



Pengembangan Media Cerita Bergambar Interaktif untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar

Arruan Langi¹, Eunice Widyanti Setyaningtyas²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia

E-mail: arruanlangi8@gmail.com, eunice.widyanti@uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-12-01 Keywords: <i>Development;</i> <i>Learning Media;</i> <i>Interaktif Pictorial Story;</i> <i>Reading Interest;</i> <i>RnD.</i>	This research was purposed to learn about the development design of the pictorial story media and validation result from the language, media, theory as a <i>Bahasa Indonesia</i> learning media to increase the reading interest of students. Research and Development (RnD) with ADDIE development model which covers Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation was used in this research. Because of limited time, this research was only carried out until an expert test. The validation result from the language expert gives an actual score of 53 out of 60 with an 88% percentage value, categorized as "Very High". The validation result from the media expert gives an actual score of 63 out of 70 with a 90% percentage value. categorized as "Very High". The validation result from the theory expert gives an actual score of 47 out of 50 with a 94% percentage value, categorized as "Very High". Based on those validation results from language, media, and theory experts, therefore interactive pictorial story media is fit to be used to increase the reading interest of 2nd-grade elementary school students.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-12-01 Kata kunci: <i>Pengembangan;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Cerita Bergambar Interaktif;</i> <i>Minat Baca;</i> <i>R&D.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan media cerita bergambar interaktif dan hasil validasi dari ahli bahasa, media, materi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Research and Development (RnD)</i> dengan menggunakan model pengembangan <i>ADDIE</i> yaitu <i>Analysis</i> (analisis), <i>Design</i> (perencanaan), <i>development</i> (pengembangan), <i>Implementation</i> (implementasi), dan <i>Evaluation</i> (evaluasi). Penelitian ini dilakukan sampai pada tahap uji pakar karena waktu penelitian yang terbatas. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor aktual 53 dari skor ideal 60 dengan angka persentase 88% kategori "Sangat Tinggi". Hasil uji validasi ahli media memperoleh skor aktual 63 dari skor idela 70 dengan angka persentase 90% kategori "Sangat Tinggi". Hasil validasi ahli materi memperoleh skor aktual 47 dari skor ideal 50 dengan angka persentase 94% kategori "Sangat Tinggi". Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, media, dan materi maka media cerita bergambar interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas II Sekolah Dasar layak untuk digunakan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan Membaca untuk peserta didik Sekolah Dasar merupakan keterampilan yang menjadi poin penting dalam membiasakan peserta didik melakukan literasi di kelas. Untuk peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar, membaca merupakan materi yang masih dipelajari atau dikuasai, sebelum akhirnya menjadi media mempelajari sesuatu yang lain. Artinya, peserta didik masih mempelajari bagaimana cara/strategi membaca dengan baik, memperkaya kosakata, melatih pemahaman. Setelah hal-hal tersebut dipelajari maka membaca dapat dilatih menjadi kebiasaan, jika kebiasaan tersebut sudah terbentuk, maka akan membuat peserta didik dapat memperdalam kemampuan strategi membacanya.

Keterampilan dan kebiasaan membaca yang baik harus ditanamkan sejak dini agar kelak lebih cepat dan tepat digunakan untuk mempelajari materi lainnya. Untuk menciptakan kebiasaan peserta didik dalam membaca, salah satunya adalah melalui media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik namun efektif untuk membantu membangun keterampilan membaca yang baik.

Media pembelajaran membaca menjadi salah satu hal yang memotivasi peserta didik, karena jika buku yang tersedia menarik, maka dengan sukarela peserta didik mengambil buku dan ingin membacanya. Menariknya media buku bacaan ini juga dapat bergantung dari beberapa hal, misalnya tampilan fisik buku itu sendiri maupun strategi guru untuk memotivasi peserta didik. Pengamatan mengenai buku bacaan di Sekolah

