pembelajaran Sarika et al. (2024). Kemampuan ini disebut juga dengan membaca pemahaman, dimana pembaca

dapat menyerap informasi tersurat maupun tersirat dalam bacaan. Kemampuan membaca pemahaman didapatkan dari proses belajar dan latihan yang dilakukan terus-menerus (Ambarita et al., 2021).

Pembelajaran membaca pemahaman perlu diajarkan kepada siswa sejak dini atau sejak anak pertama kali mengenal huruf, namun dalam pembelajaran di sekolah kemampuan membaca pemahaman ditekankan pada siswa kelas tinggi (Sulikhah et al., 2020). Hanya saja kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar saat ini masih terbilang rendah. Hal ini terlihat dari hasil survei PISA tahun 2022, di mana skor literasi membaca siswa Indonesia mencapai 359, skor tersebut mengalami penurunan sebesar 12 poin dibandingkan dengan skor pada survei sebelumnya di tahun 2018. Berdasarkan hasil survei disimpulkan bahwa sekitar 25% siswa di Indonesia mencapai level 2 dalam kemampuan membaca. Pada level ini, siswa setidaknya mampu mengidentifikasi gagasan utama dalam teks dengan panjang sedang, menemukan informasi yang disebutkan secara eksplisit dalam teks, dan sesekali menyelesaikan soal yang lebih

rumit jika informasi yang diminta disebutkan secara jelas. Selain itu, hampir tidak ada siswa di Indonesia yang mencapai level 5 atau lebih tinggi dalam kemampuan literasi membaca (OECD, 2023). Hal serupa terlihat dari hasil observasi di SDN Gugus 2 Kecamatan Pekat, di mana kemampuan membaca pemahaman siswa tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang tidak memanfaatkan media pembelajaran dan hanya bergantung pada buku teks. Masalah ini membutuhkan solusi media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Penggunaan media sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat membantu penyampaian materi oleh guru dan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan (Athifah et al., 2022). Selain itu media yang digunakan dapat mempengaruhi kecepatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang diterima (Kusnulyaningsih et al., 2022). Beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam memilih media yang digunakan diantaranya, media yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kondisi siswa, keterampilan guru, dan media mudah diperoleh atau digunakan (Adianti et al., 2021). Guru perlu memahami bahwa media bukan hanya sebagai alat penyampaian materi namun harus mampu menarik perhatian dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar (Anggraini & Asrin, 2021)

Buku cerita bergambar menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa karena buku cerita bergambar adalah media yang mendorong siswa terlibat dalam kegiatan membaca dengan memanfaatkan gambar sebagai daya tarik dan alat bantu penyampaian informasi dalam bahan bacaan (Suprpto & Zubaidah, 2021). Terdapat beberapa kelebihan buku cerita bergambar sebagai media diantaranya: (a) buku cerita bergambar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik; (b) memudahkan penyampaian materi karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang konkret; (c) buku cerita bergambar mudah ditemukan (Apriatin et al., 2021). Kelebihan-kelebihan ini dapat menjadi pertimbangan dalam memilih buku cerita bergambar sebagai media dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Penelitian terdahulu membuktikan terdapat pengaruh positif media buku cerita

bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian oleh Magdalena et al. (2023) menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media buku cerita bergambar kemampuan membaca pemahaman siswa, hal ini dilihat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian oleh Rahayu et al. (2024) menunjukkan media yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya peneliti menawarkan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. media yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi cerita anak yang dibuat relevan dengan kehidupan siswa sebagai pembaca, hal ini dilakukan agar siswa lebih tertarik dalam membaca cerita yang disampaikan. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dilaksanakan penelitian dengan tujuan mengembangkan dan menguji efektivitas media buku cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (2015) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai suatu langkah ilmiah dalam meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas suatu produk. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN Gugus 2 Pekat. Sedangkan objek penelitian adalah media buku cerita bergambar yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Pengambilan data menggunakan instrumen angket dan tes dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif.

