AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam
Vol. 11 No. 2, Desember 2024, pp. 217-228
p-ISSN: 2407-2451, e-ISSN: 2621-0282
DOI: https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a9.2024

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR (BCB) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SD

DEVELOPMENT OF PICTURE STORYBOOK MEDIA (BCB) TO IMPROVE THE BEGINNING READING SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Dayang Lidya Fitriah[1], Zunidar[2]
[1,2]Univeristas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
[1,2]Jl. William Iskandar Ps. V, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara
Email: dayang0306201010@uinsu.ac.id[1], zunidar@uinsu.ac.id[2]

Submitted: 10-09-2024, *Revised*: 29-11-2024, *Accepted*: 26-12-2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Buku Cerita Bergambar (BCB) yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III SD Negeri 1 Kuning Aceh Tenggara. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian yaitu siswa SD Negeri 1 Kuning Aceh Tenggara dengan jumlah siswa 20 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen validitas, instrumen kepraktisan, dan instrumen efektivitas. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli dan diuji coba kepada siswa, menghasilkan skor validasi yang menunjukkan media tersebut sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan antusiasme siswa terhadap media BCB yang meningkatkan keterampilan membaca mereka. Evaluasi siswa menghasilkan skor respon yang mengindikasikan bahwa media ini sangat sesuai dan menarik. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa penggunaan warna cerah, ilustrasi menarik, serta desain berbasis *Canva* efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi membaca. Media yang dikembangkan memenuhi standar pembelajaran bahasa Indonesia dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

***Kata Kunci**: Media Buku Cerita Bergambar, Meningkatkan Keterampilan Membaca*

Abstract

This study aims to develop learning media in the form of Drawing Story Books (BCB) that effectively improve the reading skills of the third-grade students of SD Negeri 1 Kuning, Southeast Aceh. The research method used is research and development with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The study subjects were students of SD Negeri 1 Kuning, Southeast Aceh, consisting of 20 students. Instruments used in this study were validity instruments, practical instruments, and efectivity instruments. The developed media was validated by experts and tested on students for a validation score indicating that the media was feasible. The study's results showed students' enthusiasm for the BCB media, which improved their reading skills. Student evaluation resulted in a response score indicating that this media is appropriate and interesting. This study also revealed that using bright colors, attractive illustrations, and Canva-based designs effectively attracted students' attention and increased reading motivation. The media developed meets Indonesian language learning standards and can be used as a learning aid inside and outside the classroom.

***Keywords**: Drawing Story Book Media, Improving Reading Skills*

How to Cite: Fitriah, D. L., & Zunidar. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar (BCB) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *11*(2), 217-228.

1. Pendahuluan

Makhluk hidup dan pendidikan saling terkait erat karena pendidikan adalah kunci masa depan makhluk rasional dan berpikir. Pendidikan merupakan salah satu wahana peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia, sehingga sangat penting bagi kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara (Rahmadani, Harahap, Ulkaira, Azhari, & Hasibuan, 2024). Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk mendidik siswa untuk masa depan yang lebih baik dengan membimbing, mengajar, dan melatih mereka (Rambe, Putri, Hasanah, Berutu, Putri, & Jaffa, 2023).

Pendidikan merupakan wadah sekaligus lembaga formal yang dibentuk pemerintah untuk melakukan perubahan pada tiga bagian ranah pendidikan yaitu aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik (Ammar & Sirait, 2023). Kemampuan membaca sangat penting dalam budaya yang semakin modern karena banyak informasi disajikan dalam bentuk tertulis dan hanya dapat diperoleh melalui kegiatan membaca. Informasi visual melalui televisi pun tetap memerlukan kemampuan membaca. Keterampilan membaca adalah aset siswa yang paling berharga dalam mengejar pendidikan dan informasi berkualitas tinggi. Permasalahan yang sering dihadapi anak usia sekolah dasar dalam membaca adalah ketika melaksanakan pembelajaran membaca sering kali dihadapkan pada guru.

