

Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Zulfa A'yunul Husna, Moh Salimi, Kartika Chrysti Suryandari

Universitas Sebelas Maret
zulfa.1@student.uns.ac.id

Article History

accepted 10/11/2023

approved 25/11/2023

published 31/12/2023

Abstract

The study aimed to: (1) describe the development of story picture media, (2) identify the feasibility of picture story media, and (3) analyze the effectiveness of story picture media. It was Research and Development by ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Data collection instruments were interviews, observations, questionnaires, and tests (pre-test and post-test). The data analysis techniques were quantitative data analysis, qualitative data analysis, and test on the effectiveness of story picture media (n-gain and effect size). The results indicated that: the steps of developed story picture media were: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The story picture media was developed successfully based on the assessment from the experts scoring 88% met acceptable criteria. The n-gain in the experimental class was 78.2% met impressive criteria, the effect size was 1.81 met vast characteristics, and the students' communication skills in the experimental class was higher than in the control class. It concludes that story picture media is appropriate in learning and effective to improve reading comprehension and communication skills to fourth students.

Keywords: *picture story media, reading comprehension, communication.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pengembangan media cerita bergambar, (2) mengidentifikasi kelayakan media cerita bergambar, (3) menganalisis keefektifan penggunaan media cerita bergambar. Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket, dan tes (*pretest* dan *posttest*). Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif, analisis data kualitatif, dan uji keefektifan media cerita bergambar (*n-gain* dan *effect size*). Hasil penelitian yaitu pengembangan media cerita bergambar ini melalui beberapa tahapan antara lain: *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Media cerita bergambar ini berhasil dikembangkan, dibuktikan dengan hasil penilaian dari para ahli yaitu sebesar 88 % dengan kriteria sangat layak, hasil perhitungan *n-gain* pada kelas eksperimen sebesar 78,2 % dengan kriteria sangat efektif, hasil perhitungan *effect size* sebesar 1,81 dengan kriteria sangat besar, dan perbandingan persentase rata-rata keterampilan berkomunikasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada persentase rata-rata keterampilan berkomunikasi pada kelas kontrol. Kesimpulan pada penelitian pengembangan ini media cerita bergambar layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi siswa kelas IV.

Kata kunci: media cerita bergambar, membaca pemahaman, berkomunikasi.



PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang Pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada siswa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulisan (Hidayah, 2015, hlm. 184). Dalam Pendidikan, pelajaran Bahasa Indonesia dikemas menjadi satu pokok bahasan atau topik yang harus dikuasai siswa. Dengan adanya pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengelola, memahami, dan menerapkan keterampilan Bahasa Indonesia, antara lain : membaca, menyimak, menulis, serta berkomunikasi.

Pentingnya menguasai keempat aspek keterampilan berbahasa sesuai kebutuhan abad 21 tidak dapat diragukan lagi. Dalam era digital dan globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa yang komprehensif sangat penting untuk berkomunikasi dengan efektif dan beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Keterampilan berbahasa yang kuat memungkinkan individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan kerja yang multikultural, menjalin hubungan yang kuat dengan orang lain, dan berinteraksi dengan teknologi yang terus berkembang (Savage & Petter, 2017, hlm. 36).

Keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa Indonesia. Menurut Fadila, dkk (2019, hlm 14) membaca adalah kegiatan auditif visual untuk mengetahui makna, huruf, dan angka. Dengan membaca, seseorang akan memperoleh informasi dari bacaan yang sudah dibacanya. Salah satu bidang kompetensi berbahasa yang wajib dikuasai oleh siswa kelas tinggi yaitu membaca pemahaman. Dalam membaca pemahaman, siswa dapat menerima bermacam-macam informasi dengan aktif reseptif. Dengan kata lain, dengan tingkat pemahaman bacaan yang tinggi, siswa bisa memperoleh informasi yang dicarinya dalam waktu yang lebih singkat. Keterampilan membaca pemahaman adalah kunci bagi siswa untuk memperoleh keberhasilan dalam suatu proses Pendidikan. Menurut Joshi, dkk. (2017, hlm. 1601) mengemukakan "*Reading comprehension (RC) systems aim to answer any question that could be posed against the facts in some reference text.*" Artinya sistem membaca pemahaman bertujuan untuk menjawab setiap pertanyaan yang mungkin diajukan terhadap fakta dalam beberapa teks referensi. Membaca sebagai sebuah kegiatan yang kompleks dalam pelaksanaannya terutama dalam pembelajaran, memiliki beberapa tingkatan pemahaman. Keterampilan membaca pemahaman pada siswa bisa tercapai melalui adanya pembinaan serta bimbingan yang intensif dari seorang guru. Guru merupakan seorang pendidik yang mengajarkan siswanya untuk belajar, maka dalam kondisi ini peran guru sangat diperlukan. Menurut Dahlani (2019, hlm. 112) seorang pendidik harus bisa mengorganisasikan sebuah pembelajaran, menyajikan materi ajar dengan memanfaatkan metode pembelajaran tertentu dan menilai hasil belajar siswa. Strategi dan pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran bisa mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Selain membaca, dalam keterampilan bahasa Indonesia siswa harus terampil pula dalam berkomunikasi. Menurut Sartika (2018, hlm. 13) persyaratan kualifikasi yang wajib dicapai dalam Pembelajaran bahasa Indonesia siswa dirancang guna meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa baik secara lisan maupun tulisan, untuk menginspirasi rasa hormat terhadap ciptaan manusia. Standar kualifikasi tujuannya adalah agar siswa dapat mempersiapkan diri untuk situasi multi-global lokal di masa yang akan datang. Guru bisa membantu siswa mengembangkan strategi komunikasi untuk memecahkan situasi kritis yang dihadapi oleh siswa melalui lingkungan sebagai sumber belajar ketika belajar bahasa Indonesia. Halijah (2017, hlm 326) aspek peningkatan kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar memiliki penguasaan kosakata yang banyak yaitu diperoleh dari kegiatan membaca pemahaman, pembelajaran kosakata bahasa Indonesia harus ditingkatkan pada proses

pembelajaran agar siswa bisa meningkatkan keterampilan dan kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara guru kelas 4 SDN 2 Tamanwinangun pada 5 Desember 2022, minat baca siswa kelas IV terhadap bacaan yang disajikan oleh guru masih sangat rendah sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita secara keseluruhan. Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya penggunaan media saat pembelajaran. Penggunaan media bahasa Indonesia hanya sebatas teks bacaan dalam buku saja. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dan menganggap pelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan di kelas adalah pelajaran yang sangat membosankan. Selain keterampilan membaca pemahaman siswa yang tergolong rendah, keterampilan berkomunikasi pada siswa kelas IV juga bisa digolongkan rendah pula. Hal tersebut ditandai dengan kurangnya keberanian siswa untuk menyuarakan pendapatnya di depan umum, tutur kata yang kurang tegas dan kabur, penggunaan terminologi yang rumit dan membingungkan, serta kesulitan dalam pemahaman. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya untuk memaksimalkan kemampuan komunikasi siswa agar siswa Indonesia tidak kalah dengan siswa dari negara lain.

Permasalahan-permasalahan tersebut apabila tidak diatasi, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam kegiatan membaca pemahaman dan berkomunikasi. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca, memahami isi bacaan dan aktif dalam berkomunikasi. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, yaitu salah satunya dengan menggunakan media cerita bergambar.

Menurut teori Piaget, anak-anak yang berusia 7-12 tahun memiliki pemikiran yang berada pada tahap pemikiran operasional konkret (*concrete operational thought*) (Juwantara, 2019, hlm. 27). Pada usia ini anak baru bisa berfikir secara sistematis terhadap benda dan peristiwa konkret. Anak akan mengalami kendala/kesulitan dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, apabila dalam tahap ini guru melakukan kegiatan belajar secara verbal tanpa menggunakan perantara yang konkret. Hal tersebut menjadi dasar bahwa penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta bersifat konkret seperti cerita bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Ayumi & Pristiwati (2021, hlm. 167) 90% siswa kelas tinggi lebih tertarik dengan gambar yang penuh dengan warna dibandingkan teks bacaan yang ada dalam buku. Dalam media cerita bergambar ini elemen yang lebih dominan yaitu gambar dan warna, sehingga dalam hal ini dengan mengamati dan melihat gambar berwarna serta tulisan yang ada dalam cerita bergambar maka siswa bisa tertarik untuk membaca, memahami, menceritakan, serta menyimpulkan isi dari bacaan yang dibacanya.

