Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 1 Februari 2026

Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Sulistyani Puteri Ramadhani[1], Putri Nur Karomah[2]
[1,2]Universitas Trilogi, Indonesia

[1]sulistyani@trilogi.ac.id
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.3856

Abstrak

Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya siswa kelas III, ditandai dengan rendahnya minat baca dan kesulitan memahami teks bacaan yang didominasi tulisan tanpa dukungan visual. Penelitian ini bertujuan mengembangkan efektivitas buku cerita bergambar Nusantara untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III SDN Pengadegan 07 Pagi Jakarta. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba lapangan. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes pretest dan posttest, serta analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar Nusantara dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media. Secara kuantitatif, menunjukkan nilai rata-rata membaca pemahaman meningkat dari 52,38 menjadi 86,67 dengan N-Gain 0,72 kategori tinggi. Buku dinyatakan layak dan efektif digunakan.
Kata kunci: membaca pemahaman, siswa sekolah dasar, literasi membaca

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan literasi siswa, khususnya kemampuan membaca pemahaman. Pembelajaran bahasa mencakup aspek mendengarkan, menulis, membaca, dan berbicara. Keempat aspek tersebut sebaiknya dilakukan secara terpadu (Suparlan, 2020). Menurut Aulia dan Sukma (2024), membaca pemahaman merupakan proses aktif dan kompleks yang memerlukan berbagai keterampilan berpikir kritis untuk memahami informasi tertulis. Menurut Mubin & Aryanto (2023) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan literasi melalui pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar harus diperhatikan dengan seksama.

Karateristik pada siswa kelas sekolah dasar memiliki perkembangan yang khas pada usia anak. Secara umum, siswa sekolah dasar berada pada fase perkembangan yang masih sangat dipengaruhi oleh lingkungan terdekatnya. Siswa cenderung belajar lebih mudah memahami dalam bentuk media, contoh nyata, serta kegiatan yang melibatkan praktik secara langsung. Maka dari itu, pembelajaran di sekolah dasar sebaiknya disajikan secara menarik.

Hasil survei literasi internasional dan skor *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia masih tertinggal dibandingkan negara lain, sehingga diperlukan inovatif dalam pembelajaran membaca sejak jenjang sekolah dasar. Berdasarkan data dari World Literacy Foundation (2022), Indonesia menempati posisi yang cukup memprihatinkan dalam hal literasi global, berada di peringkat 60

dari 61 negara yang disurvei (Miller & McKenna, 2016). Literasi sendiri merupakan kemampuan berbahasa yang mencakup menyimak, membaca, berbicara, dan menulis, yang digunakan untuk berkomunikasi sesuai dengan tujuan (Ngura et al., 2024). Laporan ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi Indonesia masih tergolong rendah, dan ini berpengaruh pada kemampuan baca siswa di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan Hasil observasi di SDN Pegadengan 07 Pagi Jakarta menunjukkan bahwa membaca pemahaman siswa kelas III masih tergolong rendah. Banyak siswa kesulitan memahami isi bacaan, terutama karena kurangnya minat membaca terhadap bahan ajar yang tersedia. Di sisi lain, siswa lebih tertarik pada media digital seperti video atau permainan daring yang menawarkan konten visual dan interaktif, sehingga aktivitas membaca dianggap kurang menyenangkan. Berdasarkan wawancara yang didapat, ditemukan kondisi dimana banyak siswa lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang menggunakan media sebagai alat bantu yang memiliki gambar yang menarik. Data tersebut dapat terlihat pada gambar berikut ini.

Buku cerita bergambar didefinisikan sebagai media pembelajaran yang secara fundamental mengintegrasikan teks naratif dengan ilustrasi visual untuk menyampaikan sebuah cerita secara kohesif dan menarik, dirancang khusus untuk memikat perhatian pembaca, khususnya anak-anak. Media cerita bergambar merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di Sekolah Dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Yuanda et al, 2024). Buku Cerita Bergambar diakui sebagai instrumen pedagogis yang efektif dalam mengembangkan beragam keterampilan literasi siswa (Afrilia & Sukartiningsih, 2024). Buku Cerita Bergambar tidak hanya memperkaya makna teks dan mengklarifikasi arti kata-kata baru, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kosakata siswa melalui asosiasi visual yang kuat (Aprimadedi et.al, 2024). Gambar memberikan petunjuk visual tentang emosi dan kejadian, memungkinkan siswa mendapatkan gambaran yang lebih utuh dan komprehensif tentang cerita yang sedang mereka baca (Mawardah & Rambe, 2024).