Keterampilan membaca yang diperoleh pada saat membaca dasar di kelas akan berdampak signifikan terhadap perolehan membaca tingkat lanjut di kelas berikutnya. Salah satu tujuan utama membaca permulaan di kelas rendah adalah untuk mengenal dan membedakan huruf abjad dengan baik, sehingga siswa dapat membaca dengan lancar dan menguasai materi selanjutnya dengan mudah (Fahmi, 2018). Pembelajaran membaca awal memerlukan perhatian yang lebih besar, khususnya dari guru. Pondasi yang tidak kokoh pada tahap ini dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai mata pelajaran di tahap selanjutnya.

Berdasarkan beberapa kajian sebelumnya, rendahnya keterampilan membaca pada siswa kelas rendah telah diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan. Penelitian oleh Agustina, Murniati & Reffiane (2023) mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat baca siswa. Faktor internal meliputi kemampuan membaca, pemahaman makna bacaan, kesulitan membaca, kebiasaan membaca hanya atas perintah guru, jarangnya mencari bahan bacaan sesuai kebutuhan, dan kecenderungan menyelesaikan tugas melalui internet tanpa buku. Faktor eksternal mencakup pengaruh keluarga, kondisi ekonomi, lingkungan sekolah yang kurang mendukung, dan program literasi yang belum berjalan maksimal. Penelitian oleh Hidayat & Nizar (2021) juga mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan membaca siswa. Faktor internal meliputi kurangnya minat belajar, rendahnya rasa percaya diri, dan kesulitan mengenal huruf. Faktor eksternal mencakup tidak pernah menempuh pendidikan di taman kanak-kanak, kurangnya perhatian dan dukungan keluarga dalam membaca, pembelajaran daring yang kurang maksimal, dan rendahnya perekonomian orang tua.

Pengajaran membaca awal di kelas yang lebih rendah dirancang untuk mempersiapkan siswa agar dapat membaca dengan terampil dan lancar, khususnya kelas tiga. Teknik yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi anak dalam membaca adalah menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi mereka. Anak cepat meniru apa yang dilihat dan didengarnya (Syarifah & Yusnaldi, 2023). Anak-anak dapat berkonsentrasi pada pentingnya apa yang mereka baca. Penggunaan media dalam pembelajaran perlu dicermati terutama harus disesuaikan dengan isi yang akan diajarkan

(Wandini, Anas, Damanik, Albar, & Sinaga, 2020). Komik atau cerita bergambar adalah jenis bacaan yang memungkinkan anak-anak membaca tanpa disuruh.

Salah satu contoh nyata yang memperlihatkan permasalahan ini adalah keadaan siswa kelas III SD Negeri 1 Kuning Aceh Tenggara berbeda dengan teman-temannya di kelas berikutnya. Anak-anak kelas III sangat sensitif dan mengikuti banyak pelajaran yang diberikan oleh instruktur. Mereka menganggap guru sebagai panutan. Siswa akan meniru apa yang telah diajarkan gurunya selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru harus mampu menyajikan contoh-contoh pembelajaran yang mudah diikuti oleh siswa agar dapat memperoleh hasil yang diharapkan. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, pesan-pesan tertentu disampaikan dari sumber/media pesan tertentu kepada penerima pesan. Isi pelajaran kurikulum berfungsi sebagai pesan yang ingin disampaikan. Komunikasi tersebut mungkin datang dari seorang guru, seorang murid, atau orang lain. Saluran adalah media guru, dan khalayak yang dituju adalah siswa (Marhamah, 2022).

Pada observasi awal peneliti menemukan bahwa di SD Negeri 1 Kuning Aceh Tenggara banyak anak kelas III yang sudah bisa membaca, namun sebagian besar masih mengeja saat membaca, dan ada pula yang belum bisa membedakan huruf. Peneliti menemukan bahwa penyebab keterlambatan siswa kelas III adalah karena mereka belajar dari rumah pada saat TK, sehingga mengakibatkan pembelajaran yang kurang, khususnya dalam membaca. Jika dibiarkan maka akan berdampak buruk pada proses pembelajaran membaca tingkat lanjut pada tingkat kelas berikutnya. Pembelajaran di kelas III membutuhkan media yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa. Media pendidikan berperan dalam meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa, sekaligus mempermudah perolehan pengetahuan secara lebih efektif.

