

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ZIGZAG BERGAMBAR
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA DONGENG FABEL
PESERTA DIDIK KELAS II SEKOLAH DASAR**

Richa Aina Nur Rizky

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, richa.20013@mhs.unesa.ac.id

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, asrisusetyo@unesa.ac.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan peserta didik kelas II SDN Pagerwojo dalam membaca teks dongeng menjadi latar belakang penelitian ini. Penggunaan media pembelajaran yang belum sesuai dengan materi yang dipelajari menjadi penyebabnya. Untuk itu, dikembangkan media Buku Zigzag Bergambar. Tujuan dari pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media yang layak yaitu mencakup valid, efektif, dan praktis dalam keterampilan membaca dongeng fabel. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN Pagerwojo. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yaitu lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar *preTest*, lembar *postTest*, instrumen keefektifan media, angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan kevalidan materi 95%, kevalidan media 94%. Keefektifan media berdasarkan instrumen keefektifan media sebesar 98,33%, berdasarkan hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan N-gain sebesar 75. Kepraktisan media berdasarkan angket respon peserta didik sebesar 97,33% dan berdasarkan angket respon pendidik sebesar 94%. Dapat disimpulkan bahwa media Buku Zigzag Bergambar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media, buku zigzag bergambar, keterampilan membaca dongeng fabel

Abstract

The low ability of second grade students at SDN Pagerwojo in reading tale texts is the background for this research. The use of learning media that is not appropriate to the material being studied is the cause. For this reason, the Zigzag Picture Book media was developed. The aim of carrying out this research and development is to produce appropriate media that includes valid, effective and practical for fables reading skills. This research uses research and development (RnD) with the ADDIE development model. The subjects in this research are second grade students at SDN Pagerwojo. This research uses several instruments, namely material validation sheets, media validation sheets, pre-test sheets, post-test sheets, media effectiveness instruments, teacher response questionnaires and student response questionnaires. The results of this research show that the material validity is 95%, the media validity is 94%. Media effectiveness based on the media effectiveness instrument is 98,33%, based on student learning outcomes showing an increase in N-gain of 75. Media practicality based on student response questionnaires is 97,33% and based on teacher response questionnaires is 94%. It can be concluded that the Zigzag Picture Book media is suitable for use in the learning process.

Keywords: media, zigzag picture book, fables reading skill.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta lingkungannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menciptakan proses belajar yang optimal, pendidik akan menciptakan lingkungan belajar yang bervariasi dalam menyampaikan berbagai informasi. Sebagai penyampai informasi pendidik perlu dibantu dengan metode dan media pembelajaran. Pada akhirnya dapat tercapai tujuan pembelajaran yang

diharapkan melalui terciptanya proses belajar yang optimal.

Media pembelajaran merupakan alat dalam membantu peserta didik dan memudahkan pendidik selama proses pembelajaran. Untuk membantu peserta didik memahami informasi yang disampaikan pendidik, media pembelajaran berperan penting di dalamnya (Angriani dkk., 2020). Dengan digunakan media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sehingga membantu pendidik dalam meningkatkan

semangat belajar peserta didik (Sari dkk., 2024; Slavin, 2011). Dalam hal ini pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Mulyaningsih dkk., 2023).

Media Buku Zigzag Bergambar merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran membaca pada fase A. Buku Zigzag Bergambar merupakan modifikasi dari buku cerita bergambar. Buku Zigzag Bergambar memuat gambar dan isi cerita terkait pada sebuah kertas karton besar yang membentuk lipatan zigzag dari tampak atas (Swadyana, 2023; Wachidah & Wati, 2019). Buku Zigzag Bergambar memiliki dua cara penggunaan yaitu seperti buku cerita pada umumnya yang dapat dibalik pada setiap halamannya dan dibuka membentuk lipatan zigzag tanpa perlu membalik halaman.

Media Buku Zigzag Bergambar memiliki banyak nilai positif karena dapat dibuat dan digunakan dengan mudah selama proses pembelajaran selain itu memiliki isi yang menarik bagi peserta didik (Komalasary dkk., 2019). Media Buku Zigzag Bergambar yang memuat cerita disertai ilustrasi dapat memudahkan peserta didik dalam melafalkan dan memahami teks bacaan (Apriatin dkk., 2021; Hendratno dkk., 2022). Selain itu, dengan mengamati rangkaian gambar yang disajikan sesuai bacaan dan tersusun secara runtut dapat menstimulus peserta didik untuk berfikir konkret dan meningkatkan kemampuan logika mereka.

