The article is published with Open Access at: http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/DEJ

Damhil Education Journal
Volume 4 Nomor 2, Tahun 2024
ISSN: 2776-8228 (Print) / ISSN: 2776-2505 (Online)
Doi: 10.37905/dej.v4i2.2534

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PADA SISWA KELAS IV

Sakina Radjak✉, Universitas Negeri Gorontalo
Salma Halidu, Universitas Negeri Gorontalo
Evi Hasim, Universitas Negeri Gorontalo
✉ sakinaradjak06@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran tentunya tidak lepas dari yang namanya media pembelajaran, karena pada proses pembelajaran tentunya guru memerlukan satu wadah untuk menyampaikan materi agar mudah dan cepat dipahami oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media cerita bergambar guna untuk kemampuan membaca pada siswa kelas IV. Media cerita bergambar ini merupakan media yang mampu menyampaikan pesan yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Jenis penelitian ini adalah pengembangan (Research & Development) dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Berdasarkan hasil dari validasi oleh para ahli dan pengguna yaitu, memperoleh hasil rekapitulasi nilai rata-rata presentase 94,1% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh guru dan siswa di sekolah dasar. Adapun hasil uji coba terbatas (uji proses) yang dilaksanakan di kelas IV SDN 30 Kota Selatan memperoleh hasil sangat bagus dari siswa. Dari respon siswa terhadap media Cerita Bergambar untuk kemampuan membaca pada siswa mendapatkan skor rata- rata 98% yang dikategorikan sangat baik. Maka penggunaan media cerita bergambar secara signifikan membantu siswa dalam memahami materi bacaan, meningkatkan minat baca, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa dan dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Cerita Bergambar, Kemampuan Membaca

Abstract: Learning is certainly inseparable from the so-called learning media, because in the learning process, of course, teachers need a forum to convey material so that it is easy and quickly understood by students. This research aims to develop pictorial story media for reading skills in grade IV students. This illustrated story media is a medium that is able to convey a simple message and is easy for students to understand. This type of research is development (Research & Development) using the ADDIE development research model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on the results of validation by experts and users, namely, obtained the results of the recapitulation of the average score of 94.1% and was declared very feasible for use by teachers and students in elementary schools. The results of the limited trial (process test) carried out in grade IV of SDN 30 Kota Selatan obtained very good results from students. From the students' response to the Illustrated Story media for reading ability, students got an average score of 98% which was categorized as very good. Therefore, the use of pictorial story media significantly helps students understand reading material, increase reading interest, and facilitate more interactive and interesting learning. This media has been proven to be effective in improving students' reading skills and can be adapted to various learning contexts in elementary schools.

Keywords: Development, Picture Story Media, Reading Ability

PENDAHULUAN

Pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk dengan membuat dan memperbaiki sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat serta berkualitas dan dapat digunakan dengan baik (Qonitah et al., 2020). Pengembangan merupakan upaya yang dilakukan untuk mengembangkan serta meningkatkan kapasitas dan kualitas sesuatu dengan metode tertentu dalam menciptakan mutu yang berkualitas (Hutomo, 2022).

Pengembangan Media pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk menghasilkan satu produk berupa media yang sudah ada maupun yang masih terbaru untuk dikembangkan menjadi media yang lebih berkualitas dan efektif untuk membantu proses pembelajaran (Purnama, 2017). Pengembangan media ini juga dilakukan untuk menambah semangat siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah dikembangkan, siswa akan lebih tertarik dalam menggunakannya.

Pada proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari yang namanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah aspek yang mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran (Salsabila et al., 2020). Pada saat proses pembelajaran, guru tentunya memerlukan satu wadah untuk menyampaikan materi dengan mudah dan cepat dipahami oleh siswa. Media inilah yang merupakan sarana yang tepat untuk membantu guru dalam menjalankan aktifitas pembelajaran (Anshori, 2018). Kata Media (bentuk tunggalnya medium) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi (Yaumi Muhammad, 2017).