Uji coba produk untuk menilai kepraktisan media meliputi uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Sedangkan uji coba produk untuk menilai efektivitas media dilakukan dengan metode eksperimen desain *pretest-posttest control group*. Metode eksperimen bertujuan untuk meneliti hubungan sebab akibat dengan memanipulasi satu atau lebih variabel pada satu (atau lebih) kelompok eksperimen kemudian membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi (Payadnya & Jayantika, 2018). Analisis data

dilakukan dengan mengolah data kualitatif dan kuantitatif untuk menilai kevalidan, kepraktisan dan keefektivan media (Sajida et al., 2024). Analisis data kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli dan pengguna. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik perhitungan nilai rata-rata serta metode analisis statistik parametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan untuk menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu:

1. *Analyze* (Analisis)

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari analisis kinerja dan analisis materi. Analisis kinerja menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa rendah karena media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang variatif. Oleh karena itu diperlukan media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini menawarkan solusi berupa media buku cerita bergambar yang belum pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis materi yang dapat diintegrasikan dengan indikator membaca pemahaman. Materi yang digunakan untuk menguji media adalah materi unsur intrinsik, kalimat langsung dan kalimat tidak langsung dengan capaian dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1) Menganalisis unsur-unsur intrinsik dalam cerita.	1) Melalui kegiatan membaca cerita dalam buku cerita bergambar siswa mampu menganalisis unsur-unsur intrinsik dalam cerita.
2) Menganalisis kalimat langsung dan kalimat tidak langsung.	2) Melalui kegiatan membaca cerita siswa mampu menganalisis kalimat langsung dan kalimat tidak langsung dalam cerita.
3) Mengubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung dan sebaliknya.	3) Melalui kegiatan evaluasi siswa dapat mengubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung dan sebaliknya.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan meliputi beberapa langkah dalam menyusun rancangan media yang dikembangkan. Langkah pertama adalah merancang naskah cerita kemudian menyusun *storyboard* sebagai panduan pengembangan lebih lanjut. Naskah cerita bertema petualangan anak yang dibuat relevan dengan kondisi lingkungan sekitar pembaca. Setelah itu dirancang pula ilustrasi gambar untuk melengkapi naskah cerita,

gambar dibuat dengan bantuan aplikasi *ibisPaint for windows* dan *ibisPaint X for android*. Gambar yang telah dibuat kemudian digabungkan dengan teks menggunakan aplikasi *Canva for windows*. Langkah terakhir adalah menyusun soal evaluasi yang sesuai dengan materi dan media yang dikembangkan. Berikut tahapan dalam perancangan media mulai dari pembuatan sketsa sampai penggabungan gambar dengan teks cerita.



Cerita yang dikembangkan dalam media ini berjudul “Petualangan Tiga Sekawan” yang menceritakan tentang petualangan Rizky, Wahyu

dan Fahru di bukit yang berada di desa tempat tinggalnya. Petualangan ini memberikan

pengalaman dan pelajaran berharga bagi ketiganya.



Gambar 4 *Prototype* Media Buku Cerita Bergambar

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan rancangan media dicetak dalam bentuk buku berukuran A5 dengan bahan kertas *art paper*. Hasil cetak *prototype* divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validator meliputi 2 dosen ahli dari Universitas Mataram. Hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi ditunjukkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Ahli Materi	92,2	Sangat Valid
2	Ahli Media	83,3	Valid
Rata-rata		87,5	Sangat Valid

Setelah produk divalidasi peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran ahli. Beberapa hal yang direvisi diantaranya: menggunakan nama tokoh yang familiar dan relevan dengan lingkungan sekitar siswa, menggunakan jenis *font* yang sederhana, ukuran *font* sesuai standar buku bacaan siswa SD dan menggunakan warna *font* yang menarik dan mudah dibaca. Media yang telah direvisi selanjutnya diuji coba melalui uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Uji ini dilakukan dengan melibatkan 2 orang siswa kelas V SDN 5 Pekat dan 2 orang siswa SDN 9 Pekat. Pada kegiatan ini siswa yang ditunjuk sebagai responden diminta untuk membaca dan mencermati media buku cerita bergambar kemudian mengisi angket respon siswa. Uji coba satu-satu menunjukkan hasil dengan kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata tiap aspek penilaian 95,8%. Pada uji ini tidak terdapat saran perbaikan. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil melibatkan 10 orang siswa kelas

V SDN 27 Pekat. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 90,5% dengan kategori sangat praktis.