Penelitian sebelumnya berjudul “Pengembangan Buku Zigzag Berorientasi Cerita Budaya Bali untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar Bilingual Genta Saraswati Gianyar” yang dilakukan oleh disimpulkan bahwa Buku Zigzag mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan kategori yang sangat tinggi pada validitas media, materi, dan bahasa. Media ini dikatakan praktis dengan tingkat kepraktisan sebesar 98% (Swadyana, 2023).

Penelitian dengan judul “*Development of Augmented Reality-Assisted Zigzag Book Media in Narrative Writing Learning in Elementary School*” disimpulkan menghasilkan media yang valid secara materi dan media. Selain itu media efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan kategori peningkatan sedang. Media Buku Zigzag juga praktis untuk digunakan oleh pendidik maupun peserta didik (Irvan dkk., 2023a).

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Peserta didik Sekolah Dasar” menghasilkan media buku cerita bergambar. Hasil validasi media dan materi termasuk dalam kategori tinggi. Terbukti dengan meningkatnya minat baca peserta

didik, sehingga sehingga media layak digunakan dalam membaca (Apriliani & Radia, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan selama mengikuti kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 5 yang dilaksanakan di SDN Pagerwojo, ditemukan peserta didik kelas II mengalami kesulitan membaca teks dongeng. Peserta didik terbata-bata dalam membaca kata maupun kalimat. Untuk membaca suatu kalimat peserta didik perlu mengeja setiap kata yang ada. Hal ini disebabkan sedikitnya penguasaan kosa kata yang dikenal peserta didik. Kesulitan peserta didik dalam membaca dapat berdampak pada kemampuan dalam memahami makna dari bacaan.

Kesulitan tersebut disebabkan pendidik belum menggunakan media yang tepat sesuai materi yang dipelajari karena keterbatasan media yang ada di sekolah. Dalam pembelajaran membaca dongeng fabel, pendidik menggunakan bacaan yang ada buku peserta didik dengan kalimat yang panjang dan minim ilustrasi pendukung. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan atau tidak lancar dalam membaca dan memahami isi bacaan. Oleh sebab itu, pendidik sebaiknya menggunakan media konkret didukung dengan ilustrasi untuk memudahkan dalam proses pembelajaran.

Media Buku Zigzag merupakan modifikasi dari Buku Cerita Bergambar. Pada pembelajaran konvensional digunakan buku peserta didik untuk membaca tetapi pada penelitian ini digunakan Media Buku Zigzag Bergambar yang memiliki tampilan zigzag. Buku Zigzag Bergambar memuat dongeng fabel dengan tema keberagaman yang didesain menggunakan aplikasi *Canva*, sehingga tidak hanya memuat cerita namun disertai dengan gambar pendukung. Media ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran membaca dongeng fabel.

Penelitian pengembangan memiliki beberapa tujuan yaitu, (1) Menghasilkan media Buku Zigzag Bergambar untuk pembelajaran membaca dongeng fabel peserta didik kelas II SD secara valid; (2) Menghasilkan media Buku Zigzag Bergambar untuk pembelajaran membaca dongeng fabel peserta didik kelas II SD secara efektif; dan (3) Menghasilkan media Buku Zigzag Bergambar untuk pembelajaran membaca dongeng fabel peserta didik kelas II SD secara praktis.

Spesifikasi Buku Zigzag Bergambar berupa buku cerita bergambar yang akan membentuk lipatan zigzag tampak dari atas. Desain media menggunakan aplikasi *canva* yang dicetak dengan ukuran 23,5 X 23,5 cm dan menggunakan kertas Art Paper 420 gram. Buku Zigzag Bergambar memuat Dongeng Fabel berjudul *Si Cantik Merak* yang mengandung nilai karakter keberagaman.

Berdasarkan pemaparan masalah dan kebutuhan peserta didik tersebut, maka dibutuhkan media

pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik dalam keterampilan membaca dongeng fabel. Adapun judul penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengembangan Media Buku Zigzag Bergambar untuk Keterampilan Membaca Dongeng Fabel Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD). Pengembangan adalah proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan maupun menyempurnakan produk yang sudah ada menjadi produk yang valid dan efektif digunakan. Hasil dari penelitian berupa produk yang telah mengalami pengujian agar layak digunakan. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yaitu Buku Zigzag Bergambar. Buku Zigzag Bergambar digunakan untuk pembelajaran membaca dongeng fabel peserta didik kelas II sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ADDIE mencakup lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Selain itu, pada model ADDIE dilakukan evaluasi dan revisi dilakukan pada setiap tahapan sehingga dihasilkan prouk yang layak.