Media pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar pelajaran dapat lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa (Arini & Lovisia, 2019). Media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada siswa. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran apakah buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran (Yaumi Muhammad, 2017). Media akan efektif jika digunakan dengan baik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Sebagai seorang pendidik tentunya kita mengharapkan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif. Untuk mencapai hal tersebut, kita perlu satu solusi yang membantu kita dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan media adalah solusi yang tepat untuk mendukung pembelajaran agar berjalan dengan baik dan efektif (Indiani, 2020). Salah satu pendukung keberhasilan dalam pembelajaran adalah dengan tersedianya media pembelajaran (Sari & Liansari, 2023). Karena dengan media pembelajaran akan lebih memperjelas dan lebih memperdalam pemahaman siswa (Akbar, 2020). Media yang digunakan juga harus menarik dan mampu menimbulkan semangat siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai hasil yang memuaskan.

Penggunaan media cerita bergambar adalah media yang tepat dan dapat berperan aktif, membantu siswa dalam pembelajaran, terutama dalam kemampuan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Kesumadewi, Agung, et al., 2020). Media cerita bergambar adalah suatu media yang yang berisi cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, lucu dan menyenangkan sehingga anak menjadi gemar dan senang membaca, sehingga membaca menjadi suatu kebutuhan yang wajib untuk dipenuhi oleh seorang anak (Kesumadewi, Gede Agung, et al., 2020). Media cerita bergambar adalah berupa buku yang di dalamnya terdapat cerita dengan gambar-gambar atau visualisasi yang juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreatifitas berpikir (Hartoto et al., 2023).

Media cerita bergambar ini juga dapat membantu siswa dalam kemampuan membaca. Seperti yang kita ketahui bahwa membaca adalah aspek penting yang harus dimiliki siswa (Anjani, 2024). Bahkan sejak kecil kita sudah diajarkan membaca oleh orang tua, mulai dari pengenalan huruf sampai dengan membaca

kalimat pendek (Shofira, 2022). Membaca adalah kegiatan melihat tulisan dan menganalisis atau mengelola informasi dari apa yang kita baca (Wiyanti, 2023). Membaca adalah proses mentransfer ilmu, karena dengan membaca dapat membuka jendela pengetahuan sehingga dapat menambah dan memperluas wawasasan anak (Handayani & Maknun, 2022).

Kemampuan membaca sangatlah penting bagi siswa, oleh karena itu kemampuan tersebut perlu dilatih dan dididik sejak dini. Kemampuan membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa dalam meraih kemajuan karena dengan kemampuan membaca siswa akan lebih mudah, menggali informasi dari berbagai sumber tertulis (Pramesti, 2018). Kemampuan membaca ini dapat mendukung siswa dalam belajar dengan maksimal di dalam kelas. Hal ini tentunya tidak lepas dari peran guru yang sangatlah besar, yaitu dengan membiasakan siswa untuk membaca dengan baik.

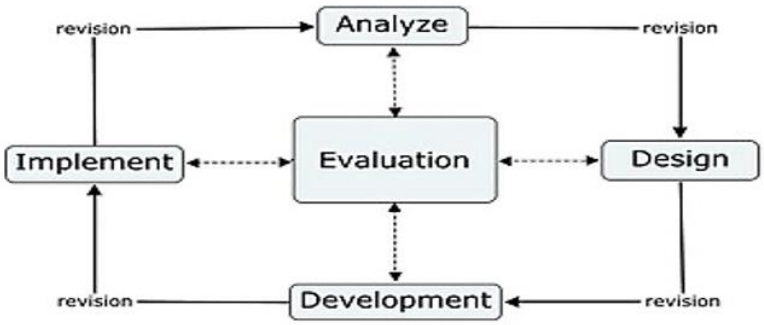
Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 30 Kota Selatan, peneliti menemukan bahwa media yang digunakan belum cukup untuk menarik siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang ada belum memberikan sepenuhnya untuk mengungkapkan kemampuan siswa dalam pembelajaran, terutama kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Membaca bukan hanya sekedar mampu mengerti rangkaian kata pada buku yang dibaca, melainkan dia juga harus memahami dan dapat memproses informasi yang ada dalam buku tersebut.

Peneliti memilih mengembangkan media cerita bergambar sebagai solusi atas permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam hal kemampuan membaca. Media ini menawarkan pendekatan visual dan naratif yang menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih terdorong untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengembangkan media cerita bergambar ini lebih bagus dan menarik lagi dari sebelumnya aga kemampuan membaca siswa kelas IV meningkat.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 30 Kota Selatan Kota Gorontalo dengan waktu penelitian selama 5 (lima) bulan terhitung dari Januari-Mei 2024 kepada siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan penyebaran angket dalam proses pengumpulan data. Sedangkan jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam pengembangan media Cerita Bergambar menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016).

