

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA DONGENG SISWA KELAS II SD

Nuril Muflihah Afrilia

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (nuril.20121@mhs.unesa.ac.id)

Wahyu Sukartiningsih

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (wahyusukartiningsih@unesa.ac.id)

Abstrak

Terbatasnya media pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah di sekolah dasar menjadi salah satu alasan dilakukannya penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva yang valid, efektif dan praktis. Penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan *Research and Development* (R&D) merupakan jenis yang digunakan dalam penelitian ini. Model pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva. Ada lima tahap dalam model ADDIE, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek uji coba dilaksanakan dalam skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas II dengan jumlah 10 siswa yang dipilih secara acak. Sedangkan uji coba skala besar diterapkan pada siswa kelas II sebanyak 35 siswa yang terdiri atas 2 rombongan belajar yaitu kelas IIA dan IIB. Validasi materi mendapat persentase 100% dan validasi media mendapat persentase 99% dalam pengembangan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Hasil pengisian lembar kuisioner 2 guru kelas mendapatkan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 100% dan hasil pengisian lembar kuisioner 35 siswa mendapatkan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 99%. Dari pengisian lembar tersebut keduanya mendapatkan rata-rata persentase antara 81% - 100% sehingga berada dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa diolah menggunakan rumus *n-gain*. Rata-rata *n-gain* 35 siswa yang diperoleh sebesar 0,74 sehingga berada pada kategori tinggi ($0,74 > 0,7$). Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca dongeng di kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media buku cerita bergambar, aplikasi canva, keterampilan membaca dongeng

Abstract

The limited Indonesian language learning media that is in accordance with the characteristics of low-grade students in elementary schools is one of the reasons for conducting this research. The purpose of this research is to produce valid, effective and practical Canva Application-assisted Picture Storybook media. Research and development or what is called *Research and Development* (R&D) is the type used in this study. The ADDIE development model was used to develop Canva Application-assisted Picture Storybook media. There are five stages in the ADDIE model, namely *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. The test subjects were carried out on a small scale and large scale. The small-scale trial was conducted on grade II students with a total of 10 randomly selected students. While the large-scale trial was applied to grade II students as many as 35 students consisting of 2 study groups, namely classes IIA and IIB. Material validation received a percentage of 100% and media validation received a percentage of 99% in the development of Canva Application-assisted Picture Storybook media so that it was included in the very valid category. The results of filling out the questionnaire sheet of 2 class teachers get an average percentage of practicality of 100% and the results of filling out the questionnaire sheet of 35 students get an average percentage of practicality of 99%. From filling out the sheet, both get an average percentage between 81% - 100% so that they are in the very practical category. Based on the *pre-test* and *post-test* data obtained by students, it is processed using the *n-gain* formula. The average *n-gain* of 35 students obtained was 0.74 so that it was in the high category ($0.74 > 0.7$). From these results, it can be stated that Picture Storybooks Assisted by Canva Application are effectively used as learning media for fairy tale reading skills in grade II elementary schools.

Keywords: development, picture storybook media, canva application, fairy tale reading skills

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada semua jenjang sekolah di Indonesia dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Terdapat dua tingkat kelas pada jenjang sekolah, yaitu tingkat kelas rendah dan tingkat kelas tinggi. Tingkat kelas rendah yaitu kelas I, II, dan III sekolah dasar sedangkan tingkat kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI sekolah dasar.

Menurut Ali (2020:35) pada jenjang sekolah dasar aktivitas siswa dapat dikembangkan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain mengajarkan materi pada bahan ajar, belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga ditujukan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa (Kurniawan, 2020:66).

Keterampilan berbahasa dibagi menjadi empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pamuji (2020:55) menyampaikan bahwa keterampilan berbahasa memiliki ikatan erat antara satu dengan lainnya. Pada umumnya, keempat keterampilan berbahasa memiliki tahapan yang urut pada setiap manusia, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sebelum sekolah anak dapat mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara dengan berinteraksi bersama keluarga dan tetangga. Sedangkan, keterampilan membaca dan menulis dapat dipelajari ketika sekolah dengan bantuan guru.

Bawamenewi (2021:157) menyampaikan bahwa membaca merupakan kemampuan berbahasa untuk mempelajari informasi dari penulis. Keterampilan ini harus dimiliki oleh setiap siswa karena dalam memahami materi setiap mata pelajaran membutuhkan keterampilan membaca. Melalui membaca siswa akan dapat mengolah informasi yang telah diperolehnya agar dapat memahami pesan yang disampaikan penulis. Berbagai keterampilan terlibat dalam kegiatan membaca, seperti pembelajaran, pemikiran, pertimbangan, dan pemecahan masalah dari informasi yang didapat ketika membaca.

Keterampilan membaca memiliki tujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan merupakan aktivitas belajar yang berpusat pada siswa sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dan malas. Penggunaan media diperlukan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Apriliani, 2020:996). Begitupun dengan peningkatan keterampilan membaca, diperlukan media agar dapat meningkatkan minat baca siswa sehingga keterampilan membacanya juga ikut meningkat.

Membaca memiliki beberapa manfaat antara lain mengembangkan pemikiran, meningkatkan cara berpikir, menambah wawasan, dan meningkatkan memori serta

pemahaman (Lubis, 2020:129). Kemampuan untuk memproses ilmu pengetahuan juga dapat berkembang jika seseorang sering membaca. Dengan terbiasa membaca dapat melatih otak untuk berkonsentrasi dan berpikir. Namun, meskipun banyak manfaat yang dapat diperoleh dari membaca masih banyak masyarakat Indonesia yang masih memiliki keterampilan membaca yang rendah.

Berbagai aktivitas dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan membaca di sekolah dasar, salah satunya adalah membaca dongeng. Puspitoningrum dkk. (2022:1) mengemukakan bahwa dongeng adalah cerita rakyat yang berasal dari pemikiran kreatif yang bersifat fiksi atau dapat diangkat dari kisah nyata yang ditambahkan unsur fantasi di dalamnya dengan mengandung pesan moral, hiburan, sindiran, dan cara berinteraksi dengan berbagai makhluk. Salah satu jenis dongeng yang diajarkan di SD kelas rendah adalah fabel. Fabel adalah salah satu bentuk dongeng yang menceritakan binatang yang dapat berbicara dan berperilaku seperti manusia sebagai tokohnya (Putrayasa & Sudiana, 2021:70).

Berdasarkan riset *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) menuturkan bahwa Indonesia menempati urutan kedua dari bawah dalam rangking literasi global. Menurut data tersebut, persentase orang Indonesia yang tertarik membaca yaitu 0,001%. Ini sebanding dengan pernyataan, "Jika ada 1000 orang di Indonesia, maka terdapat 1 orang Indonesia yang rajin membaca". Tingkat pendidikan dengan pendaftaran tahunan terbanyak adalah sekolah dasar. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) hingga 30 November 2022 tercatat jumlah siswa sekolah dasar mencapai 24.076.511 orang. Oleh karena itu, upaya peningkatan minat baca di Indonesia perlu dilakukan pada siswa SD agar keterampilan membaca siswa SD juga meningkat.