Bagan 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Rayanto, 2020)

Penelitian ini dilakukan pada dua subjek uji coba. 9 peserta didik kelas II pada SDN Pagerwojo sebagai subjek uji coba skala besar dan 5 peserta didik kelas II SDN Plumbon Gambang II sebagai subjek uji coba skala kecil.

Data penelitian dikumpulkan melalui, (1) instrumen validasi yang mencakup validasi materi dan validasi media; (2) Instrumen keefektifan media, (3) instrumen hasil belajar peserta didik yang mencakup *preTest* dan *postTest*; (4) angket respon Peserta didik dan pendidik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah skala Likert dan Poin N Gain. Skala Likert digunakan untuk lembar validasi dosen ahli media dan dosen ahli materi,

lembar angket respon peserta didik dan pendidik, dan lembar keefektifan media.

Tabel 1 Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral/Cukup
2	Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Adapun rumus analisis kuantitatif untuk memperoleh hasil persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase skor akhir
- ΣR : Jumlah skor hasil penilaian responden
- N : Jumlah skor maksimal

Untuk mengetahui kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan, hasil persentase yang diperoleh melalui rumus analisis kuantitatif kemudian diukur menggunakan kriteria berikut :

Tabel 2 Persentase Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Media

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid/Praktis/Efektif
61% -80%	Valid/Praktis/Efektif
41%-60%	Cukup Valid/Praktis/Efektif
21%-40%	Kurang Valid/Praktis/Efektif

Sementara itu analisis data hasil tes yang diperoleh dari kegiatan *preTest* dan *postTest* dilakukan untuk mengetahui keefektifan Buku Zigzag Bergambar. Data hasil tes dihitung menggunakan analisis N Gain.

$$y = \frac{\text{Skor PostTest} - \text{Skor PreTest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor PreTest}} \times 100$$

Tingkat keefektifan media yang telah dikembangkan, mengacu pada hasil persentase yang diperoleh.

Tabel 3 Kriteria poin N-Gain

Kriteria	Poin N Gain
Tinggi	$g > 70$
Sedang	$30 < g \leq 70$
Kurang	$g \leq 30$

Media Buku Zigzag Bergambar dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran jika nilai N Gain dalam kategori ≥ 30 .

Selain itu, untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan, keefektifan, dan hasil belajar selama penggunaan Buku Zigzag Bergambar berkontribusi pada kualitas media dilakukan penghitungan menggunakan *Software SmartPLS*. Untuk memudahkan penghitungan pada hasil belajar, dilakukan konversi nilai hasil belajar menjadi skor 1-5.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Menghasilkan media pembelajaran merupakan tujuan dari penelitian. Media pembelajaran Buku Zigzag Bergambar ditujukan untuk peserta didik kelas II sekolah dasar secara valid, efektif, dan praktis. Buku Zigzag Bergambar dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.

Tahapan yang pertama adalah analisis (*analyze*). Pada tahap ini dilakukan studi observasi ke SDN Pagerwojo untuk mengetahui proses pembelajaran membaca dongeng fabel pada peserta didik kelas II. Pada analisis karakteristik peserta didik khususnya dalam pembelajaran membaca dongeng fabel ditemukan bahwa peserta didik kelas II membutuhkan media cetak visual. Salah satu media yang tepat untuk digunakan yaitu Buku Zigzag Bergambar.

Pada analisis kurikulum, mendapatkan hasil bahwa jenis kurikulum yang berlaku dan digunakan di SDN Pagerwojo Jombang adalah Kurikulum Merdeka. Pada tahun 2023 telah terlaksana penerapan Kurikulum Merdeka pada kelas I, II, IV, dan V. Melalui analisis kurikulum dapat digunakan dalam melakukan analisis materi.

Materi yang sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan media Buku Zigzag Bergambar berlangsung pada kelas II atau fase A. Mata pelajaran yang terkait yaitu Bahasa Indonesia pada elemen membaca atau memirsa. Melalui hasil analisis ditentukan pembelajaran berlangsung pada bab 5 Berteman dalam Keragaman dengan materi dongeng fabel dengan capaian dan tujuan pembelajaran sebagai berikut,

Tabel 4 Analisis Materi

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak	dengan diberikan Buku Zigzag Bergambar peserta didik mampu menjelaskan isi dongeng fabel yang dibaca dengan tepat.

