

# Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD

Gusti Ayu Putu Pradnya Paramita<sup>1\*</sup>, Anak Agung Gede Agung<sup>2</sup>, Ida Bagus Gede Surya Abadi<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received January 20, 2022

Revised January 22, 2022

Accepted April 11, 2022

Available online April 25, 2022

### Kata Kunci:

Media, Buku Cerita,  
Keterampilan Membaca

### Keywords:

Media, Storybooks, Reading  
Skills



This is an open access article under the  
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by  
Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Minimnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai serta mampu meningkatkan minat membaca siswa, khususnya pada muatan Bahasa Indonesia. Jika hal tersebut dibiarkan, maka akan berdampak pada menurunnya keterampilan membaca siswa. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan buku cerita bergambar pada keterampilan membaca muatan pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*RnD*) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Subjek dari penelitian ini terdiri dari 1 orang ahli isi, 1 orang ahli desain, 1 orang ahli media, 3 orang uji perorangan, 9 orang uji kelompok kecil. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dengan instrumen pengumpulan data *rating scale*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil pengujian validitas yang diperoleh berdasarkan penilaian subjek penelitian secara berurut sangat baik. Maka, media buku cerita layak digunakan pada siswa kelas III SD dan telah teruji mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa pada muatan Bahasa Indonesia. Implikasi dari pengembangan ini secara empiris terbukti dengan adanya media buku cerita bergambar dapat menarik perhatian siswa, memotivasi siswa agar lebih aktif dalam membaca, serta menjadikan pembelajaran lebih bervariasi.

## ABSTRACT

*The lack of availability of appropriate learning media and able to increase students' reading interest, especially in Indonesian language content. If this is allowed, it will have an impact on the decline in students' reading skills. The purpose of this study was to analyze the validity of the picture storybook media. This type of research is development research (RnD) using the ADDIE development model. The subjects of this study consisted of 1 content expert, 1 design expert, 1 media expert, 3 individual testers, 9 small group test subjects. The data collection method in this study used a questionnaire with a rating scale data collection instrument. The data analysis technique in this study used a quantitative descriptive technique. The results of the validity test obtained based on the assessment of the research subjects in sequence were very good. So, it can be concluded that the storybook media is suitable for use in third-grade elementary school students and has been proven to be able to improve students' reading skills in Indonesian content. The implications of this development are empirically proven by the presence of picture storybook media that can attract students' attention, motivate students to be more active in reading, and make learning more varied.*

## 1. PENDAHULUAN

Membaca adalah salah satu keterampilan yang sangat baik untuk mengembangkan ilmu pengetahuan (Abidin et al., 2019; Maspika & Kurniawan, 2019; Nahar, 2020). Dengan kemajuan teknologi saat ini tak sepatasnya kita untuk tidak terampil dalam hal membaca. Seperti halnya kita dapat membaca melalui beberapa media elektronik bukan hanya melalui buku saja, seperti membaca sebuah berita di media cetak melalui telepon genggam atau bisa menggunakan komputer (Maspika & Kurniawan, 2019; Pranata et al., 2018). Terlebih lagi dalam proses pembelajaran yang berlangsung pada era pandemi covid-

\*Corresponding author

E-mail addresses: [Ayu.pradnya@undiksha.ac.id](mailto:Ayu.pradnya@undiksha.ac.id) (Gusti Ayu Putu Pradnya Paramita)

