SCHOOL EDUCATION JOURNAL
PGSD FIP UNIMED

Volume 14 No. 3 September 2024

The journal countains 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 MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MATERI FABEL SISWA KELAS 2

Fatma Nurhidayah[1], Shofi Nur Amalia[2], Khoirul Wafa[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial,
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar[123]
Surel: *Fatmanurhidayah45@gmail.com*

ABSTRACT

The research aims to develop an augmented reality-based comic book environment to improve literacy in elementary school students. This research used the ADDIE development model and was conducted on 22 grade 2 students at SDN Sumberingin 04. Data collection techniques used include observation, questionnaires and documentation. Data analysis includes analysis of validity, effectiveness and media attractiveness. The validation results illustrate that the augmented reality-based picture storybook media is very valid, with a percentage of 89.5% for media expert validation, 91% for material expert validation, and 90% for language expert validation. In the effectiveness test, the teacher's response showed a percentage of 100%, which means it was very effective. Meanwhile, the attractiveness test through student responses also showed a percentage of 100%, which is included in the very attractive category. The reliability of student responses was calculated using SPSS with a Cronbach alpha value of 0.773. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the augmented reality-based picture story book media developed is suitable for use as a learning medium to increase the desire for reading literacy in elementary school students. It is hoped that this media development will be able to provide positive assistance in efforts to improve the quality of learning and students' literacy skills.

Keywords: *Ilustrated story books, Augmented Reality, Fables, Development Research.*

ABSTRAK

Penelitian memiliki tujuan guna mengembangkan lingkungan buku komik berbasis augmented reality untuk meningkatkan literasi pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan dilakukan pada siswa kelas 2 SDN Sumberingin 04 sebanyak 22 orang. Teknik mengumpulkan data yang dipakai meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data mencakup analisis kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media. Hasil validasi menggambarkan jika media buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* sangat valid, dengan persentase 89,5% untuk validasi ahli media, 91% untuk validasi ahli materi, dan 90% untuk validasi ahli bahasa. Pada uji keefektifan, respon guru menunjukkan persentase 100% yang berarti sangat efektif. Sementara itu, uji kemenarikan melalui respon siswa juga menunjukkan persentase 100%, yang termasuk kategori sangat menarik. Reliabilitas respon siswa dihitung menggunakan SPSS dengan nilai *cronbach* alpha 0,773. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan jika media buku cerita bergambar berbasis augmented reality yang dikembangkan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk menaikkan keinginan literasi membaca pada siswa sekolah dasar. Pengembangan media ini dinantikan mampu memberikan bantuan positif dalam usaha menaikkan kualitas pembelajaran dan kemampuan literasi siswa.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, *Augmented Reality*, Fabel, Penelitian Pengembangan.

Copyright (c) 2024 Fatma Nurhidayah[1], Shofi Nur Amalia[2], Khoirul Wafa[3]

✉ Corresponding author :
Email : *Fatmanurhidayah45@gmail.com*
HP : 085606517369

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)
ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 10 June 2024, Accepted 25 September 2024, Published 27 September 2024