Tahapan kedua adalah tahap perencanaan (*design*). Tahapan ini digunakan sebagai acuan dalam mempersiapkan rancangan awal media Buku Zigzag Bergambar. Tujuan dari pengembangan media adalah untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran membaca dongeng fabel. Buku Zigzag Bergambar dicetak menggunakan kertas ArtPaper 420gr dengan ukuran 23,5 x 23,5 cm untuk setiap halamannya. Tema dalam dongeng fabel yang dikisahkan adalah keberagaman dengan judul cerita Si Cantik Merak. Buku Zigzag Bergambar memiliki beberapa komponen di dalamnya.

Desain	Keterangan
	Desain dongeng fabel dicetak menggunakan kertas ArtPaper 420 gr, kemudian disusun menyambung membentuk lipatan zigzag.
	Sampul Depan memuat nama buku yaitu Buku Zigzag Bergambar.
	Sampul belakang memuat keterangan singkat cerita yang ada dalam buku.
	Daftar isi Buku Zigzag Bergambar dan credit tags.
	Kata Pengantar
	Halaman Judul memuat judul, penulis, dan gambar.
	Petunjuk penggunaan buku memuat tata cara dalam menggunakan Buku Zigzag Bergambar.
	Pengenalan tokoh memuat identitas dan gambar tokoh dalam cerita.
	Isi memuat alur cerita yang didukung gambar.

Desain	Keterangan
	<p>Penguatan moral memuat pesan moral berdasarkan isi cerita.</p>
	<p>Daftar kosa kata memuat kosa kata baru yang terdapat dalam cerita.</p> <p>Identitas penulis memuat profil singkat penulis.</p>

Dalam tahap ini juga dilaksanakan penyusunan perangkat pembelajaran yang akan digunakan untuk menunjang penyampaian materi menggunakan Buku Zigzag Bergambar. Adapun perangkat pembelajaran yang dirancang meliputi modul ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, bahan ajar, dan evaluasi. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan lembar validasi dan

angket. Untuk menilai kevalidan produk diperlukan validasi materi dan media. Sementara itu untuk menghasilkan produk yang praktis diperlukan merancang lembar angket peserta didik maupun pendidik untuk melakukan evaluasi penggunaan produk.

Tahapan yang ketiga adalah tahap pengembangan (*development*). Buku Zigzag Bergambar yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi bentuk konkret. Proses yang dilakukan ialah mengembangkan produk dan melakukan uji validasi. Validasi dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mengevaluasi produk, sehingga dapat dilakukan perbaikan sesuai dari saran dan umpan balik dari para ahli.

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Validasi Buku Zigzag Bergambar dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Zaenal Abidin, M.Pd. Penilaian berdasarkan indikator tampilan, isi, dan penulisan. Berdasarkan hasil validasi media diperoleh persentase 94%, dapat disimpulkan bahwa buku Zigzag Bergambar termasuk kategori yang sangat valid. Buku Zigzag Bergambar tetap memerlukan proses revisi sesuai saran dan masukan ahli.

Validasi materi bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian materi dalam Buku Zigzag Bergambar. Validasi materi Buku Zigzag Bergambar dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi media yang memperoleh 95%, dapat disimpulkan bahwa buku Zigzag Bergambar termasuk kategori yang sangat valid. Buku Zigzag Bergambar tetap memerlukan proses revisi sesuai saran dan masukan ahli.

Tabel 5 Revisi Produk Setelah Validasi

Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
<p>Pengembangan Produk</p>	
<p>Pemasangan tiap lembar tidak rapi dan ujung buku berbentuk siku yang kurang aman untuk peserta didik khususnya fase A.</p>	<p>Pemasangan buku lebih rapi dengan ujung tumpul yang lebih aman untuk peserta didik.</p>

Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
	 <p>Ukuran font lebih besar.</p>

Tahapan yang keempat adalah tahap implementasi (*implementation*). Tahap implementasi meliputi kegiatan penerapan Buku Zigzag Bergambar pada peserta didik kelas II. Tahapan implementasi dilakukan sebanyak 2 kali. Uji coba pertama pada subjek skala kecil dilaksanakan pada 5 peserta didik kelas II SDN Plumbon Gombang 2. Uji coba kedua pada subjek skala besar dilaksanakan pada 9 peserta didik kelas II SDN Pagerwojo.