Dalam mengembangkan media cerita bergambar peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan (Lee & Owens, n.d.). Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Prosedur pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1: Tahap Penelitian Model ADDIE

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran seperti Buku bergambar yang di dalamnya terdapat cerita yang dapat menarik siswa dalam membaca. Dalam pengembangan media pembelajaran cerita bergambar ini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis) dengan *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan cerita bergambar ini, antara lain:

1. *Analysis* (analisis)

Dalam tahap analisis bertujuan untuk mengetahui untuk mengetahui masalah yang dialami siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Analisis masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis kebutuhan siswa yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa. Karna berdasarkan hasil wawancara observasi awal bahwa siswa jarang mengunjungi perpustakaan diwaktu istirahat, mereka lebih memilih bermain diluar kelas dibandingkan membaca diperpustakaan. Selain itu peneliti juga menyempatkan diri mengunjungi perpustakaan untuk melihat buku cerita bergambar yang ada didalam perpustakaan tersebut. Peneliti mendapati bahwa buku yang ada dalam perpustakaan tersebut adalah buku cerita yang kurang menarik minat siswa dalam membaca, dari segi covernya dan gambar animasi, warna, bahan buku, yang ada di dalamnya terlihat kurang menarik untuk siswa baca. Selain itu dalam observasi awal peneliti juga menemukan ada 3 siswa yang belum lancar dalam membaca yang artinya siswa tersebut belum mempunyai kemampuan membaca. Selain itu peneliti juga menemukan dalam observasi awal peneliti mendapati bahwa siswa kelas IV lebih menyukai buku cerita bergambar yang di di dalamnya terdapat cerita dan gambar animasi dengan warna yang menarik. Inilah yang menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan media buku bergambar pada kelas IV di SDN 30 Kota Sekatan.

2. *Design* (Desain)

Dalam tahap ini desain pengembangan model ADDIE ini memfokuskan untuk merancang dan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pengembangan desain media pembelajaran cerita bergambar adalah berupa pembuatan buku cerita lalu dikembangkan lebih menarik dari buku cerita yang ada. Cerita dalam media bergambar ini didesain dengan warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa untuk membaca.

Dalam tahap desain peneliti membuat konsep dari cerita bergambar dengan mencari referensi terkait dengan buku cerita bergambar di berbagai tempat, seperti rumah literasi gorontalo sedangkan untuk menentukan *background*, desain dan gambar menggunakan aplikasi canva.

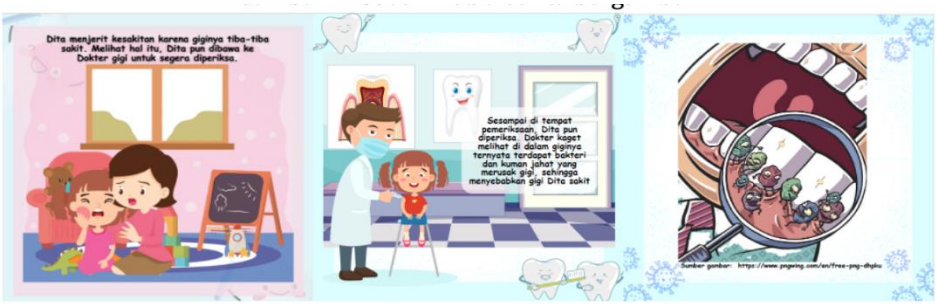
3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, media yang telah dikembangkan akan diuji kelayakan dengan melakukan validasi kepada dosen ahli bahasa, ahli media dan guru selaku ahli pengguna. Tujuan dari validasi media ini adalah untuk menentukan kelayakan, kesesuaian, dan kualitas dari media cerita bergambar.

