



# SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 14 No. 3 September 2024

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



## PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

Dina Maulidiya<sup>1</sup>, Dadan Djuanda<sup>2</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia  
Surel: [dina11maulidya@gmail.com](mailto:dina11maulidya@gmail.com)

### ABSTRACT

The lack of reading comprehension skills in grade II elementary school students is the impetus for this research because reading media has the potential to improve reading comprehension skills. Researchers developed digital picture storybooks as a tool to help students gain reading comprehension to overcome this problem. The purpose of this study is to provide details about the development of picture storybooks that researchers will make, including development design, validation results, and user responses. Design and Development (D&D) using the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE). The resulting product was assessed by 2 material experts, 2 media experts, and 22 student users. The material expert feasibility test received an overall average score of 86.5% with the criteria "very feasible". Then the final results of the media expert feasibility test get an overall average score of 92.5% with the criteria "very feasible". Based on the media trial, user responses were obtained which showed an overall average score of 94.75% with "very good" criteria for picture storybooks as a learning media for reading comprehension that had been developed. This research corroborates the finding that students tend to like digital media (electronic), gadgets, and connected to the internet.

**Keywords:** Illustrated Storybook, Reading Comprehension, Learning Media.

### ABSTRAK

Kurangnya keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas II SD menjadi pendorong penelitian ini karena media baca berpotensi meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Peneliti mengembangkan buku cerita bergambar digital sebagai alat untuk membantu siswa memperoleh pemahaman bacaan untuk mengatasi masalah ini. Tujuan penelitian ini adalah memberikan rincian mengenai pengembangan buku cerita bergambar yang akan peneliti buat, meliputi desain pengembangan, hasil validasi, dan respons pengguna. *Design and Development* (D&D) dengan menggunakan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* (ADDIE). Produk yang dihasilkan dinilai oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 22 siswa pengguna. Uji kelayakan ahli materi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 86,5% dengan kriteria "sangat layak". Kemudian hasil akhir uji kelayakan ahli media mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 92,5% dengan kriteria "sangat layak". Berdasarkan uji coba media, didapatkan respons pengguna yang menunjukkan skor rata-rata keseluruhan 94,75% dengan kriteria "sangat baik" untuk buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran membaca pemahaman yang telah dikembangkan. Penelitian ini menguatkan temuan bahwa siswa cenderung menyukai media digital (elektronik), gawai, dan terkoneksi dengan internet.

**Kata Kunci:** Buku Cerita Bergambar, Membaca Pemahaman, Media Pembelajaran.

Copyright (c) 2024 Dina Maulidiya<sup>1</sup>, Dadan Djuanda<sup>2</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>3</sup>

✉ Corresponding author:

Email : [dina11maulidya@gmail.com](mailto:dina11maulidya@gmail.com)

HP : 0881023030882

ISSN 2355-1720 (Media cetak)

ISSN 2407-4926 (Media online)

Received 11 June 2024, Accepted 24 September 2024, Published 26 September 2024

DOI: <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v14i3.64408>

## PENDAHULUAN

Buku cerita bergambar adalah media cerita berbentuk buku cetak atau digital dengan visual menarik. Proses pengembangan buku cerita bergambar berpedoman pada karakter siswa kelas rendah sekolah dasar. Gambar serta tulisan cerita saling berkaitan sehingga membentuk cerita yang baik. Rothlein & Meinbach (Indriani et al., 2022) menyatakan bahwa “... a picture books use both written text and images to tell the story, and both are equally crucial to the storyline.” Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa teks dan gambar merupakan komponen yang sangat penting dalam buku cerita bergambar. Menurut Huck (Kartika et al., 2023), buku cerita bergambar mempunyai konotasi buku yang menggunakan bahasa dan gambar untuk mengkomunikasikan ide. Tulisan dan gambar (ilustrasi) dalam buku bergambar bekerja sama untuk menyampaikan pesan. *Written picture story books can influence the vocabulary used in science discourse and terms pertaining to ideas* (Tarakçı et al., 2020). Ungkapan tersebut memiliki arti, buku cerita bergambar dapat mempengaruhi kosakata dan istilah yang digunakan dalam wacana sains dan ide. Cerita yang ditulis dengan cara percakapan atau ringan yang memanfaatkan gambar untuk membantu menjelaskan konsep tertentu adalah definisi lain dari buku cerita bergambar (Kartika et al., 2023). Pada uraian tersebut, buku cerita bergambar digunakan untuk media pembelajaran yang membantu dalam pemahaman membaca, khususnya kepada pembaca awal. Materi berisi gambar dan teks yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar adalah pengertian media yang dikembangkan peneliti. Media ini dibuat dengan teks dan gambar sederhana untuk menceritakan sebuah kisah dengan alur cerita

