

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS DONGENG FABEL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Trera Nabilah Oktaviani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (trera.19216@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyorukmi@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media Buku Cerita Bergambar untuk keterampilan menulis teks dongeng fabel siswa kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek yang digunakan yaitu siswa kelas III A berjumlah 6 orang dan kelas III B berjumlah 25 orang. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi media, dan materi, lembar pretest dan posttest, lembar angket siswa dan guru. Teknik analisis data yang digunakan yaitu skala Likert, skala Guttman dan n-Gain. Media Buku Cerita Bergambar dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks dongeng fabel di kelas III sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil kevalidan media sebesar 93,75% (Sangat valid) dan materi sebesar 87% (Sangat Valid). Kepraktisan media dari hasil angket siswa dan guru sebesar 92% dan 97,6% (Sangat praktis). Keefektifan media berdasarkan hasil tes menunjukkan peningkatan sedang berdasarkan hasil perhitungan n-Gain sebesar 0,5 pada uji coba skala kecil dan n-gain 0,6 pada uji coba skala besar. Dengan kata lain pengembangan media Buku Cerita Bergambar berhasil untuk kemampuan menulis peserta didik, terutama dalam materi teks dongeng fabel.

Kata Kunci: Pengembangan, Buku Cerita Bergambar, Bahasa Indonesia, teks dongeng fabel, media pembelajaran

Abstract

The aim of this development research is to produce the validity, practicality and effectiveness of the Picture Story Book media for the skills of writing fable text for grade III elementary school students. This type of research is Research and Development research with the ADDIE development model which consists of five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The subjects used were 6 students from class III A and 25 students from class III B. Data collection instruments used media and material validation sheets, pretest and posttest sheets, student and teacher questionnaires. The data analysis techniques used are Likert scale, Guttman scale and n-Gain. The Picture Story Book media is declared valid and can be used in learning to write fable text in class III elementary school. This is proven by the results of media validity of 93.75% (Very valid) and material of 87% (Very Valid). The practicality of the media from the results of the student and teacher questionnaires was 92% and 97.6% (Very practical). Media effectiveness based on test results shows a moderate increase based on the n-Gain calculation results of 0.5 in small-scale trials and n-gain 0.6 in large-scale trials. In other words, the development of Picture Story Book media has been successful for students' writing skills, especially in fable text material.

Keywords: Development, Picture Story Books, Indonesian, fable text, learning media

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan unsur penting pada proses pembelajaran di kelas yang dapat menjadi sumber belajar bagi guru dan siswa dalam menambah wawasan atau pengetahuan baru. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Saat pembelajaran berlangsung guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan ilmu kepada siswa. Media pembelajaran yang

inovatif dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Media yang digunakan saat proses pembelajaran dapat menunjang tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan oleh guru dan dapat membantu guru untuk memotivasi siswa untuk bisa belajar lebih aktif.

Media pembelajaran juga sangat penting yang nantinya akan membuat proses komunikasi antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik. Menurut Hasan (2021:40), media pembelajaran dapat memperoleh kesempatan untuk mengembangkan dan memperluas interaksi antar siswa,

Penggunaan media juga dapat menumbuhkan semangat belajar yang menyenangkan pada pelajaran.

Saat ini, masih ada guru yang kurang memanfaatkan dan masih ada yang mengalami kesulitan terutama pada penggunaan media pembelajaran. Padahal guru bisa menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang menarik untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas. Nurrita, (2018:179) mengatakan bahwa ada empat jenis media pembelajaran yang bisa digunakan saat proses belajar mengajar di kelas yakni media auditif, media audio, media visual, dan audiovisual. Dalam proses belajar mengajar siswa dan guru bisa menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa memberikan bantuan kepada siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis.

Untuk itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang lebih baik. Inovasi media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu memperbaiki kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, menarik, dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk keterampilan menulis yaitu dengan menggunakan media buku cerita bergambar. Menurut Rahmanyah (2022:830) Buku Cerita Bergambar merupakan sebuah buku cerita bergambar yang didalamnya mengandung unsur gambar dan kata-kata yang mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri secara individu namun memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga menjadi satu kesatuan cerita. Media buku bergambar ini merupakan jenis media visual yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini digunakan karena memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa. Dengan adanya media Buku Cerita Bergambar ini dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Media buku bergambar juga dapat menimbulkan minat siswa dan dapat memberikan dukungan antara isi materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Materi pembelajaran yang dapat menggunakan media media Buku Cerita Bergambar yaitu keterampilan menulis teks dongeng fabel. Keterampilan menulis teks dongeng fabel yaitu sebuah keterampilan untuk meuangkan ide atau gagasan melalui tulisan. Kartika (2021:80) mengatakan bahwasannya keterampilan menulis ialah sebuah keterampilan yang dibutuhkan siswa dalam suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pesan atau informasi yang disampaikan melalui kata-kata dalam bentuk tulisan.

Media Buku Cerita Bergambar dipilih dalam pembelajaran karena menarik dan memudahkan peserta didik dalam membuat sebuah cerita yang runtut. Hal tersebut karena dalam media Buku Cerita Bergambar terdapat berbagai gambar yang di tampilkan secara runtun sehingga membantu siswa lebih mudah untuk merangkai

cerita yang sesuai pada cerita yang telah disajikan dalam bentuk tulisan. Media Buku Cerita Bergambar dapat merangsang perkembangan visual siswa sehingga dapat memunculkan imajinasi melalui gambar yang ditampilkan dalam media. Didalam pembelajaran di kelas, media Buku Cerita Bergambar dapat memberikan suasana belajar yang aktif. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang belajar dengan cara yang praktis dan menyenangkan.