Uji coba skala kecil dilakukan sebagai acuan untuk pelaksanaan uji coba skala besar. Tahapan uji coba skala kecil dimulai dengan pemberian *preTest* memahami isi dongeng kepada peserta didik. Tahapan selanjutnya adalah pemberian tindakan menggunakan Buku Zigzag Bergambar. Selama pemberian tindakan pendidik dalam hal ini wali kelas II SDN Plumbon Gombang II diminta untuk menilai keefektifan media. Setelah pemberian tindakan, peserta didik diminta mengerjakan *postTest*. Tahapan diakhiri dengan pengisian angket respon oleh pendidik dan peserta didik.

Tabel 6 Hasil *PreTest* dan *PostTest* Uji Coba Skala Kecil

No	Nama	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1.	AR	88	92
2.	CII	64	80
3.	MAQ	68	92
4.	MAND	68	88
5.	MF	76	88
Jumlah		364	440
Rata-rata		72,5	88
Nilai Tertinggi		88	92
Nilai Terendah		64	80

Skor tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus kuantitatif berikut,

$$\begin{aligned}
 y &= \frac{\text{Skor PostTest} - \text{Skor PreTest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor PreTest}} \times 100 \\
 &= \frac{88 - 72,5}{100 - 72,5} \times 100 \\
 &= \frac{15,5}{27,5} \times 100 \\
 &= 56,36 \text{ (dibulatkan menjadi 56)}
 \end{aligned}$$

Dari hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa Buku Zigzag Bergambar dapat digunakan dalam pembelajaran membaca dongeng fabel. Terbukti dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan tindakan menggunakan Buku Zigzag Bergambar. Berdasarkan hasil hitung menggunakan rumus N Gain Score pada uji coba skala kecil, Buku Zigzag Bergambar mendapatkan nilai sebesar 56,36. Hal tersebut menunjukkan bahwa Buku Zigzag Bergambar efektif digunakan dan termasuk dalam kategori sedang.

Selama pemberian tindakan dilakukan penilaian oleh wali kelas II terhadap keefektifan media. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen keefektifan media dengan skala likert. Adapun indikator yang menjadi penilaian dalam instrumen meliputi kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, waktu, dan insentif. Berdasarkan hasil instrumen keefektifan media diperoleh hasil 93,3%, dapat disimpulkan bahwa Buku Zigzag Bergambar termasuk dalam kategori sangat efektif.

Tabel 7 Hasil Instrumen Keefektifan Media Uji Coba Skala Kecil

No.	Indikator	No Soal	Skor
1.	Kualitas Pembelajaran	1-3	14
2.	Kesesuaian Tingkat Pembelajaran	4-6	12
3.	Waktu	7-9	15
4.	Insentif	10-12	15
Skor Total			56

Skor tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus kuantitatif.

$$\begin{aligned}
 P \% &= \frac{ER}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{60} \times 100\% \\
 &= 93,3\% \text{ (dibulatkan menjadi 93\%)}
 \end{aligned}$$

Setelah dilaksanakan pemberian tindakan, peserta didik dan pendidik diminta untuk mengisi angket respon. Angket respon yang diisi menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil kepraktisan media diperoleh hasil 95,2% dari angket respon peserta didik dan 98% dari angket respon pendidik. Dapat disimpulkan bahwa Buku Zigzag Bergambar termasuk dalam kategori sangat praktis.



Gambar 1 Implementasi Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala besar, dilakukan berdasarkan langkah-langkah awal. Langkah tersebut meliputi pemberian *preTest*, kemudian dilakukan pemberian tindakan menggunakan Buku Zigzag Bergambar, penilaian keefektifan media oleh pendidik selama pemberian tindakan, pemberian *postTest* kepada peserta didik, dan diakhiri dengan pengisian angket respon oleh peserta didik dan pendidik. Data yang dikumpulkan pada uji coba skala besar meliputi lembar hasil belajar peserta didik, lembar instrumen keefektifan media, dan angket respon peserta didik serta pendidik.