19, pemanfaatan teknologi dalam proses peningkatan kemampuan dan keterampilan membaca sangat penting dilakukan agar tidak terjadi penurunan minat membaca. Pada dasarnya kemampuan dan keterampilan membaca menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi, sehingga kemampuan membaca harus dilatih sejak dini (Abidin et al., 2019; Maspika & Kurniawan, 2019). Kegiatan membaca permulaan dimulai dari taman kanak-kanak atau sekolah dasar tingkat awal. Langkah awal yang paling penting dalam membaca ialah permulaan bagaimana cara menarik minat dan perhatian siswa agar mereka tertarik dengan buku bacaan serta mau belajar dengan keinginannya sendiri tanpa merasa terpaksa belajar (Nahar, 2020; Pranata et al., 2018). Membaca merupakan proses memahami makna apa saja yang terkandung dalam bacaan. Terdapat pesan dan makna yang mungkin saja terkandung dalam teks bacaan yang merupakan interaksi timbal balik, interaksi aktif, dan juga interaksi dinamis antara pengetahuan dasar yang memiliki kalimat-kalimat, fakta, serta informasi yang tertuang dalam bacaan tersebut (Dahnilyah, 2020; Sultan et al., 2020). Minat baca merupakan investasi terbaik bagi siswa. Siswa akan merasakan manfaat dari minat yang terbentuk pada proses pembelajaran. Seseorang yang memiliki minat membaca tinggi akan diwujudkan dengan kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadaran sendiri (Afandi et al., 2021; Nurabadi et al., 2021). Guna meningkatkan minat belajar siswa, salah satu langkah yang dapat diambil oleh guru adalah menyediakan beberapa sumber bacaan dengan mengemas sumber bacaan lewat beberapa media pembelajaran.

Kenyataan saat ini, membaca sangatlah sulit dilakukan oleh sebagian besar masyarakat, bukan tidak adanya fasilitas yang memadai tetapi kesadaran dari masyarakat itu sendiri yang kurang (Budiani et al., 2017; Sujana, 2019). Fakta yang ditemukan sangat berbeda jauh dengan hal yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas III di SD Negeri 4 Gubug, Kabupaten Tabanan, ditemukannya permasalahan selama pengajaran muatan Bahasa Indonesia belum dilakukan pengembangan media yang mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Sebanyak 80% siswa mengeluhkan kurangnya media pengembangan yang mampu mengembangkan keterampilan serta kemampuan membaca di masa pandemi covid-19 ini. Siswa merasa dalam proses pengembangan keterampilan serta kemampuan membacanya belum terlaksana secara maksimal. Di lain pihak, 85% guru pun mengakui bahwa masih mengalami kendala dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan kemampuan serta keterampilan membaca siswa pada proses pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini berdampak kepada proses pembelajaran yang hanya bergantung kepada sumber pelajaran berupa buku. Proses pembelajaran terkesan kurang menarik minat siswa karena kurangnya variasi media pembelajaran yang bisa digunakan. Di samping itu, dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia idealnya siswa diajarkan menggunakan media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga diharapkan siswa memiliki kemampuan membaca yang tinggi. Apabila hal ini terus dibiarkan, akan berdampak buruk kepada minat dan keterampilan belajar siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu perlunya sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media pembelajaran merupakan perantara atau sarana komunikasi untuk mengantarkan pesan guna membantu pemahaman peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Prasetyono et al., 2018; Ritonga et al., 2020). Pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak terkesan monoton ketika menggunakan media pembelajaran. Siswa juga dapat terlibat langsung dalam penggunaan media, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan (Mamat et al., 2018; Zuchdi & Nurhadi, 2019). Selama ini, siswa hanya akrab dengan buku sebagai sumber pembelajaran, tanpa disadari bahwa buku dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang inovatif. Salah satu jenis media pembelajaran tersebut adalah buku cerita (Fitriyana et al., 2020; Mumpuni & Nurpratiwiningsih, 2018). Buku cerita merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang berdasarkan beberapa kumpulan gambar dan teks. Penggunaan media buku cerita mampu menarik perhatian siswa serta materi yang diajarkan akan lebih lama diingat karena dalam buku gambar sendiri materi dikemas melalui gambar-gambar yang menarik (Efendi & Nurjanah, 2019; Wahyuni et al., 2021). Buku cerita merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan selama proses meningkatkan minat membaca siswa. Semakin tinggi minat siswa dalam membaca, maka keterampilan membaca siswa akan semakin terasah.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat membantu siswa untuk menambah keterampilan siswa dalam membaca. media cerita bergambar sangat berpengaruh terhadap hasil perkembangan membaca anak (Ngura et al., 2020; Ratnasari, 2019). Media buku cerita juga dikatakan dapat membantu meningkatkan minat membaca anak karena dilengkapi dengan gambar yang mampu menarik perhatian siswa (Apriliani & Radia, 2020; Lubis & Dasopang, 2020). Media buku cerita terdapat pada kategori sangat tinggi serta lebih besar dibandingkan dengan siswa yang sebelumnya diajar tidak menggunakan media buku cerita (Apriliani & Radia, 2020; Marwati & Basri, 2018). Dengan demikian, pembelajaran membaca dengan buku cerita efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca

