

## Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Petualangan Pospanda Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V di SDN 3 Sukajadi

Dita Sri Rahayu<sup>1</sup> Anggia Suci Pratiwi<sup>2</sup> Yopa Taufik Saleh<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,  
Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [ditasrirahayu5421@gmail.com](mailto:ditasrirahayu5421@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui efektivitas dari media pembelajaran buku cerita bergambar berjudul "Petualangan POSPANDA". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya antusias peserta didik ketika kegiatan membaca yang menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran. Metode penelitian ini yaitu Research dan Development (R&D) model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) dengan tahapan Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), dan Penyebaran (Dissemination). Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN 3 Sukajadi yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Dari hasil analisis data, diperoleh hasil sebagai berikut: 1) uji kelayakan dari validator (materi, media, bahasa) terhadap media yang dikembangkan memperoleh 95,45% kriteria sangat layak. Uji coba kelompok kecil 98,4% dan kelompok besar 90% kriteria sangat layak. Hasil penilaian secara keseluruhan diperoleh 94,1% kriteria sangat layak. 2) uji efektivitas melalui kegiatan pretest dan posttest pada kelas kontrol memperoleh skor 0,32 dengan keterangan tidak efektif. Sedangkan kelas eksperimen memperoleh skor 0,7 dengan keterangan cukup efektif. Dengan demikian, berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest, yang diolah dengan uji N-gain, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar "Petualangan POSPANDA" cukup efektif dan memperoleh kategori sedang.

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



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tentunya tidak terlepas dari bahasa. Dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, bahasa menjadi alat komunikasi untuk bisa saling berinteraksi satu sama lain. Setiap saat dan setiap waktu, bahasa menjadi bagian dari kegiatan rutin yang dilakukan oleh manusia. Bahasa adalah simbol bunyi yang memiliki makna dihasilkan melalui alat ucap dan digunakan sebagai alat komunikasi sehingga melahirkan perasaan dan pikiran. Fungsi utama dari bahasa yaitu untuk komunikasi. Oleh karena itu, terdapat hubungan yang erat antara bahasa dan komunikasi dalam kehidupan manusia. Dalam proses pembelajaran di sekolah, peserta didik dituntut untuk menguasai keterampilan berbahasa (*language skill*). Menurut Syofiani et al., (2019:87) keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Peserta didik harus menguasai semua keterampilan tersebut secara terintegrasi, karena setiap materi pembelajaran memuat semua keterampilan berbahasa. Membaca merupakan kegiatan memahami makna yang terdapat dalam tulisan. Keterampilan membaca menjadi salah satu dari keempat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik, karena melalui kegiatan membaca seseorang dapat memperoleh informasi atau pengetahuan dengan baik yang tertuang dalam sebuah tulisan.

Dalam kegiatan membaca, terdapat dua aspek penting, yaitu ada yang bersifat mekanis dan pemahaman. Mengutip dari pendapat Sari et al., (2018: 447) “membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca yang menuntut pembaca untuk menangkap isi dan menafsirkan makna dari gagasan-gagasan yang terdapat dalam bacaan.” Kegiatan membaca penting dilakukan agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik, mengingat jenis teks yang berisi informasi pengetahuan meningkat pesat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan saat ini. Kenyataannya masih ada peserta didik yang kurang tertarik dalam mendalami bacaan, terutama ketika menemukan teks bacaan pembelajaran yang panjang. Berdasarkan hasil penelitian Ariawan et al., (2018: 96), di Indonesia membaca pemahaman menjadi permasalahan bagi peserta didik yang sampai saat ini belum bisa terselesaikan. Faktor penyebabnya beragam, salah satunya kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Berdasarkan data *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018, di Indonesia 30% siswa mencapai kecakapan membaca pada level 2, sedangkan untuk bisa memahami teks yang panjang dan memahami suatu konsep, mereka harus mencapai level 5 atau 6 pada soal tes yang diujikan. Dibutuhkan tindakan yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang mendukung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas V dari tiga sekolah yaitu SDN 2 Cisayong, SDN 3 Sukajadi, dan SD Muhammadiyah, ditemukan sebuah masalah pada keterampilan berbahasa khususnya keterampilan membaca peserta didik yaitu kurangnya antusias peserta didik ketika kegiatan membaca, pemahaman terhadap isi bacaan masih kurang, terutama jika teks bacaan tersebut cukup panjang, bahkan ada yang tidak membaca secara keseluruhan, peserta didik belum bisa mengontruksi makna yang terkandung dalam bacaan, dan mengemukakan pendapat terhadap isi bacaan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai keterampilan membaca peserta didik yang belum maksimal, terutama pada materi tema 7 (Pertistiwa dalam Kehidupan) subtema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kompetensi Dasar (KD) 3.4 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Dalam mencapai kompetensi di atas, tentunya peserta didik harus paham tentang isi dari suatu bacaan yang disajikan. Terutama muatan IPS sebagai mata pelajaran yang banyak hafalannya, mulai dari nama orang, nama kota, latar waktu, dan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi. Faktor yang mempengaruhi permasalahan tersebut berupa keterbatasan dari media pembelajaran yang tersedia. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi peserta didik. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar dengan menggunakan canva berjudul *Petualangan Pospanda*. Buku ini berisikan tentang penjelajahan bangsa Barat ke Indonesia diantaranya yaitu Portugis, Spanyol, dan Belanda.