Maka dari itu, salah satu solusi yang relevan adalah pengembangan buku cerita bergambar bertema Nusantara (Muhtar et al., 2022). Buku cerita bergambar yang mengangkat cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia memiliki potensi besar untuk memperkenalkan nilai budaya, sejarah, dan kearifan lokal kepada siswa. Media ini juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkaya kosakata, mengembangkan daya imajinasi, dan meningkatkan pemahaman teks secara menyeluruh (Nurkholifah et al., 2024). Melalui buku cerita bergambar bertema Nusantara, siswa kelas III SD dikenalkan pada legenda, mitos, dan kisah kepahlawanan yang sarat nilai moral dan edukatif (Nuralsa et al., 2023).

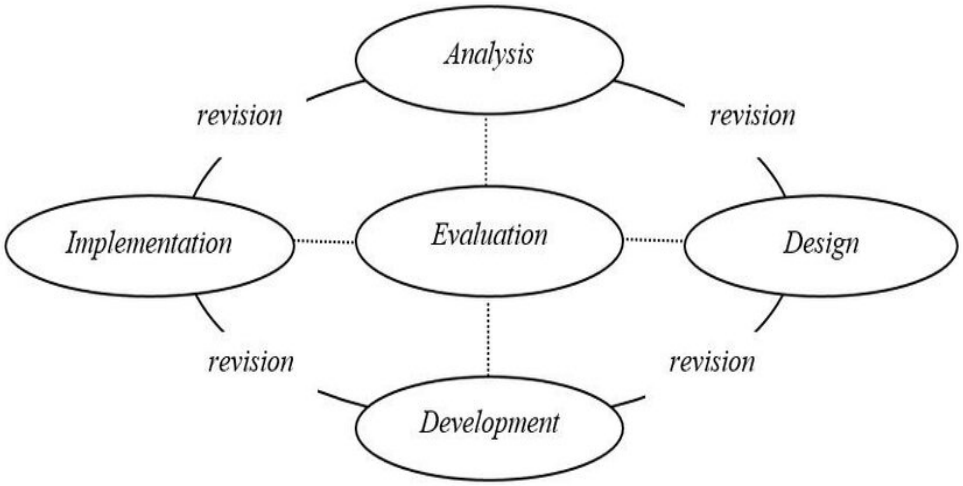
Berdasarkan penelitian oleh Nova Triana Tarigan (2018), menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan buku cerita bergambar efektif meningkatkan minat siswa dalam membaca dengan skor -26,317 dengan probabilitas (sig) 0,000. Adapun perbedaan dari peneliti sebelumnya menggunakan buku cerita bergambar bertema Nusantara yang dimana keterpaduan antara visual yang menarik dan isi cerita yang kaya makna diharapkan dapat mengubah persepsi siswa terhadap kegiatan membaca dari yang semula membosankan menjadi menyenangkan dan bermakna.

Peneliti ini menerapkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD perlu yang ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita Nusantara menjadi alternatif solusi yang efektif. Untuk mengatasi permasalahan, peneliti tertarik menunjukkan penelitian dengan judul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar".

Copyright © 2026 The Author(s)

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Research & Development* difahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan research dan diteruskan dengan development. Kegiatan research dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna sedangkan kegiatan development dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran (Iis Prasetyo, 2020).