siswa. Pada saat membaca buku cerita anak-anak sangat termotivasi karena buku cerita merupakan kegemaran pada umumnya siswa (Chasanah et al., 2021; Hidayah & Rohmatillah, 2021). Namun, dari sekian pengembangan yang dilakukan, terdapat beberapa aspek yang dinilai perlu diperbaharui atau dikembangkan lebih lanjut lagi. Maka dari itu, adapun unsur keterbaharuan dalam penelitian kali ini adalah penambahan cerita dongeng dalam media buku bergambar disertai gambar-gambar hewan yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran menjadi lebih efektif. Buku cerita bergambar dibuat dengan konsep "full colour". Pada setiap halamannya penuh dengan warna-warni yang dapat merangsang rasa ingin tau siswa dalam penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan buku cerita bergambar untuk keterampilan membaca muatan pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Adanya media pembelajaran inovatif di sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pada muatan Bahasa Indonesia.

## 2. METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (RnD) yang bertujuan menghasilkan sebuah produk media pengembangan berjenis buku cerita bergambar. Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian kali ini adalah model pengembangan ADDIE (Suana et al., 2017). Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan metode kuesioner dan tes. Metode ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk bisa dijawab oleh responden. Jawaban yang diberikan juga dapat disertai dengan saran serta masukan dari responden. Data yang dikumpulkan merupakan sebuah hasil penilaian dari media buku cerita bergambar serta saran dan masukan oleh ahli. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan buku cerita bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah kuesioner. Subjek dari penelitian ini terdiri dari 1 orang ahli isi, 1 orang ahli desain, 1 orang ahli media, 3 orang uji perorangan, 9 orang uji kelompok kecil. Kisi-kisi *review* ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain instruksional, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi

No	Kriteria	Indikator	Nomor Butir
1	Aspek isi/materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
		Kesesuaian latihan dengan materi	3
		Kesesuaian teks cerita dengan materi	2
		Kesesuaian teknik penyajian materi	4
		Kesesuaian urutan penyajian materi	6
2	Aspek kebahasaan	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa	5
		Jenis cerita yang dipilih	7
		Bahasa yang digunakan dalam teks cerita	8
<b>Jumlah</b>			<b>36</b>

(Jumareng & Setiawan, 2021)

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Ahli Desain

No	Indikator	No Butir
1	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
2	Kesesuaian cerita dan judul	3
3	Kesesuaian cerita dengan perkembangan anak	5
4	Gambar mempermudah peserta didik dalam memahami cerita	10
5	Isi cerita disajikan dengan sederhana dan jelas	8
6	Cerita yang menarik	5
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
8	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca	10
9	Pemilihan kata yang tepat	10
<b>Jumlah</b>		<b>59</b>

(Maison et al., 2019)

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Kriteria	Indikator	Nomor Butir
1	Tampilan Buku Cerita Bergambar	Desain buku cerita bergambar	1
		Ukuran buku cerita bergambar	3
		Warna buku cerita bergambar	4
		Bahan buku cerita bergambar	5
		Menarik perhatian siswa	2
2	Tanggapan terhadap buku cerita bergambar	Media mudah dikelola	6
		Media mudah digunakan	8
		Perawatan praktis dan mudah	7
Jumlah			36

(Perdana et al., 2020)