Rendahnya kemampuan membaca di sekolah dasar dapat dikaitkan dengan sejumlah faktor, seperti kurangnya keinginan untuk terlibat dalam kegiatan membaca, kemalasan, kurangnya sumber daya yang dapat memicu minat pembaca, dan lain-lain (Alifah dkk. 2022: 17). Peran guru sangat penting dalam meningkatkan minat baca siswa SD karena guru merupakan bagian integral dalam aktivitas pembelajaran. Guru dapat berusaha untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam membaca dengan merancang lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Menggunakan media dalam pengajaran bahasa Indonesia adalah salah satu teknik untuk membangun lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Antusiasme siswa untuk membaca akan meningkat sebagai akibat dari ketersediaan media belajar inovatif sehingga selain meningkatkan minat baca juga mengasah keterampilan membaca siswa.

Muhida dan Sukartiningsih (2023) menyampaikan bahwasannya media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi yang sedang disampaikan. Media adalah salah satu komponen kunci yang mendorong keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sesuai jenjangnya. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk materi. Minat belajar siswa dapat meningkat ketika media digunakan untuk menyampaikan informasi. Ketersediaan media juga dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Ada beberapa gerakan literasi sekolah yang telah diimplementasikan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, seperti pengadaan pojok baca, gerakan literasi 15 menit sebelum pembelajaran, dan kunjungan rutin ke perpustakaan. Namun, tidak semua buku yang disediakan sekolah sesuai dengan minat baca dan karakteristik siswa. Di beberapa sekolah yang pernah dijumpai penulis, hanya memiliki buku pelajaran dari tahun ke tahun yang masih disimpan di sekolah. Di sekolah pedesaan penyediaan buku cerita bergambar, seperti cerita rakyat, dongeng, fabel, komik, cerita pendek masih minim sekali. Padahal, pengadaan buku yang ada di sekolah perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Menurut perkembangan teori kognitif anak yang dicetuskan oleh Jean Piaget siswa SD rata-rata berada pada tahapan operasional konkret. Pada tahap ini anak-anak lebih tertarik dengan benda-benda yang bersifat konkret. Selain itu, daya imajinasi anak juga ikut berkembang. Diperlukan media untuk mengembangkan kognitif anak agar imajinasi anak dapat tersalurkan. Buku cerita bergambar merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk membuat anak tertarik membaca.

Buku cerita bergambar merupakan teks cerita yang dikemas secara menarik menjadi sebuah buku disertai dengan gambar-gambar pendukung yang membantu pembaca mudah memahami maksud dari cerita yang disampaikan. Apriliani dan Radia (2020:995) menegaskan bahwa melalui buku cerita bergambar dapat memfasilitasi kemampuan anak dalam mengekspresikan konsep secara verbal. Hal tersebut disebabkan melalui gambar dapat menginspirasi dan memotivasi siswa untuk menyelesaikan proses pembelajaran, terutama dalam mengajarkan membaca. Dengan membaca buku cerita bergambar dapat membuat anak menikmati bacaan karena pengolahan bahasa dan tema yang disajikan juga menjadi poin utama yang terdapat dalam buku cerita bergambar (Ratnasari dan Zubaidah, 2019:270).

Buku cerita bergambar memiliki ciri-ciri antara lain memiliki gambar menarik yang sesuai dengan teks,

terdapat pesan moral yang dapat diambil dalam teks ceritanya, jumlah gambar pada buku cerita bergambar lebih banyak daripada teks, terdapat balon kata yang menunjukkan dialog antar tokoh, dan menggunakan kalimat sederhana yang mudah dipahami anak. Melalui teks cerita yang disajikan pada buku cerita bergambar, siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca, mengambil amanat yang terkandung di dalamnya, dan menambah perbendaharaan kosa kata. Sedangkan melalui gambar yang disajikan pada buku cerita bergambar mampu menarik minat siswa dalam membaca, mempermudah siswa untuk mengartikan cerita, dan menambah daya imajinasi siswa. Sehingga penyajian teks cerita dan gambar dalam buku cerita bergambar merupakan komponen yang tidak dapat dilepaskan satu sama lainnya.

Penelitian relevan juga dilakukan oleh Risma Tri Kurniawati dan Henny Dewi Koeswanti (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini adalah buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pengembangan media cerita bergambar juga telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, yakni penelitian yang dilakukan oleh Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar “Asyiknya Tolong Menolong” layak untuk meningkatkan minat membaca kelas II siswa MI. Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Ayundha Rosvita dan Indri Anugraheni dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca pada Pembelajaran Tematik”. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat validitas pengembangan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di UPT SD Negeri 192 Gresik mendapatkan hasil bahwa keterampilan membaca siswa kelas II masih terbilang rendah. Setelah diteliti, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya, antara lain kelas tidak memiliki pojok baca, siswa dan wali siswa tidak rela kehilangan uang untuk membeli buku sebagai bahan bacaan ketika di rumah, siswa lebih suka membaca informasi berbasis digital melalui *gadget*, dan kurangnya pemanfaatan media sebagai sarana peningkatan keterampilan membaca ketika pembelajaran. Menindaklanjuti permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan membaca dongeng siswa kelas II UPT SD Negeri 192 Gresik berupa cerita

bergambar digital yang mudah diakses siswa secara gratis sehingga siswa tidak perlu mengeluarkan uang jika ingin membaca.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, menghasilkan rumusan masalah, yaitu **“Bagaimana kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva untuk keterampilan membaca dongeng pada siswa kelas II sekolah dasar?”** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva untuk keterampilan membaca dongeng pada siswa kelas II sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah proses yang dilaksanakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Berbeda dengan penelitian lainnya, penelitian pengembangan akan menghasilkan produk dapat dipakai secara langsung.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Ada lima fase dalam model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Prosedur model ADDIE yang mudah diikuti, sederhana, dan sistematis adalah alasan digunakannya model ADDIE pada penelitian ini. Selain itu, adanya evaluasi pada model ini juga menjadi salah satu alasan untuk menggunakan model ADDIE.

Untuk menciptakan produk baru yang efektif, valid, dan praktis adalah tujuan dari penelitian pengembangan model ADDIE. Validasi produk yang dikembangkan akan dilakukan oleh ahli media dan materi. Selain itu, keefektifan media juga akan diuji dengan menilai keterampilan membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan media. Sedangkan kepraktisan media yang digunakan dapat diketahui dari hasil pengisian lembar kuisioner kepada pengguna. Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva merupakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini proses desain uji coba melibatkan pengumpulan informasi yang akan berfungsi sebagai rujukan untuk menilai kelayakan materi pembelajaran yang perlu dibuat. Lembar validasi diberikan kepada ahli media dan materi untuk melaksanakan desain percobaan. Ahli materi akan memvalidasi kelayakan media pembelajaran cerita bergambar berdasarkan aspek kesesuaian materi. Sedangkan ahli media akan memvalidasi media pembelajaran cerita bergambar berdasarkan aspek tampilan media. Media pembelajaran yang dibuat akan direvisi oleh peneliti sesuai dengan rekomendasi kedua validator setelah keduanya mengatakan bahwa media yang dikembangkan layak.