Alasan dipilihnya media pembelajaran ini karena media buku cerita bergambar mampu mempermudah penyampaian materi pembelajaran secara praktis, menyenangkan dan media buku cerita bergambar mempermudah siswa memahami materi pembelajaran tanpa harus bertatap muka langsung dengan guru jadi siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Menurut (Gogahu and Prasetyo 2020) Media buku cerita bergambar dapat membuat anak jadi senang belajar dengan cara yang menyenangkan, dan dapat mendorong anak untuk menyukai cerita dengan tampilan yang berbeda. Menurut Hanika (2022:7353) Media buku cerita bergambar merupakan media yang buku cerita bergambar yang yang didalamnya berisi perpaduan antara berbagai komponen sehingga memungkinkan penggunaanya dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara timbal balik.

Penelitian yang terkait dengan pengembangan media Buku Cerita Bergambar pernah dilakukan oleh Kurniawati and Koeswanti (2020) dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang diperoleh pada uji validasi media buku cerita bergambar layak untuk digunakan meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar dengan persentase aspek tampilan dari buku cerita sebesar 96%, bahan buku cerita 91% dan pembelajaran sebesar 87,5%. Penelitian terkait dengan pengembangan media buku cerita bergambar juga pernah dilakukan oleh Apriliani and Radia, (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Hasil yang diperoleh yaitu media yang dikembangkan layak digunakan dengan persentase sebesar 82% untuk materi dan 73% untuk media.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SD Bahrul Ulum Surabaya kelas III sekolah dasar, pada saat proses pembelajaran berlangsung ketika guru mengajar di dalam kelas terdapat permasalahan yang timbul saat menulis yaitu siswa sulit untuk mencoba menceritakan sebuah cerita dalam bentuk tulisan. Hal tersebut disebabkan karena masih belum digunakannya media pembelajaran yang kurang efektif. Guru masih menggunakan buku cetak yang isi buku tersebut hanya berupa bacaan dan teks saja tanpa gambar yang menarik.

Sehingga banyak siswa yang terlihat tidak tertarik dan malas untuk belajar menulis teks cerita, akibatnya menyebabkan siswa kurang lancar dalam menulis teks cerita tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan tepat sehingga dapat membantu siswa dalam menuliskan teks dongeng fabel.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media Buku Cerita Bergambar dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis teks dongeng fabel kelas III SD. Dalam menulis teks dongeng fabel dibutuhkan kemampuan dan keterampilan siswa untuk dapat menuliskan kembali rangkaian cerita secara tepat. Siswa dituntut dapat mecurahkan gagasan mereka dalam tulisan yang baik. Dengan adanya media Buku Cerita Bergambar yang menarik dan disajikan dengan kreatif diharapkan dapat membantu siswa dalam merangkai cerita dari setiap gambar sehingga membentuk sebuah cerita yang utuh.

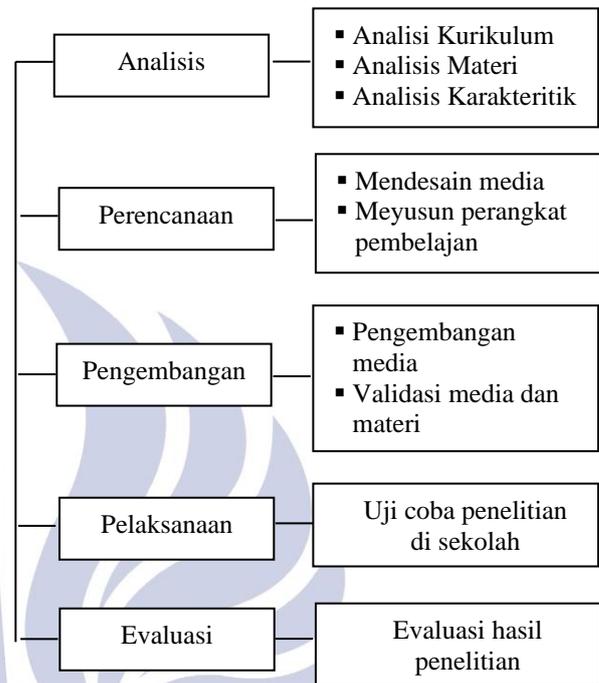
Penggunaan media Buku Cerita Bergambar untuk keterampilan menulis teks dongeng fabel di kelas III SD dilakukan secara kelompok. Siswa didalam kelompok diminta untuk membaca teks dongeng fabel secara bergantian setiap kelompok. Semua anggota kelompok mencermati setiap cerita dan gambar yang disajikan pada media Buku Cerita Bergambar. Kemudian teks dongeng yang telah dibaca ditulis kembali menggunakan kalimat sendiri. Dengan aktivitas tersebut membuat siswa bisa saling berdiskusi menanyakan pendapat tentang isi dongeng. Setelah itu siswa diminta untuk menceritakan kembali teks dongeng fabel dalam bentuk tulisan dengan kalimat dan bahasa sendiri.

Berdasarkan penjabaran uraian diatas, maka perlu dilakukan sebuah penelitian yang menggunakan media Buku Cerita Bergambar untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis teks dongeng fabel. Adapun judul penelitian tersebut “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Keterampilan Menulis Teks Dongeng Fabel Sisiwa Kelas III Sekolah Dasar”. Pengembangan media ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui proses pengembangan media buku Cerita Bergambar untuk Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Sisiwa Kelas III Sekolah Dasar dan kualitas media dari kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media nili cerita bergambar untuk keterampilan menulis teks cerita fabel kelas III Sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini meggunakan jeis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yaitu metode yang yang diterapkan untuk meghasilkan produk dan mengukur keefektifan produk. Dalam penelitian ini produk yang akan dikembangkan yaitu media Buku Cerita Bergambar untuk keterampilan meulis teks dongeng fabel kelas III di SD Bahrul Ulum Surabaya.

Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE yang memiliki lima tahapan dalam prosedurnya, yakni : Analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implemetation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun penjabaran dari setiap tahapan dijelaskan pada bagan dibawah ini.