yang telah ditentukan, sehingga memudahkan membaca bagi pembaca awal.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memainkan peranan penting dalam pembelajaran. Pelajaran Bahasa Indonesia berperan menunjang siswa berhasil dalam mata pelajaran lainnya. *Since Reading comprehension is the foundation to all subjects content-area learning, it is essential to academic success* (Smith et al., 2021). Proses pembelajaran dalam Bahasa Indonesia di antaranya kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Menurut Tarigan, membaca merupakan strategi yang digunakan oleh pembaca untuk memilih dan menguraikan makna isi tertulis atau untuk memahami maksud yang ingin disampaikan penulis dengan kata-kata atau bahan tertulis (Harianto, 2020). Pembelajaran membaca pemahaman dilakukan mulai dari kelas rendah sekolah dasar. *Predicted reading comprehension abilities evaluates at the first grade (6–7 years of age) but not the second grade* (Babayiğit et al., 2021). Namun tetap membaca pemahaman dilakukan oleh siswa yang sudah melewati kemampuan membaca permulaan dan sudah membaca lanjut. *Reading comprehension is a difficult skill that calls for strong language fluency in addition to proficient decoding skills* (Bogaerds-Hazenberg et al., 2021). Membaca pemahaman dilakukan untuk mendapatkan informasi agar memiliki kemampuan membaca yang mahir serta membaca menjadi produktif bagi siswa. Kian sering seseorang membaca buku, maka akan semakin mendalam pemahaman yang dimiliki orang tersebut (Riyanti, 2021). Kemampuan pemahaman bacaan yang rendah melatarbelakangi penelitian ini. Ketidakkampuan pelajar masa kini dalam membaca buku. Minat membaca mereka akan

menurun jika mereka menemukan buku besar dan kuat dengan isi yang tidak biasa yang mungkin ditulis dalam bahasa asing (Iswara, 2014). Selain faktor siswa, faktor guru dalam menggunakan, memanfaatkan serta mengembangkan media juga mempengaruhi. Hal ini diperkuat dengan pendapat bahwa beberapa guru masih kurang dalam pengetahuan dan penguasaan media pembelajaran yang inovatif (Sunaengsih et al., 2024).

Mengingat pentingnya pemahaman bacaan untuk keberhasilan akademik, pengembangan media diperlukan dalam pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Hjetland yang menyatakan *given the importance of reading comprehension for academic success* (Hjetland et al., 2020). Membaca pemahaman penting karena berpengaruh terhadap hasil belajar di sekolah. Diperlukan berbagai strategi untuk membuat minat baca siswa meningkat terkhusus pada kemampuan membaca pemahaman. Salah satu caranya dengan mengembangkan media pembelajaran membaca pemahaman mengacu pada karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar. Media yang dikembangkan sudah divariasikan dengan ilustrasi dan tulisan yang tepat dengan karakteristik siswa serta dalam bentuk digital agar lebih fleksibel dan menambah pengalaman membaca siswa. Pengenalan buku digital telah sangat mempercepat penggunaan teknologi dalam pendidikan (Khairrani, 2019). Dengan banyak fiturnya, buku digital adalah media yang sangat berguna bagi pendidik. Buku digital yang dirancang dengan baik merupakan alternatif daripada membaca buku cetak dan jauh lebih efektif (Liman Kaban & Karadeniz, 2021).

Hasil penelitian relevan dengan penelitian ini, Kurniawati dengan hasil

penelitian media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa diperoleh rata-rata *pretest* dan *posttest* meningkat 23,3% (Kurniawati & Koeswanti, 2020). Selanjutnya, dalam artikel Apriliani dkk dengan hasil bahwa sumber belajar buku bergambar dapat meningkatkan semangat membaca siswa di kelas 2 MI dan layak digunakan (Apriliani, Pawestri & Radia, Hoesein, 2020). Dari hasil penelitian sebelumnya, sudah cukup mendukung bahwa pengembangan buku cerita bergambar menjadi media pembelajaran kemampuan membaca, maka peneliti memilih pengembangan buku cerita bergambar sebagai alat untuk mengajar siswa sekolah dasar membaca pemahaman karena dengan gambar dapat mempermudah penyampaian informasi, tokoh, pesan serta isi cerita. Penggunaan media visual dalam pendidikannya dapat membantu kemampuan berpikir anak ini untuk berkembang lebih jauh lagi (Istriawati, 2013).