Media pembelajaran dapat digunakan kepada siswa kelas II SD setelah revisi. Namun, guru membagikan soal *pre-test* kepada siswa terlebih dahulu untuk memastikan kemampuan awal mereka sebelum penerapan media pembelajaran cerita bergambar. Untuk mengukur ada tidaknya peningkatan keterampilan membaca siswa diberikan lembar *post-test*. Kemudian, siswa diberikan lembar kuisioner mengenai penilaian media pembelajaran cerita bergambar yang telah digunakan. *One group pretest posttest design* merupakan desain uji coba dalam penelitian ini dengan melakukan tes sebelum dan setelah adanya perlakuan. Berikut adalah penjabaran terkait model eksperimen *before-after*:

$$O_1 \times O_2$$

Sumber: (Sugiono, 2012)

Keterangan:

O_1 : nilai sebelum perlakuan

O_2 : nilai sesudah perlakuan

X : perlakuan

Siswa kelas II UPT SD Negeri 192 Gresik yang berlokasi di Desa Wringinanom, Kecamatan Wringinanom, Kabupaten Gresik digunakan sebagai subjek uji coba pada penelitian ini. Alasan dipilihnya sekolah ini karena keterampilan membaca siswa kelas II UPT SD Negeri 192 Gresik tergolong rendah. Dengan dikembangkannya media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Subjek uji coba dilaksanakan dalam skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 10 siswa yang dipilih secara acak. Sedangkan uji coba skala besar diterapkan pada siswa kelas II dengan jumlah 35 siswa yang terdiri atas 2 rombongan belajar, yaitu kelas II-A dan II-B.

Penelitian pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk memudahkan penelitian selama proses pengumpulan data. Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar validasi lembar kuisioner pengguna (guru dan siswa), lembar validasi instrumen tes, lembar kuisioner pengguna (guru dan siswa), dan instrumen tes (*pre-test* dan *post-test*).

Data yang diperoleh dari hasil validasi yang telah dikumpulkan, diolah untuk menentukan tingkat kevalidannya melalui rumus berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Triswardani, 2014)

Untuk mengolah data dari kuisioner dengan menggunakan rumus perhitungan persentase. Berikut rumus untuk mengetahui persentase kepraktisan media buku cerita bergambar:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Triswardani, 2014)

Rata-rata persentase kepraktisan media dari pengisian lembar kuisioner guru dan siswa akan dihitung menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} &\text{Rata - rata Persentase} \\ &= \frac{\text{Nilai yang diperoleh seluruhnya}}{\text{Nilai maksimum} \times n} \times 100\% \end{aligned}$$

Dari hasil tes siswa dapat diketahui keefektifan penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva. Untuk mengetahui efektivitas media dapat ditentukan dengan menghitung nilai yang diperoleh siswa menggunakan rumus Persentase Ketuntasan (PK).

$$\begin{aligned} &\text{Presentase Ketuntasan (PK)} \\ &= \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\% \end{aligned}$$

Uji-t digunakan untuk melihat adanya pengaruh penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva. Uji-t yang dilakukan menggunakan IBM Statistics 26. Berikut hipotesis yang digunakan pada uji-t:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva terhadap keterampilan membaca dongeng

H_a : Adanya pengaruh penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva terhadap keterampilan membaca dongeng

Taraf signifikansi yang digunakan pada uji-t ini adalah 5%. Jika signifikan yang diperoleh $<0,05$, maka h_0 ditolak dan h_a diterima.

Hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus *Normal gain* seperti di bawah ini:

$$N - \text{gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pretest}}}$$

Kriteria berikut sebagai penentu nilai yang telah dihitung menggunakan rumus *n-gain*:

Tabel 1. Kriteria Penentu Hasil *N-gain*

Persentase	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Widiastika:2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam pengembangan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva, hasil yang diuraikan meliputi data hasil kevalidan, data hasil kepraktisan, dan data hasil keefektifan. Penelitian pengembangan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Kelima tahapan tersebut dalam pengembangan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva akan diuraikan sebagai berikut:

Tahap Analisis. Tahap analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Aspek yang dianalisis pada tahap ini adalah analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi.

Pada saat peneliti melakukan observasi di sekolah tersebut, bahan bacaan yang sesuai dengan karakteristik siswa, seperti buku cerita bergambar belum terdapat di perpustakaan. Peneliti berinisiatif untuk membawa 5 buah buku cerita bergambar ke sekolah. Berkat buku cerita bergambar yang dibawa peneliti, bukan hanya siswa yang sudah lancar membaca saja, siswa yang kurang lancar dalam membaca juga sangat tertarik untuk membaca buku cerita bergambar. Beberapa siswa juga ingin meminjam buku cerita bergambar untuk dibaca di rumah. Namun, karena buku cerita bergambar yang dimiliki peneliti terbatas, sehingga siswa yang ingin meminjam buku juga harus bergantian hari. Dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa siswa mendapatkan hasil bahwa siswa tidak memiliki buku bacaan di rumah. Beberapa siswa mengatakan bahwa uang saku yang diberikan orang tua mereka tidak cukup untuk membeli buku cerita bergambar.

Menurut perkembangan teori kognitif anak yang dicetuskan oleh Jean Piaget siswa sekolah dasar masuk pada tahapan operasional konkret. Pada tahap tersebut mereka belum memahami konsep yang bersifat abstrak sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Dalam aspek bahasa contohnya adalah cerita yang hanya berisikan kalimat saja.

Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah salah satunya adalah mempunyai keingintahuan yang besar dan berpikir naratif. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengasah kedua hal tersebut adalah membaca cerita dongeng. Membaca dongeng dapat meningkatkan daya imajinatif, daya ingat, dan menumbuhkan rasa penasaran anak sehingga ingin segera menyelesaikan bacaannya. Namun, teks dongeng yang panjang dan hanya disajikan dalam bentuk tulisan saja akan membuat siswa bosan dan malas untuk membaca.

Maka dibutuhkan buku teks dongeng yang disertai gambar agar siswa tertarik dalam membaca.

Setelah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, peneliti menentukan materi Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. UPT SD Negeri 192 Gresik menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas II sehingga pendekatan tematik integratif digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media Buku Cerita Bergambar memuat materi “menggali informasi pada teks dongeng binatang (fabel)” muatan pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dengan Kompetensi Dasar 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Media pembelajaran yang dikembangkan, digunakan untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia saja sehingga diperlukan keterampilan mengajar guru untuk mengaitkan dengan materi fabel dalam pembelajaran yang dilakukan.

Tahap Desain. Pada tahap awal desain, peneliti membuat rancangan media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan pada materi dongeng binatang (fabel) yang dapat digunakan baik di rumah maupun di sekolah. Media yang dirancang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan materi siswa kelas II SD berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Adapun media yang dirancang yaitu Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva. Teks dongeng yang digunakan pada buku cerita bergambar disusun sendiri oleh peneliti dengan berpedoman pada materi yang telah ditentukan. Peneliti juga menyusun *storyboard* untuk memudahkan dalam pembuatan desain.

Pembuatan desain media menggunakan aplikasi *Canva for Education* yang dapat ditautkan ke situs web *Heyzine Online flipbook maker*. Aplikasi *Canva for Education* digunakan untuk mendesain media yang meliputi pemilihan latar belakang, pemilihan gambar tokoh cerita, dan pemilihan *font* pada buku cerita bergambar. Sedangkan situsweb *Heyzine Online flipbook maker* untuk memasukkan audio cara membaca dongeng dan mendesain dalam bentuk *flipbook*.

