PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS PEMBELAJARAN PANTUN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA PESERTA DIDIK SD NEGERI 002 TEBING

Siti Nur Aisyah[1], Fitria Meilina[2], Edi Kurniawan[3]

[1,2,3]*Universitas Karimun*
E-mail : sa81926@gmail.com[1], fifit0305@gmail.com[2], edikurniawank46@gmail.com[3]

ABSTRACT

This study aims to develop a picture story book based on pantun learning as a learning medium to improve reading literacy of fifth grade students at SDN 002 Tebing. The background of this study is the low interest and reading literacy skills of students and the limitations of interesting learning media in pantun learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model consisting of five stages, namely analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used are observation, interviews, and product validation. The results of the study indicate that the development of this picture story book can be an effective media in improving students' reading literacy and students' understanding of pantun learning. Based on the assessment of the media expert team, an average value of 90% was obtained with a very feasible category, the assessment of the material expert team obtained an average value of 98% with a very feasible category, the assessment of the language expert team obtained an average value of 98% with a very feasible category, the assessment of the teacher response trial obtained an average value of 93% with a very feasible category. While the results of the effectiveness test using the N-gain formula in small groups obtained an average value of 0.72% with a high category and large groups obtained an average value of 0.74%. Thus, this picture story book based on pantun learning is effective to be used as a learning medium to improve elementary school students' reading literacy.

Keywords : *Development, Picture Story Books, Pantun Learning, Reading Literacy*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis pembelajaran pantun sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik kelas V di SDN 002 Tebing. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SDN 002 Tebing yang berjumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan observasi, wawancara, dan validasi produk. Hasil validasi ahli media mencapai 90% (sangat Layak), validasi ahli materi 98% (sangat layak), validasi ahli bahasa 98% (sangat layak) dan respon guru 93% (sangat layak). Sedangkan hasil dari uji efektivitas dengan menggunakan rumus N-gain pada kelompok kecil didapatkan nilai rata-rata sebesar 0,78 dengan kategori tinggi dan kelompok besar didapatkan nilai rata-rata sebesar 0,79. Dengan demikian, buku cerita bergambar berbasis pembelajaran pantun ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: *Pengembangan, Buku Cerita Bergambar, Pembelajaran Pantun, Literasi Membaca*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia karena berfungsi membentuk karakter, keterampilan, dan kecerdasan generasi penerus bangsa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang berguna bagi dirinya serta masyarakat luas.

Dalam konteks tersebut, keterampilan membaca memegang peran kunci dalam menunjang proses pembelajaran. Membaca memungkinkan peserta didik memahami materi pelajaran secara mandiri dan menjadi fondasi bagi pencapaian literasi yang lebih luas (Wulanjani & Anggraeni, 2019:26). Rosvita dan Anugraheni (2021:26) menyatakan bahwa peserta didik harus aktif, memahami materi, dan menunjukkan perilaku baik untuk dapat belajar secara optimal—dan semua itu tidak lepas dari keterampilan literasi membaca. Kemampuan membaca yang baik bukan hanya membantu dalam penguasaan mata pelajaran, tetapi juga menumbuhkan pola pikir kritis, logis, dan reflektif. Literasi membaca, dalam hal ini, tidak sebatas kemampuan mengenali huruf dan kata, tetapi juga pemahaman isi bacaan serta penalaran terhadap informasi (Rafitri et al., 2024:13014).

Sayangnya, fakta di lapangan menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca peserta didik masih tergolong rendah. Di SD Negeri 002 Tebing, misalnya, sebagian besar siswa hanya membaca jika diminta oleh guru dan belum memiliki kebiasaan membaca secara mandiri. Mereka cenderung lebih tertarik pada buku cerita daripada buku pelajaran yang tampilannya dianggap membosankan dan monoton. Buku pelajaran yang tersedia di sekolah umumnya hanya menampilkan teks dengan sedikit ilustrasi, sehingga kurang mampu menarik perhatian anak-anak.

Rendahnya minat baca ini berdampak pada keterbatasan wawasan siswa dan kesulitan mereka dalam memahami berbagai materi pelajaran, termasuk pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pantun. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 002 Tebing, ditemukan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami struktur pantun, membuat pantun, serta membedakan sampiran dan isi. Selain itu, proses pembelajaran yang hanya mengandalkan buku ajar dari pemerintah membuat materi pantun terasa membosankan bagi siswa. Belum adanya media pembelajaran alternatif yang menarik, seperti buku cerita bergambar, juga menjadi salah satu faktor yang menghambat efektivitas pembelajaran.