Kelayakan, kesesuaian dan kualitas dari media menurut ahli media bahwa hasil dari prodak media pembelajaran cerita bergambar memperoleh total nilai 38, termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan memperoleh presentase 95% sehingga masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Sedangkan berdasarkan validasi ahli bahasa bahwa hasil dari prodak ahli bahasa dari cerita bergambar memperoleh jumlah skor 24 yang berarti masuk dalam kategori "Sangat Baik", dengan mendapatkan presentase 100% sehingga masuk dalam kategori "Sangat Layak". Serta berdasarkan validasi ahli pengguna di peroleh hasil dari prodak ahli bahasa dari cerita bergambar memperoleh jumlah skor 88 yang berarti masuk dalam kategori "Sangat Baik", dengan mendapatkan presentase 88% sehingga masuk dalam kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil masukan dan penilaian dari berbagai ahli di atas, maka peneliti melakukan beberapa pengembangan di beberapa bagian media seperti pada cover awal lebih jelas gambarnya, mengunakan ilustrasi gambar yang lebih jelas menggambarkan cerita dalam buku tersebut, dalam cover dimunculkan identitas skripsi, menambahkan pesan moral, diicetak menggunakan kertas yang tahan lama agar penggunaannya lama dan menambahkan daftar pustaka, dan profil penyusun. Adapun hasil akhir dari media cerita bergambar yaitu sebagai berikut.

Gambar 2. Cover media cerita bergambar



Gambar 3. Materi Pentingnya Menjaga Kesehatan Gigi

4. *Implementation* (implementasi)

Dalam tahap ini peneliti melakukan ujicoba terbatas peneliti membagikan cerita bergambar kepada siswa dan meminta siswa untuk membacanya dan sesekali peneliti memperkenalkan cerita bergambar tersebut pada siswa dan terlihat mereka sangat antusias dan tertarik dengan media cerita bergambar tersebut.

Dengan melihat respon siswa yang sangat antusias dan juga melihat kemampuan membaca pada mereka saat maju didepan kelas untuk membaca cerita bergambar ini, menandakan bahwa media cerita bergambar dapat diterima dan layak digunakan untuk kemampuan membaca pada siswa kelas IV SDN 30 Kota.

Setelah selesai, peneliti menjelaskan inti dari pembelajaran. Peneliti juga sedikit mengedukasi kepada siswa untuk mencegah kesehatan gigi sesuai dengan isi dari cerita bergambar, dan juga untuk mulai rajin membaca buku. Peneliti juga menanamkan kepada siswa tentang pentingnya memiliki kemampuan membaca, oleh karena itu harus dibiasakan membaca agar terbiasa sehingga dapat memudahkan siswa dalam setiap proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti membagikan angket respon siswa sebanyak 20 instrumen sesuai dengan jumlah siswa dikelas, dengan angket yang berisi 7 pertanyaan dan siswa memilih pilihan "ya" atau "tidak".

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran Cerita Bergambar yang sudah diuji cobakan dengan mengisi angket respon siswa dengan 7 pernyataan. Hasil angket respon siswa untuk media cerita bergambar memperoleh skor 138, dengan presentase 98% yang berarti media cerita bergambar ini termasuk dalam katergor sangat layak. Untuk lebih jelasknya dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah menurut pendapat anda tampilan awal Cerita Bergambar menarik?	20	
2.	Apakah tampilan media Cerita Bergambar memiliki warna yang menarik?	20	
3.	Apakah teks yang ditampilkan mudah dibaca?	20	
4.	Apakah cerita yang disajikan mudah dipahami?	19	1
5.	Apakah media Cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa?	19	1
6.	Apakah media cerita bergambar ini dapat membuat anda lebih suka dalam membaca?	20	
7.	Apakah animasi dan cerita yang ada dalam media cerita bergambar menarik?	20	
	Skor yang didapat	**138**	**2**

Pembahasan

Media pembelajaran menarik dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran, melalui media gambar dapat memperkuat ingatan anak serta mempermudah pemahaman anak dalam memahami isi cerita (Afnida et al., 2016). Sementara, membaca adalah kegiatan visual untuk mengetahui makna, huruf, dan angka. Dengan membaca, seseorang akan memperoleh informasi dari bacaan yang sudah dibacanya (Purwaningsih, 2020). Cerita bergambar memiliki banyak fungsi bagi perkembangan siswa seperti, kepribadian, moral, bahasa dan kognitif anak. Dalam cerita bergambar banyak hal yang dapat menarik baik dari gambar yang ada pada buku, warna, karakter yang ada dalam cerita, yang menarik akan membuat anak tertarik untuk membaca atau mendengarkan cerita.