**Tabel 4.** Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan, Kelompok kecil, dan Lapangan

No	Indikator	No Butir
1	Tampilan buku cerita bergambar menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa untuk menggunakan media.	1
2	Desain buku cerita bergambar yang menarik dan warna yang bervariasi.	1
3	Peserta didik merasa lebih tertarik menemukan isi cerita dengan menggunakan buku cerita bergambar.	3
4	Buku cerita bergambar mudah digunakan sehingga mudah memahami isi cerita.	3
5	Perpaduan kertas <i>cover</i> dan isi menghasilkan buku cerita lebih mudah dipegang dan menarik.	1
6	Media buku cerita bergambar dapat menyenangkan dan menumbuhkan semangat siswa belajar	3
7	Buku cerita bergambar membuat saya bisa lebih aktif dan juga mudah menemukan isi cerita.	3
8	Desain buku cerita bergambar sangat menarik	5
9	Panduan penggunaan buku cerita bergambar sangat mudah dipahami.	9
10	Jumlah halaman buku cerita bergambar sesuai.	10

(Yustina &amp; Kapsin, 2017)

Terdapat dua teknik analisis data di dalam penelitian pengembangan ini, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data kualitatif yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Untuk memperoleh suatu tingkat validitas multimedia interaktif menggunakan pengukuran dengan skala pengukuran 4 (Skala *Likert*). Pada skala pengukuran data mentah diperoleh berupa angka selanjutnya akan ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

##### Temuan Umum

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran buku cerita bergambar untuk keterampilan membaca muatan pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Penelitian ini dirancang mengikuti tahapan model ADDIE. Pada proses pengembangan ini terdapat tahap yang akan terlaksana adalah tahap-tahap sebagai berikut: Tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Tahap yang pertama adalah tahap *Analyze*, hasil dari tahap ini ditemukannya permasalahan selama pengajaran muatan Bahasa Indonesia belum dilakukan pengembangan media yang mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini berdampak kepada proses pembelajaran yang hanya bergantung kepada sumber pelajaran berupa buku. Proses pembelajaran terkesan kurang menarik minat siswa karena kurangnya variasi media pembelajaran yang bisa digunakan. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng yang dipilih karena dapat mencakup dari segala aspek kekurangan, maka dipilih kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran yang dibutuhkan agar bisa lebih dipahami oleh siswa dalam pembelajaran. Tujuannya agar media yang sudah dikembangkan mampu membantu

membelajarkan siswa sesuai dengan tuntutan kompetensi dalam suatu pembelajaran. Kompetensi Dasar dan indikator dapat dijabarkan pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5.** Kompetensi Dasar dan Indikator

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1 Menganalisis isi informasi isi dongeng dengan tepat yang terdapat pada buku cerita bergambar 3.8.2 Memahami tanda baca yang terdapat pada sebuah dongeng serta pesan moral yang terdapat pada buku cerita bergambar
2	4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.8.1 Membaca 5 dongeng yang berjudul “Ayam Jago Baru, Kisah Semut dan Merpati, Kisah Petani dan Anak Harimau, Anak Gembala dan Serigala, serta Kuda dan Keledai Sarat Akan Beban” 4.8.2 Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan dengan kosa kata yang tepat.

(Zuhairah & Rosadi, 2020)