Bagan 1. Tahapan ADDIE Media Buku Cerita Bergambar

Penelitian ini meggunakan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* sebagai desain uji coba. Desain ini dilaksanakan setelah melalui validasi ahli media dan ahli materi. Penelitian ini dilakukan di SD Bahrul Ulum Surabaya dengan subjek uji coba penelitian yaitu siswa kelas III B berjumlah 25 orang dan 1 wali kelas III B.

Data penelitan diperoleh dari instrumen lembar angket siswa dan guru, instrumen observasi, dan hasil test baik *pretest dan posttest*. Data diolah menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan yaitu media Buku Cerita Bergambar. Teknik yang digunakan dalam megolah data yaitu menggunakan skala Likert dan skala Guttman.

Kevalidan media dan materi diperleh dari hasil validasi media dan materi oleh validator. Adapun rumus yang digunakan yaitu :

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\%$$

Putri Rizkiya (2022:22)

Keterangan :

V = validitas

TSEV = Total skor

S-max = skor maksimal yang diharapkan

Setelah diketahui hasil persentase dari rumus di atas, pengembangan Buku Cerita Bergambar dikatakan berhasil ketika mencapai minimal hasil $\geq 50,01\%$ dengan kategori Cukup Valid.

Tabel 1. Kriteria hasil penelitian validator ahli

Kriteria	Tingkat validitas
75,01% - 100,00%	Sangat valid
50,01% - 75,00%	Cukup valid
25,02% - 50,00%	Tidak valid
00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid

(Ridwan,2014:41)

Analisis data dari hasil angket respon guru menggunakan skala Guttman yang digunakan mencakup dua kategori. Ada skor yang berbeda dari dua kategori ini, dan variabel yang diukur dikonversi menjadi indikator variabel. Skala Guttman dibuat dalam bentuk checklist (✓), sebagai berikut :

Tabel 2. Kategori Penilaian Skala Guttman

	Skor	Keterangan
Pertanyaan/Pernyataan positif	Ya	1
	Tidak	0
Pertanyaan/ Pernyataan negatif	Ya	1
	Tidak	0

(Sugiono,2013:96)

Sedangkan kriteria tingkat pencapaian yang digunakan dalam pengembangan media dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Tingkat Pencapaian Kepraktisan

Skor	Keterangan
Skor 4	Sangat baik
Skor 3	Baik
Skor 2	Cukup
Skor 1	Cukup baik

Untuk angket respon siswa menggunakan rumus menurut Sugiono (2015:137) yaitu :

$$P = \frac{\sum A}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Kepraktisan

$\sum A$: Jumlah Jawaban Guru

n : Skor Maksimal

Selanjutnya diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk media pembelajaran Buku Cerita Bergambar dengan menggunakan kriteria kepraktisan produk dibawah ini :

Tabel 4. Klasifikasi kriteria kualitas kepraktisan produk

Kriteria	Tingkat validitas
80% - 100%	Sangat baik
60% - 79%	Cukup baik
50% - 59%	Kurang baik
<49%	Tidak baik

(Riduwan&Sunarto, 2013:23)

Analisis data dari hasil uji coba skala kecil dan skala besar, *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus yaitu :

Tabel 5. Desain One Group *Pre-test* dan *Post-test*

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

(Sugiono,2018:30).

Keterangan :

O1 : Nilai *Pre-test* (Sebelum dilakukannya uji coba).

O2 : Nilai *Post-test* (Setelah dilakukan uji coba).

X : Treatment

Pendekatan penilaian menggunakan analisis *Normalized Gain* (N-gain) yang dikembangkan Hake untuk mengetahui adanya peningkatan nilai pada hasil belajar siswa. Rumus N-gain, yaitu :

$$(G) = \frac{(Skor\ posttest - skor\ pretest)}{(skor\ ideal - skor\ pretest)}$$

Setelah dilakukan penghitungan dengan rumus N-gain, kemudian dilakukan interpretasi sebagai berikut :

Tabel 6. Interpretasi N-Gain

Kriteria	Interpretasi
N-Gain $\geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq$ N-Gain $< 0,7$	Sedang
N-Gain $< 0,3$	Rendah

(Hake dalam Nur & Sari, 2023:98)

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, keefektifan media Buku Cerita Bergambar untuk materi Menulis Teks Dongeng Fabel pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 dapat dikatakan layak tanpa revisi jika N-Gain $\geq 0,7$. Namun jika hasil N-Gain < 0 , maka

pengembangan media Buku Cerita Bergambar dikatakan kurang layak atau perlu untuk direvisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk keterampilan menulis teks dongeng fabel kelas III di SD Bahrul Ulum Surabaya. Model pengembangan yang dilakukan yaitu menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Data yang diperoleh dari setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisis

Tahap ini dibagi menjadi tiga yaitu analisis kurikulum, analisis materi dan analisis karakteristik siswa. Analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di SD Bahrul Ulum Surabaya adalah Kurikulum 2013 (K13). Materi yang digunakan yaitu menulis teks dongeng fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III. Penjabarannya sebagai berikut : tema 2 (Menyayangi Tumbuhan dan Hewan), Subtema 2 (Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia), dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng (Fabel) yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. 4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. Indikator yaitu 3.8.1 Mengidentifikasi unsur teks dan pesan dalam dongeng fabel pada media buku cerita. 4.8.1 Menulis kembali isi teks dongeng fabel menggunakan bahasa sendiri. Berdasarkan materi dan kompetensi dasar yang telah dipilih, media pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk keterampilan menulis narasi dikembangkan sesuai dengan KD yang ada.