Tabel 8 Hasil PreTest dan PostTest Uji Coba Skala Besar

No	Nama	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1.	AS	68	86
2.	AD	52	80
3.	AR	44	84
4.	DK	44	86
5.	FR	56	88
6.	FSF	60	92
7.	NF	48	96
8.	ZR	48	100
9.	VS	48	80
Jumlah		468	792
Rata-rata		52	88
Nilai Tertinggi		68	100
Nilai Terendah		44	80

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Skor PostTest} - \text{Skor PreTest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor PreTest}} \times 100 \\
 &= \frac{88 - 52}{100 - 52} \times 100 \\
 &= \frac{36}{48} \times 100 \\
 &= 75
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil hitung menggunakan rumus N Gain Score pada uji coba skala besar, Buku Zigzag Bergambar mendapatkan nilai sebesar 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa Buku Zigzag Bergambar efektif digunakan dan masuk dalam kategori tinggi.

Tabel 9 Hasil Instrumen Keefektifan Media Skala Besar

No.	Indikator	No Soal	Skor
1.	Kualitas Pembelajaran	1-3	15
2.	Kesesuaian Tingkat Pembelajaran	4-6	14
3.	Waktu	7-9	15
4.	Insetif	10-12	15
Skor Total			59

$$\begin{aligned}
 P \% &= \frac{ER}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{59}{60} \times 100\% \\
 &= 98,33\% \text{ (dibulatkan menjadi 98\%)}
 \end{aligned}$$

Selama pemberian tindakan dilaksanakan, wali kelas II melakukan observasi kemudian memberikan nilai pada instrumen keefektifan media. Persentase hasil yang diperoleh yaitu 98,33% dengan kategori sangat efektif. Selanjutnya hasil angket respon pendidik diperoleh persentase hasil sebesar 94% dan angket respon peserta

didik sebesar 97,33% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.



Gambar 2 Implementasi Uji Coba Skala Besar

Untuk mengetahui sejauh mana keefektifan, kepraktisan, serta hasil belajar berkontribusi terhadap kualitas Buku Zigzag Bergambar, dilakukan pengujian menggunakan *software SmartPLS*. Data yang diperlukan mencakup keefektifan, kepraktisan, dan kelayakan penggunaan media yang diperoleh melalui angket respon peserta didik sejumlah 14 peserta didik. Selain itu digunakan hasil belajar melalui skor *PostTest* yang telah dikonversikan menjadi skor 1-5.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Instrumen melalui SmartPLS

Variabel	Item Pengukuran	Outer Loading	Cronbach's Alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite Reliability (rho_c)	AVE
Keefektifan	E1	0,339	0,733	0,840	0,821	0,501
	E2	0,549				
	E3	0,885				
	E4	0,857				
	E5	0,755				
Kepraktisan	P1	0,930	0,804	0,883	0,871	0,588
	P2	0,629				
	P3	0,473				
	P4	0,959				
	P5	0,733				
Hasil Belajar	HB	1,000				
Kelayakan	L1	0,857	0,808	0,826	0,868	0,574
	L2	0,743				
	L3	0,563				
	L4	0,760				
	L5	0,809				

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan nilai variabel dalam pengujian reliabilitas memperoleh nilai > 0,70 baik pada *Cronbach's Alpha* maupun pada *Composite reliability*. Pada pengujian validitas menggunakan *AVE (Average Variance Extracted)* memperoleh nilai > 0,50. Dapat disimpulkan bahwa keefektifan dan kepraktisan berkontribusi terhadap kelayakan media Buku Zigzag Bergambar. Variabel yang diujikan telah valid dan reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Tahapan kelima adalah tahap evaluasi. Tahapan ini bertujuan mengevaluasi kegiatan pengembangan atau

produk dan implementasi atau hasil belajar. Berikut hasil evaluasi yang diperoleh, (1) Evaluasi validasi media mencakup sinkronisasi nuansa warna pada setiap perangkat yang digunakan meliputi media pembelajaran, bahan ajar, dan lembar kerja, memastikan kualitas bahan dan ukuran kertas yang digunakan, memastikan kerapian Buku Zigzag Bergambar untuk menunjang keestetikan dan keamanannya; (2) Evaluasi dari validasi materi berupa mengganti kata sandang “sang” dengan “si”, memperhatikan penggunaan tanda baca, memperhatikan penggunaan huruf kapital untuk tokoh cerita, dan huruf kapital untuk penulisan kosa kata; (3) Evaluasi perangkat pembelajaran pada media yang digunakan yaitu perbaikan pada modul berupa penyesuaian kembali langkah pembelajaran dengan sintaks model pembelajaran. Perbaikan pada lembar kerja berupa memperbesar ukuran font dan spasi sehingga lebih terbaca untuk peserta didik fase A. Perbaikan pada bahan ajar berupa sinkronisasi nuansa warna yang digunakan dengan perangkat pembelajaran yang lain; (4) Evaluasi implementasi media (uji coba) selama proses pembelajaran berupa pengelolaan kelas sebelum pembelajaran dimulai. Pendidik di kelas memberikan saran untuk menekankan kembali kontrak belajar sebelum pembelajaran dimulai; (5) Evaluasi Hasil Belajar dilakukan menggunakan tes uji pemahaman materi dongeng fabel yang telah dibaca. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui hasil *preTest* dan *postTest* setelah menggunakan Buku Zigzag Bergambar. Hal tersebut juga didukung dengan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran membaca dongeng fabel menggunakan Buku Zigzag Bergambar.