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka, maka tujuan yang menjadi fokus penelitian adalah (1) mengetahui pengembangan buku cerita bergambar digital sebagai media pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar; (2) mengetahui kelayakan buku cerita bergambar digital sebagai media pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar; (3) mengetahui respons pengguna terhadap buku cerita bergambar digital sebagai media pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan membuat media yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar membaca di sekolah dasar. Metode yang digunakan yakni metode penelitian

pengembangan, peneliti akan membuat buku cerita bergambar digital sebagai hasil akhir produk medianya. Metode pengembangan adalah strategi penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi penggunaannya (Sugiyono, 2013). Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, penelitian ini akan mengembangkan produk yang bisa dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran dalam pelajaran membaca pemahaman sekolah dasar (Wardhani, 2021). Desain penelitian dalam penelitian ini adalah desain dan pengembangan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar atau biasa disebut *Design and Development* (D&D). Paradigma pengembangan ADDIE diterapkan dalam penelitian ini. Ide untuk membuat desain produk pembelajaran berdasar pada model ADDIE yang digunakan untuk meningkatkan kinerja pembelajaran mendasar (Hidayat & Nizar, 2021).

Desain penelitian pengembangan dipilih karena relevan dengan judul penelitian yakni mengenai pengembangan buku cerita bergambar digital sebagai media pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Dengan tujuan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman, dikembangkanlah buku bergambar untuk siswa kelas II sekolah dasar. Buku cerita bergambar digital ini tersedia melalui tautan yang dapat diakses oleh pengguna melalui gawai, laptop atau tv pintar (*smart tv*) serta dapat dilihat dengan tampilan *flipbook*. Hal ini diharapkan akan memudahkan akses siswa terhadap materi dan upaya memperbaiki serta menambah media baca yang sesuai untuk siswa. Partisipan penelitian adalah ahli materi, ahli media, guru dan siswa kelas II salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Validator materi dan validator

media merupakan dosen dan guru yang memiliki kompetensi di bidangnya. Dalam penelitian pengembangan, menggunakan teknik analisis data yakni analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

#### 1) Analisis data kuantitatif

Uji kelayakan produk media dilakukan dengan dua validasi, yakni validasi materi dan validasi media. Skala likert digunakan untuk angket penilaian kelayakan. Kategori penilaian skala likert menurut Sugiyono (2019) tingkat pilihan 5 sampai 1 dengan kategori dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Selanjutnya digunakan rumus berikut untuk mendapatkan perhitungan rata-rata setiap persentase kelayakannya:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X} X 100\%$$

Dengan keterangan:

- P : persentase kelayakan  
 $\sum x$  : jumlah skor keseluruhan  
 $\sum x$  : jumlah skor maksimum

Berikut kriteria yang akan digunakan untuk menentukan hasil validasi setelah data dikumpulkan dan dihitung menggunakan kriteria skala perhitungan dengan nilai memenuhi standar ketercapaian apabila berkisar antara 61% hingga 100% dari seluruh aspek di dalam lembar angket ahli materi dan ahli media, maka dianggap layak. Produk dianggap tidak layak dan perlu perbaikan penilaian kurang dari 61% (Arikunto, 2010).