Pemanfaatan media sangat penting dalam konteks pengajaran dan pendidikan di kelas. Media yang dirujuk dalam konteks ini berkaitan dengan buku cerita bergambar. Lebih lanjut, peneliti mengamati bahwa siswa SD Negeri 1 Kuning Aceh Tenggara menunjukkan antusiasme yang kuat terhadap buku cerita bergambar, namun jumlah buku yang tersedia di sekolah ternyata terbatas. Buku cerita yang disediakan di SD Negeri 1 Kuning Aceh Tenggara lebih banyak menampilkan teks tertulis dibandingkan ilustrasi, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa yang terlalu konsentrasi pada isi teks. Guru biasanya terlibat dalam praktik membaca buku cerita yang ditujukan untuk pengajaran sebelum meminta siswa untuk merangkum dan terlibat dalam sesi tanya jawab. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan membaca lancar karena kurangnya ketersediaan buku cerita bergambar dan beragamnya pilihan cerita dalam buku bergambar yang digunakan pada tahap literasi awal. Kumpulan buku cerita anak-anak yang saat ini dianggap sesuai untuk bahan pengajaran di kelas mungkin tidak mencukupi, menyebabkan ketidaktertarikan siswa yang cepat bosan dengan pilihan yang ada dan secara aktif mencari jenis buku cerita tambahan dari guru mereka. Ketiadaan fasilitas media buku cerita bergambar dapat menghambat implementasi inisiatif literasi membaca. Berdasarkan temuan dan persyaratan yang diidentifikasi melalui observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Kuning, Aceh Tenggara, terdapat kebutuhan akan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak selama proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, hal ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal siswa. Untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa diperlukan suatu media yang dapat memfasilitasi proses tersebut secara efektif, seperti media Buku Cerita Bergambar (BCB). Salah satu cara terbaik untuk

meningkatkan keterampilan membaca adalah dengan mengikuti kegiatan membaca buku cerita bergambar (BCB) (Utomo, 2018; Siswati, 2021). Penelitian oleh Kristina & Jewarut (2024) menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas V SD dapat ditingkatkan dengan media cerita bergambar. Selain itu, Mustamiin (2023) juga mengungkapkan bahwa Penggunaan cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I. Sebagaimana kajian terdahulu tersebut, jika tantangan dalam memperoleh keterampilan membaca tidak segera diatasi, hal ini dapat menyebabkan banyak siswa mengalami hambatan dalam kemahiran membaca mereka. Dimasukkannya alat bantu visual dalam buku cerita bergambar sangat memudahkan retensi dan pemahaman siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar (BCB) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Siswa di SD Negeri 1 Kuning, Aceh Tenggara" dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media Buku Cerita Bergambar (BCB) dapat meningkatkan keterampilan membaca awal siswa di SD Negeri 1 Kuning, Aceh Tenggara.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Pengembangan media pembelajaran cerita bergambar ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE dipilih karena strukturnya yang sistematis dan kemampuannya memberikan dasar untuk menjalankan proses pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari tahap analisis hingga evaluasi (Hidayat & Nizar, 2021). Model ini terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba penelitian terdiri dari siswa SD Negeri 1 Kuningan yang terletak di Aceh Tenggara berjumlah 20 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen validitas, instrumen kepraktisan, dan instrumen efektivitas. Instrumen validitas terdiri dari lembar validasi ahli terhadap produk dan seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen kepraktisan terdiri dari angket respon guru, sedangkan instrumen keefektifan terdiri dari angket respon siswa dan lembar tes tertulis berupa teks bacaan.

Pada tahap analisis, peneliti menentukan kebutuhan dan masalah keterampilan membaca siswa. Mereka juga menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang konsep dan struktur media Buku Cerita Bergambar (BCB) yang akan dikembangkan. Hal ini termasuk menentukan materi, visual, dan metode penyampaian yang tepat. Tahap pengembangan juga mencakup pembuatan dan produksi media BCB berdasarkan desain yang telah dirancang, serta melakukan uji coba awal untuk memastikan bahwa media berfungsi sesuai dengan tujuan. Pada tahap implementasi, media BCB digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan data tentang hasil penggunaan media dikumpulkan. Tahap terakhir, evaluasi, menilai efektifitas media BCB dengan menganalisis data hasil pretest dan posttest, dan mendapatkan komentar dari siswa dan guru tentang bagaimana media dapat diperbaiki.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sumber daya pendidikan, khususnya berupa materi pembelajaran seperti buku bergambar berisi narasi menarik yang

dirancang untuk memikat siswa dan mendorong membaca. Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang dirumuskan oleh Robert Maribe Branch dalam pembuatan alat edukasi narasi visual ini. Model tersebut mencakup lima tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