Langkah kedua tahap desain, peneliti merancang perangkat pembelajaran, seperti RPP, LKPD, dan evaluasi hasil belajar yang disesuaikan dengan pedoman kurikulum 2013. Muatan pelajaran pada perangkat pembelajaran difokuskan untuk pelajaran Bahasa Indonesia saja sesuai dengan topik penelitian, yaitu keterampilan membaca dongeng. Lembar evaluasi yang digunakan berbentuk *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* diberikan kepada siswa sebelum penerapan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva, sedangkan *post-test* diberikan kepada siswa setelah media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva diterapkan.

Langkah ketiga peneliti merancang lembar kuisioner pengguna yang akan diberikan kepada guru dan siswa. Pada perancangan awal lembar kuisioner pengguna terdapat identitas pengguna media, petunjuk pengisian, skala penilaian, dan 15 indikator penilaian. Sebelum diterapkan lembar kuisioner tersebut akan divalidasi oleh validator terlebih dahulu.

Langkah terakhir tahap desain, peneliti membuat lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar validasi lembar kuisioner, dan lembar validasi instrumen tes. Penilaian lembar validasi menggunakan *skala likert* dalam rentang 1-4 dengan menggunakan beberapa aspek. Pada lembar validasi materi aspek yang dinilai adalah pembelajaran, kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan keefektifan. Pada lembar validasi media aspek yang dinilai adalah tampilan, bahasa, audio, dan kemudahan. Pada lembar validasi lembar kuisioner pengguna aspek yang dinilai adalah tampilan, bahasa, isi kuisioner, dan kemudahan. Pada lembar validasi instrumen tes aspek yang dinilai adalah tampilan, bahasa, isi *pre-test/post-test*, dan kemudahan.

Tahap Pengembangan. Tahap ketiga dari penelitian pengembangan adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti sudah merealisasikan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva melalui aplikasi *Canva for Education* dan *Heyzine Online flipbook maker*. Pada tahap awal pengembangan peneliti mengembangkan media berdasarkan desain yang telah dibuat peneliti.

Awalnya peneliti membuat media buku cerita bergambar dengan memilih dan memasukkan animasi yang sesuai dengan karakter tokoh, latar belakang yang sesuai dengan cerita, dan jenis serta ukuran *font* yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD melalui aplikasi *Canva for Education*. Buku cerita bergambar berisi sampul buku, kata pengantar, petunjuk penggunaan, teks cerita dongeng binatang (fabel), serta biodata pengembang menjadi 15 halaman. Kemudian peneliti menggunakan situs web *Heyzine Online flipbook maker* yang dapat ditautkan melalui aplikasi canva untuk memasukkan suara cara membaca dongeng dan mengubahnya menjadi bentuk *flipbook*. Setelah melakukan langkah tersebut didapatkan hasil berupa buku cerita bergambar digital yang berbentuk *flipbook* interaktif. Media buku cerita bergambar ini dapat diakses baik di sekolah maupun di rumah dengan membutuhkan perangkat digital seperti *gadget*, laptop, atau komputer. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan serta mendapatkan saran agar media valid untuk diujicobakan, peneliti melakukan validasi materi dan media pada tahap ini..

Validasi materi dilakukan pada tanggal 06 Maret 2024 oleh Dr. Hitta Alfi Muhimmah, M.Pd. Terdapat 5 aspek yang digunakan pada lembar validasi materi yang

kemudian dikembangkan menjadi 14 butir pernyataan. Hasil validasi materi oleh validator materi mendapatkan skor 56 dari 56 (skor maksimal keseluruhan) dengan persentase skor validasi:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{56}{56} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase skor validasi materi pada buku cerita bergambar mendapatkan persentase 100% sehingga dapat dinyatakan bahwa Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva sangat valid.

Validasi media dilakukan pada tanggal 27 Maret 2024 oleh Zaenal Abidin, S.Pd, M.Pd. Terdapat 4 aspek yang digunakan pada lembar validasi materi yang kemudian dikembangkan menjadi 14 butir pernyataan. Validasi media mendapatkan hasil 55 dari 56 (skor maksimal keseluruhan) dengan persentase skor validasi:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{55}{56} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 98\%$$

Hasil persentase skor validasi media mendapat 98% sehingga menyatakan media buku cerita bergambar berbantuan aplikasi canva masuk dalam kategori sangat valid.

Saran yang diberikan oleh validator media adalah mengganti letak QR Code pada halaman 1, memperbaiki animasi pada halaman 2 agar sesuai dengan tema, membenahi kotak teks pada halaman 7, membenahi desain kotak teks pada halaman 10, memberi jarak kotak teks pada halaman 11, dan memberikan suara pada halaman terakhir. Berikut tabel hasil revisi media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva:

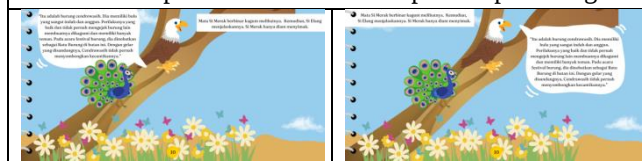
Tabel 2. Hasil Revisi Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Keterangan: Peneliti mengganti letak QR code yang awalnya di pojok kiri atas menjadi tengah bawah.	
	
Keterangan: Peneliti mengganti desain latar belakang agar selaras dengan buku cerita bergambar.	



Keterangan:

Peneliti memperkecil ukuran kolom percakapan elang.



Keterangan:

Peneliti mengganti posisi letak kolom percakapan dan kolom isi cerita.



Keterangan:

Peneliti mengganti kolom percakapan Si Elang agar ada jarak.



Keterangan:

Peneliti menambahkan narasi biodata penulis beserta voice over pengenalan penulis. Voice over berbunyi “Halo adik-adik! Perkenalkan, kakak adalah penulis buku cerita bergambar berjudul “Kebaikan Menumbuhkan Persahabatan”. Nama kakak, Nuril Muflihah Afrilia. Kalian bisa memanggil dengan sebutan Kak Nuril. Kak Nuril berharap buku cerita bergambar ini dapat memotivasi kalian untuk terus membaca. Terima kasih telah membaca dongeng ini!”

Pada tanggal 27 Maret 2024 dilaksanakan validasi instrumen tes (*pre-test* dan *post-test*) oleh Zaenal Abidin, S.Pd, M.Pd. Terdapat 4 aspek penilaian dalam lembar validasi instrumen tes, yaitu tampilan, bahasa, isi *pre-test* atau *post test*, dan kemudahan yang dikembangkan menjadi 12 butir pernyataan. Hasil validasi mendapatkan skor dan saran yang sama. Hasil validasi instrumen tes mendapatkan skor 43 dari 48 (skor maksimal keseluruhan) dengan persentase skor validasi:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

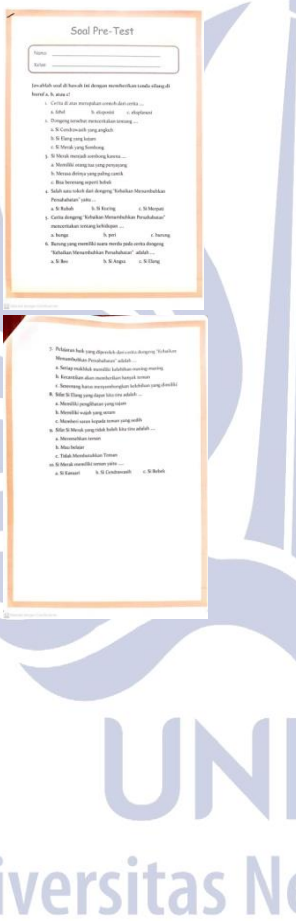
$$\text{Persentase} = \frac{43}{48} \times 100\%$$