Analisis kebutuhan media ini dilaksanakan bertujuan dalam mengidentifikasi materi dan media pembelajaran yang tepat dan akurat dalam menunjang keberhasilan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Hasil analisis yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwasiswa kelas III ada sebagian yang kurang bisa membaca dan cepat bosan membaca buku yang tidak menarik perhatian serta tidak berisikan gambar-gambar. Hal tersebut dikarenakan siswa hanya melihat dan tidak mau belajar membaca dengan kosa kata yang tepat. Tahap yang kedua adalah tahap *Design*, hasil pada tahap ini sudah ditentukan rancangan media yang akan dikembangkan. Ukuran media buku cerita bergambar, yakni ukuran yang digunakan menggunakan ukuran A4, *full colour*. HVS 75/80 gram, cover *art paper* 310 gram dengan menggunakan laminasi *glossy* saat mencetak media buku cerita bergambar. Cerita yang digunakan dalam pembuatan media buku cerita bergambar ini menggunakan 5 cerita dongeng yang diambil pada buku siswa kelas III pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan, sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia semester 1 yang mudah dipahami siswa. Judul cerita dongeng tersebut meliputi. “Ayam Jago Baru, Kisah Semut dan Merpati, Kisah Petani dan Anak Harimau, Anak Gembala dan Serigala, serta Kuda dan Keledai Sarat Akan Beban”. Gambar yang digunakan pada media buku cerita bergambar harus menarik, keren, dan modern agar mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam penggunaannya. Gambar-gambar yang dipilih sangatlah menarik sesuai dengan isi setiap dongeng dan berbeda-beda gambar di setiap dongeng. Untuk mempermudah pengembangan media buku cerita bergambar pada keterampilan membaca muatan pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan pembuatan *Flowchart* dan *Storyboard*. Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk mempermudah dalam menggambarkan proses atau alur kerja dari pengembangan media buku cerita bergambar. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan RPP bertujuan untuk dapat mengarahkan dan merancang pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita bergambar yang dikembangkan. Dengan adanya RPP, langkah-langkah dalam proses pembelajaran dapat tersusun secara sistematis. Langkah yang terakhir pada tahap ini adalah menyusun instrumen penilaian produk. Tahap ketiga pada pengembangan ini adalah tahap *Development*, pengembangan media buku cerita Bergambar dilaksanakan mengacu pada *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Adapun tampilan media buku cerita bergambar yang berhasil dikembangkan dapat dilihat pada [Gambar 1](#).

Tahap keempat yakni tahap *Implementaion* tidak dapat dilaksanakan karena situasi pandemi covid-19. Tahapan terakhir yakni tahapan *Evaluasi*, pada tahap evaluasi dilaksanakan untuk dapat mengetahui keberhasilan atau kesesuaian pengembangan media buku cerita bergambar yang sudah dirancang. Tahap evaluasi dilaksanakan dengan cara formatif, yaitu dengan cara mengukur atau menilai produk media pembelajaran dengan mencakup validasi para ahli, yaitu ahli isi materi, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli isi materi pelajaran, skor tersebut akan dikonversi pada tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Berdasarkan tabel konversi skala 5, persentase 100% terdapat pada rentang 90-100% berkualifikasi sangat baik dengan tidak ada revisi. Uji ahli desain pembelajaran, skor tersebut akan dikonversi pada tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Berdasarkan tabel konversi skala 5, persentase 93,75% terdapat pada rentang 90-100% berkualifikasi sangat baik. Hasil penilaian oleh uji ahli media pembelajaran, skor tersebut akan dikonversi pada tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Berdasarkan

tabel konversi skala 5, persentase 95% terdapat pada rentang 90-100% berkualifikasi sangat baik. Penilaian siswa saat melaksanakan uji perorangan, skor tersebut akan dikonversi pada tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 diperoleh persentase 97,36% terdapat pada rentang 90-100% berkualifikasi sangat baik. Uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 94,3% terdapat pada rentang 90-100% berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian oleh siswa saat melaksanakan uji coba lapangan, skor tersebut akan dikonversi pada tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Berdasar tabel konversi skala 5, persentase 96, 87% terdapat pada rentang 90-100% berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan media buku cerita layak digunakan pada siswa kelas III SD dan telah teruji mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa pada muatan Bahasa Indonesia.



Gambar 1. Media Pembelajaran

### Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media buku cerita bergambar untuk keterampilan membaca muatan pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III. Rancang bangun media buku cerita bergambar ini bertujuan untuk menambah keterampilan membaca siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III. Pengembangan media buku cerita bergambar menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Diningrat et al., 2020; Sutarni et al., 2021). Media buku cerita bergambar yang telah dikembangkan sudah valid sehingga layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terampil dalam membaca khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena telah memperoleh kategori baik atau sangat baik maka media pembelajaran layak digunakan. Pengembangan media pembelajaran buku cerita ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan di lapangan akan suatu media alternatif sumber belajar yang mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk mengetahui kosa kata dan tanda baca melalui buku cerita. Kelayakan media buku cerita dapat dilihat dari beberapa aspek.