Untuk menjawab tantangan ini, pemerintah telah meluncurkan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sejak tahun 2016 melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Gerakan ini bertujuan menumbuhkan budaya literasi di lingkungan sekolah melalui kegiatan membaca non-pelajaran sebelum pembelajaran dimulai (Hermawan et al., 2020:57). Dalam implementasinya, sekolah didorong untuk menggunakan berbagai media yang menarik, salah satunya adalah buku cerita bergambar. Krissandi (2017:21) menyebutkan bahwa buku cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan sudut pandang anak-anak dan disusun berdasarkan peristiwa tertentu. Buku ini ditulis dengan bahasa sederhana dan dilengkapi ilustrasi yang mampu meningkatkan minat baca anak (Aini, 2021:15).

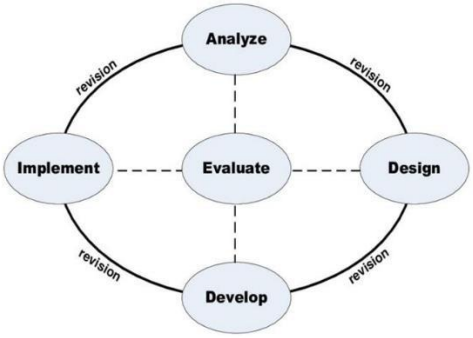
Buku cerita bergambar tidak hanya menarik dari sisi visual, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan konten pembelajaran seperti pantun. Pantun, sebagai puisi lama khas

Indonesia, memiliki struktur dan aturan yang khas, yakni empat baris bersajak a-b-a-b dengan delapan hingga dua belas suku kata per baris (Nurmalia, 2023:57). Materi ini sangat potensial untuk disampaikan melalui media cerita bergambar karena dapat dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari anak dan disajikan dalam bentuk narasi yang kontekstual. Media ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam membaca, tetapi juga membantu mereka memahami, mengapresiasi, dan membuat pantun dengan lebih mudah dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau yang biasa disebut Research & Development (R&D) dan dilaksanakan di SD 002 Tebing. Peneliti memusatkan perhatian pada pengembangan buku cerita bergambar berbasis pembelajaran pantun yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan wali kelas, serta diuji coba kepada peserta didik kelas V (a dan b) SD Negeri 002 Tebing untuk menilai kelayakan produk tersebut sebagai media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data mencakup wawancara terstruktur dengan Pada tahap ini peneliti juga melakukan wawancara dengan bapak Rifai, S.Pd. SD sebagai wali kelas V SDN 002 Tebing. Peneliti menggunakan teknik analisis data berupa angket yang digunakan dalam pengumpulan data bersifat kuantitatif, dan datanya diolah dengan presentase skala likert sebagai skala pengukuran. Pada penelitian ini, penelitian yang diberikan validator ahli menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1-5 yang rentangnya memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Peneliti menggunakan model desain penletian ADDIE yang memiliki lima tahap antara lain: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Langkah-langkah yag terdapat dalam model ADDIE digambarkan seperti pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian (Nata & Kurniawan, 2024)

Prosedur penelitian dimulai dari tahap analisis, Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mendapatkan informasi terkait media pembelajaran buku cerita bergambar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran. Adapun analisis kebutuhan peserta didik bahwa peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang praktis, menarik, mudah dipahami, bergambar dan berwarna. Pada tahap ini peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V dan observasi di kelas.

Pada tahap desain, dilakukan perancangan media pembelajaran yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran "Buku Cerita Bergambar Berbasis Pembelajaran Pantun" sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang dan mendesain produk berupa buku cerita bergambar berbasis pembelajaran pantun agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pantun. Perancangan produk dimulai dengan menentukan isi produk berupa menentukan isi materi yang akan menjadi konten buku cerita bergambar yaitu merupakan materi pantun kelas V semester 2. Selanjutnya menentukan isi cerita, ilustrasi, gambar dan juga pemilihan warna yang sesuai dan menarik peserta didik.

Pada tahapan pengembangan dalam penelitian ini, meliputi kegiatan pembuatan produk buku cerita bergambar berbasis pembelajaran pantun. Dalam melakukan langkah pengembangan buku cerita bergambar terdapat tujuan penting yang perlu dicapai yaitu untuk menilai kelayakan buku cerita bergambar yang sudah dirancang. Setelah produk buku cerita bergambar berbasis pembelajaran pantun dicetak, kemudian produk tersebut diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru untuk divalidasi. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, produk berupa buku cerita bergambar tersebut direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

Setelah revisi dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah tahap implementation yaitu melakukan uji coba pada peserta didik kelas V. Pada tahap ini dilakukan dengan 2 kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil sebanyak 8 peserta didik dan uji coba kelompok besar sebanyak 16 peserta didik.