Analisis materi, Analisis materi dapat dilakukan dengan menemukan materi bahasa indonesia yang sesuai dalam penggunaan media Buku Cerita Bergambar. Materi yang dipilih yaitu menulis teks dongeng fabel dengan cerita kisah hewan anjing dan kelinci. Materi tersebut terdapat pada kelas III yang akan dirancang secara sistematis dalam media Buku Cerita Bergambar. Desain media Buku Cerita Bergambar telah disesuaikan dengan jenjang sekolah. Gambar-gambar yang ada pada media Buku Cerita Bergambar berisi rangkaian peristiwa dan cerita yang runtut serta menarik untuk peserta didik amati. Media Buku Cerita Bergambar ini digunakan untuk membantu siswa dalam menulis teks dongeng fabel dengan tampilan gambar dan cerita serta untuk membantu siswa memahami materi menulis teks dongeng fabel dengan mudah.

Analisis karakteristik siswa Analisis karakteristik siswa ini meliputi kemampuan pengetahuan dan keterampilan siswa kelas III sekolah dasar. Berdasarkan observasi awal sebelum dilakukan penelitian dan tanya jawab dengan wali kelas III ditemukan hasil bahwa peserta

didik masih kesulitan dalam menulis sebuah cerita saat mengikuti pembelajaran tentang menulis narasi. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran sehingga memunculkan motivasi dalam belajar menulis narasi. Melalui tahap operasional konkret siswa kelas III membutuhkan media nyata, salah satunya berupa media Buku Cerita Bergambar. Media Buku Cerita Bergambar bisa digunakan siswa untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan sesuai dengan pengembangannya. Melalui analisis karakteristik tersebut media Buku Cerita Bergambar dapat diterapkan pada siswa kelas III untuk proses pembelajaran yang menggunakan media nyata atau konkret. Hal tersebut karena siswa kelas III dapat mengungkapkan ide atau gagasan melalui gambar pada media Buku Cerita Bergambar yang dikembangkan.

2. Perancangan

Tahap kedua yaitu perencanaan (desain.) Pada tahap ini konsep dan konten yang dikembangkan akan didesain. Yang pertama penyusunan materi Materi mengenai menulis teks dongeng fabel pada kelas III sekolah dasar salah satunya terdapat pada tema 2 (Menyayangi Tumbuhan dan Hewan). Pada tema tersebut, materi untuk mengasah keterampilan menulis teks dongeng fabel masih sangat sederhana sehingga perlu dikembangkan lebih mendalam. Materi akan didesain menggunakan bantuan aplikasi canva agar mendapatkan tampilan yang lebih menarik. Materi tersebut akan disusun dengan panduan pada tabel berikut.

Tabel 7. Desain Media Buku Cerita Bergambar

No.	Desain Gambar	Keterangan
1.		Gambar cover pada media Buku Cerita Bergambar
2.		Kata pengantar pada media Buku Cetita Bergambar

3.		Pesan moral yang terdapat pada media Buku Cerita Bergambar
4.		Biodata penulis teks dongeng fabel pada media Buku Cerita Bergambar

Yang kedua yaitu perencanaan desain media, Rancangan media Buku Cerita Bergambar akan menggunakan jenis buku dengan gambar dan teks cerita. Tampilan jenis media Buku Cerita Bergambar terdiri dari beberapa gambar yang disusun dengan runtun sesuai alur cerita. Media juga akan didesain berjumlah 12 media Buku Cerita Bergambar dengan cerita yang sama. Media tersebut akan digunakan oleh 25 siswa yang dibagi menjadi 4 kelompok kecil. Satu media akan diberikan untuk 2 siswa, jadi satu kelompok akan mendapatkan 3 buku. Hal itu dilakukan agar proses pembelajaran lebih efisien dan tidak membutuhkan banyak waktu maupun biaya yang cukup besar.

3. Pengembangan

Proses pengembangan dilakukan setelah dilakukannya perencanaan desain gambar dan penentuan materi yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran menulis teks dongeng fabel di kelas III sekolah dasar. Desain yang telah dibuat kemudian diedit menggunakan aplikasi *Canva* sehingga berbentuk menjadi Buku. Kemudian, buku tersebut dicetak menggunakan kertas *art paper* dengan ukuran lebar 14,8cm dan tinggi 21cm dengan ketebalan buku 260gr.

Selanjutnya yaitu penyusun perangkat pembelajaran yang berisi kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir dan menyusun instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli media, ahli materi, lembar respon siswa dan guru. Tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi media Buku Cerita Bergambar dan validasi materi kepada dosen ahli media dan materi untuk mengetahui kevalidan dari media dan materi yang dikembangkan.

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya). Ahli media menilai dari aspek tampilan, komposisi, dan pengaplikasian. Hasil penilaian dari media terhadap media Buku Cerita Bergambar tema 2 subtema 2 pembelajaran 1.

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Media

Butir pertanyaan	Skor aktual	Skor maksimal
16	73	80

Setelah dilakukan validasi dan mendapatkan skor persentase dari ahli media sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid dengan saran yaitu penggunaan ejaan harus lebih diperhatikan lagi.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya). Dalam media Buku Cerita Bergambar ahli materi menilai dari tiga aspek yaitu aspek kesesuaian kurikulum, pemahaman materi, dan kebahasaan.

Tabel 9. Hasil Skor Validasi Ahli Materi

Butir pertanyaan	Skor aktual	Skor maksimal
12	57	60

Hasil yang diperoleh dari ahli materi mendapat skor sebesar 95% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan dengan revisi. Validator juga memberikan saran atau masukan seperti menambahkan lagi aktifitas-aktifitas pembelajarannya.

4. Pelaksanaan

Pada tahap ini media Buku Cerita Bergambar sudah melewati tahap validasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 12 – 14 September 2023 di SD Bahrul Ulum Surabaya.