DOI: https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v14i3%20SEP.60418

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki latar belakang yang panjang dan kompleks, berkembang seiring evolusi masyarakat. Awalnya, pendidikan cenderung informal dilakukan melalui pengalaman sehari-hari dan tradisi lisan. Dengan berjalannya waktu muncul lembaga formal seperti sekolah dan universitas. Pendidikan semakin terstruktur dengan sistem tingkat, kurikulum, dan standar. Pendidikan menurut (M.iqbal, 2022) Pendidikan disebut suatu upaya sistematis dan terencana untuk memperlancar pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang mendukung bagi peserta didik untuk memajukan keterampilannya. Hal ini mencakup dimensi spiritual, pengendalian diri, dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat, warga negara, dan individu terpelajar. Sepanjang proses pendidikan, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan pribadi untuk memperoleh kekuatan mental, menguasai diri dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat, negara, dan bangsanya. Kurikulum merdeka menurut (Kemendikbudristek, 2022) adalah Kurikulum yang beragam dapat membantu siswa mengoptimalkan waktunya untuk memperdalam konsep dan memperkuat keterampilannya. Dengan menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran di seluruh kurikulum, siswa mempunyai kesempatan untuk fokus pada minatnya sekaligus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang lebih dalam. Hal ini mampu menjadikan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif yang membuat siswa mungkin dalam meraih potensi maksimalnya. Kurikulum ini menekankan pemberdayaan siswa, peningkatan kreativitas, dan pengembangan karakter untuk menjawab kompleksitas perubahan sosial dan ekonomi. Kurikulum merdeka bertujuan untuk memberi sekolah lebih banyak kebebasan dalam mengembangkan kurikulum sesuai kebutuhan lokal dan karakteristik siswa, sehingga dapat lebih relevan dan memberikan manfaat konkret bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi pada tanggal 20 November 2023 yang dilakukan di SDN Sumberingin 04, jumlah siswa kelas 2 sejumlah 22 siswa. Dalam pembelajaran siswa kelas 2 sebanyak 21 siswa yang suka membaca, siswa menyukai pembelajaran secara tanya jawab, menulis, dan mewarnai. Selain itu, 1 siswa sering menhadapi tantangan literasi yang melibatkan kesulitan dalam memusatkan perhatian pada kegiatan membaca, mengikuti instruksi, dan kurangnya keterlibatan dalam aktivitas literasi. Berkurangnya literasi membaca pada siswa melibatkan perubahan tren membaca, pengaruh media digital, kurangnya akses terhadap bahan bacaan berkualitas, berkurangnya dukungan lingkungan untuk mengembangkan kebiasaan membaca. Dengan adanya literasi tersebut siswa lebih berminat dalam membaca serta terbiasa untuk membaca.

Oleh sebab itu, peneliti membuat pengembangan media buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* agar proses belajar di kelas lebih tertarik dalam membaca dan meningkatkan literasi baca di kalangan anak SD yang masih rendah. Buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* menggunakan bantuan alat elektronik handphone maupun laptop yang akan memunculkan gambar secara berdimensi 2D maupun 3D yang memberi pengalaman nyata. Adanya media tersebut siswa akan lebih berminat dalam membaca serta

semangat dalam proses pembacaan.

Teknologi *augmented reality* memanfaatkan teknologi yang memadu padankan objek virtual dengan dunia nyata, pengguna berinteraksi dengan informasi digital yang ditempatkan dalam konteks lingkungan fisik. Penelitian sebelumnya yang dilaksanakan Zilfa, (2021) Penelitian yang mempunyai judul "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" menunjukkan efektivitas media buku cerita bergambar guna meningkatkan minat membaca siswa. Tujuannya adalah untuk mengerti sejauh apa minat baca siswa ketika menggunakan media buku cerita bergambar ketika kegiatan literasi di area kelas. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan berhasil untuk menaikkan motivasi siswa dalam membaca. Perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu siswa lebih fokus pada cerita dongeng fabel, kebanyakan penelitian sebelumnya hanya menggunakan buku cetak serta mudah sobek.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) dipakai saat melaksanakan penelitian ini. Menurut Sugiyono (2017), metode R&D ialah metode yang dimanfaatkan untuk mengembangkan penelitian dan meneliti validitas suatu barang buatan. Dalam lingkup penelitian ini, metode R&D digunakan untuk membuat dan menguji validitas media cerita bergambar menjadi produk pembelajaran yang diterapkan untuk menstimulus minat literasi siswa. Peneliti melakukan penelitian bersifat analisis kebutuhan dengan tujuan mendesain pembelajaran, kemudian dibuat dan diuji efektivitasnya. Kegiatan pengujian ini dilakukan berkali-kali sesuai dengan tahapan ADDIE sehingga memperoleh media pembelajaran yang praktis, efektif, dan efisien. Tahapan model ADDIE adalah seperti berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

   Tahap penelitian ini, yakni identifikasi beberapa masalah yang sedang ada di lingkungan sekolah khususnya pada saat prosedur pembelajaran berlangsung. Analisis ini mencakup kebutuhan, kurikulum, dan analisis karakter siswa.
2. Perancangan (*Design*)