Dalam hal ini, peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan terhadap salah satu media pembelajaran yaitu berupa media cerita bergambar. Dengan diadakannya pengembangan media cerita bergambar yang dilakukan oleh peneliti, diharapkan mampu menarik minat dan antusias siswa dalam membaca, mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sehingga, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian "Pengembangan Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Berkomunikasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar". Tujuan dari diadakannya penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan pengembangan media cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar, (2) mengidentifikasi kelayakan media cerita bergambar untuk meningkatkan

keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar, (3) menganalisis keefektifan penggunaan media cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini sering dipilih karena menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional (Branch, 2009, hlm. 18).

Tabel 1

Keterangan Tahapan Model ADDIE

Tahapan	Keterangan
A (<i>Analyze</i>)	Tahap analisis ini meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta analisis materi.
D (<i>Design</i>)	Identifikasi rancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
D (<i>Develop</i>)	Memproduksi atau mengembangkan produk media pembelajaran.
I (<i>Implement</i>)	Menggunakan produk atau uji coba produk media yang dikembangkan.
E (<i>Evaluate</i>)	Penilaian atas kelayakan dan keefektifan atas produk yang dikembangkan.

Jenis data dalam pengembangan media pembelajaran yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif ini diperoleh dari angket penilaian oleh ahli validasi, guru, dan siswa mengenai produk yang dikembangkan serta nilai pre-test dan post-test. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan grafis. Validasi materi pada unsur kelayakan isi dan kelayakan penyajian, validasi bahasa merujuk pada unsur kelayakan bahasa, dan validasi media pada unsur kelayakan grafis (Purwono, 2008, hlm. 106). Data kualitatif diperoleh dari: (a) kritik, saran, komentar dari validator, (b) kesimpulan berupa pernyataan kelayakan media, (c) komentar guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis data kuantitatif, analisis data kualitatif, dan uji keefektifan yang meliputi uji *n-gain* dan *effect size*.

Perhitungan uji *n-gain*

Untuk mengetahui seberapa efektif media cerita bergambar yang dikembangkan dapat diperoleh dari skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *N-gain* (Ramdhani, dkk, 2020, hlm. 166) sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{maximum possible skor} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

Kategori dari hasil perhitungan *N-gain* dibagi menjadi empat kategori, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2

Kategori dari perhitungan N-gain

Rata-rata N-gain ternormalisasi	Kategori
0,70 < N-gain ≤ 1,00	Tinggi
0,30 < N-gain ≤ 0,70	Sedang
N-gain ≤ 0,30	Rendah

Perhitungan uji effect size

Untuk mengetahui besarnya skala keefektifan media cerita bergambar dapat diperoleh menggunakan *effect size*. *Effect size* merupakan ukuran signifikansi praktis hasil penelitian berupa ukuran besarnya korelasi suatu variabel terhadap variabel lain (Ariawan, 2013). Menghitung *effect size* menggunakan rumus Cohen's sebagai berikut:

$$d = \frac{M_1 - M_2}{s}$$

dengan:

$$s = \sqrt{\frac{(n^1-1)S_1^2 + (n^2-1)S_2^2}{n^1 + n^2 - 2}}$$

Keterangan:

- d = *effect size*
 M_1 = rerata kelompok eksperimen
 M_2 = rerata kelompok kontrol
 n^1 = jumlah sampel kelompok eksperimen
 n^2 = jumlah sampel kelompok kontrol
 S_1^2 = varians kelompok eksperimen
 S_2^2 = varians kelompok kontrol

Klasifikasi hasil perhitungan *effect size* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3

Kategori dari perhitungan Effect Size

Rata-rata	Klasifikasi
$0,2 \leq d < 0,5$	Kecil
$0,5 \leq d < 0,8$	Sedang
$0,8 \leq d < 1,3$	Besar
$d \geq 1,3$	Sangat Besar

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain eksperimen *nonequivalent control group design*. Desain eksperimen *nonequivalent control group design* merupakan penelitian eksperimen yang kelompok kontrol dan eksperimen tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2017). Untuk memulai, kedua kelompok melakukan *pre-test*. Kelompok eksperimen kemudian mendapat perlakuan (*treatment*) berupa cerita bergambar sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat *treatment* sama sekali. *Post-test* diberikan kepada kedua kelompok untuk mengetahui pengaruh dari adanya *treatment*.