Pengambilan data awal berupa skala kecil yang dilakukan terbatas pada 6 siswa di kelas III A SD Bahrul Ulum Surabaya dan pengambilan data pada skala besar melibatkan 25 siswa di kelas III B SD Bahrul Ulum Surabaya. Proses pembelajaran disesuaikan dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam menerapkan media Buku Cerita Bergambar, dijelaskan terlebih dahulu materi pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 tentang Teks Dongeng Fabel, menjelaskan bagaimana cara menggunakan media Buku Cerita Bergambar, kemudian mengajak siswa terlibat aktif dengan menunjuk perwakilan setiap kelompok maju ke depan untuk membacakan isi cerita pada media Buku Cerita Bergambar. Setelah memahami isi cerita siswa diminta untuk menuliskan kembali teks dongeng fabel menggunakan kalimat sendiri. Kemudian Bergambar siswa diberikan lembar angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan pada media Buku Cerita Bergambar. Hasil pengisian angket oleh siswa yang diberikan saat uji coba dijadikan sebagai data hasil respon siswa. Pengambilan data ini bertujuan untuk menguji kepraktisan produk yang dikembangkan. Terdapat 10 butir penilaian pada lembar angket siswa.

Tingkat kepraktisan media Buku Cerita Bergambar dapat di hitung dengan menggunakan rumus skala Guttman. Setelah diketahui pada skala kecil total skor angket siswa 56 dan total skor maksimal 60 skor. Sedangkan pada skala besar diketahui total skor angket siswa 244 skor dan total skor maksimal 250 skor. Maka :

Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$P = 93,3\%$$

Hasil Angket Respon Siswa Skala Besar

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{244}{250} \times 100\%$$

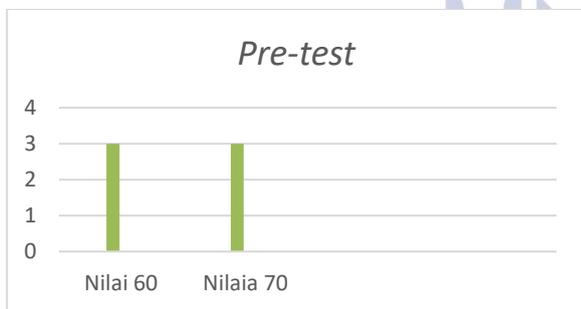
$$P = 97,6\%$$

Berdasarkan hasil kuisisioner siswa, mayoritas signifikan pada skala kecil memperoleh persentase 93,3% yang menyatakan kepuasan mereka dalam aspek yang sangat praktis. Sedangkan pada skala besar hasil angket respon siswa memperoleh skor dengan persentase 97,6% dengan kategori **sangat praktis**.

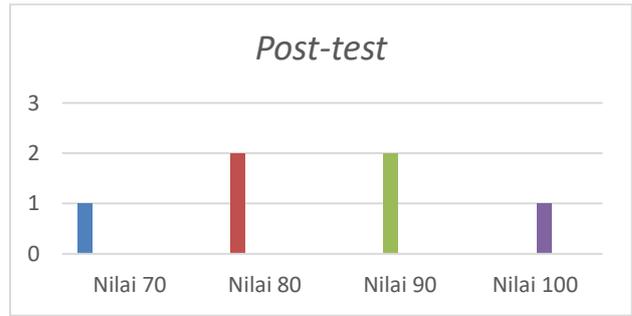
5. Evaluasi

Pada tahap ini hasil evaluasi diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh siswa kelas III di sekolah dasar dengan tujuan memahami media Buku Cerita Bergambar yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator. Hasil *pre-test* dan *post-test* akan diperoleh dari dua uji coba yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Berikut hasil *Pre-test* dan *Post-test* siswa kelas III.

Tabel 10. Hasil Pre-test Siswa Kelas III Skala Kecil



Tabel 11. Hasil Post-test Siswa Kelas III Skala Kecil



$$(G) = \frac{(\text{Skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

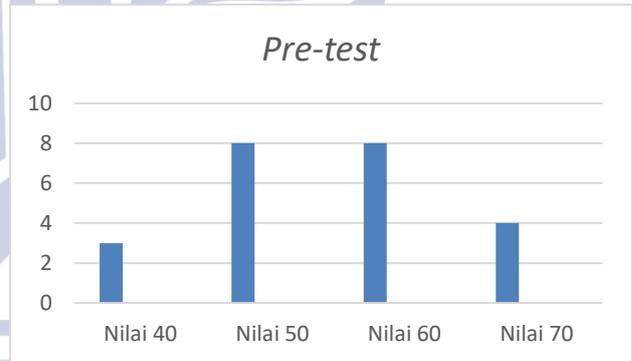
$$(G) = \frac{510 - 390}{600 - 390}$$

$$(G) = \frac{120}{210}$$

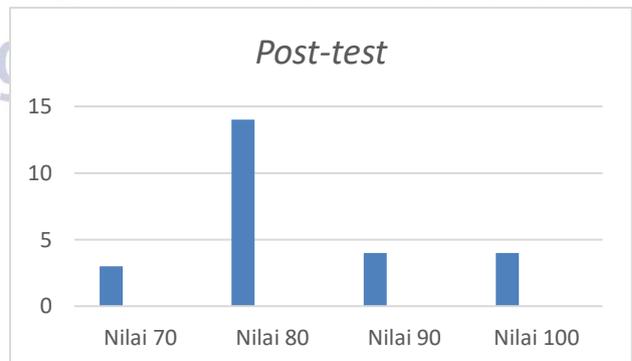
$$(G) = 0,5$$

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas III pada skala kecil dapat diperoleh hasil persentase sebanyak 0,5 Nilai *N-Gain* $0,3 \leq N-Gain < 0,7$ termasuk ke dalam kriteria **“Sedang”**. Berdasarkan hasil data skala kecil disimpulkan bahwa media Buku Cerita Bergambar **efektif** digunakan dalam pembelajaran menulis di kelas III sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan adanya peningkatan sedang dari hasil *pre-test* dan *post-test* sehingga penelitian dapat dilanjutkan ke dalam skala besar.