Dasar telah dilaksanakan dari tanggal 29 Januari sampai 3 Februari dalam 2 kali pengamatan seperti yang tertulis di Lampiran 1. Buku tersedia dalam bentuk buku cetak pegangan guru dan peserta didik. Tampilan fisik buku kurang diminati karena gambar dan tulisan kurang menarik, dari hasil pengamatan tersebut, ternyata dampaknya peserta didik kurang aktif, selain itu masih ada peserta didik yang belum lancar dalam membaca maka diperlukan media buku bacaan yang bersifat menarik perhatian peserta didik sehingga hasil yang diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam menumbuhkan minat baca khususnya bagi beberapa peserta didik yang mengalami hambatan membaca dengan jumlah 5 orang karena kurangnya minat dan motivasi untuk membaca. Strategi mengajar yang dilakukan guru tidak bervariasi sehingga kurang menarik dan kurangnya media yang digunakan untuk memotivasi peserta didik membaca sehingga masih diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat baca peserta didik.

Media pada hakikatnya merupakan peralatan fisik yang dapat digunakan dalam membawakan atau menyampaikan isi pembelajaran (Briggs dalam Sri Anitah, 2012:5). Selain media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran, media pembelajaran juga dapat memotivasi peserta didik dalam membaca salah satunya adalah media visual interaktif seperti membaca cerita bergambar dan mengerjakan kegiatan-kegiatan interaktif pada buku cerita bergambar. Melalui kegiatan interaktif yang dilakukan, akan membuat peserta didik aktif dan senang mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk percaya diri membaca dengan nyaring. Pembelajaran bergambar teridentifikasi tepat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada anak Sekolah Dasar, lebih lanjut jika peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang disampaikan melalui gambar atau visual. Seperti pada permasalahan yang ditemukan pada saat melakukan pengamatan di dalam kelas, peserta didik sangat visual atau lebih fokus pada gambar yang ada pada buku dibanding dengan teks bacaan dan terdapat potensi dalam diri anak dengan membaca melalui buku cerita bergambar. Maka peneliti membuat inovasi media pembelajaran berupa buku cerita bergambar interaktif seperti membaca cerita bergambar dan mengerjakan kegiatan-kegiatan interaktif dalam buku cerita bergambar dengan bermain, menggambar, mewarnai dan mengasah akal anak,

sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menambah minat membaca peserta didik.

Seperti yang dikatakan Bower (2014:154) bahwa dalam buku cerita bergambar terdapat kata yang membentuk suatu teks dan gambar yang saling berkaitan dan saling melengkapi agar dapat menggambarkan sebuah cerita. Dengan adanya media cerita bergambar, diharapkan peserta didik termotivasi dalam membaca. Kemampuan membaca merupakan kemampuan melihat dan memahami isi dari apa yang dibaca, diungkapkan secara lisan atau hanya di hati, anak dapat membaca dengan lancar, baik, dan menangkap isi bacaan yang diberikan (Fahyuni, 2016:10). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam membaca yaitu dengan melakukan pengembangan media cerita bergambar interaktif. Media cerita bergambar yang dikembangkan disesuaikan dengan topik pembelajaran yang diberikan, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil yang maksimal. Dengan dilaksanakannya penelitian ini, peneliti berharap bahwa dengan mengembangkan media cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca peserta didik sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Penelitian pada media yang dikembangkan sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Tarigan (2019) dengan penelitian menjelaskan bahwa media cerita bergambar efektif dalam meningkatkan minat baca siswa dengan skor $-26,317$ dengan probabilitas sig, (0,00). Pada penelitian yang dilakukan oleh Desy Getri Sari Gogahu & Tego Prasetyo (2020) menjelaskan bahwa media sangat layak digunakan untuk meningkatkan literasi membaca siswa Sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Siwi Pawestri Apriliani & Elvira Hoesein Radia (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 2 MI layak untuk digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Agnes Putrislia & Gamaliel Septian Airlanda (2021) menjelaskan bahwa *e-book* cerita bergambar yang berjudul "Proses Terjadinya Hujan" untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 3 SD layak digunakan.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk

tertentu digunakan penelitian yang berawal dari analisis kebutuhan, dan kemudian mengembangkannya serta menguji keefektifan agar berguna bagi masyarakat luas (Sugiyono, 2018:297). Langkah-langkah R&D yang dikembangkan oleh Sukmadinata yang dikutip oleh Mawardi (2014) terdiri atas tiga tahap yaitu: 1) studi pendahuluan yang terdiri dari studi pustaka, studi lapangan, dan penyusunan draf desain cerita bergambar interaktif. 2) tahap pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* Lynch & Roecker dalam Mahadewi & Sukmana, 2015;83-84). Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap *Development* karena waktu penelitian yang terbatas. 3) tahap pengujian produk. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif presentase. Data hasil validasi pakar dipresentasikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} = x \ 100\%$$