3.1.1 *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dan guru selama proses pembelajaran. Analisis permasalahan yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan penggunaan pendekatan analisis kebutuhan siswa, khususnya melalui wawancara dengan guru dan siswa. Berdasarkan temuan wawancara observasi awal, diketahui bahwa siswa jarang memanfaatkan perpustakaan saat istirahat, dan memilih untuk melakukan aktivitas luar ruangan di dekat kelas daripada membaca di dalam perpustakaan. Selain itu, peneliti mengalokasikan waktu untuk mengunjungi perpustakaan untuk membaca dengan teliti koleksi buku cerita bergambar.

Para peneliti menemukan bahwa buku-buku yang tersedia di perpustakaan sebagian besar adalah buku cerita yang gagal menarik minat membaca siswa. Kurangnya keterlibatan ini disebabkan oleh faktor-faktor seperti sampul, gambar animasi, warna, dan materi buku, yang dianggap tidak menarik bagi siswa. Selanjutnya, pada observasi awal, peneliti mengidentifikasi tiga siswa yang kurang lancar dalam membaca, yang mengindikasikan adanya ketidakmampuan membaca. Lebih lanjut, peneliti menemukan dalam observasi awal bahwa siswa kelas III SD Negeri 1 Kuning, Aceh Tenggara, menunjukkan preferensi terhadap buku cerita bergambar yang menampilkan narasi dan ilustrasi dalam warna-warna cerah. Pengembangan media buku bergambar di kelas III SD Negeri 1 Kuning Aceh Tenggara dilakukan peneliti untuk tujuan tersebut.

3.1.2 *Design* (Desain)

Pada fase ini proses pengembangan model ADDIE berpusat pada desain materi pembelajaran yang akan dibuat. Penciptaan materi pendidikan dengan memanfaatkan narasi visual melibatkan perancangan media pembelajaran cerita bergambar. Buku cerita pada awalnya dibuat dan kemudian disempurnakan untuk meningkatkan daya tariknya melebihi buku cerita konvensional. Narasi yang digambarkan dalam media visual ini dibuat secara cermat dengan warna cerah dan visual yang menarik untuk memikat minat siswa dan mendorong membaca.

Pada tahap desain, peneliti merumuskan konsep cerita bergambar dengan mengambil referensi dari beberapa lokasi, seperti rumah literasi Gorontalo, dan memanfaatkan aplikasi *canva* untuk menentukan latar belakang, desain, dan gambar.

3.1.3 *Development* (Pengembangan)

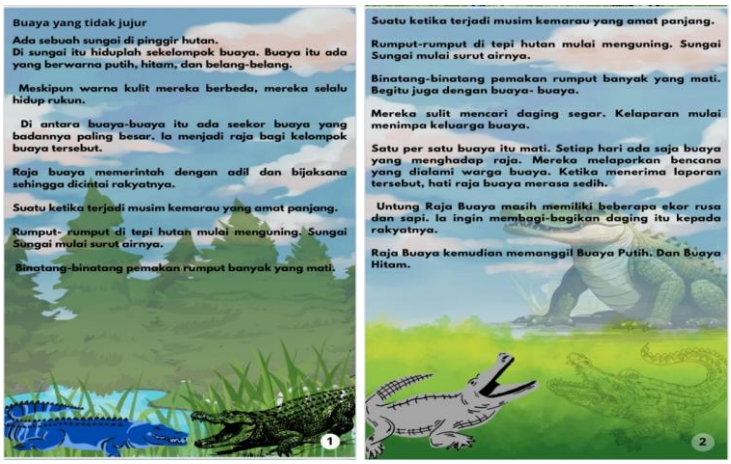
Pada tahap pengembangan ini, media yang telah dibuat akan menjalani uji kelayakan melalui validasi oleh dosen ahli bahasa, ahli media, dan guru yang bertindak sebagai ahli pengguna. Tujuan validasi media ini adalah untuk menilai kelayakan, kesesuaian, dan kualitas media narasi visual. Media ini telah melalui proses validasi dan mendapatkan hasil uji kelayakan sebesar 94,1%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Menurut ahli media, kesesuaian, relevansi, dan kualitas media dibuktikan dengan produk media pembelajaran cerita bergambar memperoleh total skor 38 dengan kategori sangat baik dan memperoleh persentase 95% sehingga memenuhi