#### 2) Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif untuk menggambarkan, mempelajari, dan menjelaskan fenomena tersebut (Syamsudin & Damaianti, 2006). Terdapat tiga tahapan pada analisis data kualitatif penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut (Sari & Wardani, 2021). (1) Reduksi data; peneliti

mengumpulkan informasi, memilih dan berkonsentrasi pada informasi yang dikumpulkan dari setiap tahapan proses pengembangan. (2) Penyajian data; peneliti menyajikan data dengan deskripsi setelah reduksi data terkumpul pada setiap tahap pengembangan. (3) Verifikasi; peneliti membuat kesimpulan mengenai setiap langkah proses pembuatan bahan pembelajaran buku cerita bergambar.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan Media

Peneliti mengembangkan 3 buku cerita bergambar digital dengan tema, alur cerita, penokohan, aspek pengembangan karakter serta pesan yang sudah disesuaikan dengan pedoman pembuatan buku cerita anak dan pusat perbukuan badan standar, kurikulum dan asesmen pendidikan (Kemendikbud Ristek). Pada setiap buku cerita bergambar yang dikembangkan berisi 15 halaman. Adapun hasil dari buku cerita bergambar 3 seri, di antaranya adalah:

#### 1) Tampilan awal (*cover*)

Tampilan awal pada buku ini berisikan tulisan judul cerita, seri berapa dan nama pengembang. Dengan memperhatikan konsistensi, maka untuk tampilan awal ini memiliki jenis *font*, ukuran *font* dan warna yang disesuaikan. Namun, perbedaan hanya terdapat pada gambar atau ilustrasi yang menggambarkan isi cerita tersebut.



Gambar 1. Tampilan *cover* buku

#### 2) Tampilan isi

Tampilan isi buku ini sudah disesuaikan dengan *storyline* yang telah direncanakan pengembang. Setiap narasi/teks cerita akan mengikuti gambar atau ilustrasi yang telah dibuat di aplikasi *canva pro*.



Gambar. 2 Tampilan isi buku

#### 3) Tampilan profil pengembang

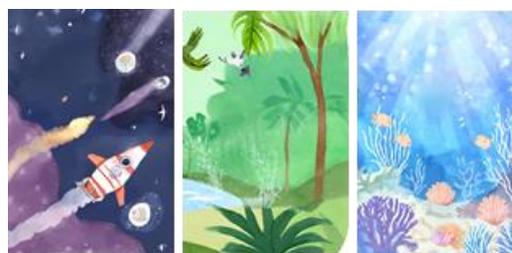
Pada tampilan ini berisi profil pengembang.



Gambar 3. Tampilan profil

#### 4) Tampilan akhir

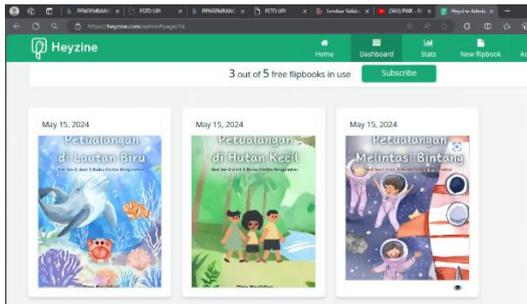
Tampilan akhir ini sebagai penutup atau *cover* belakang buku cerita bergambar. Desain gambar disesuaikan dengan tema setiap seri



buku cerita bergambar.

Gambar 4. Tampilan *cover* akhir

Media yang telah selesai dikembangkan di konversikan ke dalam bentuk buku digital melalui *website Heyzine*.



Gambar 5. Tampilan di Heyzine

Bentuk format akhir dari buku cerita bergambar 3 seri ini adalah poster yang ditautkan (*hyperlink*) dengan 3 buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. Dibandingkan dengan buku cetak, buku digital dapat disebarluaskan secara lebih mudah, baik melalui media seperti website, kelas maya, email dan media digital yang lain (Khairrani, 2019).

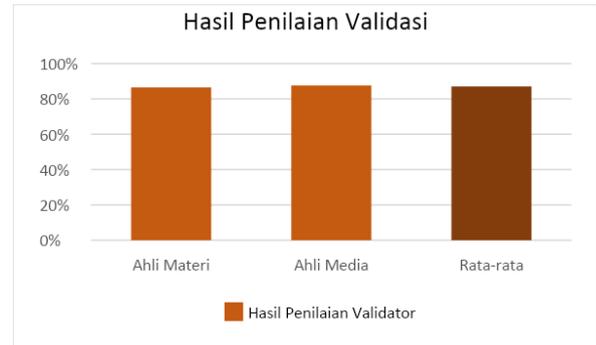


Gambar 6. Poster Buku

Berikut tautan poster buku cerita bergambar [BUKU CERGAM DIGITAL](#).