Gambar 1. Langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE

Metode ADDIE terdiri atas lima tahap yang berkaitan dan terstruktur yang artinya dari tahapan yang prtama hingga tahap kelima dalam penerapannyamestiscara terurut dan tak bisa disusun acakan (Yeni Marita Juanda et.al 2022). Pendekatan ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis budaya Nusantara untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) serta desain kuasi eksperimen yang digunakan. Teknik yang diterapkan meliputi (1) Tes, digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media buku cerita bergambar Nusantara. (2) Observasi, digunakan untuk merekam perilaku, keterlibatan, dan respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar. (3) Kuesioner, digunakan untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Teknik ini memberikan data persepsi siswa terkait kenyamanan, ketertarikan, dan efektivitas media buku cerita dalam membantu mereka memahami isi bacaan. (4) Wawancara, dilakukan kepada guru kelas III sebagai pengguna langsung media pembelajaran. Teknik ini bertujuan untuk menggali pendapat guru mengenai kemanfaatan, kemudahan penggunaan, dan tantangan selama penerapan media buku cerita bergambar dalam proses pembelajaran. (5) Studi, dokumentasi dilakukan dengan menelaah dokumen-dokumen yang relevan, seperti silabus, catatan harian guru, dan hasil belajar siswa. Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data dan memperkuat temuan dari instrumen lainnya.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas III dengan jumlah siswa 21 orang sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, peniliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, tes pretest dan posttest, serta analisis N-Gain.

Media divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk menilai kelayakan isi dan desain buku. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen skala Likert dengan rentang skor 1–4, yaitu:
4 = Sangat Layak
3 = Layak
2 = Cukup Layak
1 = Tidak Layak

Tabel 1. Kriteria Penilaian Akhir Media

Rata-rata Skor	Kriteria
3,25 – 4,00	Sangat Layak
2,50 – < 3,25	Layak
1,75 – < 2,50	Cukup Layak
< 1,75	Tidak Layak

Media yang memperoleh nilai minimal “Layak” dari kedua validator akan dilanjutkan ke tahap uji coba terbatas.

Efektivitas media dianalisis berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest kemampuan membaca pemahaman siswa. Nilai dihitung dalam skala 0–100. Teknik analisis data mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih akurat, digunakan analisis Normalized Gain (N-Gain) dengan rumus :

$$\textbf{N-Gain} = \frac{\textbf{Skor Posttest} - \textbf{Skor Pretest}}{\textbf{Skor Maksimal} - \textbf{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

Skor Posttest : nilai yang diperoleh peserta didik setelah diberikan perlakuan/pembelajaran.

Skor Pretest : nilai yang diperoleh peserta didik sebelum diberikan perlakuan/pembelajaran.

Skor Maksimal : nilai maksimum yang dapat dicapai pada tes (misalnya 100).

N-Gain : nilai peningkatan hasil belajar yang dinormalisasi.

Hasil N-Gain dikategorikan ke dalam tiga tingkat, yaitu tinggi (≥ 0,70), sedang (0,30–0,69), dan rendah (< 0,30). Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila sebagian besar siswa memperoleh N-Gain pada kategori sedang atau tinggi serta didukung oleh hasil observasi dan angket yang menunjukkan respon positif siswa.

Hasil

Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Nusantara

Penelitian dilaksanakan di SDN Pegadungan 07 Pagi, Jakarta Barat, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas III, yang dipilih karena berada pada tahap perkembangan literasi awal dan masih memerlukan media pembelajaran yang bersifat konkret dan visual. Selain siswa, guru kelas III juga dilibatkan sebagai informan pendukung dalam proses validasi dan implementasi media pembelajaran.

Copyright © 2026 The Author(s)

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar Nusantara yang memuat tiga cerita rakyat Indonesia, yaitu *Timun Mas, Si Bintang dari Danau Toba, dan Layang-Layang Kebo Ijo*. Media dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar, dengan menekankan keterpaduan antara teks naratif sederhana dan ilustrasi visual kontekstual berbasis budaya Nusantara.