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau pengantar untuk tersampainya informasi dari materi yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat Kustandi & Darmawan (2020: 6) “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna.” Jenis media pembelajaran beragam. Salah satunya media berbentuk visual, seperti media yang dapat membantu keterampilan membaca pemahaman peserta didik yaitu buku cerita bergambar. Buku tersebut memiliki gaya bahasa yang ringan, disertai dengan gambar yang memiliki kesatuan dengan isi cerita. Bentuk buku cerita bergambar saat ini tidak hanya buku cetak, tetapi juga bisa berbentuk digital, sesuai dengan pemanfaatan teknologi yang terus berkembang. Banyak *platform* yang dapat digunakan untuk mengembangkan buku digital bergambar, salah satunya dapat melalui canva, karena terdapat fitur-fitur yang dapat menunjang untuk membuat sebuah buku cerita bergambar. Kelebihan dari canva yaitu dapat

digunakan secara gratis (*free*), penyimpanan bersifat *cloud* yaitu tersimpan secara otomatis, sehingga tidak khawatir desain hilang sebelum disimpan, dan penggunaan bisa melalui handphone atau laptop.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian ini akan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Petualangan Pospanda untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa SD Kelas V di SDN 3 Sukajadi.” Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan pembatasan masalah yang telah disebutkan yaitu sebagai berikut: Bagaimana pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar petualangan POSPANDA untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar? Bagaimana efektivitas media pembelajaran buku cerita bergambar petualangan POSPANDA untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar? Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu sebagai berikut: Untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar petualangan POSPANDA untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran buku cerita bergambar petualangan POSPANDA untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis dan desain penelitian menjadi hal penting dalam sebuah penelitian/ riset. Seorang peneliti harus menentukan terlebih dahulu jenis penelitian apa yang akan digunakan, diikuti dengan desain dari jenis penelitian tersebut. Berikut jenis dan desain yang akan digunakan oleh peneliti. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *R&D (Research and Development)*. Sugiono (2011: 297) berpendapat bahwa metode *R&D* merupakan metode yang menghasilkan sebuah produk untuk selanjutnya diuji keefektifan dari produk tersebut. Menurut Saputro (2017: 8), “metode *Research & Development (R&D)* adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.” Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui metode *R&D*, akan dihasilkan sebuah produk kemudian diuji keefektifan dari produk tersebut. Dalam penelitian ini, akan dikembangkan sebuah media pembelajaran kemudian diuji keefektifannya untuk mengetahui apakah media tersebut efektif untuk digunakan atau tidak. Dalam memecahkan masalah sebuah penelitian diperlukan suatu rancangan yang disusun yang disebut dengan desain penelitian. Menurut pendapat Rosyidah & Fijra (2021: 46), “desain penelitian adalah pengaturan kondisi untuk pengumpulan dan analisis data yang bertujuan menggabungkan relevansi antara tujuan penelitian terhadap prosedur yang lebih sederhana.” Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan 4D. Model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), and *Dissemination* (penyebaran).