4. *Implementation* (Implementasi)

Selanjutnya dilakukan tahap implementasi produk dalam pembelajaran di sekolah. Penilaian kepraktisan media buku cerita bergambar dilakukan dengan pengisian angket oleh siswa kelas eksperimen dan guru kelas V di SDN Gugus 2 Pekat. Sedangkan untuk menilai efektivitas buku cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dilakukan dengan menerapkan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa kelas eksperimen diberikan *treatment* berupa penggunaan media buku cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan siswa kelas kontrol tidak diberikan *treatment* serupa. Sebelum pembelajaran siswa diberikan soal *pretest* untuk menguji kemampuan awal. Pada akhir pembelajaran siswa mengerjakan soal *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini data yang didapatkan di tahap implementasi dianalisis untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Uji kepraktisan dilakukan dengan mengolah data respon guru dan siswa terhadap penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran. Berikut hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan siswa.

Tabel 3. Hasil Respon Guru dan Siswa

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Respon Guru	93,5	Sangat Praktis
2	Respon Siswa	85,7	Sangat Praktis
Rata-rata		89,6	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa buku cerita bergambar sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji efektivitas dengan menganalisis data dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Hasil Pretest				
Eksperimen	16	90	10	50
Kontrol	11	85	25	54

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Hasil Posttest				
Eksperimen	16	100	65	85,3
Kontrol	11	90	35	61,3

Data dianalisis melalui tahapan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat mencakup uji normalitas dan homogenitas. Berikut hasil uji

normalitas menggunakan metode Shapiro Wilk untuk data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas Kontrol	.143	11	.200 [*]	.980	11	.963
	Posttest Kelas Kontrol	.192	11	.200 [*]	.916	11	.284
	Pretest Kelas Eksperimen	.129	16	.200 [*]	.953	16	.531
	Posttest Kelas Eksperimen	.175	16	.200 [*]	.954	16	.548

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi untuk setiap kelompok lebih besar dari 0.05, sehingga data dapat disimpulkan berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas terhadap data *pretest* untuk

menentukan apakah varians data bersifat homogen. Uji homogenitas ini dilakukan menggunakan *Levene's statistic* dengan hasil yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Hasil		Levene Statistic			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.978	1	25	.172
	Based on Median	1.955	1	25	.174
	Based on Median and with adjusted df	1.955	1	23.423	.175
	Based on trimmed mean	1.974	1	25	.172

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan rata-rata adalah 0.172 atau lebih besar dari 0.05, sehingga diambil kesimpulan bahwa data memiliki varians yang homogen. Setelah memastikan data berdistribusi normal dan memiliki varians

homogen, dilakukan uji hipotesis untuk menentukan dasar pengambilan keputusan terkait penerimaan atau penolakan hipotesis. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji *independent sample t-test*, dengan hasil yang disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil	Equal variances assumed	7.589	.011	-4.150	25	<.001	<.001	-23.949	5.771	-35.835	-12.063
	Equal variances not assumed			-3.713	13.771	.001	.002	-23.949	6.450	-37.804	-10.094

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *sig.* (*2-sided p*) pada kolom *equal variances assumed* < 0.05. Hal ini mengindikasikan bahwa H_0 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku cerita

bergambar memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Selanjutnya, dilakukan uji N-Gain untuk menentukan tingkat efektivitas penggunaan buku cerita bergambar, dengan hasilnya berikut:

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Skor N-Gain	Persentase	Kriteria
Kelas Eksperimen	0.68	68	Cukup Efektif
Kelas Kontrol	0.03	3.5	Tidak Efektif