Keterangan:

- AP : Angka Persentase
 Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli
 Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item.

Angka persentase dikelompokkan menjadi lima kategori yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rentang Skor Uji Validasi

Interval	Kategori
81-100%	Sangat tinggi
61-80 %	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat rendah

Validasi dapat dikatakan layak apabila angka persentase minimal lebih dari sama dengan 61% (Mawardi, 2014:56).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media cerita bergambar interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan dengan tiga tahap yaitu 1) studi pendahuluan; 2) pengembangan produk, dan; 3) pengujian produk. Pada tahap pertama, studi pendahuluan studi pustaka yang dilakukan, diketahui bahwa penggunaan

media cerita bergambar efektif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Minat membaca peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikan media cerita bergambar. Setelah itu, dilakukan survei lapangan dalam bentuk obser-vasi membaca pada peserta didik kelas II SD Negeri Gendongan 01 Salatiga, dengan jumlah peserta didik 21 orang, diketahui bahwa ada 5 peserta didik yang mengalami hambatan dalam membaca. Peserta didik ini kurang memiliki minat dalam membaca, sehingga mengalami kesulitan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Pada tahap kedua, pengembangan media menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap *Development* karena waktu penelitian yang terbatas. Pada tahap *analysis* dilakukan analisis kebutuhan dengan tujuan mengetahui permasalahan peserta didik dalam membaca. Analisis ini dilakukan dalam bentuk observasi pada kelas II bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan magang 3 di SD Negeri Gendongan 01 Salatiga. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa jumlah peserta didik kelas II SD Gendongan 01 salatiga 21 anak. 5 anak yang mengalami hambatan dalam membaca dengan keterangan a) 2 siswa ketika membaca selalu menelusuri baris-baris dengan jari, mengeja dengan nyaring kemudian menggabungkannya menjadi kata. b) 2 siswa pada saat membaca selalu mengabaikan tanda baca yang ada dan kenyaringan suara pada saat membaca terlalu lemah. c) 1 siswa sangat sulit diajak untuk membaca, hal ini dikarenakan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam melakukan kegiatan membaca. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti mengembangkan media cerita bergambar interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas II SD. Selain itu, dilakukan juga analisis materi untuk mengetahui materi yang akan disajikan dalam pembuatan media cerita bergambar interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap, hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	1. Mengidentifikasi cerita fabel tentang "Indahnya Sikap Tolong-menolong". 2. Melakukan kegiatan-kegiatan interaktif pada cerita fabel tentang "Indahnya Sikap Tolong-menolong" untuk

menunjukkan hidup rukun.

Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator di atas, maka dapat disusun tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Dengan membaca cerita bergambar interaktif, peserta didik dapat mengidentifikasi cerita fabel tentang “Indahnya Sikap Tolong-menolong” dengan baik.
2. Dengan membaca cerita bergambar interaktif, peserta didik dapat melakukan kegiatan-kegiatan interaktif pada cerita fabel tentang “Indahnya Sikap Tolong-menolong” untuk menunjukkan hidup rukun dengan baik.