kriteria untuk diklasifikasikan sebagai sangat sesuai. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh para ahli bahasa, narasi ilustrasi karya ahli bahasa tersebut memperoleh skor keseluruhan sebesar 24, menempatkannya dalam klasifikasi sangat baik, sehingga mencapai memperoleh skor 100% dan memenuhi syarat untuk masuk dalam kelompok sangat layak. Berdasarkan validasi ahli pengguna, hasil yang didapat dari vendor ahli bahasa cerita bergambar mencapai skor kumulatif 88, dikategorikan sangat baik dengan penilaian 88%, menempatkannya dalam klasifikasi sangat layak.

Setelah mempertimbangkan masukan dan evaluasi yang diberikan oleh berbagai ahli, peneliti menerapkan berbagai perbaikan di berbagai aspek media. Penyempurnaan tersebut antara lain penggambaran sampul awal yang lebih jelas, penggunaan ilustrasi yang mewakili alur cerita buku secara gamblang, penyempurnaan identitas buku pada sampul, pencantuman pesan moral, penggunaan kertas tahan lama agar awet, serta dilengkapi dengan daftar pustaka dan profil penyusun. Berikut hasil akhir dari media narasi visual.



Gambar 1. Cover Media Cerita Bergambar



Gambar 2. Materi Media Buku Cerita Bergambar

3.1.4 *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas dengan membagikan cerita bergambar kepada siswa untuk dibaca. Pada kesempatan tertentu, peneliti memperkenalkan cerita bergambar kepada siswa. Terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi terhadap media cerita bergambar. Respon antusias

yang tinggi dari para siswa, disertai dengan kemampuan membaca mahir yang ditunjukkan pada saat penyajian cerita bergambar di depan kelas, menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar dirasa tepat dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III SD Negeri 1 Kuning Aceh Tenggara.

Peneliti menjelaskan pentingnya pengetahuan yang diperoleh. Peneliti juga menginstruksikan siswa untuk membaca buku dengan cermat sesuai dengan isi cerita bergambar, dan mengembangkan kebiasaan membaca buku secara teratur. Peneliti juga menyampaikan kepada siswa pentingnya memiliki keterampilan membaca yang baik, sehingga mereka harus membiasakan diri membaca untuk memfasilitasi pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Peneliti menyebarkan angket respon siswa yang terdiri dari 20 instrumen sesuai dengan ukuran kelas, masing-masing angket terdiri dari 7 pertanyaan yang mana siswa diharuskan memilih opsi ya atau tidak. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespon positif terhadap media cerita bergambar, menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan terbantu dalam memahami bacaan.

3.1.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Siswa dan guru melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran Cerita Bergambar dengan mengisi angket yang terdiri dari 10 pernyataan untuk mengetahui tanggapannya. Evaluasi dilakukan pada hari Senin, tanggal 21 Oktober 2024, di sekolah SD Negeri 1 Kuning. Hasil survei menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media cerita bergambar memperoleh skor sebesar 138 dengan persentase 98% yang menunjukkan bahwa media cerita bergambar berkategori sangat sesuai. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca siswa, yang semakin menunjukkan bahwa cerita bergambar adalah alat pembelajaran yang efektif.Untuk lebih jelasnya, silakan lihat Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Evaluasi Media Cerita Bergambar oleh Siswa

Butir Penilaian	Skala			
	Kurang Sesuai (1)	Cukup Sesuai (2)	Susuai (3)	Sangat Sesuai (4)
Kejelasan materi dongen dengan media yang digunakan			√	
Media ini dapat digunakan oleh siswa secara mudah			√	
Bahasa dan panduan buku yang mudah dipahami				√
Desain media menumbuhkan rasa ingin tau siswa untuk membaca			√	
Warna yang digunakan pada media ini dapat dapat menarik antusias			√	
Media yang digunakan sesuai dengan kriteria siswa SD				√
Media ini dapat digunakan didalam maupun diluar kelas			√	
Media ini dapat membantu siswa			√	