## 2. Kelayakan Media

Kelayakan media yang di kembangkan yakni buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar, maka selanjutnya produk di validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berikut diagram hasil validasi penilaian dari ahli materi dan ahli media:



Gambar 7. Diagram Hasil Penilaian Validasi

Hasil analisis penilaian langsung dengan rincian sebagai berikut validasi ahli materi I, dilakukan sebanyak satu kali validasi. Pada validasi ini diperoleh skor keseluruhan 61 dengan presentasi 81%. Validasi oleh ahli materi II diperoleh skor keseluruhan 69 dengan presentasi 92%. Maka, hasil rata-rata validasi ahli materi diperoleh skor 65 dengan presentasi 86,5% yang berarti buku cerita bergambar mendapat tingkat kevalidan “sangat valid” dan kriteria kelayakannya “tidak revisi”. Kemudian, validasi ahli media I dilakukan sebanyak dua kali validasi dengan rata-rata skor keseluruhan 73,5 dengan presentasi 77%. Validasi ahli media II diperoleh skor keseluruhan 94 dengan presentasi 98%. Maka, hasil rata-rata validasi oleh ahli media diperoleh skor keseluruhan 83,75 dengan presentasi 87,5% yang berarti buku cerita bergambar mendapat tingkat kevalidan “sangat valid” dan kriteria kelayakannya “tidak revisi”. Berdasarkan hasil validasi, kelayakan buku cerita bergambar dinyatakan valid serta layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

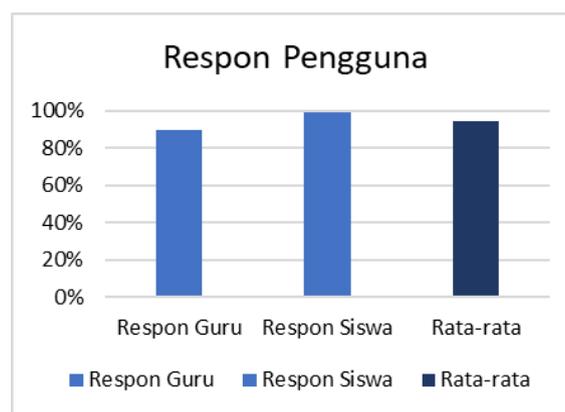
## 3. Respons Pengguna

Selanjutnya tahap pelaksanaan (*implementation*), dilakukan uji coba produk buku cerita bergambar yang sudah dinyatakan layak dan bisa digunakan. Diperlukan

evaluasi segera setelah dilakukan penggunaan media pembelajaran (Setiawan, 2022). Uji coba media dilakukan kepada 22 siswa kelas II sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Tahapan uji coba ini dilakukan dengan berbantuan sarana pendukung berupa tv pintar (*smart tv*) yang ada di kelas tersebut. Penerapan pembelajaran berbasis digital juga harus didukung oleh infrastruktur yang mendukung apalagi masih banyak diluar sana, yang belum dapat akses teknologi yang mudah (Kuntari, 2023). Setelah seluruh siswa membaca dan melihat ke-3 seri buku cerita bergambar, peneliti menguji pemahaman membaca siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan pemahaman berdasarkan buku dan siswa langsung menjawab secara lisan. Selanjutnya, siswa menjawab beberapa pertanyaan pemahaman dengan cukup yakin dan benar. Teknik penilaian membaca pemahaman menurut Djuanda (2013) bahwa membaca materi akan membantu mempersiapkan diri untuk tes pemahaman. Sediakan lima hingga sepuluh pertanyaan terkait bacaan. Pertanyaan dapat berupa literal, inferensial, evaluatif, dan apresiatif. Hal ini juga sejalan dengan Iswara (2016) bahwa menulis ulang teks yang telah dibaca siswa adalah salah satu teknik untuk menilai kemampuan membaca teks. Setelah selesai mengetahui kemampuan pemahaman membaca siswa, peneliti memberikan lembar angket respons siswa terhadap media buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. Saat uji coba dilakukan, siswa sangat senang bahkan siswa sangat semangat untuk membacanya lagi di rumah dan meminta peneliti untuk mengirim tautan media buku cerita bergambar pada grup kelas yang mereka miliki.