   Tahap perancangan ini merumuskan tujuan pembelajaran, analisis materi pembelajaran, analisis sumber belajar, dan penentuan media yang menunjang pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti, maka peneliti memiliki gambaran terkait pengembangan media buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* yang mampu menarik siswa.
3. Pengembangan (*Development*)

   Tahap pengembangan merupakan produk yang mungkin dikembangkan. Media buku cerita bergambar yang biasanya memakai buku cetak, dalam proses pengembangan menjadi media visual yang dibuat berdimensi 2D dan 3D dapat dilakukan dengan menggunakan assemblr edu. Setelah produk selesai dikembangkan adapun langkah yang akan dilakukan terhadap pengembangan media tersebut yakni uji keefektifan dan uji kemenarikan media oleh para ahli.
4. Implementasi (*Implementation*)

   Berada pada tahap implementasi dilaksanakan, media buku cerita

p-ISSN : 2355-1720
e-ISSN`: 2407-4926

bergambar berbasis *augmented reality* telah dinyatakan efektif oleh para ahli materi, media, bahasa dan dosen pembimbing. Kemudian dilakukan proses pembelajaran memanfaatkan buku cerita dengan gambar berbasis *augmented reality* dan pemberian angket guna mengukur kemenarikan media setelah proses pembelajaran. Adanya angket tersebut peneliti dapat mengetahui apakah media tersebut layak digunakan, apabila tidak layak digunakan peneliti melakukan revisi ulang pada media tersebut.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

   Tahap evaluasi ini peneliti mengerjakan revisi pada media buku cerita yang terdapat gambar yang selesai dikembangkan berdasarkan validasi oleh para ahli materi, media dan bahasa. Hal ini dikatakan efektif jika 22 siswa melakukan uji coba dari 18 anak mudah melakukan dan dapat menarik perhatian siswa, serta anak memahami cerita di dalamnya. Sedangkan, 4 anak yang belum terlihat hasilnya maka 4 anak tersebut belum dikatakan mampu menggunakan media tersebut karena di bawah rata-rata dan dapat dikatakan belum efektif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk pengembangan yang diciptakan ketika penelitian berbentuk media buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* untuk siswa kelas 2 SD. Penelitian memakai model ADDIE yaitu dimulai dari beberapa urutan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

   Hasil tahapan analisis menunjukkan bahwa penggunaan media yang sangat monoton, materi pembelajaran dijalankan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan sesi penugasan, adanya siswa hiperaktif, sehingga siswa dituntut untuk lebih banyak membaca karena kurangnya literasi membaca. Kejadian seperti ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2. Desain (*Design*)

   Hasil tahapan desain yaitu perancangan bentuk buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* yakni langkah untuk menentukan halaman, komposisi warna, komposisi font, dan tata letak. Pada media buku cerita bergambar bermula menggunakan aplikasi canva untuk mempermudah penyusunan tata letak font dan background. Selanjutnya, dengan menggunakan aplikasi asemblr untuk menentukan hewan 3D.

3. Pengembangan (*Development*)

   1) Proses pengembangan media buku cerita bergmabar *berbasis augmented reality*.

      (1) Cover depan

      Halaman cover depan terdiri judul, gambar mendukung, dan ditujukan untuk anak SD siswa kelas 2



Gambar 1. Cover depan

      (2) Petunjuk penggunaan dan prakata

      Petunjuk penggunaan digunakan untuk menerapkan langkah-langkah pada buku cerita

bergambar dan prakata yaitu ungkapan hati penulis mengenai proses penulisan hasil karya.



Gambar 2. Petunjuk penggunaan dan prakata

(3) Isi cerita

Pada isi cerita fabel menceritakan tentang persahabatan kucing dan tikus yang awal mulanya musuh dan akhirnya menjadi sahabat.



