

## **PENGEMBANGAN BUKU CERITA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS I SDN KEDUNGREJO 1 KEREK KABUPATEN TUBAN**

**Novialita Angga Wiratama**

Jurusan PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

e-mail: [novialita3@gmail.com](mailto:novialita3@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Hasil wawancara guru kelas dan observasi siswa kelas 1 SDN Kedungrejo 1 diperoleh data bahwa 15 siswa dari 22 siswa belum menguasai membaca. Kesulitan disebabkan kurangnya latihan. Tujuan peneliti ini mengetahui proses pengembangan buku cerita dan kelayakannya. Penelitian R&D menggunakan model ADDIE. Pengumpul data penelitian ini, digunakan angket respon guru dan siswa, lembar validasi media dan bahasa, ahli materi, dan lembar tes siswa. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa persentase ahli materi (80%), ahli media (90%), dan ahli bahasa (93%) yang direpresentasikan dalam hasil sangat mungkin akurat. Formulir untuk tanggapan guru dan siswa terhadap kuesioner mencakup kriteria pembelajaran yang bermanfaat. 91% angket dengan tanggapan dari guru dan 89% angket dengan tanggapan dari siswa. Selain itu, hasil tes siswa mengungkapkan bahwa kriteria penggunaan yang efektif dipenuhi dengan skor 86% untuk ketuntasan klasikal. Tes siswa dan data dari angket respon guru dan siswa menunjukkan kelayakan, kegunaan, dan keefektifan media buku cerita yang dikembangkan.

**Kata kunci:** *Pembelajaran, Keterampilan Membaca, Buku Cerita*

### **ABSTRACT**

*15 out of 22 pupils at SDN Kedungrejo 1 were found to be struggling with reading, according to the results of class teacher interviews and observations. Lack of practice is the cause of the challenge. This researcher wants to understand how storybook learning media are created and whether they are appropriate. The ADDIE model is used in R&D research. Materials expert validation sheets, media and language, teacher and student answer questionnaire sheets, and student test sheets were used as the data collection tools in this study. According to the findings of the validation test, using the results of the percentages of material experts (80%), media experts (90%) and linguists (93%), was extremely likely. Forms for teacher and student responses to questionnaires include useful learning criteria. 91% of questionnaires with responses from teachers and 89% of questionnaires with responses from students. Additionally, student test results reveal that the criteria for effective application are met with an 86% score for classical completeness. Student assessments and data from teacher and student response questionnaires demonstrate the viability, usefulness, and effectiveness of the designed storybook media.*

**Keywords:** *Learning, Reading Skills, Story Books*

### **PENDAHULUAN**

Ilmu pengetahuan dan teknologi biasa kita kenal dengan iptek tidak bisa dipisahkan dengan dunia pendidikan Indonesia. Pesatnya perkembangan iptek membuat dunia pendidikan berbenah untuk menyajikan pembelajaran yang inovatif. Hal ini

sejalan dengan pendapat (Yaumi, 2018) bahwa pemenuhan siswa dalam kegiatan belajar difasilitasi oleh perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dapat menciptakan berbagai fasilitas pembelajaran sebagai sarana siswa belajar dan

mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan berkaitan erat dengan belajar dan pembelajaran.

Guru sebagai pelaku pendidikan dituntut menciptakan inovasi agar tercipta kegiatan pembelajaran bervariasi sehingga siswa tidak bosan dalam belajar. Menurut (Lubis, 2019) memaparkan bahwa pembelajaran yang bervariasi oleh guru bisa mengurangi tingkat kebosanan yang dialami oleh siswa. Pemanfaatan Iptek dalam pelaksanaan pembelajaran tercermin dalam penggunaan media ataupun sumber belajar. Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan metode dan media. Kedua hal tersebut berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. (Masukur, Nofrizal&Syazali, 2017) berpendapat bahwa guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran, teknik, metode ataupun media yang bervariasi. Dalam pencapaian tujuan pembelajaran, guru haruslah membantu siswanya. Fungsi media dipaparkan oleh (Hamid, 2020) yaitu media pembelajaran difungsikan dalam menstimulus siswa mengembangkan pikiran, perasaan, serta kemauan siswa agar terdorong sehingga mengobarkan semangat belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi dalam pembelajaran. (Ngura, 2018) memaparkan bahwa media sebagai alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam belajar sebagai salah satu alternatif penarik perhatian siswa selama pelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat (Afrinda, Fakhiriah& Fitriani, 2016) yang menjelaskan mengenai penggunaan media yang dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi serta memperkuat daya ingat. pembelajaran dapat menarik