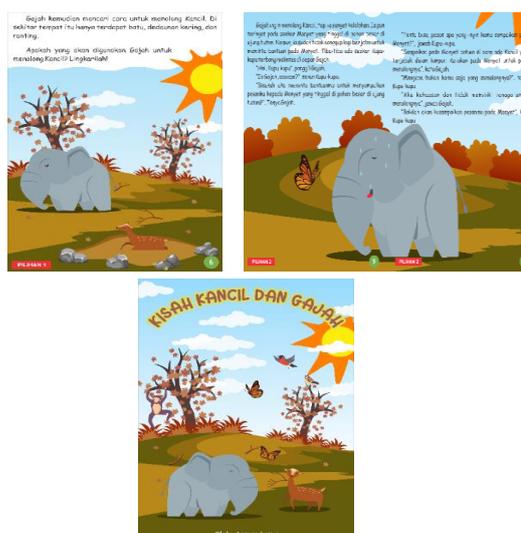
Pada tahap *design* dilakukan perancangan media yang menarik, sehingga dapat menumbuhkan minat membaca peserta didik. Maka dari itu, peneliti membuat media cerita bergambar interaktif dengan langkah-langkah pemilihan materi cerita bergambar, pembuatan naskah cerita bergambar, pemilihan aplikasi pembuatan media cerita bergambar, dan format media cerita bergambar. Materi yang digunakan dalam pembuatan media cerita bergambar adalah Bahasa Indonesia tentang fabel. Media yang dibuat terdiri dari 17 halaman. Naskah cerita bergambar tentang fabel dibuat sesuai dengan kreatifitas peneliliti. Pembuatan media menggunakan aplikasi *CorelDRAW 2019* dan disimpan dengan dengan format *JPG*. Pada tahap *development* dilakukan pengembangan media cerita bergambar interaktif dengan menggunakan aplikasi *CorelDRAW 2019* dengan langkah-langkah yaitu 1) membuka aplikasi *CorelDRAW 2019*, 2) Pilih menu *File-New*, 3) Beri nama sesuai proyek, lalu pada *Page size* pilih ukuran *A4* dan klik *OK*, 4) Buat sebuah kotak menggunakan *Rectangle Tool* berukuran *210 mm x 297 mm*, 5) Desain gambar sesuai yang di-inginkan, 6) klik desain yang ingin dijadikan gambar lalu pilih *File-Export*, 7) Tampilan *Export* seperti pada gambar sesudah klik *OK* dan secara otomatis tersimpan dengan format *JPG*. Pada tahap ketiga, dilakukan validasi ahli untuk mengetahui kelayakan media cerita bergambar interaktif untuk memunbuhkan minat baca peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Hasil validasi dari ahli bahasa, media, dan materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil validasi Ahli Bahasa, Media, Materi

No	Validator	Skor Ideal	Skor Aktual	%	Kategori
1	Ahli bahasa	60	53	88%	Sangat Tinggi
2	Ahli	70	63	90%	Sangat

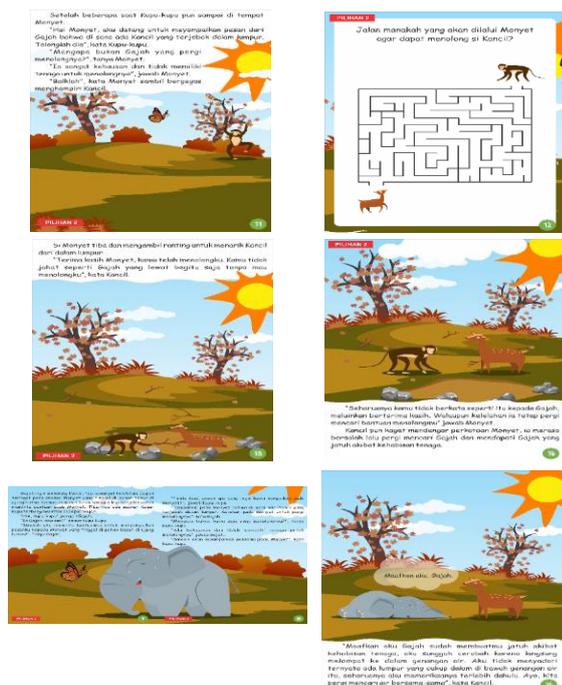
media	tinggi
3 Ahli materi	50 47 94% Sangat tinggi