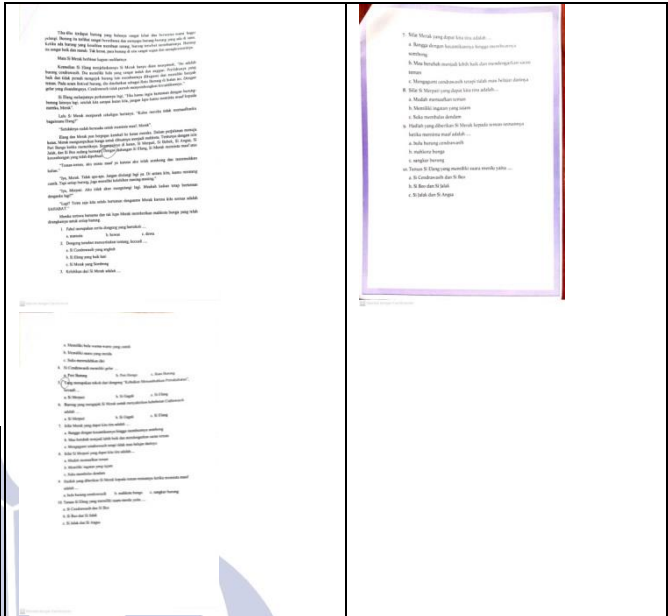
$$\text{Persentase} = 90\%$$

Berdasarkan hasil persentase skor validasi instrumen tes mendapatkan persentase 90% sehingga dapat

dinyatakan bahwa *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian sangat valid. Validator instrumen tes juga memberikan saran untuk memperbaiki ukuran tulisan pada instrumen tes, memperbaiki diksi pada soal nomor 4 *pre-test* dan nomor 5 *post-test*, dan melengkapi jawaban pada kisi-kisi soal. Pada saat merevisi instrumen tes, peneliti juga mengganti soal cerita yang awalnya terlampir pada *pre-test* dan *post-test* menjadi lembar terpisah dengan melakukan konfirmasi kepada validator. Berikut hasil instrumen tes yang telah direvisi oleh peneliti:

Tabel 3. Hasil Revisi Instrumen Tes

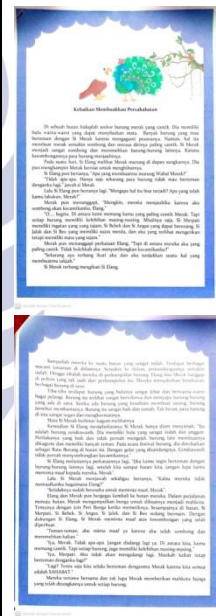
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Lembar Pre-test 	Lembar Pre-test 
Lembar Post-test 	Lembar Post-test 



Teks Cerita

(Terlampir pada instrumen tes)

Teks Cerita



Keterangan:

Sebelum revisi lembar tes menggunakan *font Times New Roman* ukuran 12, setelah revisi diperbaiki menjadi *font Constantia* ukuran 14.

Setelah revisi latar belakang pada lembar tes dibuat berwarna disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II SD agar tidak bosan dalam mengerjakan soal.

Diksi pada soal nomor 4 *pre-test* yang awalnya ditulis “Yang merupakan tokoh dari dongeng “Kebaikan Menumbuhkan Persahabatan” yaitu” diubah menjadi “Salah satu tokoh dari dongeng “Kebaikan Menumbuhkan Persahabatan” yaitu”

Diksi pada soal nomor 5 *post-test* yang awalnya ditulis “Yang merupakan tokoh dari dongeng “Kebaikan Menumbuhkan Persahabatan” kecuali” diubah menjadi “Berikut tokoh dari dongeng “Kebaikan

Menumbuhkan Persahabatan”, kecuali”

Kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* pada instrumen tes telah dilengkapi kunci jawaban.

Validasi lembar kuisioner pengguna dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2024 oleh Zaenal Abidin, S.Pd, M.Pd. Lembar kuisioner pengguna ditujukan untuk guru kelas dan siswa kelas II selaku pengguna media. Aspek yang dinilai dalam lembar validasi yaitu tampilan, bahasa, isi kuisioner, dan kemudahan. Keempat aspek tersebut dikembangkan menjadi 12 butir pernyataan. Hasil validasi lembar kuisioner guru mendapatkan skor 47 dari 48 (skor maksimal keseluruhan) dengan persentase hasil validasi:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{47}{48} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 98\%$$

Berdasarkan persentase hasil validasi lembar kuisioner guru mendapatkan persentase 98% sehingga dapat dinyatakan sangat valid. Validator lembar kuisioner guru memberikan saran untuk menggabungkan kata “karakter” pada poin 2 dengan poin 1. Berikut tabel perbedaan lembar kuisioner guru sebelum dan sesudah direvisi:

Tabel 4. Hasil Revisi Lembar Kuisioner Guru

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

Keterangan:

Sebelum revisi terdapat 15 butir pernyataan, setelah dilakukan revisi butir pernyataan menjadi 14. Poin 2 digabung dengan poin 1.

Terdapat perubahan penggunaan skala penilaian yang awalnya menggunakan skala likert dalam rentang 1-4 menjadi skala guttman dengan penilaian 0-1.

Terdapat kolom tanda tangan pada lembar kuisioner

guru setelah revisi.

Adapun hasil validasi lembar kuisioner siswa mendapatkan skor 41 dari 48 (skor maksimal keseluruhan) dengan persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{41}{48} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 85\%$$

Berdasarkan persentase hasil validasi lembar kuisioner siswa mendapatkan persentase 85% sehingga lembar kuisioner siswa dapat dinyatakan sangat valid. Validator lembar kuisioner siswa memberikan saran untuk memperbaiki redaksi kalimat pernyataan pada lembar kuisioner siswa, desain kuisioner disesuaikan dengan karakteristik siswa, mengganti dan memperbesar ukuran tulisan pada lembar kuisioner, dan mengurangi butir pernyataan pada lembar kuisioner menjadi 10 pernyataan. Berikut tabel perbedaan lembar kuisioner siswa sebelum dan sesudah revisi:

Tabel 5. Hasil Revisi Lembar Kuisioner Siswa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

Keterangan:

Redaksi kalimat pernyataan pada lembar kuisioner revisi diubah dengan menggunakan subjek saya.

Setelah revisi hanya menggunakan 10 butir pernyataan.

Terdapat perubahan penggunaan skala penilaian yang awalnya menggunakan skala *likert* dalam rentang 1-4 menjadi skala *guttman* dengan penilaian 0-1.

Setelah revisi lembar kuisioner siswa didesain berwarna.

Identitas pengguna pada lembar kuisioner siswa setelah revisi hanya nama dan kelas.

Mengubah jenis dan ukuran tulisan pada lembar kuisioner diperbesar dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Tahap implementasi. Tahap keempat penelitian yang dilakukan adalah tahap implementasi. Pada tahap ini dilaksanakan penerapan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva setelah direvisi penulis berdasarkan arahan, masukan, dan saran validator. Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva diterapkan pada kelas II UPT SD Negeri 192 Gresik. Total siswa seluruhnya yang mengikuti uji coba skala besar sebanyak 35 siswa.