Respons dari sudut pandang pengguna terkait buku cerita bergambar sebagai media

pembelajaran membaca pemahaman, didapatkan melalui uji coba luas menggunakan angket. Uji coba luas dilakukan dengan menyertakan 22 siswa kelas II sekolah dasar. Menyesuaikan dengan kondisi pengguna yang merupakan siswa kelas II sekolah dasar, maka pengisian angket respons diisi langsung setelah uji coba media. Siswa diberikan lembar angket respons dengan jawaban ya atau tidak. Selain siswa sebagai pengguna, guru kelas juga memberikan respons berupa penilaian buku cerita bergambar yang telah dikembangkan dengan aspek penilaian yang disesuaikan. Berikut diagram batang hasil respons guru dan respons siswa.



Gambar 8. Diagram Hasil Penilaian Validasi

Hasil respons pengguna didapatkan dari respons guru dan respons siswa. Skor penilaian guru dengan persentase 90% dan respons siswa menunjukkan skor dengan persentase 99,5%. Maka didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 94,75% yang berarti buku cerita bergambar termasuk kriteria “sangat baik”.

Terakhir yakni evaluasi (*Evaluation*), dilakukan evaluasi terhadap hasil ujicoba luas dengan dua puluh dua orang siswa. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menentukan apakah media yang diproduksi dapat memenuhi tujuan yang ditetapkan atau tidak

(Sukiman, 2012). Selain itu, evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan, menelaah, serta mengevaluasi guna menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya (Sembiring et al., 2022). Saat mengujicobakan media, ditemukan beberapa hal yang menjadi catatan evaluasi dalam penggunaan buku ini. Pertama, saat uji coba peneliti sedikit kesulitan pada cara operasional buku cerita bergambar. Peneliti kesulitan mengakses tautan saat akan membuka *website heyzine* karena jaringan internet sekolah yang kurang stabil yang mengakibatkan siswa menunggu. Meskipun teknologi dan internet memberikan banyak manfaat, tidak semua siswa memiliki akses yang sama. Kedua, saat ujicoba dilakukan peneliti menggunakan *smart tv* yang tentunya tidak semua siswa di kelas bisa melihatnya dengan jelas khususnya siswa yang duduk di belakang. Pengaturan tempat duduk tertentu akan berdampak pada di sebelah mana interaksi pembelajaran akan lebih dominan (Habibi, 2019). Ketiga, karena menggunakan tv pintar layar sentuh maka siswa diminta maju ke depan kelas untuk menggeser layar ke halaman berikutnya. Terakhir, saat uji coba dilakukan, sebagian siswa kelas II ini membaca secara nyaring sehingga kelas cukup riuh, suara antarsiswa bertabrakan, dan sedikit mengurangi fokus membaca siswa. Hal ini tidak relevan dengan teori membaca pemahaman yang mendorong siswa untuk membaca dalam hati, tidak bersuara yakni aktivitas membaca dengan mengandalkan ingatan visual (*skemata, bottom-up, top-down*) (Sembiring et al., 2022).

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa media yang sudah dikembangkan yakni buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar dikatakan sebagai produk

media pembelajaran dengan kriteria sangat baik. Media sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan dan memperlancar proses dan hasil pembelajaran dengan memberikan pesan dan informasi yang lebih jelas (Fadilah et al., 2023). Buku cerita bergambar tentunya membantu memperjelas penyajian pesan pada cerita dan memperlancar proses dan hasil membaca pemahaman. Dengan pengembangan, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyajikan yang menarik dan mudah dipahami kepada siswanya (Hasan et al., 2021). Pengembangan media yang dilakukan tentunya dilatarbelakangi analisis masalah dan kebutuhan yang telah dilakukan di awal penelitian, hal ini sebagai upaya memperbaiki dan menambah media baca yang diperlukan. Penting bagi pendidik untuk memiliki informasi dan kemampuan untuk memilih metode pengajaran yang efektif. Salah satu pendekatannya adalah dengan menggunakan media pendidikan (Rohani, 2020).