Pertama, media buku cerita bergambar layak digunakan dalam pembelajaran karena kemasan materi yang menarik. Materi yang dikemas secara menarik berdampak pada peningkatan daya tarik belajar siswa. Pemilihan media memang harus disesuaikan dengan materi pelajaran karena setiap muatan pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda (Oktarina & Liyanovitasari, 2019; Suwatra, Magta, & Christiani, 2019; Vista, Hermita, & Zufriady, 2019). Pemilihan media dan muatan materi yang tepat guna akan menghasilkan pembelajaran yang interaktif, sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik (Mustofa & Syafi'ah, 2018; Yendrita & Syafitri, 2019). Isi materi pelajaran akan dapat tersampaikan dengan baik jika didampingi dengan penggunaan media yang sesuai dengan situasi dan kondisi (Primasari, 2014; Yuanta, 2019). Kekhasan aktivitas atau proses pengoperasian media buku cerita bergambar sebagai salah satu bentuk media pembelajaran cetak. Aktivitas yang dilakukan pada media ini dapat menarik perhatian siswa untuk memfokuskan konsentrasinya. Media buku cerita bergambar merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang berdasarkan beberapa kumpulan gambar dan teks. Penggunaan media buku cerita mampu menarik perhatian siswa serta materi yang diajarkan akan

lebih lama diingat karena dalam buku gambar sendiri materi dikemas melalui gambar-gambar yang menarik (Efendi & Nurjanah, 2019; Wahyuni et al., 2021). Dengan demikian, media ini dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Kedua, media buku cerita bergambar mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan karena dengan mudah dapat digunakan dan memiliki perancangan dengan jelas, tepat, dan sistematis, dengan desain ukuran buku, menentukan cerita, gambar-gambar, warna dan pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Buku cerita bergambar termasuk ke dalam jenis media pembelajaran yang konkret karena dapat menyajikan unsur lengkap pada media seperti gambar-gambar yang menarik, grafis, dan teks. Buku cerita bergambar dapat membantu siswa untuk menambah keterampilan siswa dalam membaca (Garad et al., 2021; Hashim et al., 2020). Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa, dan dapat memotivasi (Hashim et al., 2020; Sutiarto et al., 2018). Buku cerita bergambar termasuk ke dalam jenis media pembelajaran yang konkret karena dapat menyajikan unsur lengkap pada media seperti gambar-gambar yang menarik, grafis, dan teks (Artha et al., 2020; Sukmanasa et al., 2020). Media pembelajaran konkret akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak (Pramana & Suarjana, 2019; Sobakhah & Bachtiar, 2019). Selain itu, melalui buku cerita siswa dapat mengenal berbagai kosa kata. Media buku cerita bergambar dapat digunakan siswa dalam pembelajaran.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media buku cerita bergambar yang telah dikembangkan valid. Media buku cerita bergambar ini layak digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas karena telah memperoleh kategori baik atau sangat baik (Fadzilah et al., 2019; Krismayoni & Suarni, 2020). Media buku cerita bergambar dapat menarik perhatian siswa dan bisa memotivasi siswa untuk aktif belajar terutama membaca. (Mulyanti et al., 2020; Sutiarto et al., 2018). Adanya media buku cerita bergambar dapat menjadikan siswa lebih berani berbicara di depan kelas tanpa rasa malu-malu dan takut salah. Tetapi tidak terlepas dari pengawasan guru untuk membantu siswa dalam membaca dengan baik dan benar dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat menjadi lebih aktif, tertarik, dan juga berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa terutama membaca. Implikasi penelitian ini diharapkan dengan adanya media buku cerita bergambar sebagai alat penunjang pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, memotivasi siswa agar lebih aktif dalam membaca, serta menjadikan pembelajaran lebih bervariasi. Dengan menggunakan media buku cerita bergambar yang di dalamnya terdapat beberapa cerita dongeng dan gambar-gambar yang menarik, siswa bisa lebih tertarik dalam membaca.