1. *Define* (Pendefinisian). Dalam tahap ini dilakukan kegiatan analisis awal, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan peneliti, serta model penelitian dan pengembangan yang tepat digunakan untuk mengembangkan sebuah produk. Tahapan analisis dapat melalui kegiatan studi *literature*. Berikut tahapan dalam pendefinisian:
  - a. Analisis kurikulum. Analisis kurikulum yaitu mengkaji kurikulum yang digunakan di sekolah pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.
  - b. Analisis karakteristik peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik yaitu peneliti mengenali bagaimana karakteristik dari peserta didik. Tujuannya untuk mempertimbangkan apakah produk yang dikembangkan dapat diterapkan kepada peserta didik tersebut.

- c. Analisis materi. Analisis materi digunakan untuk mengidentifikasi materi yang perlu diajarkan, memilih materi yang relevan, dan disusun kembali secara sistematis. Selain itu, analisis materi juga berpengaruh terhadap penentuan pembuatan media yang akan dikembangkan.
  - d. Analisis Media Sejenis. Analisis media sejenis bertujuan untuk menemukan kelebihan dan kekurangan dari media yang sudah ada, untuk selanjutnya dijadikan referensi bagi peneliti agar menghasilkan media yang lebih baik.
  - e. Merumuskan tujuan. Diperlukan perumusan tujuan pembelajaran sebelum menulis bahan ajar untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan awal. Temuan permasalahan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti yaitu dalam penggunaan media pembelajaran belum bervariasi terutama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa yakni keterampilan membaca pemahaman. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang akan diujikan kepada subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V dalam muatan pelajaran IPS. Selanjutnya, peneliti menentukan materi yang akan dijadikan bahan ajar, mengkaji tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam materi tersebut.
2. *Design* (Perancangan). Peneliti membuat rancangan produk awal. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, tahap ini dilakukan dengan menyiapkan kerangka konseptual media yang akan dikembangkan, kesesuaian media dengan materi, pembuatan *storyboard* yaitu rancangan awal mengenai media, mendesain gambaran awal media, dan terakhir proses pembuatan media.
  3. *Development* (Pengembangan). Tahapan pengembangan terbagi ke dalam dua kegiatan menurut Thiagarajan dalam Winarni (2021: 260), yaitu kegiatan *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* adalah teknik untuk melakukan validasi, dan *developmental testing* adalah kegiatan uji coba rancangan produk pada sampel yang dipilih. Validasi dilakukan oleh ahli dalam bidangnya, yang selanjutnya memberikan saran-saran untuk memperbaiki kekurangan dalam rancangan yang telah disusun. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, dapat dilakukan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:
    - a. Validasi media oleh ahli, yang dilibatkan dalam memvalidasi diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
    - b. Revisi produk berdasarkan masukan dari ahli pada saat validasi.
    - c. Uji coba terbatas di kelas sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.
    - d. Revisi produk berdasarkan hasil uji coba.
  4. *Dissemination* (Penyebaran). Dalam tahap *dissemination* terdapat tiga kegiatan yakni *validation testing*, *packaging*, *diffusion*, and *adoption*. Produk yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli selanjutnya diimplementasikan pada sampel yang sesungguhnya, dan dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan.

### **Populasi dan Sampel**

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiono, dikutip dalam Rahman, 2017: 26). Dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang ditetapkan oleh seorang peneliti. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V di tiga sekolah yang di observasi. Menurut Bahri et al., (2021: 123), “sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek penelitian dan dianggap mewakili (representatif).” Dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari atau wakil anggota populasi. Teknik pengambilan sampel yang

digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling*. Teknik *probability sampling* yaitu teknik yang memungkinkan bagi anggota populasi menjadi bagian anggota sampel (Sugiono, 2011: 91). Teknik ini disebut juga dengan cara pengambilan sampel secara acak (*random sampling*). Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V sebanyak 5 orang di SDN 2 Cisayong sebagai uji coba kelompok kecil, peserta didik kelas V sebanyak 10 orang di SD Muhammadiyah sebagai uji coba kelompok besar, dan sampel dalam uji efektivitas akan dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN 3 Sukajadi yang berjumlah 36 peserta didik. Kelas tersebut dibagi menjadi dua bagian, yaitu sebagai kelas kontrol sebanyak 18 orang dan kelas eksperimen sebanyak 18 orang. Penentuan kelompok tersebut berdasarkan penggunaan teknik *random sampling*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Sukajadi yang beralamat di Jl. Raya Cisayong, Ds. Sukajadi, Kec. Cisayong, Kab. Tasikmalaya. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2023/2024. Alasan dilaksanakannya penelitian di sekolah tersebut berdasarkan hasil *random sampling*. Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 3 Sukajadi sebanyak 36 siswa. Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilaksanakan selama satu hari, dan uji efektivitas dilaksanakan selama dua hari. Rincian dua hari tersebut yaitu pemberian *pretest*, pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, dan pemberian *posttest*.

### **Variabel Penelitian**

Terdapat komponen penting dalam penelitian yaitu variabel, karena variabel menjadi atribut dan objek perhatian dalam penelitian. "Variabel merupakan sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian, sering juga disebut sebagai faktor yang berperan dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti" (Siyoto & Sodik, 2015: 50). Seorang peneliti akan mempelajari variabel yang telah ia tentukan, dengan didukung oleh teori-teori yang berkaitan, dan didapat sebuah kesimpulan berdasarkan hasil pengkajian. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu variabel bebas, variabel moderator, dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas. Variabel bebas atau independen adalah variabel yang mempengaruhi. Menurut P & Cahyaningrum (2019: 3), "variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)."
2. Variabel Terikat. Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi. Adapun menurut P & Cahyaningrum (2019: 3), "variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas."
3. Variabel Moderator. Variabel moderator bisa juga disebut sebagai variabel independen ke dua. Menurut P & Cahyaningrum (2019: 3), "variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan dependen."

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Ketika proses pengumpulan data dibutuhkan sebuah instrumen. Instrumen adalah alat ukur untuk mengumpulkan data penelitian. Jenis instrumen pengumpulan data disesuaikan dengan karakteristik penelitian yang akan dilakukan. Berikut instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Observasi. Observasi merupakan kegiatan mengamati dan mencatat tentang kejadian atau tingkah laku yang diamati. Dalam penelitian ini, kegiatan observasi dilakukan satu kali untuk satu sekolah. Kegiatan yang diobservasi mulai dari aktivitas guru dan siswa ketika pembelajaran di dalam kelas, dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.
2. Wawancara (*interview*). Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan komunikasi secara langsung kepada responden. Terdapat dua macam wawancara yaitu

wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur, yakni responden dapat mengembangkan jawabannya tanpa ada batasan jawaban dari pewawancara. Wawancara penelitian ini dilaksanakan secara pribadi (*personal interview*) yaitu peneliti dengan guru mengenai permasalahan yang terdapat di sekolah yang diteliti.

3. Tes. Tes merupakan latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif, psikomotor, afektif, dan kemampuan bakat yang dimiliki oleh seseorang. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengukur efektifitas media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar. Bentuk tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi *treatment*, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan *treatment*.
4. Angket. Angket merupakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan informasi dari responden dengan serangkaian pertanyaan yang diajukan. Menurut pendapat Winarni (2021: 70) disebutkan bahwa "angket adalah alat untuk mengumpulkan data berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis." Terdapat dua tipe angket yaitu, 1) angket langsung dan tidak langsung, 2) angket terbuka dan tertutup. Peneliti menggunakan angket langsung, yaitu diisi langsung oleh seseorang yang dimintai pendapat, serta angket terbuka dan tertutup artinya jawaban yang diberikan dibatasi oleh peneliti dan bisa dikembangkan oleh responden. Dalam hal ini, angket digunakan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti. Angket akan diisi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru, dan siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan yaitu buku cerita bergambar "Petualangan POSPANDA" dan menguji efektivitas dari produk tersebut. Produk tersebut diujikan kepada siswa sekolah dasar terhadap keterampilan membaca pemahaman mereka. Berikut pembahasan mengenai hasil penelitian.