Berdasarkan hasil validasi bahasa cerita bergambar interaktif memperoleh skor aktual 53 dari skor ideal 60 dengan angka persentase 88% kategori “Sangat Tinggi”. Aspek makna meliputi 1) Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik kelas II SD. Pada aspek teknis meliputi kriteria 2) Ketepatan istilah yang diguna-kan. 3) Ketepatan tata bahasa dan ejaan. 4) Tanda baca yang digunakan sesuai dan tepat. Pada aspek kelugasan meliputi kriteria 5) Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat. 6) Penggunaan diksi yang tepat. Pada aspek kreativitas dan pengetahuan meliputi kriteria 7) Gaya bahasa mendukung imajinasi dan kreativitas pembaca. 8) Kalimat mendukung logika penceritaan. 9) Menumbuhkan inisiatif dalam membaca. 10) Memperoleh pengetahuan setelah membaca. 11) Menimbulkan respon baik setelah membaca. 12) Mengajak beraktivitas: bermain, menggambar, mewarnai dan mengasah akal anak. Adapun krtik dan saran dari ahli bahasa yaitu 1) Perhatikan tanda baca (.) (,) (?) pada halaman 6 setelah kata kering tambahkan tanda baca koma (,). 2) Pada halaman 9 setelah kata tiba-tiba ditambahkan kata ada. Pada kata tanya Monyet diubah menjadi tanya Gajah. 3) Judul buku kurang menarik perhatian, sebaiknya diubah menjadi “Kisah Kancil dan Gajah” agar pembaca penasaran bagaimana kisah Kancil dan Gajah. Berdasarkan kritik dan saran dari pakar media, maka dapat dilihat hasil revisi sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil revisi buku berjudul “Kisah Kancil dan Gajah”

Berdasarkan hasil validasi media cerita bergambar interaktif memperoleh skor aktual 63 dari skor ideal 70 dengan angka persentase 90% kategori "Sangat Tinggi". Pada aspek sampul meliputi kriteria 1) Ukuran huruf judul buku lebih dominan dari nama pengarang. 2) Warna judul buku kontras dengan latar belakang. 3) Warna sampul menarik perhatian. Pada aspek kualitas tampilan meliputi kriteria 4) Gambar menarik. 5) Pemilihan jenis dan ukuran huruf. 6) Kejelasan gambar dan ilustrasi. 7) Gradasi warna sesuai. Pada aspek kemudahan penggunaan media meliputi kriteria 8) Kemudahan dalam penggunaan media. 9) Kemudahan dalam membaca teks atau tulisan. Pada aspek isi media meliputi kriteria 10) Kesesuaian media pembelajaran dengan cerita. 11) Kemampuan media mempermudah pemahaman pada cerita. 12) Kemampuan media untuk menumbuhkan minat baca. 13) Kemampuan media melatih konsentrasi. 14) Kemampuan media dalam mengajak anak menggambar, mewarnai, bermain dan mengasah akal. Adapun kritik dan saran dari pakar media yaitu 1) Gambar sampul khususnya pada Monyet warnanya diubah menjadi warna coklat tua. Ini juga untuk semua halaman yang ada gambar Monyet. 2) Pada halaman 9 cerita Gajah kelelahan, sebaiknya gambar Gajah menggambarkan wajah kelelahan. 3) Pada halaman 16 gambar awan yang besar mengganggu penglihatan pembaca, sebaiknya dihapus. Berdasarkan kritik dan saran dari pakar media, maka dapat dilihat hasil revisi sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil revisi buku berjudul "Kisah Kancil dan Gajah" (2)

Berdasarkan hasil validasi materi cerita bergambar interaktif memperoleh skor aktual 47 dari skor ideal 50 dengan angka persentase 94% kategori "Sangat Tinggi". Pada aspek isi/materi meliputi kriteria 1) Kesesuaian isi cerita dengan KD dan indikator yang dituju. 2) Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa SD. 3) Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik. 4) Kesesuaian gambar dengan isi cerita. 5) Kemudahan dalam memahami isi materi. Pada aspek keterlaksanaan meliputi kriteria 6) Media mudah digunakan untuk menambah pengetahuan. 7) Menumbuhkan gairah/inisiatif dalam membaca materi. 8) Media menumbuhkan kesenangan dalam membaca materi. 9) Keberhasilan media melatih konsentrasi dan teliti untuk memahami materi. 10) Media mengajak anak beraktivitas: bermain, menggambar, mewarnai, dan mengasah akal. Adapun kritik dan saran dari ahli materi yaitu kegiatan mewarnai sebagai bentuk interaktif yang diperintahkan untuk dilakukan dalam cerita, memiliki area yang terlalu kecil. Peneliti tidak melakukan revisi sesuai kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi yaitu layak digunakan dan diterapkan di lapangan tanpa revisi.