fungsi media dalam pembelajaran sebagai pembawa pesan dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Belajar adalah kegiatan siswa dalam menginterpretasikan sesuatu yaitu berpindah dari ketidaktahuan menuju pengetahuan, dari ketidaktahuan menuju pemahaman, dan dari hal-hal yang tidak dapat dikuasai (Ihsana, 2017). Siswa harus mempelajari informasi yang telah disajikan oleh guru untuk memaksimalkan hasil belajar. Selain itu, membaca adalah keterampilan penting untuk sukses dalam mempelajari informasi dan teknologi baru. Pemahaman membaca dimulai dengan beberapa kata pertama.

Membaca merupakan kemampuan dasar yang paling krusial yang harus dikuasai oleh semua mahasiswa di semua mata kuliah. Padahal kemampuan membaca bukanlah prasyarat untuk masuk ke sekolah dasar (Mayasari, 2018), namun siswa TK sudah mengenal alfabet. Siswa diharapkan mampu mengakses berbagai materi dengan menggunakan kemampuan membaca mereka. Membaca, menurut (Isfihananti, 2016), melibatkan lebih dari sekedar menyimak kumpulan huruf yang telah disusun menjadi kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana; membaca adalah kegiatan yang melibatkan interpretasi simbol, tanda, dan tulisan yang signifikan. Keterampilan membaca pada anak sangat bermanfaat karena melalui membaca seseorang anak mendapatkan berbagai pengetahuan.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas 1 ibu Nur Kholifah, S.Pd SDN Kedungrejo 1 Kerek-Tuban diperoleh informasi bahwa 22 siswa kelas 1 ada 15 siswa

yang belum lancar membaca. Ibu Nur Kholifah, S.Pd mengatakan bahwa kesulitan dalam membaca para siswa karena siswa kurang berlatih membaca dan kurangnya niat belajar. Minimnya minat baca siswa padahal di sekolah sudah disediakan buku-buku dan dukungan orang tua. Berdasarkan data dari hasil penyebaran angket di SDN Kedungrejo 1 Kerek-Tuban kepada 22 siswa yang terdapat di kelas 1 tersebut diperoleh data sebagai berikut, siswa kelas 1 kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hanya sedikit siswa memahami materi yang disampaikan guru, hampir seluruh siswa tidak belajar di rumah dan hanya belajar ketika guru memberikan tugas. Di kelas terdapat 15 siswa yang belum lancar membaca. Selain itu, siswa tidak suka membaca karena sulit, dan sebagian besar siswa tertarik dengan membaca buku cerita terutama pada siswa perempuan. Sebuah solusi diperlukan untuk membantu siswa dalam membaca mengingat masalah ini. Diperkirakan alat pembelajaran dapat menarik perhatian siswa pada bacaan yang belum pernah digunakan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran bersifat adaptif atau dapat digunakan baik untuk aplikasi online maupun offline. Grafik dalam media buku cerita memungkinkan siswa yang kesulitan membaca untuk memahami isinya. Sebuah produk berupa media pembelajaran buku narasi dibuat berdasarkan uraian permasalahan. (Alvia, 2022) melakukan penelitian serupa. Penelitiannya mengembangkan buku cerita dalam peningkatan keterampilan menulis karangan siswa kelas 3 menggunakan model ADDIE. Uji kelayakan dilaksanakan terhadap ahli materi, media dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

pengembangan dengan model ADDIE dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan dalam mengarang.