### 1. Diskusi Hasil

- a. Kelayakan media. Berdasarkan data yang diperoleh melalui tahapan wawancara dan observasi terhadap 3 sekolah, terpilih SDN 3 Sukajadi sebagai tempat penelitian menurut hasil teknik Simple Random Sampling. Didapat bahwa kegiatan membaca peserta didik masih kurang, terutama pada teks yang panjang tidak disertai gambar. Pemahaman terhadap teks yang dibaca tidak tercapai. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan referensi bacaan atau media pembelajaran yang mendukung. Dengan demikian, peneliti membuat produk buku cerita bergambar yang diharapkan dapat digunakan dan membantu dalam proses pembelajaran terutama pada kegiatan membaca pemahaman. Produk yang peneliti kembangkan yaitu buku cerita bergambar telah melalui tahap validasi oleh para ahli (validator) diantaranya ahli materi, ahli media, ahli bahasa, menggunakan instrumen uji kelayakan. Selain para ahli, produk ini juga diujicobakan kepada siswa sekolah dasar yang menjadi kelompok kecil yaitu siswa kelas V (lima) SDN 2 Cisayong dan kelompok besar yaitu siswa kelas V (lima) SD Muhammadiyah. Berikut data hasil uji validasi dan kelayakan produk buku cerita bergambar "Petualangan POSPANDA".

**Tabel 1. Data Hasil Uji Validasi dan Kelayakan**

No	Validator	Skor Ideal	Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Media	50	45	90.00	Sangat Valid
			47	94.00	Sangat Valid
2	Materi	30	30	100.00	Sangat Valid
3	Bahasa	30	23	76.67	Valid

			30	100.00	Sangat Valid
4	Kelompok Kecil	25	24.6	98.4	Sangat Valid
5	Kelompok Besar		23	90.00	Sangat Valid
<b>MEAN</b>		<b>34</b>	<b>31.73</b>	<b>94.01</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan uji validitas dan kelayakan dari para ahli dan kelompok siswa mengenai media buku cerita bergambar “Petualangan POSPANDA”, bahwa media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan diuji efektivitas nya kepada siswa kelas V (lima) SDN 3 Sukajadi.

- b. Keefektifan media. Mengukur keefektifan media yang peneliti kembangkan dengan mengetahui peningkatan perolehan skor dari nilai *pretest* dan *posttest*. Penghitungan nilai menggunakan rumus *N-gain*. Hasil rata-rata nilai *N-gain* kelas kontrol diperoleh 0,32 dengan persentase 31,84% keterangan tidak efektif. Sementara hasil rata-rata nilai *N-gain* kelas eksperimen diperoleh 0,70 dengan persentase 70,05% keterangan cukup efektif. Dengan demikian, berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, bahwa media buku cerita bergambar “Petualangan POSPANDA” cukup efektif dan memperoleh kategori sedang ( $0,3 \leq g \leq 0,7$ ).
2. Keterbatasan Penelitian. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu penelitian dilaksanakan di kelas tinggi yaitu kelas V (lima) karena berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman. Kemudian materi pembelajaran yang dibahas tentang sejarah karena pada materi tersebut terdapat teks bacaan yang dapat dikembangkan menjadi bahan bacaan bagi peserta didik.
3. Implikasi terhadap Pelayanan, Pendidikan, dan Penelitian. Implikasi dari media pembelajaran buku cerita bergambar “Petualangan POSPANDA” merupakan sebuah produk yang dikembangkan peneliti sebagai referensi bacaan untuk peserta didik yang dapat digunakan pada materi pelajaran tentang sejarah, sehingga keterampilan membaca pemahaman peserta didik dapat terfasilitasi. Pembahasan mengenai penelitian yang tercantum dalam skripsi ini dapat diakses oleh pembaca di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya dalam bentuk *hardfile* maupun *softfile*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar “Petualangan POSPANDA” untuk keterampilan membaca pemahaman siswa diperoleh kesimpulan bahwa hasil validasi dari beberapa ahli (materi, media, bahasa) terhadap media yang dikembangkan memperoleh skor 35 dengan persentase 95,45% kriteria sangat valid. Selanjutnya uji kelayakan media dari kelompok kecil diperoleh skor 24,60 dengan persentase 98,4% kriteria sangat layak, dan kelompok besar diperoleh skor 22,5 dengan persentase 90% kriteria sangat layak. Kemudian pada tahap penelitian yaitu uji efektivitas, berdasarkan perhitungan nilai *N-gain*, dari dua kelompok yaitu kelas kontrol diperoleh skor 0,32 dengan persentase 31,84% keterangan tidak efektif, dan kelas eksperimen diperoleh skor 0,7 dengan persentase 70,05% keterangan cukup efektif. Dapat disimpulkan terdapat peningkatan pada kelas eksperimen dengan kategori sedang ( $0,3 \leq g \leq 0,7$ ). Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dan uji efektivitas bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar “Petualangan POSPANDA” layak dan cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian, simpulan, dan implikasi, peneliti memberikan saran bahwa perlu dilakukan penelitian yang serupa dan lebih mendalam, serta lebih kompleks, tidak hanya terbatas pada keterampilan membaca saja, tetapi dengan keterampilan berbahasa lainnya. Guru harus memiliki niat dan usaha untuk memperbaiki kualitas pembelajaran