#### 4. SIMPULAN

Media buku cerita bergambar layak untuk digunakan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Setelah melalui uji coba produk ternyata media buku cerita bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, S. R. Z., Fadzilah, S., & Sahari, N. (2019). Heuristic Evaluation of Serious Game Application for Slow-reading Students. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 10(7), 466–474. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2019.0100764>.
- Afandi, M., Wahyuningsih, S., & Mayasari, L. I. (2021). Does Elementary School Teacher's Performance Matter? *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 242–252. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.35284>.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.
- Artha, R. S., Suryana, D., & Mayar, F. (2020). E-Comic: Media for Understanding Flood Disaster Mitigation in Early Childhood Education. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 341–351. <https://doi.org/10.21009/JPUD.142.12>.
- Budiani, S., Sudarmin, & Rodia Syamwil. (2017). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Pelaksana Mandiri Sri. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 15(3), 45–57. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v15i3.453>.
- Chasanah, F. U., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rahayu, D. W. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Media Buku Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3644–3650. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1397>.
- Dahnilyah. (2020). Connotative and Denotative Meaning of a Poem Entitled: 'Membaca Tanda-Tanda' on Environmental Devastation: An Ecocriticism. *Journal of Physics: Conference Series*, 1655(1), 012145. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1655/1/012145>.

- Diningrat, S. W. M., Nindya, M. A., & Salwa, S. (2020). Emergency Online Teaching: Early Childhood Education Lecturers' Perception of Barrier and Pedagogical Competency. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 705–719. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.32304>.
- Efendi, A., & Nurjanah, R. (2019). Literary Learning for Teenager Inmates in Institute for Children Special Rehabilitation. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 411–425. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.27322>.
- Fadzilah, F., Fatkhu Royana, I., & Endah Handayani, D. (2019). Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Tema VI Cita-Citaku Subtema 1 Aku dan Cita-. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 223. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19258>.
- Fitriyana, N., Wiyarsi, A., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. H. (2020). Android-Based-Game and Blended Learning in Chemistry: Effect on Students' Self-Efficacy and Achievement. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 507–521. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.28335>.
- Garad, A., Al-Ansi, A. M., & Qamari, I. N. (2021). The Role of E-Learning Infrastructure and Cognitive Competence in Distance Learning Effectiveness During The Covid-19 Pandemic. *Cakrawala Pendidikan*, 40(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33474>.
- Hashim, S., Masek, A., Abdullah, N. S., Paimin, A. N., & Muda, W. H. N. W. (2020). Students' Intention to Share Information via Social Media: A Case Study of COVID-19 Pandemic. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 236–245. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24586>.
- Hidayah, N., & Rohmatillah, R. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di SD/MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1.2668>.
- Jumareng, H., & Setiawan, E. (2021). Self-Esteem, Adversity Quotient and Self-Handicapping: Which Aspects Are Correlated with Achievement Goals? *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 147–157. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.37685>.
- Krismayoni, P. A. W., & Suarni, N. K. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Children Learning in Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 138. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25258>.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>.
- Maison, Ernawati, M. D. W., Budiarti, R. S., Kurniawan, W., Ningsih, Y., Puspitasari, T. O., Jannah, N., & Putra, D. S. (2019). Learning in Nature Science: Social Implications, Normality of Scientist, Attitudes towards Investigation of Natural Science, and Interest Adds to Science Learning Time. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(12), 1478–1484.
- Mamat, R., Abdul Halim, H., Mansor, S., & Abdul Rashid, R. (2018). Penggunaan Manga dan Anime sebagai Media Pembelajaran dalam Kalangan Pelajar Bahasa Jepun di Universiti Awam Malaysia (Manga and Anime Consumption as A Learning Media Among Japanese Learners in Malaysian Public Universities). *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 34(3), 298–313. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2018-3403-18>.
- Marwati, M., & Basri, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita terhadap Kemampuan Membaca Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(1), 451. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i1.1174>.
- Maspika, S., & Kurniawan, W. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Vakt (Visual, Auditory, Kinesthetic, Tactile) terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 2(1), 61–78. <https://doi.org/10.24042/ajp.v2i1.4153>.
- Mulyanti, B., Purnama, W., & Pawinanto, R. E. (2020). Distance Learning in Vocational High Schools During The Covid-19 Pandemic in West Java Province, Indonesia. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24640>.
- Mumpuni, A., & Nurpratiwiningsih, L. (2018). The Development of A Web-Based Learning to Improve of A Creative Writing Ability of PGSD Students. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(2), 321–332. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i2.20009>.
- Nahar, N. (2020). Penguasaan Kemahiran Membaca dan Menulis Bahasa Melayu dalam Kalangan Murid Bukan Penutur Natif di Sekolah Jenis Kebangsaan (SJK). *Issues in Language Studies*, 9(1), 107–123. <https://doi.org/10.33736/ils.2223.2020>.
- 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>.
- Nurabadi, A., Irianto, J., Bafadal, I., Juharyanto, J., Gunawan, I., & Adha, M. A. (2021). The Effect Of Instructional, Transformational and Spiritual Leadership on Elementary School Teachers'