Sebelum membaca siswa harus diberikan stimulus-stimulus untuk membangkitkan niat dan minat atau kemauan membaca pada mereka. (Susanto, 2013) mengemukakan bahwa minat merupakan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat erat kaitannya dengan kegemaran atau kesukaan. (Suantara, Suarjana & Sudana, 2019) berpendapat bahwa kegemaran adalah sesuatu hal tidak bosan dengan yang dilakukan. Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa minat merupakan kegemaran melakukan aktivitas atau kegiatan yang tidak memunculkan rasa bosan dalam melakukan sesuatu. Membaca Menurut (Rahmawati, 2016) Ketika ada banyak ilustrasi menarik di buku cerita, siswa sekolah dasar lebih cenderung membacanya. Penggunaan skema warna pelengkap dan buku bergambar pasti mendorong siswa untuk membaca. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Ratnasari & Zubaidah, 2019) bahwa anak muda sebagai pembaca merasa sangat mudah untuk mengingat dan memahami ilustrasi dalam buku bergambar. Menurut (Adipta, Maryaeni, & Hasanah, 2016), buku cerita hadir dengan berbagai ilustrasi yang membantu memperjelas alur cerita. Menurut (Nurjanah & Hakim, 2018), siswa sebaiknya menggunakan buku bergambar sebagai media saat belajar membaca. Berbagai jenis buku menawarkan berbagai keuntungan untuk meningkatkan kelancaran membaca siswa. Keuntungan dari buku bergambar sangat banyak. Buku cerita membantu anak-anak mengembangkan emosi mereka, menemukan kegembiraan, belajar

tentang dunia, dan melibatkan imajinasi mereka, menurut (Nurgiantoro, 2015). Buku cerita ini didesain dengan menggunakan canva dan disempurnakan dengan aplikasi *heyzine*.

**METODE**

Metode penelitian dan pengembangan R&D adalah proses yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menilai kemajuannya. Dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang, penelitian pengembangan buku cerita dilakukan di SDN 1 Kedungrejo Kerek Kabupaten Tuban. Siswa belum mampu membaca sebanyak 15 orang. (Sukmadinata, 2016) yang menyebutkan bahwa penelitian R&D merupakan langkah pengembangan atau penyempurnaan suatu produk baru ataupun yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan Pengembangan buku cerita ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (*Assume, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Langkah-langkah pengembangan penelitian ini menggunakan metode ADDIE sebagai berikut:

Tahap pertama merupakan tahap Analisis. Menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di SDN Kedungrejo 1. Untuk mengetahui karakteristik siswa dalam pembelajaran peneliti melakukan yaitu analisis kebutuhan.

Tahap kedua yaitu perancangan (*Design*). Peneliti membuat rancangan buku cerita dan membuat angket validasi produk untuk ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*). Peneliti mulai membuat buku cerita menggunakan aplikasi Canva. Produk

buku cerita selanjutnya dilakukan uji validasi oleh para ahli.

Implementasi adalah tahap keempat (Implementation). Pada tahap ini, peneliti melakukan tes dengan siswa kelas satu di SDN Kedungrejo 1.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir, atau tahap kelima. Untuk mengukur tingkat validitas buku dongeng pada titik ini, dilakukan tinjauan formatif. Data viabilitas produk pada tahap implementasi dikumpulkan dari siswa kelas I yang mengisi angket mata pelajaran lengkap.

Dalam penelitian ini, observasi, wawancara, kuesioner, dan tes digunakan sebagai metode pengumpulan data. Analisis data kuantitatif dan kualitatif dilakukan untuk mendapatkan informasi kelayakan buku upbeat. Informasi yang digunakan untuk membuat buku cerita ini terdiri dari temuan validasi dari ahli media, mata pelajaran, dan bahasa, dilanjutkan dengan evaluasi umpan balik pengguna dari siswa kelas I di SDN Kedungrejo 1. Analisis data kuantitatif untuk memperoleh data validasi dari para ahli digunakan instrumen berupa angket. Berikut rentang skor 1-100 yang digunakan.