terutama pada kegiatan membaca, dengan menghadirkan beragam macam media atau sumber bacaan yang mendukung pembelajaran dan tentunya pihak sekolah turut serta memfasilitasi. Semoga produk yang dihasilkan peneliti dapat bermanfaat dan digunakan sebagaimana mestinya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, R. K. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran BacaTulis Al-Qur'an Berbasis Ice Breaking untuk Kelas III Di SDN 60 Salubattang Kota Palopo*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Anggraeni, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Gable Orpedama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Organ Peredaran Darah Manusia*. Skripsi, tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- 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>
- Ariawan, V. A. N., Utami, N. T., & Rahman, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model CIRC Berbantuan Media Cetak. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(2), 95–104. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i2.3529>
- Bahri, A. S., Badawi, Hasan, M., Arifudin, O., Darmawan, I. P. A., Rambe, P., Saputro, A. N. C., Puspitasari, I., Lestarinigrum, A., Larasati, R. A., Panma, Y., Clara, H., & Irwanto. (2021). *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Dewi, L., Sari, K., Wardani, K. W., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 1968–1977.
- Faroh, N. N., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran Ips Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4), 29–38. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/23230>
- Herlinyato. (2015). *Membaca Pemahaman Dengan Strategi KWL Pemahaman Dan Minat Membaca* (p. 150). Deepublish.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020a). *Pengembangan Media Pembelajaran* (p. 6). Kencana.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020b). *Pengembangan Media Pembelajaran* (p. 19). Kencana.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (p. 13). CV Jejak.
- Nurlaila, Prihatni, Y., & Winingsih, P. H. (2017). Pengembangan lembar kegiatan siswa (lks) berbasis inkuiri terbimbing pokok bahasan suhu dan kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika- COMPTON*, 4(2), 43–48.
- P, I. M. I., & Cahyaningrum, I. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Deepublish.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123. <https://doi.org/10.21831/lt.v1i2.2590>
- Purwani, R. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Sd Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 180. <https://doi.org/10.30659/j.8.2.180-194>
- Rahman, A. (2017). *Implementasi Model Inkuiri Penemuan Terbimbing Berkenaan dengan Pemahaman Siswa pada Materi Sifat-sifat Cahaya*. Skripsi, tidak diterbitkan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik
-

- Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167.
- Rohmawati, S. (2021). *Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Jatimalang*. Thesis, tidak diterbitkan. STKIP PGRI Pacitan.
- Rosyidah, M., & Fijra, R. (2021). *Metode Penelitian* (p. 206). Deepublish.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Presindo.
- Sari, Y., R, S., & Rasyid, Y. (2018). Hubungan antara keterampilan membaca pemahaman dengan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMK Negeri 3 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(3), 447. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/100769>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarti, S. (2021). *Pembelajaran Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar* (p. 73). NEM.
- Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Ta'dib*, 21(2), 87. <https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>
- Tarigan, H. G. (2021). *Membaca Sebagai Suatu Kesatuan Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Vindaswari, R. F., & Ulfah, A. (2018). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-Nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(3), 148. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i3.661>
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (p. 300). Bumi Aksara.