Pada tahap *Implementation* merupakan tahap mengimplementasikan produk media cerita bergambar pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar dalam kelompok kecil dengan tujuan mengetahui apakah ada pengaruh media cerita bergambar interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Akan tetapi peneliti tidak sampai pada tahap ini, karena waktu penelitian yang terbatas. Pada tahap *Evaluation* merupakan tahap yang dilakukan untuk mengamati bagaimana respon dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Pada tahap ini akan dilakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan sesuai dengan umpan balik dari hasil evaluasi produk. Akan tetapi, penelitian ini hanya dilakukan sampai uji validasi ahli. Berdasarkan tabel 3. hasil validasi ahli bahasa Pada aspek teknis kriteria 2) ketetapan tata bahasa dan ejaan memperoleh skor 3. Hal ini terjadi karena tata letak penulisan ejaan pada kalimat masih belum sesuai, seperti pada halaman 16 diakhir percakapan Kancil seharusnya ditambahkan kata ajakan. Dalam hal ini, peneliti seperti saya seharusnya memeriksa ejaan dan tata bahasa dengan menggunakan *Microsoft office*. Pada kriteria 3) tanda baca yang digunakan sesuai dan tepat memperoleh skor 2. Ini dikarenakan penggunaan tanda baca dalam cerita ada yang masih banyak belum sesuai,

seperti pada kalimat tanya belum terdapat tanda baca “?” kemudian terdapat juga tanda baca yang perlu diubah dari tanda baca “.” diubah menjadi tanda baca “;”.

Dalam hal ini seharusnya penggunaan tanda baca “;” digunakan pada belakang kata penghubung seperti oleh karena itu, jadi, dan kata penghubung lainnya. Pada tanda baca “.” digunakan pada akhir kalimat yang tidak menggunakan tanda tanya dan tanda seru. Kemudian, tanda baca “?” digunakan pada setiap ada kalimat yang menyatakan pertanyaan. Pada aspek kelugasan kriteria 4) penggunaan kalimat yang jelas dan tepat memperoleh skor 3. Hal ini terjadi karena terdapat kalimat dalam cerita yang terlalu panjang dan memiliki makna yang sama. Ada juga kalimat yang perlu ditambahkan kata penghubung agar makna dari kalimat tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Penggunaan kalimat yang jelas seharusnya mengandung kalimat yang logis, penggunaan diksi yang tepat sehingga tidak terjadi salah penafsiran pada kalimat dan mudah dipahami oleh pembaca. Media cerita bergambar interaktif diperlukan penggunaan diksi dan gaya bahasa yang dapat mendukung imajinasi peserta didik. Unsur yang sangat penting dalam bahasa anak-anak adalah pilihan kata (diksi), penggunaan tata kalimat, dan ejaan (Bamang Trimansyah, 2020;54). Dengan demikian bahasa dalam media cerita bergambar interaktif layak untuk digunakan.