Tabel 12. Hasil Pre-test Siswa Kelas III Skala Besar



Tabel 13. Hasil Post-test Siswa Kelas III Skala Besar



$$(G) = \frac{(\text{Skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

$$(G) = \frac{2090 - 1430}{2500 - 1430}$$

$$(G) = \frac{660}{1070}$$

$$(G) = 0,6$$

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas III pada skala besar dapat diperoleh hasil persentase sebanyak 0,6 Nilai *N-Gain* $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$ termasuk ke dalam kategori “**Peningkatan Sedang**”. Berdasarkan hasil data skala kecil disimpulkan bahwa media Buku Cerita Bergambar **efektif** digunakan dalam pembelajaran menulis di kelas III sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan adanya peningkatan sedang dari hasil *pre-test* dan *post-test* sehingga penelitian dapat dilanjutkan ke dalam skala besar.

Hasil dari penilaian keterampilan menulis diperoleh dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil dari pengerjaan LKPD menunjukkan siswa di kelas III A sudah mampu menulis kembali judul cerita, dan isi cerita yang tepat dengan cerita yang telah diberikan sesuai dengan bahasa sendiri. Namun, pada pemilihan kosa kata dan pilihan tata bahasa masih kurang.

Untuk mengetahui keefektifan media Buku Cerita Bergambar, bukan hanya perlu mengetahui dari respon siswa saja, tapi juga untuk mengetahui bagaimana respon guru terkait media Buku Cerita Bergambar yang sudah diterapkan di kelas. Hasil respon guru penilaian dilihat dari tiga aspek yaitu aspek tampilan, efek bagi pengguna, dan aspek kepraktisan.

Tabel 14. Hasil Respon Guru

Butir Pertanyaan	Skor Aktual	Skor Maksimal
13	60	65

Hasil tanggapan terhadap pembelajarn media Buku Cerita Bergambar yang diberikan kepada Ibu Ainun Nisa Yulihah, S.Pd selaku wali kelas dari III A dan III B memperoleh skor persentase **92%** dengan kategori “**Sangat Praktis**”

Pembahasan

Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa media Buku Cerita Bergambar untuk materi menulis teks dongeng fabel di kelas III SD. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa dalam merangsang, mengembangkan keterampilan menulis teks dongeng fabel serta menarik atensi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Cahyadi (2019:3), media pembelajaran adalah alat menyampaikan informasi yang dapat merangsang, menarik atensi sehingga terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Tujuan pengembangan media ini yaitu menghasilkan media yang valid, efektif, dan praktis dalam pembelajaran menulis teks dongeng fabel di kelas III SD. Hal tersebut sejalan dengan Nieveen (2020:26) yang menyebutkan bahwa peneliti pengembangan perlu

memenuhi tiga kriteria yaitu *validity, practicality, and effectiveness*.

Kevalidan media Buku Cerita Bergambar diperoleh dari hasil validasi media oleh validator media. Berdasarkan tabel 4.3, media Buku Cerita Bergambar mendapatkan perolehan skor dengan persentase 93,75% sehingga media Buku Cerita Bergambar dinyatakan sangat valid atau layak digunakan. Hal ini di dukung oleh Putri Rizkiya (2022:22) yang menyatakan bahwa media dengan persentase 75% - 100% dikategorikan sebagai media yang sangat valid. Meskipun tidak ada revisi mengenai media, terdapat saran untuk ditambahkan petunjuk penggunaan media Buku Cerita Bergambar. Kevalidan media Buku Cerita Bergambar menunjukkan bahwa media Buku Cerita Bergambar layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks dongenf fabel di kelas III SD. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari Kurniawati & Koeswanti, (2020:36) yang menyatakan bahwa media Buku Cerita Bergambar dalam pembelajaran menulis teks dongeng fabel di kelas III SD layak digunakan.

Media Buku Cerita Bergambar termasuk media pembelajaran visual yang penampilannya harus diperhatikan sehingga media tersebut dapat dioperasionalkan dengan baik dan benar. Menurut Cahyadi (2019:64), media pembelajaran yang baik harus memenuhi kebutuhan siswa serta memberikan kejelasan yang lebih konkret. Oleh karena itu, di dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan berbagai faktor sehingga media yang digunakan dapat memberikan manfaat kepada siswa.

Dalam penyajian media Buku Cerita Bergambar telah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasan, dkk (2021:31), bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar dikelas dapat membuat hasil belajar naik. Oleh karena itu, pengembangan media Buku Cerita Bergambar perlu dilakukan validasi oleh media sehingga dapat diketahui kevalidan media yang dikembangkan dengan materi yang akan diteliti.

Selain dilakukan oleh ahli media, dilakukan juga validasi materi untuk mengetahui kevalidan dari perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh hasil validasi materi sebesar 95% yang termasuk kategori sangat valid atau layak digunakan. Validasi materi mencakup validasi Rancangan Perangkat Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, LKPD, Instrumen Penilaian, Lembar Angket, Lembar *Pretest* dan *Posttest*. Hasil dari validasi materi diperoleh sedikit revisi dan saran dari validator materi seperti perbaikan pada RPP. Saran yang diterima dari validator digunakan sebagai perbaikan materi agar materi dapat disajikan dengan lebih baik. Hal ini didukung oleh pendapat Widiasworo (2017:46), yang menyatakan

pemberian materi yang baik harus sesuai dengan kebutuhan, pemahaman serta memberikan kemudahan bagi siswa.