## SIMPULAN

Beberapa simpulan dari penelitian pengembangan media buku cerita bergambar digital ini adalah sebagai berikut. (1) Penelitian pengembangan dilaksanakan dengan desain penelitian D&D dengan model ADDIE sehingga menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar digital dengan berpedoman pada panduan penulisan buku cerita anak yang memperhatikan dan disesuaikan dalam segi karakteristik anak dengan kesesuaian aspek isi materi, kesesuaian bahasa, kesesuaian ilustrasi, kesesuaian usia dan tingkat perkembangan, serta aspek keterbacaan. Buku cerita bergambar digital juga dikembangkan sebanyak tiga seri agar media baca ini beragam dan bervariasi. Buku cerita

bergambar ini dikonversikan ke dalam bentuk buku digital melalui *website Heyzine*. Bentuk format akhir dari buku cerita bergambar 3 seri ini adalah poster yang ditautkan (*hyperlink*) dengan 3 buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. (2) Kelayakan produk buku cerita bergambar digital divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Penilaian langsung yang dilaksanakan sebanyak dua putaran oleh validator media I menghasilkan nilai dengan kategori “Sangat Valid” serta dapat digunakan setelah melakukan revisi. Penilaian langsung dilaksanakan satu putaran validator materi I, II dan validator media II menyatakan bahwa kelayakan media termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid” serta dapat digunakan tanpa revisi. (3) Respons siswa pengguna dan guru terhadap media yang dikembangkan pada uji coba luas ini menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dalam aspek tujuan media, manfaat media, aksesibilitas, potensi pakai ulang (*reusability*), kualitas dan tampilan media serta efektivitas media. Persentase skor keseluruhan hasil uji coba memiliki rata-rata yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik” dalam penggunaan buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. Respons siswa yang positif menguatkan temuan bahwa siswa cenderung menyukai media digital (elektronik), gawai, dan terkoneksi dengan internet.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Apriliani, Pawestri, S., & Radia, Hoesein, E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 995–1003.
- Babayigit, S., Roulstone, S., & Wren, Y. (2021). *Linguistic comprehension and narrative skills predict reading ability: A 9-year longitudinal study*. *British Journal of Educational Psychology*, 91(1), 148–168. <https://doi.org/10.1111/bjep.12353>
- Bogaerds-Hazenberg, S. T. M., Evers-Vermeul, J., & van den Bergh, H. (2021). *A Meta-Analysis on the Effects of Text Structure Instruction on Reading Comprehension in the Upper Elementary Grades*. *Reading Research Quarterly*, 56(3), 435–462. <https://doi.org/10.1002/rrq.311>
- Djuanda, D. (2013). *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hariato, E. (2020). *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa*. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Bandung: In Tahta Media Group.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hjetland, H. N., Brinchmann, E. I., Scherer, R., Hulme, C., & Melby-Lervåg, M. (2020). *Preschool pathways to reading comprehension: A systematic meta-analytic review*. *Educational Research Review*, 30 (December 2018), 100323. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100323>
- Indriani, E., Sabri, T., & Kartono, K. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3), 1–10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.5328>

- Iswara, P. D. (2014). *Teknik Membaca Buku Dengan Membuka-Buka Buku*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.859>
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 76–86. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>
- Khairrani, A. (2019). *E - Book Sebagai Media Pembelajaran di Masa Depan*. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta*, 5–6. <https://core.ac.uk/reader/199666880>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>
- Liman Kaban, A., & Karadeniz, S. (2021). *Children's Reading Comprehension and Motivation on Screen Versus on Paper*. *SAGE Open*, 11(1). <https://doi.org/10.1177/2158244020988849>
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 175–184. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/mfyhe>
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Setiawan, U. (2022). *Media Pembelajaran Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar*. Bandung: In Widina Bhakti Persada Bandung.
- Smith, R., Snow, P., Serry, T., & Hammond, L. (2021). *The Role of Background Knowledge in Reading Comprehension: A Critical Review*. *Reading Psychology*, 42(3), 214–240. <https://doi.org/10.1080/02702711.2021.1888348>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. In P. D. Sugiyono (Ed.), *Alfabeta*, CV (19th ed., Issue April). Bandung: Alfabeta.
- Sunaengsih, C., Djuanda, D., Syahid, A. A., & Juneli, J. A. (2024). *Peningkatan Pemahaman Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Pada Implementasi Kurikulum Merdeka*. *Batoboh: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(2), 163–169.
- Tarakçı, Ö. Y., Keleş, S., & Kölemen, E. B. (2020). *Preschool teachers' science talks during picture storybook telling*. *Journal of Baltic Science Education*, 19(6), 940–953. <https://doi.org/10.33225/jbse/20.19.940>
- Wardhani, K. E. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Pada Tema Diriku*. *Undergraduate Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG.*, 7, 30–31.