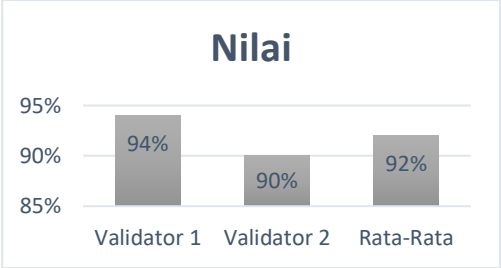
Evaluasi dilakukan secara menyeluruh berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru, dan hasil tes siswa. Perbandingan nilai *pretets* dan *posttest* dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket validasi para ahli dan tes *pretest posttest*. Angket digunakan peneliti untuk menggumpulkan data tentang penilaian dari ahli materi, ahli media dan respon guru. Data yang dikumpulkan dari angket validasi dianalisis menggunakan skala likert. Sementara itu, efektivitas produk diukur mengggunakan hasil *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan rumus N-Gain. Tes ini diberikan kepada dua kelompok skala kecil dan skala besar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menghasilkan sebuah produk berupa media buku cerita bergambar berbasis pembelajaran pantun untuk peserta didik kelas V SDN 002 Tebing. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Sedangkan model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*.

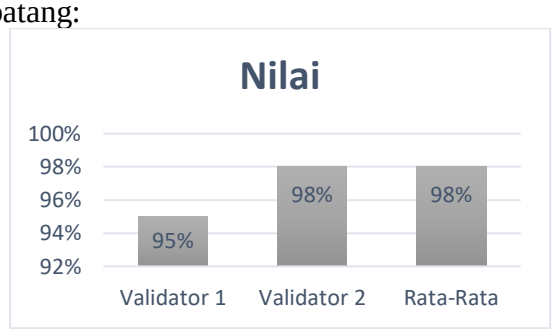
Sebelum dilakukan uji coba, produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu melalui tahap validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Proses validasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan respon guru. Proses validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang validator. Berikut gambaran hasil validasi ahli media yang telah dijadikan diagram batang:



Gambar 1. Rekapulasi Hasil Penilaian Ahli Media

Berdasarkan gambar 2 di atas, hasil penilaian oleh ahli media validator pertama diperoleh nilai rata-rata 94% dengan keterangan sangat layak, kemudian hasil penilaian oleh validator kedua diperoleh nilai rata-rata 90% dengan keterangan sangat layak. Total keseluruhan penilaian ahli materi pertama dan kedua adalah 92% dengan kategori sangat layak. Sehingga buku cerita bergambar berbasis pembelajaran pantun sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca dan pemahaman peserta didik terhadap materi pantun.

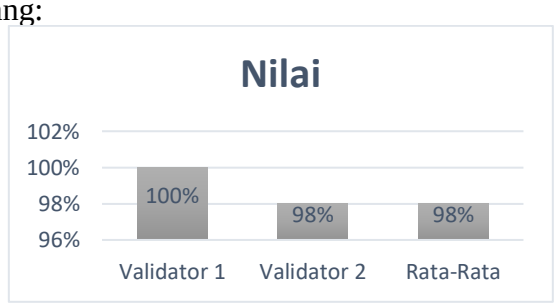
Uji validasi oleh ahli materi dilakukan oleh dua validator. Hasil penilaian dari ahli materi disajikan dalam diagram batang:



Gambar 2. Rekapulasi Hasil Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan gambar 3 di atas, hasil penilaian oleh ahli materi pertama memperoleh nilai rata-rata 94% dengan keterangan sangat layak. Pada ahli materi kedua memperoleh nilai rata-rata 98% dengan keterangan sangat layak. Total keseluruhan adalah 98% dengan keterangan sangat layak.

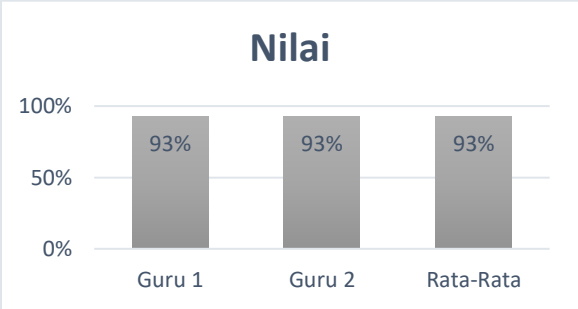
Uji validasi oleh ahli bahasa dilakukan oleh dua validator. Hasil penilaian dari ahli bahasa disajikan dalam diagram batang:



Gambar 4. Rekapulasi Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Berdasarkan gambar 4 di atas, hasil penilaian oleh ahli bahasa pertama memperoleh nilai rata-rata 100% dengan keterangan sangat layak. Pada ahli bahasa kedua memperoleh nilai rata-rata 98% dengan keterangan sangat layak. Total keseluruhan adalah 98% dengan keterangan sangat layak.