Pada tanggal 23-24 April 2024 dilaksanakan penerapan media. Penerapan media di kelas II-A dilaksanakan pada tanggal 23 April 2024 dan di kelas II-B dilaksanakan pada tanggal 24 April 2024. Uji coba media dilaksanakan di ruang kelas V-A karena LCD berada di ruang kelas tersebut. Sebelum menerapkan media pembelajaran, siswa diberikan lembar teks cerita dongeng binatang (fabel) dan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal membaca siswa sebelum diterapkannya media. *Pre-test* berisi 10 butir soal pilihan ganda. Sebelum diterapkan di sekolah, lembar *pre-test* telah divalidasi sehingga lembar *pre-test* valid digunakan. Teks cerita yang diberikan memiliki isi yang sama pada media, tetapi memiliki penyajian yang berbeda. Pengerjaan *pre-test* diberikan waktu selama 15 menit.

Setelah lembar *pre-test* yang sudah dijawab dikumpulkan, dilaksanakan penerapan media dan petunjuk penggunaan yang diselingi dengan penjelasan materi. Penerapan media dilaksanakan selama 45 menit. Pada saat penerapan media, peneliti juga mengetes kemampuan membaca setiap siswa dengan membaca teks pada media buku cerita bergambar yang diproyeksikan melalui LCD. Setelah media diterapkan, siswa diberikan lembar *post-test* dan diberikan kesempatan selama 15 menit untuk menjawabnya. *Post-test* berisi 10 butir soal pilihan ganda. Lembar *post-test* juga telah divalidasi sehingga valid untuk digunakan.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media buku cerita bergambar dapat diketahui melalui hasil pengerjaan *pre-test* dan *post-test*. Dari pengerjaan *pre-test* didapatkan nilai paling tinggi yang diperoleh siswa adalah 80, sedangkan nilai paling tinggi pada pengerjaan *post-test* adalah 100. Nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah 65,14 sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 89,43. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan pada sekolah tersebut adalah 75. Rumus persentase ketuntasan berikut digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa:

$$PK = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$PK = \frac{34}{35} \times 100\%$$

$$PK = 97\%$$

Hasil persentase ketuntasan memperoleh nilai 97% sehingga berdasarkan tabel kriteria keefektifan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva dinyatakan sangat efektif sebagai media pembelajaran materi dongeng binatang (fabel) pada kelas II SD.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva serta mengetahui selisih nilai *post-test* dan *pre-test* dihitung menggunakan *n-gain*. Rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Tes Siswa

No	Nama	Kls	Nilai		N-gain	Kategori
			Pre-test	Post-test		
1.	ARE	II-A	50	80	0,6	Sedang
2.	ATF	II-A	70	100	1	Tinggi
3.	AKW	II-A	50	80	0,6	Sedang
4.	ARNR	II-A	50	80	0,6	Sedang
5.	AZA	II-A	80	90	0,5	Sedang
6.	AADP	II-A	70	100	1	Tinggi
7.	BALP	II-A	80	100	1	Tinggi
8.	DNM	II-A	60	90	0,75	Tinggi
9.	DR	II-A	50	80	0,6	Sedang
10.	KNS	II-A	80	90	0,5	Sedang
11.	MIA	II-A	60	80	0,5	Sedang
12.	MSMA S	II-A	70	100	1	Tinggi
13.	NKMP	II-A	50	80	0,6	Sedang
14.	NBSA	II-A	60	80	0,5	Sedang

15.	RSR	II-A	80	100	1	Tinggi
16.	RPB	II-A	70	100	1	Tinggi
17.	SNA	II-A	50	80	0,6	Sedang
18.	SPR	II-A	60	80	0,5	Sedang
19.	AM	II-B	60	80	0,5	Sedang
20.	AKZ	II-B	50	80	0,6	Sedang
21.	ASM	II-B	70	100	1	Tinggi
22.	AAP	II-B	80	100	1	Tinggi
23.	AAF	II-B	80	100	1	Tinggi
24.	ADA	II-B	70	100	1	Tinggi
25.	CCRB	II-B	80	90	0,5	Sedang
26.	KAA	II-B	50	80	0,6	Sedang
27.	KW	II-B	60	80	0,5	Sedang
28.	MAAS	II-B	90	100	1	Tinggi
29.	MHM	II-B	50	80	0,6	Sedang
30.	MRPA	II-B	60	90	0,75	Tinggi
31.	MAYR	II-B	70	100	1	Tinggi
32.	MAI	II-B	40	70	0,5	Sedang
33.	RAM	II-B	70	100	1	Tinggi
34.	RAF	II-B	80	90	0,5	Sedang
35.	SZAF	II-B	80	100	1	Tinggi
Jumlah			2.280	3.130	25,9	
Rata-rata			65,14	89,43	0,74	Tinggi

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa rata-rata *n-gain* 35 siswa sebesar 0,74 sehingga berada pada kategori tinggi ($0,74 > 0,7$). Maka dapat dinyatakan bahwa nilai *post-test* dan *pre-test* siswa memiliki selisih yang tinggi.

Kemudian digunakan uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva terhadap keterampilan membaca dongeng. Metode yang digunakan dalam uji-t yaitu menggunakan sistem *IBM SPSS Statistics 26*. Berikut adalah data yang diperoleh dari olah data:

T-Test

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1: pretest	65.1429	35	12.91862	2.18365
posttest	89.4286	35	9.68409	1.63691

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1: pretest & posttest	35	.824	.000

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1: pretest - posttest		-24.28571	7.39066	1.24925	-26.82449	-21.74693	-19.440	34	.000

Gambar 1. Hasil *Paired Samples T-Test*

Berdasarkan tabel *Paired Samples Statistics* diperoleh perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Dengan nilai rata-rata *pre-test* 65,14 < 89,42 nilai rata-rata *post-test* atau dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata *post-test* lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test*. Hal tersebut memiliki arti adanya perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Maka dapat dinyatakan bahwa nilai *post-test* siswa meningkat setelah penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva.

Pada tabel *Paired Samples Test* diperoleh nilai signifikan $0,00 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan bahwa adanya pengaruh media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva terhadap keterampilan membaca dongeng pada proses pembelajaran.

Setelah pengerjaan *post-test*, siswa diberikan lembar kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media. Selain siswa, guru kelas yang bersangkutan juga diberikan lembar kuisioner.

Pada lembar kuisioner guru terdapat 14 butir pernyataan. Guru akan memberi respons dengan memberi centang pada kolom “Ya” atau “Tidak” pada kolom yang sudah disediakan. Guru yang mengisi lembar kuisioner guru adalah Ibu Siti Muayadah, S.Pd. (guru kelas II-A) dan Bapak Abdul Muis, S.Pd. (guru kelas II-B). Setelah mengetahui nilai persentase kepraktisan oleh setiap guru, kemudian dihitung nilai rata-rata persentase menggunakan rumus:

$$\text{Rata - rata Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh seluruhnya}}{\text{Nilai maksimum} \times n} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata Persentase} = \frac{28}{28} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata Persentase} = 100\%$$

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh rata-rata persentase kepraktisan penggunaan media dari pengisian lembar kuisioner guru kelas sebesar 100% sehingga media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva berada pada kategori sangat praktis.