1. **Validasi Produk Buku Cerita**

$$V = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Masimal}} \times 100\%$$

2. Hasil validitas disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 1 Kriteria Validitas Buku Cerita**

No	Kriteria	Rentang Skor
1	Sangat valid	1-100
2	valid	61-80

3	Kurang valid (direvisi)	41-60
4	Tidak valid (direvisi)	1-40

(Wiratama,2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk penelitian ini adalah buku cerita untuk kelas 1 SD. Hasil pengumpulan data penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan pemberian angket. Hasil observasi selama kegiatan belajar siswa diperoleh data bahwa 22 siswa kelas 1 ada 15 siswa yang belum lancar membaca. Ibu Nur Kholifah, S.Pd mengatakan bahwa kesulitan dalam membaca para siswa karena siswa

**Tabel. 2 Hasil Analisis Kebutuhan**

No	Data yang Diperoleh
1	Kurikulum yang diterapkan di SDN Kedungrejo 1 Kerek-Tuban adalah kurikulum
2	Jumlah siswa kelas 1 SDN Kedungrejo 1 Kerek-Tuban 22 siswa kelas 1 ada 15 siswa yang belum lancar membaca
3	hampir seluruh siswa tidak belajar di rumah dan hanya belajar ketika guru memberikan tugas
4	Pada pembelajaran berpusat pada siswa, namun siswa cenderung kurang fokus sehingga materi yang disampaikan guru belum dipahami.
5	Dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan media. Namun hanya saja media yang digunakan berupa gambar.
6	Guru tidak mengembangkan media sendiri dalam belajar sehingga siswa bosan belajar

### 2. Hasil *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini mulai merancang buku cerita dengan tema teman baru. Ada 4 (empat) langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya pemilihan media, merancang materi,

kurang berlatih membaca dan kurangnya niat belajar. Minimnya minat baca siswa padahal di sekolah sudah disediakan buku-buku dan dukungan orang tua. Paparan langkah penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut.

#### 1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis kebutuhan berupaya untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran tema 1 subtema 1 di kelas 1 di SDN Kedungrejo 1 Kerek-Tuban. Wawancara dengan guru kelas satu di SDN Kedungrejo 1 Kerek-Tuban dilakukan pada poin ini oleh peneliti. Dari hasil wawancara, diperoleh informasi sebagai berikut:

menyusun desain media, dan menyusun instrumen penilaian Buku cerita. Berikut adalah hasil rancangan media dengan tema teman baru:

**Tabel. 3 Rancangan Pembuatan Buku Cerita**

No	Tahap Perancangan	Hasil yang Diperoleh
1	Pemilihan Media	Bahan ajar yang dipilih adalah media buku cerita kelas 1 semester 1 pada tema 1 sub tema 1
2	Merancan materi	Memetakan materi sesuai tema dan subtema yang akan digunakan
3	Menyusun Desain media Buku Cerita	Penyusunan desain buku cerita

4	Menyusun Instrumen Penilaian media buku	Membuat instrumen validasi buku cerit, instrumen angket praktisi pendidikan dan respon siswa, dan lembar evaluasi siswa.
---	---	--

### 3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Validasi dilakukan ke tiga orang ahli

dibidangnya, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berikut adalah hasil validasi dari para ahli.

**Tabel. 4 Data Hasil Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kejelasan penyajian gambar	4
2	Sebagai sumber belajar yang menarik	4
3	Dapat digunakan secara individu	5
4	Kesesuaian isi buku cerita dengan materi	4
5	Kesesuaian gambar dengan materi	4
6	Berpusat pada siswa	5
7	Keakuratan gambar	4
8	Isi cerita jelas dan mudah dipahami	5
9	Isi cerita dapat di pelajari dari gambar	5
10	Dapat mendorong siswa untuk belajar membaca	4
11	Menarik dan merangsang siswa untuk membaca	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>48</b>
	<b>Persentase</b>	<b>87 %</b>
	<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil validasi terhadap ahli materi tabel di atas diperoleh data bahwa kesesuaian isi buku cerita 87% yang artinya buku cerita yang dikembangkan

sangat layak untuk diujicobakan pada tahap berikutnya. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel. 5 Data Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Cerita dalam buku cerita menarik	4
2	Kesesuaian cerita dengan materi	5
3	Kesesuaian gambar dengan cerita	5
4	Desain tampilan buku cerita menarik	5
5	Warna sampul buku cerita menarik minat siswa untuk membaca lebih lanjut	5
6	Kejelasan penggunaan tulisan pada cerita	5
7	Kesesuaian karakter tokoh dalam buku cerita	5
8	Kemenarikan gambar pada buku cerita	5
9	Variasi media pembelajaran sehingga siswa tidak bosan	5
10	Kepraktisan dalam penggunaan media	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>48</b>
	<b>Persentase</b>	<b>96%</b>