Gambar 3. Isi cerita

(4) Biodata penulis dan cover belakang

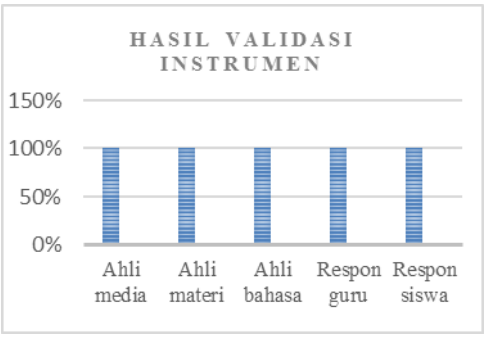
Biodata ini berisikan data lengkap penulis dan cover belakang terdapat scan barcode maupun link disajikan pada penulisan untuk menampilkan aplikasi *augmented reality*.



Gambar 4. Biodata dan cover belakang

2) Hasil Validasi Instrumen

Uji validitas pada penelitian ini menerapkan lembar validasi instrumen. Lembar validasi instrumen milik para ahli media, materi, ahli bahasa, dan responden yang diberi nilai Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd sebagai dosen pembimbing. Kemudian, data dianalisis untuk menghitung valid atau tidak jumlah butir instrumen sebelum dipergunakan guna menskor kevalidan media buku cerita bergambar berbasis *augmented reality*. Berdasarkan hasil uji validitas disajikan dengan grafik sebagai berikut.



Grafik 1. validasi instrumen

Berdasarkan grafik diatas, diketahui penilaian validasi instrumen ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan responden mendapatkan persentase sejumlah 100% Sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan hasil validasi instrumen para ahli mendapatkan persentase total 100% masuk kriteria sangat valid.

Uji validitas respon siswa aspek kemenarikan data yang didapat lalu dianalisis memakai teknik *product moment correlation* dengan berbantuan SPSS. Hasil validasi instrumen respon siswa aspek kemenarikan menggunakan SPSS sebagai berikut.

p-ISSN : 2355-1720
e-ISSN`: 2407-4926

Tabel 1. Hasil validasi aspekkemenarikan SPSS

No.item	Rhitung	Rtabel	Kategori
1	0,719	0,404	Valid
2	0,568	0,404	Valid
3	0,594	0,404	Valid
4	0,568	0,404	Valid
5	0,627	0,404	Valid
6	0,568	0,404	Valid
7	0,627	0,404	Valid
8	0,683	0,404	Valid

Berdasarkan tabel diatas, nilai r hitung ≥ r tabel, dengan tingkat sesuai 5% dari 22 responden jadi 8 jumlah pertanyaan dikatakan valid dapat dipergunakan untuk mengukur ketertarikan siswa kepada media buku cerita dengan gambar berbasis *augmented reality*. Uji reliabilitas instrumen memasukkan rumus *Alpha Cronbach* dapat diamati pada tabel seperti berikut.

Tabel 2. Hasil Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,773	8

Sesuai tabel intepretasi nilai *Cronbach Alpha* (0,773) > 0.6 termasuk pada taraf tinggi. Instrumen dibilang reliabel digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

3) Hasil Validasi Produk

(1) Hasil validasi produk ahli media

Media dinilai oleh Ibu Ervin Nuriani, M.Pd, sebagai dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Analisis data memperoleh total 89.5% dari validasi ahli media dan masuk kategori sangat valid.

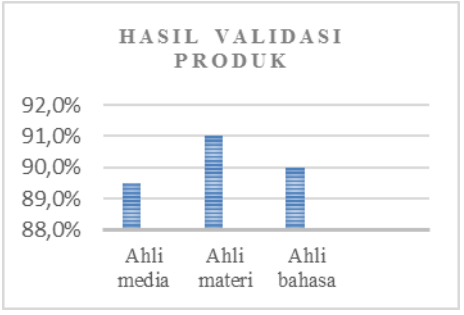
(2) Hasil validasi produk ahli materi

Materi dinilai oleh Bapak Moch Fatih, M.Pd sebaagai dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Analisis data validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91% hingga masuk kategori sangat valid.

(3) Hasil validasi produk ahli bahasa

Penilaian bahasa dilaksanakan oleh Ibu Isna Khuni M,M.Pd, selaku dosen Universitas Nahlatul Ulama Blitar. Analisis data validasi ahli bahasa memperoleh 90% dan terhitung kategori sangat valid.