Butir Penilaian	Skala			
	Kurang Sesuai (1)	Cukup Sesuai (2)	Susuai (3)	Sangat Sesuai (4)
mengerjakan soal				
Media ini dapat memantu siswa memecahkan masalah dalam kesulitan membaca				√
Media ini sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD			√	
Total			**138**	**98**

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa hasil evaluasi media cerita bergambar yang dilakukan oleh siswa menunjukkan skor total 138 dengan persentase 98%. Ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat cocok untuk pembelajaran membaca di kelas III SD Negeri 1 Kuning Aceh Tenggara. Setiap penilaian yang dilakukan siswa menunjukkan bahwa media ini jelas, mudah digunakan, memiliki panduan dan bahasa yang mudah dipahami, dan memiliki desain yang menarik. Warna yang digunakan dalam media juga berhasil menarik minat siswa. Media cerita bergambar ini memenuhi standar siswa SD dan dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, terbukti membantu siswa menyelesaikan soal dan memecahkan masalah yang terkait dengan kesulitan membaca. Media ini juga sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas III SD.

3.2 Pembahasan

Melibatkan materi pendidikan mempunyai potensi untuk meningkatkan fokus siswa pada materi pelajaran dan meningkatkan keterlibatan awal mereka dengan proses pembelajaran. Pemanfaatan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan daya ingat anak terhadap informasi dan memudahkan pemahaman mereka terhadap isi narasi. Sementara itu, membaca memerlukan proses visual dalam mengartikan makna, huruf, dan angka. Melalui membaca, seseorang memperoleh informasi dari bahan yang telah dibacanya. Narasi ilustratif memiliki berbagai tujuan dalam kemajuan siswa, mencakup aspek seperti pembentukan karakter, nilai etika, keterampilan linguistik, dan kemampuan kognitif. Narasi visual mengandalkan elemen seperti citra, palet warna, dan karakter untuk meningkatkan daya tarik cerita, dan menarik perhatian siswa, serta mendorong keterlibatan mereka dengan narasi.

Pemanfaatan media buku cerita bergambar dengan tepat memenuhi tingkat kemahiran siswa, mencakup pertimbangan seperti dimensi gambar, nuansa warna, dan penjelasan latar belakang, yang berfungsi sebagai instrumen untuk menumbuhkan pengalaman kreatif, meningkatkan pengetahuan, dan memperbaiki ketidakpastian. Buku bergambar dapat memiliki tujuan tertentu, seperti pengajaran, sehingga meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui pembelajaran berdasarkan pengalaman. Pengembangan produk media cerita bergambar menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima langkah berbeda yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Mawardah & Rambe, 2024).

Tahap awal terdiri dari Analisis, khususnya penelaahan terhadap tantangan-tantangan yang dihadapi guru dan siswa selama proses pendidikan. Analisis tersebut

dikategorikan menjadi dua komponen, yaitu analisis kebutuhan dan analisis masalah. Proses analisis kebutuhan melibatkan pemeriksaan kebutuhan media yang penting bagi guru dan siswa dalam perjalanan pendidikan, sedangkan analisis masalah memerlukan penilaian terhadap tantangan yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Tahap analisis meliputi berbagai permasalahan, yaitu: (1) terbatasnya ketersediaan sumber belajar, (2) kurangnya keahlian dan kemahiran guru dalam metodologi pembuatan materi pendidikan, dan (3) keterlibatan dan motivasi siswa yang tidak memadai untuk berpartisipasi dalam upaya pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan menilai kebutuhan media yang akan diproduksi. Tahap selanjutnya meliputi tahap perancangan yang meliputi objek pembelajaran, alat penilaian pelatihan, isi, analisis mata pelajaran, rencana pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran. Pada fase ini, sangat penting untuk mempertahankan pendekatan yang sistematis dan spesifik. Sistematis berkaitan dengan metodologi untuk mengenali, mengembangkan, dan menilai serangkaian rencana strategis yang bertujuan untuk mencapai tujuan suatu usaha pendidikan.