Pembahasan

Asumsi pada penelitian ini adalah penggunaan Buku Zigzag Bergambar dapat berkontribusi positif terhadap keterampilan membaca dongeng fabel peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Temuan awal oleh Ida Bagus Yoga Swadnyana yang berjudul “Pengembangan Buku Zigzag Berorientasi Cerita Budaya Bali untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar Bilingual Genta Saraswati Gianyar” menunjukkan Buku Zigzag mampu meningkatkan kemampuan membaca serta menstimulus penambahan kosakata baru peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan kategori yang sangat tinggi pada validitas media, materi, dan bahasa. Buku Zigzag dikatakan praktis dan efektif dalam kemampuan membaca Bahasa Inggris Peserta didik (Swadyana, 2023).

Penggunaan Buku Zigzag Bergambar mampu menstimulus peserta didik dalam berpikir secara konkret sehingga mampu mengembangkan logika berfikirnya

karena peserta didik dapat mengamati rangkaian gambar dalam media tersebut secara nyata dan terstruktur secara runtut (Paramita dkk., 2022).

Penilaian dosen ahli materi dan dosen ahli media menunjukkan presentase kevalidan sebesar 94% dan 95%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hal ini sejalan teori kognitif yang disampaikan oleh Jean Piaget bahwa peserta didik pada fase A tergolong dalam tahapan berpikir operasional konkret sehingga akan lebih mudah mempelajari sesuatu secara konkret atau langsung dapat dilihat, didengar, dipegang, dan dirasakan.

Temuan terkait peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan nilai N Gain sebesar 75 yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan peserta didik lebih mampu memahami materi dongeng fabel dengan bantuan Buku Zigzag Bergambar. Sementara itu, penilaian instrumen keefektifan media oleh guru kelas menunjukkan persentase sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Selaras dengan temuan tersebut, Buku Zigzag Bergambar mudah dibuat dan digunakan, meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran, serta menunjukkan urutan peristiwa. (USAID, 2014).

Penilaian melalui angket respon peserta didik dan pendidik, menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 97,33% dan 94%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Sejalan dengan temuan tersebut, Buku Zigzag memiliki banyak nilai positif karena dapat digunakan dengan mudah baik selama pembuatan maupun penggunaannya serta memuat isi yang menarik untuk peserta didik (Komalasary dkk., 2019).

Penelitian ini menghasilkan Buku Zigzag Bergambar yang layak mencakup valid, efektif, dan praktis. Hasil pengujian menunjukkan keefektifan, kepraktisan, berkontribusi terhadap kualitas media Buku Zigzag Bergambar.

Berdasarkan temuan hasil penelitian, diketahui bahwa Buku Zigzag Bergambar memiliki manfaat yang positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan Buku Zigzag Bergambar menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami makna dari cerita yang dibaca. Cerita yang disajikan dalam Buku Zigzag Bergambar terbukti dalam menambah kosakata peserta didik. Dongeng fabel yang dimuat juga memudahkan pengenalan nilai karakter kebersamaan. Desain Buku Zigzag Bergambar yang berupa cerita disertai gambar meningkatkan kreativitas dan imajinasi peserta didik serta keterampilan dalam membaca dongeng. Hal tersebut ditunjukkan dengan antusias peserta didik dalam menggunakan Buku Zigzag Bergambar.

Penggunaan Buku Zigzag Bergambar untuk pembelajaran membaca dongeng fabel pada peserta didik kelas II SDN Pagerwojo dapat memfasilitasi

pembelajaran membaca, dan mendukung meningkatnya pemahaman peserta didik melalui proses membaca. Pembelajaran menggunakan Buku Zigzag Bergambar dapat terlaksana dengan baik didukung oleh berbagai pihak terkait, waktu, dan biaya yang mencukupi.