Penggunaan media buku bergambar secara efektif menyesuaikan dengan Tingkat siswa, baik dari segi ukuran gambar, detail warna dan penjelasan latar belakang sebagai alat untuk pengalam kreatif, memperkaya fakta dan mengoreksi ketidakjelasan. Buku bergambar dapat digunakan untuk satu tujuan tertentu seperti pengajaran yang dapat memberikan pengalaman terhadap kemampuan membaca siswa. Dalam mengembangkan produk media cerita bergambar ini, peneliti mengambil model penelitian ADDIE yaitu terdapat 5 langkah penelitian (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Dalam tahap pertama adalah Analysis (analisis) yaitu dengan menganalisis masalah yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran. Analisis terbagi atas dua yaitu analisis kebutuhan dan analisis masalah. Analisis kebutuhan adalah menganalisis kebutuhan media yang diperlukan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan analisis masalah yaitu menganalisis masalah- masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru selama proses pembelajaran.

Tahap anlysis ini mecakup beberapa masalah yaitu: (1) keterbatasan sumber belajar; (2) kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru tentang cara yang dapat gunakan untuk mengembangkan media pembelajaran; dan (3) kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Mawanto et al., 2020).

Sehingga dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembealjaran di kelas untuk menemukan beberapa permasalahan yang terjadi. Hal ini dimaksudkan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan menganalisis kebutuhan media yang akan dekembangkan.

Fase kedua adalah fase desain yang berhubungan dengan objek pembelajaran, instrument penilaian latihan dan isinya, analisis subjek, rencana pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran. Pada fase ini harus sistematis dan spesifik. Sistematis berarti metode dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi kumpulan perencanaan strategis untuk mencapai Goal dari sebuah proyek pembelajaran (Sembiring & Arisandy, 2016). Tahap design merupakan tahap merancang produk buku cerita bergambar "Batu Belah Batu Betangkup dengan membuat dialog kategori sangat layak.

Dalam tahap kedua dari penelitian pengembangan ini yaitu design (Design). Setelah mendapatkan hasil dari analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya, peneliti menjadikan hal itu sebagai acuan untuk menuju ke tahap selanjutnya yaitu melakukan design. Langkah awal dari tahap ini peneliti mencari referensi dari berbagai sumber untuk menentukan konsep, warna, background, bentuk dan ukuran dari cerita bergambar yang akan dikembangkan. Proses dari pembuatan media ini peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk desain gambar dan background dari cerita bergambar tersebut.

Tahap selanjutnya yaitu *Development* (pengembangan). Tahap *development* sendiri terdiri dari tiga area, yaitu: *drafing*, *production*, dan evaluasi. *Designer* harus menghasilkan dan memilih materi dan media dan melakukan evaluasi (Sembiring & Arisandy, 2016) serta pada tahap pengembangan memperoleh kategori sangat layak (Apriliani & Radia, 2020).

Pada tahap *development* ini media yang telah dirancang akan dilakukan uji kelayakan dengan melakukan validasi oleh ahli validator yaitu beberapa dosen dan ahli pengguna yaitu guru yang ada pada sekolah tersebut.

Tahap selanjutnya yaitu implementation (implementasi). Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan media Cerita Bergambar dengan judul "Malas Gosok Gigi", untuk kemampuan membaca pada siswa. Tahapan ini

merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan produk pengembangan media pembelajaran yang talah direvisi serta menghasilkan kategori sangat layak (Apriliani & Radia, 2020).

Pada tahap ini, designer harus berperan aktif. Demi menjaga agar produk yang dihasilkan disampaikan secara efektif, *developer* harus terus menganalisis, *redesign*, mempertinggi kualitas produk (Sembiring & Arisandy, 2016). Dengan kata lain, tahap ini ialah tahapan pemakaian perangakat yang talah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya sekolah. Sisi lain, pada tahap implementasi ini merupakan pengujian efektivitas pemakaian perangkat di dalam akiviatas pembelajaran.

Pada tahap ini, designer harus memutuskan dan mengevaluasi apakah masalah yang dihadapi dapat teratasi, apakah objective dapat tercapai, apakah dampak dari program dan pelatihan tersebut dan kebutuhan apa yang diperlukan dalam program dan pelatihan yang akan datang (Sembiring & Arisandy, 2016). Sebagaimana dalam peneitian yang dilakukan oleh (Apriliani & Radia, 2020) serta pada tahap evaluasi memperoleh kategori sangat layak.