Keefektifan media Buku Cerita Bergambar diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah siswa kerjakan. Apabila dari kedua test tersebut mengalami peningkatan hasil belajar, maka dapat dikatakan bahwa media Buku Cerita Bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.8 hasil nilai uji coba skala kecil, diketahui bahwa uji coba skala kecil memperoleh hasil akhir berupa peningkatan sedang dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan skor *N-Gain* 0,5 sehingga uji coba dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar dengan subjek penelitian sebanyak 25 orang. Sedangkan hasil uji coba skala besar juga mengalami peningkatan sedang dengan hasil akhir perhitungan *n-Gain* sebesar 0,6. Hasil skor *pre-test* uji coba skala besar dapat dilihat pada tabel 4.11 dengan total nilai sebesar 1430 dan total nilai *post-test* sebesar 2090 yang dapat dilihat pada tabel 4.5.

Uji coba media Buku Cerita Bergambar dimulai dengan memberikan stimulus mengenai teks dongeng fabel. Kemudian, siswa diarahkan untuk membentuk kelompok kecil dan berdiskusi terkait isi cerita yang terdapat pada media sehingga ada aktivitas dalam proses pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif. Menurut Taufik, dkk (2015:12), pengembangan media memiliki prinsip untuk menjadikan siswa terlibat dalam aktifitas pembelajaran dengan sepenuh hati dan sesuai dengan karakter siswa. Media Buku Cerita Bergambar telah memenuhi prinsip tersebut karena dalam proses pembelajaran siswa secara aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran dikelas.

Media Buku Cerita Bergambar memiliki kelebihan dan kelemahan selama proses penggunaan di pembelajaran menulis teks dongeng fabel. Kelebihan dari media Buku Cerita Bergambar yaitu menjadikan pembelajaran menjadi aktif. Dan meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran. Selain itu, media Buku Cerita Bergambar membantu siswa dalam memunculkan imajinasi dalam menulis cerita, gambar-gambar yang ada dalam media Buku Cerita Bergambar dapat membantu siswa dalam menuliskan cerita secara urut. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmad (2017:27), yang menyebutkan media Buku Cerita Bergambar dapat memunculkan ide serta kreativitas dalam menulis berdasarkan pengamatan pada gambar.

Temuan selama dilaksanakan penelitian yaitu siswa jauh lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menulis teks dongeng fabel dengan media Buku Cerita Bergambar dibanding dengan pembelajaran tanpa menggunakan media. Hal tersebut dinyatakan langsung oleh wali kelas III yang mengajar di kelas tersebut. Berdasarkan hasil temuan ini, disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan dampak yang cukup

berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi dalam belajar sehingga siswa tergerak dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rosidah (2018:10), yang menyatakan bahwa pola mengajar pendidik berkaitan erat dengan motivasi belajar siswa jika disajikan dengan menarik.

Berdasarkan hasil belajar baik hasil *pre-test* dan *post-test* yang cukup rendah. Diketahui masih banyak siswa yang masih belum paham mengenai penulisan huruf kapital, penggunaan tanda baca titik dan koma, penulisan paragraf yang menjorok ke dalam, pemilihan kata yang tidak baku dan penggunaan konjungsi yang belum tepat. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu menguasai penggunaan ejaan dan tanda baca dengan baik dalam menulis. Permasalahn tersebut di dukung oleh pendapat Utami dan Nugroho (2023:223), yang mengatakan bahwa siswa terbiasa untuk menulis bebas dan tergesah-gesah tanpa memperhatikan kaidah kebahasaan dalam menulis huruf kapital yang benar.

Selain itu, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan kerapian tulisan sehingga kadangkala membuat pendidik kesusahan untuk memahaminya. Menurut Rohmawati, dkk (2022:9), siswa kurang memperhatikan dalam memilih ejaan, kata, tanda baca titik koma dan penggunaan huruf kapital serta kerapian dalam tulisan. Hal ini karena siswa kurang terbiasa untuk menulis dengan rapi dan kurangnya latihan menulis rapi dan tersruktur. Berdasarkan hasil tes yang dilakukannya, ditemukan bahwa beberapa siswamasih belum mampu memilih kosa kata yang baik dalam menulis. Hal ini dibuktikan dengan banyak penggunaan kata yang tidak baku dan tercampur ke dalam bahasa jawa.

Temuan lain dalam penelitian yaitu hampir sebagian siswa sudah mampu menuliskan cerita teks dongeng fabel dengan runtut berdasarkan gambar yang ada. Hal ini sesuai dengan manfaat dari media Buku Cerita Bergambar yang memperjelas kejadian atau peristiwa. Hal ini sangat tepat karena siswa kelas III SD termasuk ke dalam tahap operasional kongkret yang masih belum dapat menafsirkan sesuatu yang bersifat abstrak.

Kepraktisan media mengacu pada kemudahan dalam penggunaan media Buku Cerita Bergambar. Kepraktisan media diperoleh dari hasil respon siswa dan guru melalui lembar angket yang diisi oleh 25 siswa dan 1 guru. Respon tersebut didapatkan setelah belajar dengan menggunakan media Buku Cerita Bergambar pada materi menulis teks dongeng fabel. Hasil angket tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus kepraktisan media.

Hasil penelitian diperoleh dari hasil angket siswa dalam uji coba skala kecil dengan 6 responden yaitu sebesar 93,3% dengan kategori sangat praktis. Hal ini

sesuai dengan pendapat Sugiono (2015:137), yang mengatakan bahwa rating nilai 80% - 100% termasuk kategori sangat praktis. Sedangkan angket skala besar memperoleh persentase sebesar 97,6% setelah dilakukannya perhitungan dengan menggunakan rumus kepraktisan. Rincian hasil angket dapat dilihat pada tabel 4.7. sedangkan hasil angket pendidik memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Rincian hasil angket guru dapat dilihat pada tabel 4.14.