PENUTUP

Simpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media Buku Zigzag Bergambar untuk keterampilan membaca peserta didik kelas II sekolah dasar secara valid, efektif, dan praktis. Temuan menunjukkan kriteria tersebut berkontribusi secara positif pada kualitas media Buku Zigzag Bergambar.

Kevalidan Buku Zigzag Bergambar berdasarkan ahli materi pembelajaran diperoleh sebesar 95%. Validasi media diperoleh sebesar 94%. Hasil penilaian menunjukkan kategori sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung dengan desain media dan pemilihan materi yang sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik.

Keefektifan Buku Zigzag Bergambar berdasarkan instrumen keefektifan media diperoleh sebesar 98% kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil belajar peserta didik berupa *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan N-gain sebesar 75 kategori tinggi. Nilai ini menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.

Kepraktisan Buku Zigzag Bergambar berdasarkan angket respon peserta didik diperoleh 97,33% kategori sangat praktis dan angket respon pendidik diperoleh 94% kategori sangat praktis. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran membaca dongeng fabel menggunakan Buku Zigzag Bergambar karena memuat desain yang menarik dan sesuai dengan tahapan berpikir peserta didik.

Kebaruan dari media ini terletak pada aspek isi dan penggunaan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Keterbatasan pada penelitian ini adalah subjek dalam penelitian ini memiliki kesulitan dalam menyajikan hasil bacaan dalam bentuk tulis. ditemukan fenomena pada keterampilan menulis peserta didik kelas II, khususnya dalam penulisan huruf.

Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka saran yang dapat diberikan antara lain (1) Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik sebaiknya disiapkan dan diarahkan dengan sikap dan posisi membaca yang tepat. Sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang kondusif; (2) Bagi pendidik,

hendaknya pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Pendidik juga dapat mengembangkan Buku Zigzag Bergambar menjadi lebih interaktif; (3) Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya Buku Zigzag Bergambar dikembangkan dengan beragam cerita dan materi yang dikemas dengan desain yang lebih menarik dan interaktif. Pada akhirnya, dapat tercipta Buku Zigzag Bergambar yang lebih baik dengan berbagai variasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca maupun pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran MathSC Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 926–938.
- Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas Iii Sdn Gugus 04 Kecamatan *Renjana Pendidikan Dasar*. <http://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/77>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of interactive story book for ecoliteration learning to stimulate reading interest in early grade students elementary school. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31.
- Irvan, M. F., Sutaryono, S. S., Putra, G. M. C., Munthe, N., & Subagyo, N. A. (2023b). Development Of Augmented Reality-Assisted Zig-Zag Book Media In Narrative Writing Learning In Elementary School. *Development*, 12(4).
- Komalasary, D., Rusilowati, A., & Putra, N. M. D. (2019). Studentâ€™s Creative Zig-zag Book: Improving their Concepts Understanding by Using Project Based Learning. *Journal of Primary Education*, 8(2), 209–217. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/26197>
- Mulyaningsih, T., Hendratno, H., & Subrata, H. (2023). Literature Review: Development of Google Sites-Based Multimedia to Improve Elementary School Students' Reading Literacy. *International Journal of Emerging Research and Review*, 1(4), 45.

- Paramita, G., Agung, A. A. G., & Abadi, I. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/45499>
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori &Praktek. [books.google.com](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=penelitian+pengembangan&ots=yckfQEzCMS&sig=lj7lhx7fsxXW_2WVuZxZuKxJe-U). https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=penelitian+pengembangan&ots=yckfQEzCMS&sig=lj7lhx7fsxXW_2WVuZxZuKxJe-U
- Sari, S. N., Hendratno, H., & Indarti, T. (2024). Analysis of the Implementation of Storybook Teaching Media to Improve the Reading Literacy Ability of Elementary School Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(1), 290–298.
- Swadyana, I. B. Y. (2023). *Pengembangan Buku Zig-Zag Berorientasi Cerita Budaya Bali Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar Bilingual Genta Saraswati Gianyar* [Universitas Pendidikan Ganesha]. <https://repo.undiksha.ac.id/16151/16/2129041061-Lampiran.pdf>
- Usaid, T. (2014). *Buku Sumber untuk Dosen LPTK, Pembelajaran Literasi Awal di LPTK*. USAID.
- Wulandari, N., Hendratno, H., & Indarti, T. (2020). Development of pop-up book media based on balanced literacy approach to improve skills of reading class 1 students basic school. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(5), 619–627.