Berdasarkan analisis nilai N-Gain, penggunaan media buku cerita bergambar cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Pembahasan

Pengembangan media buku cerita bergambar dalam penelitian ini didasari oleh temuan dalam analisis kinerja yang menunjukkan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa di SDN Gugus 2 Pekat karena media yang digunakan tidak bervariasi. Tahap analisis dilengkapi juga dengan analisis materi untuk menentukan materi, tujuan, dan capaian pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media buku cerita bergambar. Berdasarkan hasil analisis diperlukan media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa karena media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan siswa dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran (Dian Apriliani et al., 2023).

Perancangan media dilihat dari segi desain, kesesuaian media dengan kebutuhan siswa serta tampilan media (Anugrah et al., 2022). Media buku cerita bergambar dirancang mulai dari penentuan tema, penulisan naskah cerita, penyusunan *storyboard* dan pembuatan ilustrasi. Setelah desain selesai dibuat dilanjutkan dengan menggabungkan setiap elemen menjadi satu kesatuan yang disebut *prototype* (Hidayah et al., 2024). Pada tahap desain disusun pula soal evaluasi untuk menguji efektivitas buku cerita bergambar untuk menilai media yang dikembangkan sesuai tujuan penelitian (Mardiyanti et al., 2022).

Pada tahap pengembangan *prototype* media dicetak sebagai bentuk realisasi produk (Hidayah et al., 2024). Media yang telah dicetak kemudian diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan sangat valid. Media yang telah divalidasi ahli kemudian direvisi sesuai

saran, setelah revisi media diujicoba dalam uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Tujuan uji coba adalah untuk menguji kepraktisan media secara terbatas serta identifikasi kekurangan dalam media (Wahid et al., 2021). Hasil uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil menunjukkan media yang dikembangkan sangat praktis tanpa ada saran perbaikan.

Media kemudian diterapkan dalam pembelajaran kelompok besar di sekolah, tahap implementasi bertujuan untuk memperoleh data kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan (Athifah et al., 2022). Uji coba kelompok besar menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group* untuk menguji efektivitas media. Terdapat dua kelompok dalam uji coba ini yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan soal *pretest* yang sama di awal pembelajaran, selanjutnya media diterapkan pada pembelajaran di kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media. Pada akhir pembelajaran siswa pada kedua kelompok mengerjakan soal *posttest* yang sama. Pada tahap ini siswa kelas eksperimen dan guru kelas V SDN Gugus 2 Pekat mengisi angket respon sebagai data untuk menilai kepraktisan media dalam pembelajaran.