Fase desain melibatkan pembuatan produk buku cerita bergambar melalui penataan kategori dialog yang cermat untuk memastikan kelayakan. Tahap kedua penelitian pengembangan ini berkaitan dengan aspek desain. Setelah menerima hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya, peneliti menggunakannya sebagai dasar untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yang melibatkan pelaksanaan proses desain. Langkah pertama dalam tahap ini melibatkan peneliti mencari referensi dari berbagai sumber untuk memastikan konsep, warna, latar belakang, bentuk, dan ukuran cerita bergambar yang ingin dikembangkan. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *canva* untuk membuat gambar dan latar belakang narasi ilustrasi.

Fase selanjutnya adalah Pengembangan. Tahap pengembangan terdiri dari tiga bidang berbeda, khususnya: penyusunan, produksi, dan evaluasi. Desainer dituntut untuk membuat dan memilih bahan dan media, serta melakukan evaluasi seperti yang ditunjukkan oleh Sembiring & Arisandy (2016). Selain itu, selama tahap pengembangan, mereka harus mencapai hasil yang sangat layak. Pada tahap pengembangan ini, media yang telah dirancang akan menjalani uji kelayakan dengan validasi dari validator ahli, antara lain dosen, dan ahli pengguna, khususnya guru dari sekolah.

Fase selanjutnya melibatkan pelaksanaan rencana. Pada kesempatan ini peneliti melakukan eksperimen dengan memanfaatkan media Cerita Bergambar berjudul "Ayo Membaca" untuk menilai kemampuan membaca siswa. Setelah siswa menggunakan media ini dalam proses pembelajaran, mereka diberi tes kemampuan membaca sebagai bagian dari evaluasi untuk mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut. Tahap ini didedikasikan untuk implementasi revisi desain produk pengembangan media pembelajaran dan dihasilkannya kategori sangat layak. Pada saat ini, desainer dituntut untuk terlibat aktif dalam proses tersebut. Untuk menjamin pengiriman produk akhir yang efisien, pengembang harus terus melakukan analisis, desain ulang, dan peningkatan kualitas produk (Kurniawati & Koeswanti, 2020).

Jelasnya, fase ini memerlukan pemanfaatan perangkat yang telah diperluas untuk penerapan yang lebih luas, seperti institusi pendidikan seperti sekolah. Sebaliknya, tahap implementasi ini berfungsi sebagai penilaian terhadap keefektifan pemanfaatan

perangkat dalam upaya pendidikan. Pada saat ini, perancang diharuskan untuk menentukan dan menilai kelayakan dalam mengatasi tantangan yang dihadapi, mencapai tujuan, menilai dampak program dan pelatihan, dan mengidentifikasi persyaratan untuk program dan pelatihan di masa depan. Tes yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengevaluasi apakah produk yang dikembangkan berhasil meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Penelitian yang dilakukan Apriliani & Radia (2020), tahap evaluasi menghasilkan pencapaian klasifikasi yang sangat layak. Pada tahap penilaian ini, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat minat yang ditimbulkan oleh media ini dan potensinya dalam menumbuhkan semangat atau kesukaan terhadap membaca. Selain itu, mereka berupaya memastikan apakah media ini memfasilitasi kemahiran membaca siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat penelitian lain yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Rizaldi & Rudi Ritonga (2023), dengan penelitian tindakan kelas (PTK) menunjukkan bahwa minat siswa dalam membaca meningkat dari pra tindakan (28%) hingga sikuls ii (79%). Sementara itu, penelitian lain dengan fokus yang sama oleh Siswati (2021) menunjukkan penggunaan media Buku Cerita Bergambar (BCB) dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, yang mana ditunjukkan dengan peningkatan dari siklus I (60%), siklus II (77,1%), hingga siklus III (94,3%). Penelitian lainnya oleh Chintia & Marto (2024) juga menunjukkan hasil yang signifikan, yaitu peningkatan literasi membaca permulaan di kelas II SD dnegan media buku cerita bergambar, yang mana ditunjukkan dalam siklus I sebesar 65,4% ke siklus II sebesar 86,1%. Penelitian ini menggunakan metode yang berbeda dari penelitian sebelumnya, tetapi temuannya menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian ini menggunakan model ADDIE secara sistematis dan memanfaatkan aplikasi *canva* untuk mendesain media cerita bergambar, yang menciptakan media pembelajaran baru.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Kuning, Aceh Tenggara, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Buku Cerita Bergambar (BCB) efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca awal siswa. Hal ini ditunjukkan dengan tanggapan siswa terhadap media ini juga sangat positif dengan rating 98%, yang mengindikasikan tingkat keterlibatan yang tinggi. Penggunaan media BCB yang melibatkan pengenalan kosakata dan pemberian rangsangan berupa pertanyaan, serta motivasi dari guru, terbukti mampu meningkatkan minat dan keterampilan membaca siswa di kelas III, sehingga produk media ini tidak hanya memberikan manfaat bagi para siswa dalam memfasilitasi pembelajaran membaca, tetapi juga dapat digunakan sebagai sumber pendidikan yang berguna bagi para guru. Sebagai saran, penggunaan media BCB ini dapat diperluas di kelas-kelas lain untuk terus mendukung peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa.