Kemudian peneliti menghitung tingkat kepraktisan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva yang diperoleh dari pengisian lembar kuisioner oleh 35 siswa. Terdapat 10 butir pernyataan yang diisi siswa dengan memberikan centang pada kolom “Ya” atau “Tidak” berdasarkan pengalamannya menggunakan media. Berikut rekapitulasi skor hasil pengisian lembar kuisioner oleh seluruh siswa:

Tabel 7. Rekapitulasi Skor Pengisian Lembar Kuisioner Siswa

No.	Pernyataan	Skor
1.	Saya tertarik dengan tampilan media buku cerita bergambar.	35
2.	Saya tertarik dengan tokoh pada buku cerita bergambar.	35
3.	Saya dapat menggunakan buku cerita bergambar dengan mudah.	33
4.	Saya senang menggunakan buku cerita bergambar.	35
5.	Saya suka belajar menggunakan buku cerita bergambar.	34
6.	Saya dapat membaca tulisan pada buku cerita bergambar.	35
7.	Saya dapat memahami bahasa yang digunakan pada buku cerita bergambar.	35
8.	Saya dapat memahami petunjuk untuk menggunakan buku cerita bergambar.	34
9.	Saya mudah memahami teks cerita menggunakan buku cerita bergambar.	34
10.	Saya lebih tertarik membaca menggunakan buku cerita bergambar.	35
Jumlah Skor		345
Rata-Rata Persentase		99%
Kategori		Sangat praktis

Untuk mengetahui rata-rata persentase digunakan rumus berikut ini:

Rata – rata Persentase

$$= \frac{\text{Nilai yang diperoleh seluruhnya}}{\text{Jumlah nilai maksimum} \times n} \times 100\%$$

$$\text{Rata – rata Persentase} = \frac{345}{350} \times 100\%$$

$$\text{Rata – rata Persentase} = 99\%$$

Berdasarkan rumus tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata persentase kepraktisan penggunaan buku cerita bergambar oleh 35 siswa mendapatkan nilai 99% sehingga media buku cerita bergambar masuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 8. Dokumentasi Implementasi Media



Tahap Evaluasi. Tahap terakhir penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi adalah tercapainya media buku cerita bergambar berbantuan aplikasi canva dan melakukan perbaikan terhadap kekurangan media. Tahap evaluasi dilakukan setelah menerapkan media buku cerita bergambar berbantuan aplikasi canva. Evaluasi dilakukan dari hasil data yang diperoleh dari validasi, kuisioner siswa dan guru, dan pengerjaan hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan data tersebut dilaksanakan evaluasi berupa memperbaiki beberapa tampilan pada media buku cerita bergambar, memperbaiki dan menjelaskan lebih detail petunjuk penggunaan media agar siswa tidak kesulitan dalam menggunakan media, dan mengetahui kesalahan pengerjaan siswa pada *pre-test* dan *post-test* paling banyak adalah soal ketujuh. Adapun permasalahan yang dihadapi penulis pada tahap implementasi adalah *sound system* yang digunakan pada ruang kelas tidak dapat dinyalakan dengan baik sehingga proses penerapan uji coba produk mengalami keterlambatan dan *LCD* pada sekolah hanya terdapat pada kelas V sehingga subjek uji

coba harus dialihkan ke ruang kelas tersebut yang memakan waktu lama.

Pembahasan

Pengembangan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Media buku cerita bergambar tersebut dilengkapi cerita dongeng binatang (fabel) yang dilengkapi gambar dan audio contoh membaca dongeng pada buku yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran digital. Menurut Rosmana (2023: 15) media pembelajaran digital merupakan bagian dari perangkat pembelajaran inovatif dan canggih yang dapat menyampaikan pengetahuan atau cerita dalam bentuk grafik, narasi, animasi, audio, dan video.

Media pembelajaran menjadi bagian yang penting dalam proses pembelajaran karena sejalan dengan pendapat Muhida dan Sukartiningsih (2023) yang menyampaikan bahwa media pembelajaran menjadi sarana yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami mata pelajaran yang sedang disampaikan. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia guru cenderung hanya memanfaatkan bahan ajar saja untuk mengasah keterampilan berbahasa siswa. Padahal selain mengajarkan materi pada bahan ajar, belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga ditujukan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa (Kurniawan, 2020:66). Salah satu keterampilan berbahasa yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan membaca.

Terdapat berbagai macam teks cerita untuk siswa kelas II sekolah dasar salah satunya adalah dongeng. Dongeng juga memiliki beberapa jenis, seperti mitos, fabel, sage, legenda, cerita jenaka, cerita pelipur lara, dan cerita perumpamaan (Putrayasa & Sudiana, 2021:70). Pada kelas II sekolah dasar Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 muatan pelajaran Bahasa Indonesia, materi yang dibahas adalah dongeng binatang (fabel). Oleh karena itu, media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva berisi cerita dongeng binatang (fabel) dengan gambar yang menarik dan audio cara membaca dongeng dapat memfasilitasi keterampilan membaca dongeng siswa.

Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil data yang diperoleh setelah melakukan 5 tahapan tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Validasi media dilakukan pada tahap pengembangan dengan melakukan validasi kepada validator. Skala penilaian yang digunakan adalah skala likert rentang 1-4. Pada tahap tersebut skor validasi yang didapatkan dari validator materi yaitu 56 dari 56 (skor maksimum keseluruhan). Persentase kevalidan mendapatkan hasil 100% sehingga menurut tabel kriteria kevalidan menurut Triswardini (2014) masuk dalam kategori sangat valid. Validator materi juga mengatakan bahwa materi pada media buku cerita bergambar berbantuan aplikasi canva layak diuji cobakan.

Setelah melakukan validasi media, peneliti melakukan validasi materi. Skala penilaian pada lembar validasi media juga menggunakan skala likert 1-4. Validasi media memperoleh skor 55 dari 56 (skor maksimum keseluruhan) dengan persentase kevalidan sebesar 98%. Berdasarkan tabel kriteria kevalidan menurut Triswardini (2014) persentase kevalidan yang didapatkan media buku cerita bergambar sangat valid. Ahli media memberikan saran yang berhubungan dengan tampilan media. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu mengganti letak QR Code pada halaman 1, memperbaiki animasi pada halaman 2 agar sesuai dengan tema, membenahi kotak teks pada halaman 7, membenahi desain kotak teks pada halaman 10, memberi jarak kotak teks pada halaman 11, dan memberikan suara pada halaman terakhir.

Pada validasi instrumen tes yang divalidasi yaitu *pre-test* dan *post-test*. Kedua tes tersebut mendapatkan skor validasi yang sama, yaitu sebesar 43 dari 48 (skor maksimal keseluruhan) dengan persentase skor validasi 90%. Berdasarkan tabel kriteria kevalidan persentase skor yang didapatkan masuk dalam kategori sangat valid. Validator instrumen tes memberikan saran untuk memperbaiki ukuran tulisan pada instrumen tes, memperbaiki diksi pada soal nomor 4 *pre-test* dan nomor 5 *post test*, dan melengkapi jawaban pada kisi-kisi soal instrumen tes.