<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>
-----------------	---------------------

Berdasarkan hasil validasi terhadap ahli media dalam tabel di atas diperoleh data bahwa kesesuaian desain sebesar 96% yang artinya buku cerita sangat layak untuk diujicobakan

pada tahap berikutnya. Hasil validasi ahli bahasa terhadap buku cerita dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

**Tabel. 6 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Penggunaan bahasa pada buku cerita mudah di pahami	5
2	Tata bahasa benar	4
3	Ketepatan dalam memakai simbol atau ikon	3
4	Kalimat sesuai dengan tata bahasa indonesia yang baik dan benar	4
5	Kalimat bersifat informatif	4
6	Bahasa yang digunakan sederhana sesuai dengan tingkat intelektual siswa SD	4
<b>Jumlah Skor</b>		24
<b>Persentase</b>		80%
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan informasi dari tabel di atas diperoleh data bahwa kesesuaian bahasa yang terdapat dalam buku cerita sebesar 80% yang artinya buku cerita yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan.

#### 4. Tahap *Implement* (Penerapan)

Uji Kelayakan pada pengguna buku cerita yaitu pada siswa kelas 1 SDN Kedungrejo 1 Berikut hasil respon praktisi pendidikan siswa.

**Tabel. 7 Data Hasil Respon Guru Terhadap Buku Cerita**

No	Indikator Penilaian	Skor
1	buku cerita mudah digunakan	4
2	Buku cerita dapat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar	5
3	Buku cerita sederhana dan praktis	4
4	Kesesuain tujuan pembelajaran	5
5	Isi materi mudah untuk dipahami	5
6	Isi materi dilengkapi dengan gambar yang sesuai	5
7	Bahasa serta penulisan yang digunakan sesuai dengan tingkatan siswa sekolah dasar	5
8	Siswa antusias dalam menggunakan bukucerita	5
9	Siswa termotifasi untuk belajar membaca dengan menggunakan buku cerita	4
10	Siswa mendapat pemahaman materi pada buku cerita	4
<b>Jumlah Skor</b>		46
<b>Persentase</b>		92%
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>

Dari tabel di atas didapat informasi bahwa buku cerita yang telah divalidasi pada guru kelas 1 SDN Kedungrejo 1 dikategorikan sangat layak digunakan. Untuk mengetahui

kualitas kelayakan keterterapan produk bagi siswa dilakukan dengan mengisi angket menggunakan daftar *check list* berikut.

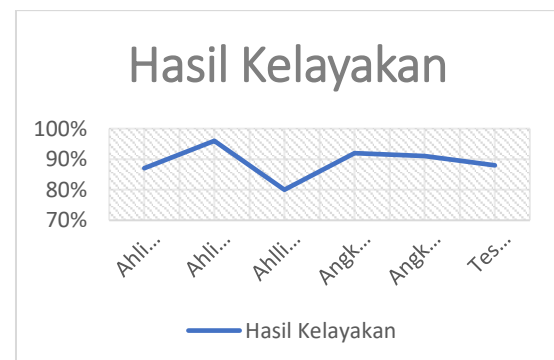
**Tabel. 8 Data Hasil Respon Siswa Terhadap Buku Cerita**

No	Indikator Penilaian	Skor Siswa
1	buku cerita mudah digunakan	86
2	Bahasa didalam media buku cerita mudah saya dipahami.	80
3	Tampilan pada media buku cerita menarik perhatian saya untuk belajar membaca.	82
4	Gambar yang ada di buku cerita menurut saya menarik	80
5	buku cerita mendorong semangat saya untuk meningkatkan belajar membaca.	87
6	Saya suka menggunakan buku cerita	85
7	Saya menjadi lebih lancar membaca	76
<b>Jumlah Skor</b>		<b>576</b>
<b>Persentase</b>		<b>91%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>

Berdasar Tabel 8 di atas menginformasikan bahwa media buku cerita yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak yaitu 91%.