Selanjutnya, penilaian respon guru melibatkan guru wali kelas V SDN 002 Tebing. Penilaian respon guru disajikan dalam diagram batang:



Gambar 5. Rekapulasi Respon Guru

Berikut gambar 5 di atas, hasil penilaian oleh respon guru memperoleh nilai rata-rata 93% dengan keterangan sangat layak.

Setelah dilakukan uji validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon guru peneliti melakukan uji coba produk pada kelas V di SDN 002 Tebing. Uji coba dilakukan dengan dua kali uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa dan uji kelompok besar dengan melibatkan 16 siswa. Sebelum diuji cobakan siswa diberikan *pretest* dengan jumlah 10 soal. Setelah melakukan *pretest* siswa diberikan *treatmen* menggunakan produk, selanjutnya siswa diberikan soal *posttest* dengan jumlah dan soal yang sama banyak.

Tabel 1. Hasil Penilaian Efektivitas Siswa

Kelompok	Jumlah Siswa	Nilai		Skor N-Gain	Kategori
		Pretest	*Posttest*		
Kelompok Kecil	8	46,25	87,5	0,7875	Tinggi
Kelompok Besar	16	63,125	91, 25	0,79236111	Tinggi

Dari tabel 1 di atas, pada uji coba kelompok kecil perhitungan N-Gain menunjukkan skor 0,78 dalam kategori tinggi dan pada uji coba kelompok besar perhitungan N-Gain menunjukkan skor 0,79 yang menunjukkan dalam kategori tinggi.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai pengembangan buku cerita bergambar berbasis pembelajaran pantun untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V SDN 002 Tebing menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media, materi, dan bahasa masing-masing menunjukkan persentase kelayakan di atas 90%, termasuk dalam kategori sangat layak. Dukungan juga datang dari dua guru yang memberikan penilaian kelayakan sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar ini mendapat respons positif dari berbagai pihak sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Selain itu, uji efektivitas melalui pre-test dan post-test pada kelompok kecil dan besar menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Kelompok kecil mengalami peningkatan nilai dari 46,25 menjadi 87,5 dengan N-gain 0,78, sedangkan kelompok besar dari 63,125 menjadi 91,25 dengan N-gain 0,79, keduanya termasuk dalam kategori tinggi atau efektif. Berdasarkan temuan ini, peneliti menyarankan agar guru memanfaatkan buku ini sebagai media alternatif untuk meningkatkan literasi membaca dan pemahaman pantun, serta mendorong peneliti

selanjutnya untuk mengembangkan media serupa dengan materi berbeda guna memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, R. N. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Life Skill* untuk Siswa SD/MI, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Chairunnisa. (2017). *Pengaruh Literasi Membaca Dengan Pemahaman Bacaan (Penelitian Survei pada Mahasiswa STKIP Kusumanegara Jakarta)*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora, 6(1), 745–756.

Hermawan, R., Rumaf, N., & Solehun. (2020). *Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong*. Jurnal Papeda, 2(1), 56–62.

Kemendikbud, D. (2019). *Desain induk gerakan literasi sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Krissandi, A. D. S. (2017). *Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak Yang Berkarakter*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Navida, I., Rasiman, Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). *Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(2), 1034–1039.

Nurmalia, L. (2023). *Bahasa dan Sastra di Sekolah Dasar*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.

Purwani, R. (2020). *Pengembangan Buku cerita Bergambar Berbasis Karakter untuk Pembelajaran Membaca siswa SD Kelas IV*. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 8(2), 180–194.

Purwati, S. (2018). *Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Pembelajaran dimulai untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca dan Menghafal Surah Pendek*. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains Dan Humaniora, 4(1), 173–187.

Rafitri, S., Ramadhanti, D., & Helda, T. (2024). *Analisis Faktor-Faktor Penurunan Literasi Membaca Siswa SMK Negeri 1 Hilir Gumanti*. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 7(4), 13014–13015.

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(3), 267–275.

Sugiarto, E. (2015). *Mengenal Sastra Lama Jenis, Definisi, Ciri, Sejarah, dan Contoh*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.

Subianto, Kusumaningsih, D., Paulina Yanti, Suyuthi Hasmi, & Suparmin. (2023). *Penggunaan Buku Bergambar Dalam Menumbuhkan Literasi Baca Tulis Siswa SMP N 14 Kota Bengkulu*. Jurnal Membaca Bahasa & Sastra Indonesia, 8(2).

Wibowo, E. W., Kanzunnudin, M., & Fathurohman, I. (2022). *Buku Cerita Bergambar Berbasis Budaya Lokal untuk Peningkatan Keterampilan Membaca.* Banjar: Ruang Karya Bersama.

Wulanjani, A. R., & Anggraeni, C. W. (2019). *Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar.* Proceeding of Biology Education, 3(1), 26–31.