Tabel 4

Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Keterangan :

- O₁ : *pretest* kelompok eksperimen
O₂ : *posttest* kelompok eksperimen
O₃ : *pretest* kelompok kontrol
O₄ : *posttest* kelompok kontrol
X : pemberian *treatment*
- : tidak ada *treatment*

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 124) *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan cara disengaja, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil tidak secara acak tetapi ditentukan sendiri oleh peneliti. Sampel pada penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV SDN 2 Tamanwinangun yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran yaitu berupa media cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Magdalena, dkk (2021, hlm. 4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk memudahkan siswa dalam hal belajar karena media membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (nyata). Pada prinsipnya, media itu dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi yang lebih efisien. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat membantu siswa dalam membaca pemahaman, berkomunikasi, dan mengoptimalkan pembelajaran (Aygub, 2014, hlm. 101).

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran harus bersifat kreatif, inovatif, dan dapat menarik perhatian siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini, media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional (umum), dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam hal ini, guru harus menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret (nyata) agar siswa lebih terbantu dalam memahami materi pembelajaran. Siswa membutuhkan media yang menarik dan inovatif agar dapat menunjang keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan mudah.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membuat proses pembelajaran berjalan efektif. Media dapat mencegah miskonsepsi dalam proses pembelajaran (Astuti, 2018, hlm 3). Media pembelajaran yang inovatif, dan dapat menarik minat siswa, yaitu salah satunya dengan menggunakan media cerita bergambar. Media cerita bergambar adalah suatu bentuk cerita yang disajikan dengan gambar-gambar yang fungsinya mendukung cerita, membantu siswa untuk memahami isi cerita, melatih siswa dalam berkomunikasi yaitu dengan menceritakan kembali isi cerita yang telah dibacanya, serta melatih pikiran kreatif dan imajinatif siswa (Fahyuni & Bandono, 2019, hlm. 14). Dengan dikembangkannya media pembelajaran berupa media cerita bergambar ini bermaksud untuk menarik minat dan antusias siswa dalam kegiatan membaca, mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Pengembangan media cerita bergambar ini menggunakan tahapan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan pengembangan yaitu, analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Proses pengembangan media cerita bergambar dilakukan secara terstruktur dan terarah, mulai dari tahapan pertama hingga tahapan terakhir.

Profil Produk Media Cerita Bergambar Ceria

Gambar 1

Produk Media Cerita Bergambar



- Nama Produk** : Buku Cerita Bergambar “Ceria”
- Deskripsi Produk** : Buku cerita bergambar “Ceria” adalah media pembelajaran yang menggabungkan cerita dan gambar-gambar menarik. Produk ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi siswa melalui pengalaman belajar yang menarik dan inovatif.
- Tujuan Produk** : Tujuan utama produk ini adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, memperkaya keterampilan berkomunikasi lisan dan tertulis, serta merangsang imajinasi dan kreativitas siswa.
- Keunggulan produk**: Keunggulan produk ini meliputi desain yang menarik, cerita disesuaikan dengan pengalaman siswa, fleksibilitas bahasa, kesesuaian dengan kurikulum, dan fokus pada pengembangan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi.

Kelayakan media pembelajaran dapat dilihat dari perolehan nilai oleh ahli validasi (ahli materi, media, dan bahasa), respon guru dan respon siswa melalui angket. Penilaian tersebut mengacu pada aspek kelayakan media pembelajaran menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (Purwono, 2008, hlm. 106) yang mengemukakan bahwa terdapat beberapa acuan dan kriteria dalam penyusunan media pembelajaran berupa buku, komponen tersebut dirinci menjadi empat instrument penilaian yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Akan tetapi, media pembelajaran tersebut harus direvisi terlebih dahulu sesuai dengan kritik, saran, dan komentar dari ahli (materi, media, dan bahasa) sebelum digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil dari kelayakan media pembelajaran yang diperoleh dari ahli validasi materi, media, bahasa, guru, dan siswa dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 3