### 5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Data angket jawaban guru dan siswa menghasilkan persentase 92% untuk angket respon guru dan 91% untuk angket respon siswa. Persentase ini memberikan kriteria yang berguna yang dapat digunakan untuk pembelajaran, dan data tes siswa memberikan hasil sebesar 88%. Grafik di bawah ini menggambarkan bagaimana buku cerita yang dihasilkan telah dilakukan berdasarkan temuan validasi ahli.



Grafik 1.1 Grafik Hasil Kelayakan

Hasil kelayakan buku cerita dari grafik di atas meliputi diperoleh data sangat layak dengan rincian ahli materi 86%, 96% dari ahli media, ahli bahasa 80%. Hasil angket guru dan siswa bernilai sangat layak sebesar 92% sedangkan angket siswa 91%. Sedangkan hasil tes siswa mendapatkan persentase 88% dengan kriteria sangat layak. Hasil keseluruhan sebagai berikut:



$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{534}{600} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Berdasarkan hasil kelayakan di atas produk media buku cerita dalam penelitian ini sudah sangat layak. Persentase rata-rata hasil validasi ahli sebesar 89%, dengan kualifikasi sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian sebelumnya (Alvia, 2022) diperoleh data penilaian respon siswa presentase efektivitas mencapai 75%-100% dan dikatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan. Data uji ahli materi memperoleh skor 48 dengan rata-rata nilai 4. Pada uji ahli media memperoleh skor 73 dengan rata-rata nilai 4,5 dan pada uji ahli bahasa memperoleh skor 39 dengan rata-rata nilai 4,8. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita pada kelas rendah layak untuk digunakan.

## KESIMPULAN

Pembuatan bahan ajar buku cerita telah memenuhi persyaratan bahan ajar yang layak pakai dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE untuk membuat buku cerita. Kevalidan buku cerita tema teman baru kelas 1 SDN Kedungrejo Kerek-Tuban diperoleh setelah produk divalidasi kepada para ahli yang sesuai dengan bidangnya, dan mendapatkan skor rata-rata 87%. Kepraktisan media buku cerita diujikan kepada praktisi pendidikan dan respon pengguna (siswa), dan mendapatkan skor rata-rata 90%. Keefektifan buku cerita setelah diujikan kepada pengguna, dan mendapatkan skor

klaksikal 86%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan produk efektif untuk diterapkan pada siswa kelas 1 SDN Kedungrejo 1.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H., Maryaeni, M., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 989–992.
- Afnida, M., Fakhriah & Fitriani, D. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 53–54.
- Alvia, Bella. (2022). Pengembangan Buku Cerita untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas 3 SDN 116897 Halpotakan Nauli Tahu 2021/2022. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isfihananti Alninda. 2016. *Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Dieng*. Temanggung.
- Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together. In FORUM

- PAEDAGOGIK (Vol. 11, pp. 127–143).
- Hamid, M. A., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. Medan.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *AlJabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 178-180. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Mayangsari. 2018. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sd Mardi Putera*. Surabaya.
- Ngura. 2018. *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini Di Tk Maria Virgo*. Nusa Tenggara Timur (NTT).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 72. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Rahmawati, Aulia. (2016). Penerapan SQ3R Berbantuan Reka Cerita Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca dan Hasil Belajar siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 2, hlm. 126-132.
- Rasto. (2020). *Pengertian Tujuan dan Proses Membaca Permulaan*.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 270. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>.
- Suantara, I. K., Suarjana, I. M., & Sudana, D. N. (2019). *Kecendrungan Minat Membaca Siswa Kelas V SD Negeri 5 Seraya Barat Kecamatan Karangasem*. 44–46.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Wiratama, Novialita Angga. 2021. *Pengembangan Modul Pembelajaran Tema Sistem Tata Surya Pada Siswa Kelas IV SDN Gedongombo 6 Kabupaten Tuban*. Efektor. Vol 8 No 1 Hal. 69-78.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.