- Performance and Students' Achievements. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 17–31. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.35641>.
- Perdana, R., Jumadi, J., Rosana, D., & Riwayani, R. (2020). The Online Laboratory Simulation with Concept Mapping and Problem Based Learning (Ols-cmpbl): Is It Effective in Improving Students' Digital Literacy Skills? *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 382–394. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.31491>.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Pranata, E. A., Christiana, E., & Chun – I, K. (2018). Keterampilan Membaca dan Menulis Karakter Hanzi Runner Divisi China Wedding di Perusahaan Varawedding. *Century: Journal of Chinese Language, Literature and Culture*, 6(2), 18–29. <https://doi.org/10.9744/century.6.2.18-29>.
- Prasetyono, H., Abdillah, A., Widiarto, T., & Sriyono, H. (2018). Improving Student's Affective Competencies (Minimizing Hoax) Through The Implementation of Character-Based Economic Learning and Teacher's Reinforcement. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(3), 426–435. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.21583>.
- Ratnasari, E. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>.
- Ritonga, A. W., Ritonga, M., Nurdianto, T., Kustati, M., Rehani, R., Lahmi, A., Yasmadi, Y., & Pahri, P. (2020). E-Learning Process of Maharah Qira'ah in Higher Education during the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Higher Education*, 9(6), 227. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n6p227>.
- Sobakhah, L. B., & Bachtiar, A. M. (2019). Pengembangan Media Pop Up Book untuk Pembelajaran Membaca Puisi Kelas I SD. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1129>.
- Suana, W., Maharta, N., Nyeneng, I. D. P., & Wahyuni, S. (2017). Design and Implementation of Schoology-Based Blended Learning Media for Basic Physics I Course. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1), 170–178. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i1.8648>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon bagi Guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 95–105. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2140>.
- Sultan, S., Rapi, M., Mayong, M., & Suardi, S. (2020). Textbook Discourse Readability: Gender, Reading Interest, and Socio-Economic Status of Students with Poor Reading Ability. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 583–596. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.32326>.
- Sutarni, N., Arief Ramdhany, M., Hufad, A., & Kurniawan, E. (2021). Self-Regulated Learning and Digital Learning Environment: Its' Effect on Academic Achievement During The Pandemic. *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 374–388. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.40718>.
- Sutiarso, S., Coesamin, M., & Nurhanurawati. (2018). The Effect of Various Media Scaffolding on Increasing Understanding of Students' Geometry Concepts. *Journal on Mathematics Education*, 9(1), 95–102. <https://doi.org/10.22342/jme.9.1.4291.95-102>.
- Wahyuni, D., Djatmika, E. T., Widjaya, S. U. M., & Wahyono, H. (2021). Caring Economics Learning to Develop Caring Attitude Among High School Students. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 345–358. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.38658>.
- Yustina, & Kapsin. (2017). The Implementation of Constructivism-Based Student Worksheets within The Theme 'The Prevention of Land and Forest Fire' in Science Education for Seventh Graders in Riau. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 298–305. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10573>.
- Zuchdi, D., & Nurhadi, N. (2019). Culture Based Teaching and Learning for Indonesian as A Foreign Language in Yogyakarta. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 465–476. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.26297>.
- Zuhairroh, F., & Rosadi, D. (2020). Real-Time Forecasting of The COVID-19 Epidemic Using The Richards Model in South Sulawesi, Indonesia. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(3), 456–462. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i3.26139>.