Pada tahap evaluasi ini peneliti menyebarkan angket respon siswa untuk mengetahui apakah media ini menarik dan dapat menumbuhkan minat atau rasa suka dalam membaca atau tidak, dan juga dapat mengetahui apakah dengan media ini dapat membuat siswa bisa memiliki kemampuan membaca.

SIMPULAN

Produk yang dikembangkan ini merupakan media pembelajaran Cerita Bergambar yang didesain dengan tampilan menarik. Media ini telah melalui tahap validasi dari para ahli dan juga telah diuji cobakan untuk mendapat respon dari siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukan bahwa produk pengembangan media pembelajaran Cerita Bergambar ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji kelayakan dari media Cerita Bergambar ini yang mendapatkan skor 94,1% dan dapat dikategorikan sangat layak. Respon siswa untuk produk pengembangan media Cerita Bergambar ini mendapatkan skor 98% yang masuk dalam kategori sangat baik. Dalam hal ini produk dari media Cerita Bergambar ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca.

DAFTAR PUSTAKA

Afnida, M., Fakhriah, & Fitriani, D. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(3).

Akbar, S. M. (2020). Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Satukan Tekad Menuju Indonesia Sehat*, *6*(1), 35–42.

Anjani, P. N. N. (2024). *Kemampuan Membaca Puisi Menggunakan Media Komik Strip Pada Siswa Kelas III SDN 1 Jenangan Ponorogo* . IAIN Ponorogo.

Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, *2*(1), 88–100.

Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 994–1003. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492

Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan di SMP Kabupaten Musi Rawas. *THABIEA : Journal of Natural Science Teaching*, *2*(2). https://doi.org/10.21043/thabiea.v2i2.5950

Handayani, N. A., & Maknun, L. (2022). Optimalisasi Gerakan Literasi Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *5*(2), 47–63.

Hartoto, H., Syawaluddin, A., & Nurdewi, N. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital pada Kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Global Journal Basic Education*, *2*(3), 250–261.

Hutomo, K. T. (2022). *Pengembangan Alat Bantu Latihan Untuk Block Dalam Olahraga Bolavoli*. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Indiani, B. (2020). Mengoptimalkan Proses Pembelajaran dengan Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulsel*, *1*(3), 227–232.

Kesumadewi, D. A., Agung, A. A. G., & Rati, N. W. (2020). Model Pembelajaran CIRC Berbantuan Media Cerita Bergambar Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, *8*(2), 303–314.

Kesumadewi, D. A., Gede Agung, A. A., & Wayan Rati, N. (2020). Model Pembelajaran CIRC Berbantuan Media Cerita Bergambar Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, *8*(2), 303–314.

Lee, W. W., & Owens, D. L. (n.d.). Multimedia-Based Instructional Design: In *Pfeiffer*. Pfeiffer.

Mawanto, A., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(1), 424–437. https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.243

Pramesti, F. (2018). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *2*(3), 283. https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16144

Purnama, R. B. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA Pada Materi Usaha dan Energi*. Universitas Lampung.

Purwaningsih, S. (2020). Penggunaan SQ3R dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat. *Dinamika*, *3*(2), 74. https://doi.org/10.35194/jd.v3i2.1002

Qonitah, Z. R., Supiani, T., & Jubaedah, L. (2020). Pengembangan Video Tutorial dalam Materi Rias Fantasi Di Program Studi Tata Rias. *Jurnal Tata Rias*, *10*(1), 1–12. https://doi.org/10.21009/10.1.1.2009

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, *4*(2), 163–173. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605

Sari, N., & Liansari, V. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pop-Up Book terhadap Keterampilan Membaca Nyaring pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 3020–3034. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8163

Sembiring, S. B., & Arisandy, D. (2016). Model Online Learning untuk Perguruan Tinggi menggunakan Pendekatan ADDIE. *Jurnal SIFO Mikroskil*, *17*(1), 29–38. https://doi.org/10.55601/jsm.v17i1.274

Shofira. (2022). Metode Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini. *ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 20–25.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta*. Alfabeta.

Wiyanti, H. (2023). Pengembangan Sarana Pojok Baca untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi Siswa SDN Sisir 04 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, *2*(4), 2130–2151.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Yaumi Muhammad. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *Repository*, *Juni*, 1–21.