Berdasarkan tabel 3. hasil validasi media memperoleh skor aktual 63 dari skor ideal 70 dengan angka presentase 90% kategori “Sangat Tinggi”. Pada aspek sampul kriteria 3) warna sampul menarik perhatian memperoleh skor 4. Hal ini terjadi karena sampul buku didominasi oleh warna jingga kecoklatan yang mana warna sampul disesuaikan dengan isi cerita yang menceritakan musim kemarau dan hampir semua pepohonan menjadi kering. Sedangkan pada kelas rendah anak-anak lebih tertarik pada warna-warna cerah yang akan menarik perhatian anak. Pada aspek kualitas tampilan kriteria 7) gradasi warna sesuai memperoleh skor 2. Ini terjadi karena gambar media kurang sesuai dengan alur cerita yang disajikan. Contohnya pemilihan warna pada gambar monyet yaitu warna ungu, seharusnya diubah menjadi warna coklat tua agar sesuai dengan pemahaman anak pada kehidupan nyata. Hal ini dilakukan agar anak dapat berimajinasi dengan gambar yang dilihat pada cerita bergambar dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan tingkat kemampuan dan tidak mengakibatkan kesalahan konsep

terhadap pola pikir anak. Pada aspek kemudahan penggunaan media kriteria 8) kemudahan dalam penggunaan media memperoleh skor 3. Hal ini dikarenakan pada media terdapat perintah kepada pembaca untuk membuka halaman tertentu. Sedangkan bagi kelas rendah untuk beberapa anak di-butuhkan pendampingan dalam mengarahkan siswa menggunakan media. Sehingga dalam penggunaan media cerita bergambar interaktif diperlukan pendampingan seorang guru. Pada aspek isi media kriteria 11) kemampuan media mempermudah pemahaman pada cerita memperoleh skor 4. Hal ini disebabkan oleh teks bacaan yang diceritakan dalam media bahwa Monyet tinggal pada pohon besar, namun pada media disajikan gambar Monyet tidak berada pada pohon. Hal ini harus diperhatikan antara kesesuaian materi dengan visual yang ada dalam media agar pembaca dapat berimajinasi dan memahami materi sesuai dengan gambar yang ada tanpa membaca teks.

Media cerita bergambar interaktif mengajak peserta didik untuk lebih aktif dengan melakukan aktivitas sembari membaca. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa buku cerita bergambar interaktif merupakan buku bergambar dengan elemen interaktif seperti permainan yang disertai dengan pertanyaan-pertanyaan berhubungan dengan alur cerita. (Leonard 2018:4). Anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan interaktif selain membaca cerita dalam buku, kegiatan yang dimaksud seperti menggambar dan mewarnai. Dengan adanya kegiatan interaktif dalam media dapat mempermudah pemahaman peserta didik pada cerita. Cerita bergambar interaktif merupakan cerita yang melibatkan anak-anak berpartisipasi secara aktif dengan membantu karakter atau tokoh dalam memecahkan sebuah masalah. Pembelajaran terjadi dengan cara yang menarik melalui penceritaan yang menarik dan gambar yang bermanfaat, membuat materi pelajaran menjadi sederhana dan mudah dipahami oleh anak (Waluyanto & Zacky dalam Yulianti, 2015: 1277). Dengan ini media cerita bergambar inter-aktif layak untuk digunakan. Berdasarkan tabel 3. hasil validasi materi pada aspek keterlaksanaan kriteria 10) Media mengajak anak beraktivitas: bermain, menggambar, mewarnai, dan mengasah akal memperoleh skor 2. Hal ini terjadi karena genangan air dalam media yang dibuat kecil. Kemudian area yang akan diwarnai peserta didik hanya setengah dari genangan air yang dibuat. Padahal anak-anak membutuhkan kegiatan interaksi yang lebih