Daftar Pustaka

Agustina, Z., Murniati, N. A. N., & Reffiane, F. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa Kelas III di SDN Peterongan Kota Semarang.

Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, *9*(2), 5356–5369. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1147

Ahmad Rizaldi, & Rudi Ritonga. (2023). Peningkatan Minat Membaca Siswa dengan Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar Siswa Kelas III. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi*, *2*(2), 63–72. https://doi.org/10.58797/pilar.0202.03

Ammar, N., & Sirait, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Teori Mind Mapping pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas VIII I. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research Volume*, *3*(2), 7675–7684. http://repository.uinsu.ac.id/20160/1/7675-7684.pdf

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

Chintia, R., & Marto, H. (2024). Meningkatkan Literasi Siswa dengan Menggunakan Buku Cerita Bergambar di Kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Lakatan. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, *6*(3), 383–397. https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i3.287

Fahmi. (2018). Membaca Permulaan untuk Anak PAUD dan SD/MI Kelas Awal. *Jurnal Keilmuan dan Pendidikan*, *5*(1), 1-25. https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/2971/2160

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 28–37. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Kristina, N., & Jewarut, S. (2024). Penerapan Media Cerita Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SDN 01 Bengkayang. *JIPKL), Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, *4*(4), 315–338. https://www.jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/138

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), 30–42. https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634

Marhamah. (2022). Development of Picture Story Book Learning Media to Increase Interest in Reading English. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, *14*(2), 821–830. https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i2.3680

Mawardah, Q., & Rambe, R. N. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, *8*(2). https://doi.org/10.30651/else.v8i2.23593

Mustamiin, M. Z. (2023). Model Pemberian Remedial Teaching terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Mataram. *As-Sabiqun*, *5*(1), 206–217. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2729

Rahmadani, A., Harahap, F. K. S., Ulkaira, N., Azhari, Y., & Hasibuan, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 060822 Medan. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, *2*(1), 54–71. https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.566

Rambe, R. N. K., Putri, D. A., Hasanah, N., Berutu, S. R., Putri, W. A., & Jaffa, Z. A. (2023). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca pada Siswa Kelas II

SD Negeri 107399 Bandar Khalifah. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, *1*(3), 155–162. https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1664

Salim, H., & Haidir. (2019). Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan dan Jenis. Kencana.

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

Siswati, E. (2021). Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar (BCB) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I UPT. SD Negeri 04. *Ensiklopedia of Journal*, *3*(4), 221–232. https://doi.org/10.33559/eoj.v3i4.837

Syarifah, S., & Yusnaldi, E. (2023). Implementasi Tontonan Video Edukasi Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai Media Pembelajaran Siswa di MIN 7 Kota Medan. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *4*(2), 1173–1182. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.398

Utomo, F. (2018). Developing Illustrated Story Books to Improve Beginning Reading Skills and Learning Motivation. *Jurnal Prima Edukasia*, *6*(2), 118–128. https://doi.org/10.21831/jpe.v6i2.16456

Wandini, R. R., Anas, N., Damanik, E. S. D., Albar, M., & Sinaga, M. R. (2020). Pengembangan Media Big Book terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *2*(1), 108–124. https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.287