Hasil angket siswa dan guru, disimpulkan bahwa penggunaan media Buku Cerita Bergambar praktis digunakan oleh siswa maupun guru di dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadirman, dkk (2014:86), bahwa kepraktisan media dapat dilihat dari ketertarikan dan kemudahan dalam mengoperasikan media hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengembangan media Buku Cerita Bergambar, terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini seperti penelitian hanya dilakukan di SD Bahrul Ulum Surabaya dan hanya melibatkan 25 siswa kelas III. Selain itu, fokus dari penelitian ini adalah materi menulis teks dongeng fabel pada Tema 2 kurikulum 2013 (K13) Sekolah Dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media Buku Cerita Bergambar untuk pembelajaran menulis teks dongeng fabel siswa kelas III sekolah dasar dinyatakan bahwa media Buku Cerita Bergambar sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks dongeng fabel dikelas III sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor validasi media sebesar 93,75% dan materi sebesar 95%.

Media Buku Cerita Bergambar juga dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest* baik dalam uji coba skala kecil dan besar yang mengalami peningkatan sedang dengan nilai *N-Gain* 0,5 dan *N-Gain* 0,6 pada uji coba skala besar.

Berdasarkan hasil perhitungan rumus kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket siswa dan guru didapatkan hasil yang positif, hasil angket siswa dalam yaitu 93,3% dan 97,6% Hasil angket guru sebesar 92% Ketiga hasil ini berkategori sangat praktis.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media Buku Cerita Bergambar untuk pembelajaran menulis teks dongeng fabel siswakesel III sekolah dasar yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut : 1) Bagi siswa, lebih optimalkan lagi penggunaan media Buku Cerita Bergambar sehingga dapat meningkatkan

keterampilan menulis teks dongeng fabel ataupun keterampilan menulis lainnya didalam pembelajaran di kelas III SD. 2) Bagi guru, penggunaan media Buku Cerita Bergambar disarankan untuk memadukan dengan aktivitas yang lebih aktif, interaktif dan inofatif. Selain itu, guru dapat mengembangkan media Buku Cerita Bergambar dengan topik yang beragam dengan berbagai tema dan materi. 3) Bagi peneliti lanjutan, sebaiknya media Buku Cerita Bergambar dikembangkan dengan tema dan materi yang beragam dengan tampilan yang elbih baikdari aspek warna, tulisan, gambar yang lebih menarik, sehingga menghasilkan media yang lebih valid, efektif, dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatul, F., & Kurniawan, M. I. (2022). Literature Study of the Effectiveness of Picture Story Media in Teaching Speaking Skills for Elementary School Students. *Academia Open*, 6, 10–210
- Anggraeni, Krisna. 2016. “Efektivitas Metode Steinberg Dengan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 2(1). doi: 10.31949/jcp.v2i1.322.
- Apriliani, Siwi Pawestri, and Elvira Hoesein Radia. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4(4):994–1003. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.492.
- Arief, M, & Arief, M (2018). Pengembangan Media Puzzle Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas III SDN Lowokwaru III Malang.
- Astuti, Juli, and Yasnur Asri. 2019. “Kontribusi Keterampilan Membaca Teks Cerita Fabel Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas Viii Smp Negeri 35 Padang.” *Pendidikan Bahasa Indonesia* 8(2):42. doi: 10.24036/104510-019883.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, Ani. 2018. *Pegembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.118
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. 2018. Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas

- III sekolah dasar. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 9(1), 19-25
- Fahmy, Zulfa, and Agus Nuryatin. 2015. "Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya Untuk Siswa Smp."
- Gogahu, Desy Getri Sari, and Tego Prasetyo. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4):1004–15. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.493.
- Hake, R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. AREA-D American Education Research Association's Division, Measurement and Research Methodology.
- Hariato, Erwin. 2020. "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." 9(1).
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hermanudin, Hermanudin. 2019. "Implementasi Model Pembelajaran Core Dan Kendalanya Pada Materi Teks Cerita Fabel." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 7(1):25. doi: 10.30659/j.7.1.25-37.
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Pena Salsabila.
- Kurniawati, Risma Tri, and Henny Dewi Koeswanti. 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. doi: 10.30997/dt.v7i1.2634.
- Nengseh, Indra Fitria, and Maryam Isnaini Damayanti. 2022. "Pengembangan Media Ebook Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar." 10:1598–1607.
- Ngura, Elisabeth Tantiana. 2018. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Tk Maria Virgo Kabupaten Ende." 5(1).
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Rahmad. 2017. *Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Murid Kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: PPs Universitas Muhammadiyah Makassar
- Rahman, Budi, and Haryanto Haryanto. 2014. "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2." *Jurnal Prima Edukasia* 2(2):127. doi: 10.21831/jpe.v2i2.2650.
- Ratnasari, Eka Mei, and Enny Zubaidah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9(3):267–75. doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275.
- Rahmaniyah, Anisa. 2022. "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar 'Kino Dan Kiya Anak Sholeh' Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas." 6(3).
- Rinawati, Agustin, Lilik Binti Mirnawati, and Fajar Setiawan. 2020. "Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar." *Education Journal: Journal Educational Research and Development* 4(2):85–96. doi: 10.31537/ej.v4i2.343.
- Rosidah, R. 2018. *Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Learning By Doing*. QAWWAM, Vol. 12(1), 1-7.
- Putrislia, Novita Agnes, and Gamaliel Septian Airlanda. 2021. "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):2036–44. doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1032.
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Taufik, dkk. 2015. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Trisiantari, Ni Ketut Desia, and I. Made Sumantri. 2016. "Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading Composition Berpola Lesson Study Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5(2):203. doi: 10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8493.
- Utami, Nurlis Sriwahyu & Nugroho, Arya Setya. 2023. "Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital Pafa Paragraf Deskriptif Peserta Didik Kelas IV

Sekolah Dasar” Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa, Vol. 2(1), Hal.221-227.

Wahyuni, R (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV.

Widiasworo, Erwin. 2017. Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif & Komunikatif. Yogyakarta: Arruz Media.