banyak karena mewarnai gambar dapat melatih konsentrasi anak, mengem-bangkan kemampuan motorik. Pada pembuatan naskah cerita sudah disesuaikan dengan ke-butuhan peserta didik. Sesuai yang dijelaskan bahwa cerita disesuaikan dengan perkembangan anak, cerita anak-anak dibagi menjadi dua kategori yaitu 1) cerita untuk anak-anak berusia 6 hingga 9 tahun. 2) cerita untuk anak-anak berusia 10 hingga 13 tahun. Narasi cerita akan dibuat menjadi fiktif dan imajinatif untuk usia anak 6 hingga 9 tahun. Kemudian narasi cerita yang diceritakan kepada anak-anak berusia antara 10 hingga 13 tahun lebih cenderung realistis, bahkan dari sudut pandang langsung. (Rosdiani, 2014: 6.7-6.8). Sehingga peneliti membuat cerita fabel yang dapat mengajak peserta didik untuk berimajinasi. Peneliti tidak melakukan revisi sesuai kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi yaitu layak digunakan dan diterapkan di lapangan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahasa, media, dan materi pada media cerita bergambar interaktif dijelaskan bahwa media layak untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan penelitian bahwa pembelajaran cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 2 MI layak untuk digunakan (Siwi Pawestri Apriliani & Elvira Hoesein Radia, 2020). Penelitian lainnya juga menjelaskan bahwa media cerita bergambar efektif dalam meningkatkan minat baca (Tarigan, 2019). Ada juga hasil penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book story* untuk meningkatkan literasi membaca siswa Sekolah Dasar dikategorikan tinggi dan layak untuk digunakan (Desy Getri Sari Gogahu & Tego Prasetyo, 2020). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media cerita bergambar interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik layak digunakan. Buku cerita bergambar interaktif merupakan buku bergambar dengan elemen interaktif seperti permainan yang disertai dengan pertanyaan-pertanyaan berhubungan dengan alur cerita. (Leonard 2018:4). Anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan interaktif selain membaca cerita dalam buku, seperti menggambar dan mewarnai. Hal ini sesuai dengan media cerita bergambar interaktif yang dikembangkan oleh peneliti karena memiliki kegiatan interaktif bermain, menggambar, mewarnai, dan mengasah akal anak.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan minat baca peserta Didik kelas II SD Gendongan 01 Salatiga dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan sampai ke uji ahli karena masa penelitian yang terbatas. Perancangan pengembangan media cerita bergambar interaktif dilakukan dengan prosedur yaitu pemilihan materi cerita bergambar, pembuatan naskah cerita bergambar, pemilihan aplikasi pembuatan media cerita bergambar, dan pemilihan format media cerita bergambar. Hasil validasi ahli bahasa yang dilakukan mendapatkan angka persentase 88% yang masuk kedalam kategori "Sangat Tinggi". Hasil dari validasi ahli media yang dilakukan mendapatkan angka persentase 90% yang masuk kedalam kategori "Sangat Tinggi". Hasil dari validasi ahli materi yang dilakukan mendapatkan angka persentase 94% yang masuk kedalam kategori "Sangat Tinggi". Dari hasil validasi tersebut. Maka, media cerita bergambar interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas II Sekolah Dasar Gendongan 01 Salatiga dinyatakan layak untuk digunakan.

B. Saran

Dari serangkaian hasil penelitian pengembangan media cerita bergambar interaktif dan kesimpulan. Sehingga peneliti menganjurkan beberapa saran yaitu: 1) saran untuk peneliti selanjutnya pengembangan media cerita bergambar interaktif harus memperhatikan poin berbahasa dari ketepatan kalimat, teknis, tanda baca, spasi, kapital, pembentukan kata, dan ejaan. Dengan demikian, sisi bahasa dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik. Pada media perlu memperhatikan cerminan nyata dari warna-warna binatang. Pada materi disesuaikan kegiatan interaksi dengan tingkat perkembangan anak. Misalnya membuat kegiatan interaktif mewarnai pada satu halaman. 2) saran untuk pendidik media cerita bergambar interaktif tepat digunakan pada saat dalam kelas kegiatan inti karena media ini dapat melatih konsentrasi, membantu dalam memahami materi, dan juga mampu menumbuhkan minat baca peserta didik dengan mengerjakan kegiatan interaktif yang

disaji-kan. 3) saran untuk sekolah, diharapkan pihak sekolah dapat memberikan fasilitas bagi guru dan peserta didik untuk menggunakan cerita bergambar interaktif sebagai media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita, Sri. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- 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.
- Bower, V. (Ed.). (2014). *Developing early literacy 0-8: from theory to practice*. Sage.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.
- Mahadewi dan Sukmana. (2015). *Text-Based Programing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mawardi. (2014). *Model Desain Pembelajaran Konsep PKN Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moddle* (Widya Sari Prss (Ed.)).
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036-2044.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Curere*, 2(2).