Dapat disimpulkan bahwa hasil validasi para ahli terkait media buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* dikategorikan sangat valid. Hasil validasi para ahli disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik 2. Hasil validasi produk

4. Implementasi (*Implementation*)

Produk yang selesai didesain dan ditata menjadi media buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* Kemudia di uji dan di coba pada siswa, dan waktu validasi akan diuji kepada siswa oleh para ahli. Langkah pertama yaitu mengajar siswa sesuai panduan modul ajar awal hingga akhir serta guru menampilkan aplikasi tersebut

p-ISSN : 2355-1720
e-ISSN`: 2407-4926

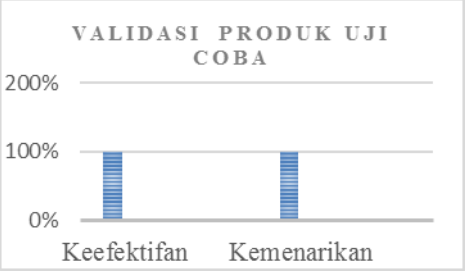
menggunakan laptop dan lcd proyektor. Kedua, siswa diharapkan untuk mengerjakan angket aspek kemenarikan guna menghitung ketertarikan siswa kepada media yang dipergunakan.

1) Hasil respon guru aspek keefektifan

Hasil validasi produk media buku cerita berbasis *augmented reality* yang dilakukan oleh Ibu Farihatus Solihah, S.Pd.I selaku guru kelas 2 SDN Sumberingin 04 dari analisis data memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat efektif.

2) Hasil respon siswa aspek kemenarikan

Siswa melakukan uji coba 22 siswa hasil yang di peroleh dari analisis data mendapat persentase 100% dengan kategori sangat menarik.



Grafik 3. validasi uji coba

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Selesai tahap validasi produk yang dilaksanakan para ahli yakni ahi media, materi, ahli bahasa, dan responden maka dilakukan revisi produk sesuai saran sehingga media jauh terlihat layak di uji coba kepada siswa.

SIMPULAN

Berdasar dari hasil penelitian, disimpulkan jika media buku cerita bergambar yang dikembangkan saat menjalankan penelitian ini dinilai sangat valid dan berhasil untuk menaikkan minat literasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ahli media, materi, dan bahasa memberikan penilaian yang sangat valid, dengan persentase masing-masing 89.5%, 91%, dan 90%. Uji coba keefektifan oleh guru juga menunjukkan hasil yang sangat efektif, dengan persentase 100%. Selain itu, uji coba kemenarikan oleh siswa mendapat persentase 100%, artinya media pembelajaran tersebut dianggap sangat menarik oleh siswa. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar dapat menjadi solusi yang sesuai untuk meningkatkan minat membaca siswa di kelas.

Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa media buku cerita bergambar berbasis augmented reality dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi siswa dalam meningkatkan literasi membaca mereka. Siswa dapat menggunakan media ini dengan mudah dan positif, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi augmented reality, media ini mampu menyajikan konten pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, yaitu siswa membutuhkan akses data atau jaringan wifi agar media ini dapat digunakan dengan lancar. Selain itu, media ini penggunaanya terbatas pada perangkat tertentu seperti smartphone atau laptop. Namun secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bila buku cerita bergambar berbasis augmented reality dapat menjadi solusi yang menjanjikan untuk menaikkan keinginan literasi membaca siswa di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

p-ISSN : 2355-1720
e-ISSN`: 2407-4926

DAFTAR RUJUKAN

Assya, Z. (2021). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.* Jurnal Basicedu, Vol 5, no 6.

Ayu, G. (2022). *Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD*. Jurnal Mimbar Ilmu, Volume 27, Number1.

Cendy Novia, d. (2023). *Pengembangan Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Untuk Aanak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol 14, no 1.

Hasan, A. (2020). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z.* Jurnal Pendidikan, Vol 5, no 6.

M.iqbal, d. (2022). *Kurikulum dan Pendidikan*. Jurnal Pendidikan, Vol. 10,No. 2.

Kemendikbudristek. (2022). *Direktorat sekolah dasar.* Retrieved from *https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka*

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabet.

Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Yusup. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.* Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 17-23.