Validasi lembar kuisioner pengguna dilakukan dengan memberikan contoh lembar kuisioner guru dan lembar kuisioner siswa yang akan diterapkan saat uji coba. Hasil validasi lembar kuisioner guru dan lembar siswa mendapatkan hasil yang berbeda. Skor validasi lembar kuisioner guru yang didapatkan sebesar 47 dari 48 (skor keseluruhan maksimum) dengan presentase kevalidan sebesar 98% sehingga menurut tabel kriteria kevalidan berada dalam kategori sangat valid. Validator lembar kuisioner guru memberikan saran untuk menggabungkan butir pernyataan poin 2 dengan poin 1 pada lembar kuisioner.

Skor yang didapatkan dari validasi lembar kuisioner siswa adalah 41 dari 48 (skor maksimal keseluruhan) dengan persentase 85% sehingga masuk dalam kategori

sangat valid. Validator lembar kuisioner siswa memberikan beberapa saran yaitu memperbaiki redaksi kalimat pernyataan pada lembar kuisioner siswa, desain kuisioner disesuaikan dengan karakteristik siswa, mengganti dan memperbesar ukuran tulisan pada lembar kuisioner, dan mengurangi butir pernyataan pada lembar kuisioner menjadi 10 pernyataan.

Sebelum uji coba dilaksanakan peneliti merevisi media, instrumen tes, dan lembar kuisioner berdasarkan saran yang diberikan oleh para validator. Pada instrumen tes peneliti mengubah desain lembar *pre-test* dan *post-test* serta memisahkan teks cerita dongeng binatang (fabel) yang digunakan menjadi lembar terpisah dari tes sehingga siswa hanya menerima satu teks cerita. Hal tersebut sudah dikonsultasikan dengan validator instrumen tes dan telah disetujui. Pada lembar kuisioner guru dan siswa, peneliti mengubah skala penilaian yang awalnya menggunakan skala *likert* rentang 1-4 menjadi skala *guttman* dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”.

Untuk mengetahui keefektifan media dilakukan pada tahap implementasi media buku cerita bergambar berbantuan aplikasi canva dengan memberikan lembar *pre-test* dan *post-test* kepada siswa. *Pre-test* diberikan sebelum siswa diberikan perlakuan atau sebelum media diterapkan. Sedangkan *post-test* diberikan ketika media sudah diterapkan dan materi sudah dijelaskan kepada siswa. *Pre-test* dan *post-test* masing-masing terdiri dari 10 butir pertanyaan pilihan ganda dengan skor maksimal yang dapat diperoleh siswa sebesar 100.

Nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh siswa sebesar 65,14 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 89,43. Berdasarkan nilai yang diperoleh setiap siswa akan diolah menggunakan rumus *n-gain* untuk mengukur efektivitas hasil belajar siswa. Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa rata-rata *n-gain* 35 siswa sebesar 0,74 sehingga berada pada kategori tinggi ($0,74 > 0,7$). Maka dapat dinyatakan bahwa nilai *post-test* dan *pre-test* siswa memiliki selisih yang tinggi.

Kemudian dilakukan uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva terhadap nilai siswa. Uji-t dilakukan dengan menggunakan bantuan sistem SPSS. Hasil yang didapatkan pada tabel *Paired Samples Test* diperoleh nilai signifikan $0,00 < 0,05$ sehingga h_a diterima dan h_0 ditolak. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media buku cerita bergambar terhadap keterampilan membaca dongeng pada proses pembelajaran.

Untuk mengetahui kepraktisan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva dengan memberikan lembar kuisioner kepada guru dan siswa sebagai respon setelah penggunaan media dilakukan pada

tahap implementasi. Dari hasil pengisian lembar kuisioner oleh 2 guru kelas diperoleh rata-rata persentase sebesar 100% sehingga menurut tabel kriteria keefektifan Daulay (2017) mendapatkan kategori sangat praktis. Sedangkan dari hasil pengisian lembar kuisioner 35 siswa mendapatkan rata-rata persentase sebesar 99% sehingga masuk dalam kategori sangat praktis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan keseluruhan proses yang dilakukan pada pengembangan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi untuk keterampilan membaca dongeng siswa kelas II SD, peneliti menarik kesimpulan bahwa:

1. Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva sangat valid digunakan untuk keterampilan membaca dongeng siswa kelas II SD. Hal tersebut dibuktikan pada saat uji kevalidan materi mendapat persentase 100% sehingga berada pada kategori sangat valid. Uji kevalidan media juga mendapat persentase 99% sehingga masuk dalam kategori sangat valid.
2. Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva sangat efektif digunakan untuk keterampilan membaca dongeng siswa kelas II SD. Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa diolah menggunakan rumus *n-gain* dan uji-t. Rata-rata *n-gain* 35 siswa yang diperoleh sebesar 0,74 sehingga berada pada kategori tinggi ($0,74 > 0,7$). Uji-t menggunakan sistem SPSS mendapatkan nilai signifikan $0,00 < 0,05$ sehingga h_a diterima dan h_0 ditolak. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media buku cerita bergambar terhadap keterampilan membaca dongeng pada proses pembelajaran.
3. Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva sangat praktis digunakan untuk keterampilan membaca dongeng siswa kelas II SD. Hasil pengisian lembar kuisioner 2 guru kelas mendapatkan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 100% dan hasil pengisian lembar kuisioner 35 siswa mendapatkan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 99%. Dari pengisian lembar tersebut keduanya mendapatkan rata-rata persentase antara 81% - 100% sehingga berada dalam kategori sangat praktis.

Saran

Pengembangan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva telah diuji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dalam pembelajaran. Berikut saran yang dapat diberikan oleh peneliti mengenai keberlanjutan media yang telah dikembangkan:

1. Bagi guru penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva sebaiknya digabungkan dengan model dan strategi pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi siswa dengan tetap memerhatikan materi pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran.
2. Bagi siswa sebaiknya penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva ditingkatkan agar dapat melatih keterampilan membaca dongeng.
3. Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva dapat terus dikembangkan dalam segi tampilan, isi/materi, teks cerita dan penggunaan sesuai inovasi teknologi demi menyongsong kemajuan IPTEK dan bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar*. PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 35-44.
- Alifah, R., Mangkuwibawa, H., & Rohaniawati, D. (2022). *Peran Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Minat Baca Anak SD/MI pada Masa Pandemi Covid-19*. AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI, 3(1), 16-30.
- 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.
- 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
- Bawamenewi, A. (2021). *Penerapan strategi the learning cell terhadap kemampuan membaca artikel dalam media cetak*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP), 4(1), 154-161.
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). *Problematika dan Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 1(1), 65-73.
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1), 29-42.
- Lubis, S. S. W. (2020). *Membangun budaya literasi membaca dengan pemanfaatan media jurnal baca harian*. Pionir: Jurnal Pendidikan, 9(1).
- Muhida, I., & Sukartiningsih, W. (2023). *Pengembangan Media Kalender Dongeng untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. JPGSD, 11 (9), 1956-1965
- Pamuji, S. S., & Inung Setyami, S. S. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia.
- Puspitonigrum, E., Sardjono, S., & Rahmayantis, M. D. (2022). *Pembelajaran Menulis Dongeng*. Kediri: Penerbit Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2021). *Membentuk Karakter Anak Melalui Habitasi Dongeng pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra, 8(2), 68-77.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(3), 267-275.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler*. Jurnal Sinektik, 6(1), 10-17.
- Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca pada Pembelajaran Tematik*. Jurnal Pendidikan Rokania, 6(1), 23-34.