Rekapitulasi Penilaian Dari Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Bahasa, Guru dan Siswa

No	Penilai	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	89 %	Sangat Layak
2.	Ahli Media	93 %	Sangat Layak

3.	Ahli Bahasa	82%	Sangat Layak
4.	Guru	91 %	Sangat Layak
5.	Siswa	92 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa cerita bergambar yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi yaitu sebesar 89 % dengan kriteria "Sangat Layak", penilaian ahli media yaitu sebesar 93 % dengan kriteria "Sangat Layak", ahli bahasa sebesar 82 % dengan kriteria "Sangat Layak, penilaian guru yaitu sebesar 91 % dengan kriteria "Sangat Layak" dan persentase hasil penilaian dari siswa sebesar 92 % dengan kriteria "Sangat Layak".

Media cerita bergambar yang digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar harus terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel di bawah ini:

Tabel 4

Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Rata-rata nilai <i>pretest</i>	Rata-rata nilai <i>posttest</i>
Eksperimen	69,7	92,1
Kontrol	59,7	76

Berdasarkan tabel 3, bukti keefektifan media cerita bergambar diperkuat melalui uji *n-gain* yaitu untuk mengetahui seberapa efektif media cerita bergambar yang dikembangkan dapat diperoleh dari skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *N-gain* (Ramdhani, dkk, 2020, hlm. 166). Hasil persentase rata-rata uji *N-gain* ternormalisasi pada tabel dibawah ini:

Tabel 5

Hasil Perhitungan Uji *N-Gain*

Kelas	Rata-rata <i>N-Gain</i> Ternormalisasi (%)	Klasifikasi
Eksperimen	78,2	Tinggi
Kontrol	45,7	Sedang

Berdasarkan tabel 4, hasil uji *N-gain* produk media cerita bergambar pada kelas eksperimen yaitu sebesar 78,2% dengan klasifikasi tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan (*treatment*) berupa media cerita bergambar yaitu sebesar 45,7% dengan klasifikasi sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa Kelas IV sekolah dasar.

Bukti keefektifan media cerita bergambar juga dapat dilihat pada hasil uji *effect size*, dimana uji *effect size* ini dilakukan untuk mengetahui ukuran signifikansi praktis hasil penelitian berapa ukuran besarnya korelasi suatu variabel terhadap variabel lain (Ariawan, 2013). Pada uji *effect size* diperoleh nilai sebesar 1,81 dan termasuk klasifikasi sangat besar. Dari perhitungan uji *effect size*, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar.

Selain uji *n-gain* dan uji *effect size*, dalam penelitian ini media cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti efektif pula untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa. Bukti keefektifan tersebut diperkuat dari hasil rata-rata persentase angket keterampilan berkomunikasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung yaitu

pada kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 82,8 % dengan klasifikasi sangat baik, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh persentase sebesar 72,1 % dengan klasifikasi baik. Berdasarkan perbandingan tersebut, persentase rata-rata keterampilan berkomunikasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada persentase rata-rata keterampilan berkomunikasi pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Media cerita bergambar digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena media ini merupakan media visual yang menarik, siswa menjadi antusias, tidak jenuh saat pembelajaran membaca. Untari & Saputra (2016, hlm. 37) mengungkapkan bahwa dengan media cerita bergambar siswa yang belum lancar dalam membaca dapat terbantu dengan adanya gambar berseri dalam cerita bergambar tersebut, sehingga siswa terbantu dalam hal memahami cerita. Media cerita bergambar dapat memusatkan perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran membaca yang dilakukan dapat lebih terfokus. Dengan adanya gambar pada media ini pula dapat membantu siswa dalam hal berkomunikasi yaitu dengan menceritakan kembali cerita yang telah dibacanya (Wahyundari & Handayani, 2021, hlm. 83). Sehingga dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan berkomunikasi pada siswa kelas IV sekolah dasar.

SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian dan pengembangan media cerita bergambar yaitu: (1) Pengembangan media cerita bergambar menggunakan model ADDIE, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. (2) Media cerita bergambar yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket penilaian dari ahli validasi, guru, dan siswa yaitu ahli validasi materi sebesar 89% dengan kriteria sangat layak, ahli validasi media sebesar 93 % dengan kriteria sangat layak, ahli validasi bahasa sebesar 82 % dengan kriteria sangat layak, guru sebesar 91 % dengan kriteria sangat layak, dan dari siswa sebesar 92 % dengan kriteria sangat layak. (3) Media cerita bergambar yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu rata-rata nilai *pretest* 69,7 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 92,1. Sedangkan rata-rata *pretest* pada kelas kontrol yaitu 59,7 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 76. Uji *n-gain* pada kelas eksperimen diperoleh 78,2 % dengan klasifikasi tinggi, sedangkan hasil uji *n-gain* pada kelas kontrol diperoleh 45,7 % dengan klasifikasi sedang. Uji *effect size* diperoleh nilai 1,81 dengan klasifikasi sangat besar. Hasil perbandingan persentase rata-rata keterampilan berkomunikasi siswa kelas eksperimen (82,8%) lebih tinggi dari pada persentase rata-rata keterampilan berkomunikasi pada kelas kontrol (72,1%).

DAFTAR PUSTAKA

- Ariawan, R. (2013). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Visual Thinking Disertai Aktivitas Quick On The Draw untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa. Skripsi UPI Bandung.
- Astuti, F. K., Cahyono, E., Supartono., Van, N. C., Doung, N. Y. (2018). *Effectiveness of Elements Periodic Table Interactive Multimedia in Nguyen Tat Thanh High School. International Journal of Indonesian Education and Teaching. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v2il.951>*
- Aygun, A. (2014). Examination of illustrated story books published between the years for 4-13 age group children in terms of illustration. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15(2), 94-107.

- Ayumi, Y. A., Haryadi., & Pristiwati, R. (2021). Kajian dan Rekonstruksi Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar dalam Menulis Teks Narasi. *Asas : Jurnal Sastra* 10(2), 161-170. <https://jurnal.unimed.ac.id/2021/index.php/ajs/article/view/26317>
- Branch, M. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Bussiness Media, LLC.
- Dahlani, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV Semester 2 SDN Bunisari Kecamatan Jatitunggal Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2018/2019). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 208-218. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/2043/1038>
- Fadila A, T., Hakim, L., & Tabroni, T. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Media Kartu Huruf Pada Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 56/lx Pondok Meja Kecamatan Mestong Kabupaten Muaro Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi). <http://repository.uinjambi.ac.id>
- Fahyuni, E. F & Bandoni, A. (2015). Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Halaqa : Jurnal Kependidikan dan Keislaman* 14(1), 1-17. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1123>
- Halijah. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Think Pair Share. *Jurnal Global Edukasi*, 1(3). <https://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE/article/view/11>
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2) 182-197. <https://doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1291>
- Joshi, M, dkk. (2017). TriviaQA: A Large Scale Distantly Supervised Challenge Dataset for Reading Comprehension. *Jurnal Washington edu*. <https://doi.org/10.18653/v1/P17-1147>
- Magdalena, I., Shodiqoh, A. F., Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Merayu Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains* 3(2), 1-14. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1373>
- Purwono, U. (2008). Standar Penilaian Pelajaran. Diperoleh pada 25 Mei 2023 dari <http://telaga.cs.ui.ac.id/>
- Ramdhani, E. P., Fitriah, K., & Nur, A. N. S., (2020) Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal Research and Technology*, 6(1) 162-167. <https://www.journal.unusida.ac.id/index.php/jrt/article/view/152>
- Sartika, I., Arifudin, Y. F., & Amini, F. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Metode Cantol Raudhoh (Penelitian Di Raudhatul Athfal Waladun Solihun Kecamatan Imbanagara Kabupaten Ciamis). *Tarbiyah al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1015358>
- Savage, T., & Peter, S. (2017). Language Skills and the 21st Century Workforce: Exploring the Gap between Academic Preparation and Workforce Demands. *Journal of Education and Work*, 30(1), 34-50. <https://doi.org/10.1177/2158244019900176>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Untari, M. F. A & Saputra, A. A. (2016) Keefektifan Media Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar* 3(1), 29-39. <http://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2354>

Wahyundari, N. W. S & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(1), 80-88. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36877>