Tahap terakhir adalah evaluasi yang bertujuan untuk menilai apakah media yang dikembangkan telah memenuhi tujuan awal penelitian (Setiawati et al., 2024). Angket respon guru dan siswa menunjukkan media buku cerita bergambar sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Husna et al. (2023) dan Saputri et al. (2023), yang menyimpulkan bahwa media buku cerita bergambar dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Uji hipotesis menunjukkan nilai $p < 0,05$ dengan kesimpulan terdapat perbedaan signifikan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Nurul & Abbas (2021), yang menunjukkan nilai sig. sebesar 0.000, sehingga disimpulkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest*. Selain itu hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media buku cerita bergambar di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa media di kelas kontrol. Hasil ini konsisten dengan penelitian oleh Hadid et al. (2023) dan Husna et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa media buku cerita bergambar efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan media buku cerita bergambar dinilai sangat valid dengan nilai rata-rata 87,5% dari ahli materi dan ahli media. Media juga dinilai sangat praktis berdasarkan hasil uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil dengan nilai masing-masing 95,8% dan 90,5%. Kategori sangat praktis juga didapatkan dari hasil uji coba kelompok besar dan respon guru dengan nilai rata-rata 89,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar dapat diterima dengan baik oleh para ahli dan pengguna. Buku cerita bergambar dibuktikan sebagai media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Hal ini didasarkan pada hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi two-sided $p = 0,001$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor 0,68 dengan kategori sedang, sementara kelas kontrol hanya memperoleh skor 0,03 dengan kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dibandingkan dengan metode yang digunakan di kelas kontrol.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, dosen ahli materi dan ahli media yang telah memberikan bimbingan selama penelitian. Selain itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru serta siswa-siswi SDN Gugus 2 Pekat yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Adianti, T., Zain, M. I., & Affandi, L. H. (2021). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus di SD Negeri 1 Taman Ayu). *JURNAL ILMIAH PENDAS: PRIMARY EDUCATION JOURNAL*, 2(2), 147–156. <https://doi.org/10.29303/pendas.v2i2.369>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344.
- Anggraini, G., & Asrin, A. (2021). Development of Interactive to Improve Learning Local Script in Sumbawa. *SocioEdu: Sociological Education*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.59098/socioedu.v2i1.303>
- Anugrah, A., Istiningih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Gugus 04 Kecamatan Pujut. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 77–84.
- Athifah, N., Zain, M. I., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal of Classroom Action Research*, 1(2), 187–195.
- Dian Apriliani, I. G. A., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Hadid, Z., Kanzunnudin, M., & Fathurohman, I. (2023). Pengembangan Buku Cerita Rakyat Rembang dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 153–160.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72266>
- Hidayah, N., Intiana, S. R. H., Erfan, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (Geoscience Journal)*, 5(4), 779–787.
- Husna, Z. A., Salimi, M., & Suryandari, K. C. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3), 1083–1093.
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(22), 480–486. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Magdalena, I., Fadhillah, D., & Gusmawati, L. (2023). Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2561–2563.
- Mardiyanti, Zain, M. I., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Media Kartu Kata Berbasis Lingkungan Sekitar Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Tema 3 Kegiatanku Sub Tema 1 Kegiatan di Pagi Hari SDN1 Dopang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 702–709.
- Nurul, A., & Abbas, N. (2021). Development of Picture Storybooks to Improve Reading Comprehension. In *Elementary School Teacher* (Vol. 5, Issue 2, pp. 1–5). Elementary School Teacher of Education Department, Faculty of Education.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results*.
- Parameswari, K. I., Gunayasa, I. B. K., & Asrin. (2022). Analisis Kaidah Kebahasaan pada Teks Deskripsi Siswa Kelas IV SDN 1 Sandik Tahun Pelajaran 2020/2021. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 61–67.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS* (I. Fatria, Ed.). Deepublish.
- Rahayu, D. S., Pratiwi, A. S., & Saleh, Y. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Petualangan Pospanda untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V di SDN 3 Sukajadi. *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur*, 2(1).
- Sajida, F., Arjudin, A., & Fauzi, A. (2024). Pengembangan Media Congklak Matematika untuk Pembelajaran Matematika Pada Materi KPK dan FPB Kelas V SDN 38 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2331–2338. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2788>
- Saputri, E. W. M., Widiarini, Makrifah, I. A., & Mubarak, T. A. (2023). Development Local Culture Story Book to Teach Reading Comprehension for Junior High School. *Journal of Development Research*, 7(2), Process. <https://doi.org/10.28926/jdr.v7i2.171>
- Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2024). ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUKAGALIH. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62–69.
- Setiawati, E., Zain, M. I., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan IPAS SDN Gugus I Sekarbela. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2448–2456. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2826>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sulikhah, S., Utomo, S., & Santoso, S. (2020). Pengaruh Teknik Survey Question Read Reflect Recite Review (SQ4R) dan Teknik Skema terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa SD Negeri Kelas III di Kecamatan Karanganyar Demak. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 365–385.
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI.

FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar,
5(1), 1–12.

Suprpto, H. M., & Zubaidah, E. (2021). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa. *LITERA: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 20(3), 446–463. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ltr.v20i3.40074>

Wahid, F. S., Mutaqin, A., & Yasin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar. *Media Bina Ilmiah*, 16(5), 6873–6882.