Hasil Validasi Kelayakan Media

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa buku cerita bergambar Nusantara layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman. Validator menilai bahwa aspek tampilan visual, keterbacaan teks, kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita, serta tata letak halaman telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Beberapa saran perbaikan yang diberikan bersifat minor, antara lain penambahan logo universitas di cover, penambahan kata pengantar dan penambahan halaman kuis. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan secara visual, teknis, dan pedagogis. Kelayakan buku cerita bergambar Nusantara ditentukan melalui proses validasi ahli dan uji coba terbatas. Penilaian dilakukan untuk memastikan bahwa produk memenuhi aspek isi, bahasa, penyajian, dan tampilan visual sebelum digunakan dalam uji efektivitas di kelas. Validasi ahli dilakukan untuk menilai aspek tampilan visual, tata letak, konsistensi desain, kualitas ilustrasi, dan keterbacaan huruf. Proses validasi melibatkan dua orang ahli media yang memiliki kompetensi di bidangnya dengan memberikan saran bahwa materi antar cerita telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. Didapatkan skor 38 dari skor maksimal adalah 48. Berdasarkan point tersebut didapati presentase validasi ahli materi yaitu 79%. Maka media buku cerita bergambar Nusantara Digital Interaktif untuk meningkatkan membaca pehamanan siswa dapat dinyatakan layak. Saran diberikan dengan pemilihan warna cerah, penggunaan tipografi, dan format buku secara umum sudah tepat serta mendukung tujuan pembelajaran. Buku ini juga dinilai memiliki unsur inovasi dalam penyajian visual yang membedakannya dari buku cerita konvensional. Akan tetapi, beliau memberikan masukan agar beberapa elemen visual yang masih terkesan terlalu kecil dan rapat dapat disesuaikan kembali. Penyesuaian ukuran huruf dan pengaturan jarak antar elemen visual perlu dilakukan agar keterbacaan dan kenyamanan siswa dalam membaca semakin baik.

Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk dilakukan secara bertahap melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar.

Hasil uji coba skala kecil menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan. Siswa menyatakan bahwa ilustrasi dalam buku membantu mereka memahami isi cerita, serta membuat kegiatan membaca menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pada uji coba kelompok besar, siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi selama pembelajaran. Mereka mampu menjawab pertanyaan pemahaman, menyimpulkan isi cerita, dan mengidentifikasi pesan moral dengan lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media. Siswa menyatakan bahwa gambar-gambar dalam buku sangat menarik da membantu mereka memahami isi cerita. Bahasa yang digunakan juga dinilai mudah dipahami, meskipun terdapat beberapa kata baru yang memerlukan penjelasan dari guru.

Hasil Uji Efektivitas Media

Hasil pretest kemampuan membaca pemahaman menunjukkan bahwa nilai siswa berada pada kategori rendah, dengan rata-rata 52,38, nilai tertinggi 60, dan nilai terendah 40. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal membaca pemahaman siswa masih belum optimal.

Tabel 2. *Pretest* Kelas III SDN Pengadegan 07 Pagi Jakarta

No	Nama	Nilai
1	Ak	60
2	Ay	50
3	Nu	60
4	Al	40
5	Ja	50
6	Za	60
7	Os	40
8	Qi	50
9	Um	40
10	Ra	60
11	Ar	50
12	Ca	50
13	Sa	60
14	Da	60
15	Na	40
16	Ale	60
17	Ga	60
18	La	60
19	Alm	60
20	Nad	50
21	Fa	40
Rata-Rata		**52,38**

Setelah penggunaan media buku cerita bergambar Nusantara, hasil posttest mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 86,67, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 80. Perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada seluruh siswa.

Tabel 3. *Posttest* Kelas III SDN Pengadegan 07 Pagi Jakarta

No	Nama	Nilai
1	Ak	90
2	Ay	80
3	Nu	90
4	Al	80
5	Ja	90
6	Za	90
7	Os	80
8	Qi	90
9	Um	80
10	Ra	90
11	Ar	80
12	Ca	80
13	Sa	90
14	Da	90
15	Na	90
16	Ale	90

Copyright © 2026 The Author(s)

17	Ga	90
18	La	90
19	Alm	90
20	Nad	90
21	Fa	80
Rata-Rata		**86,67**

Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,72 (72,38%), yang termasuk dalam kategori tinggi. Skor N-Gain individu berada pada rentang 0,60–0,83, yang mengindikasikan bahwa media buku cerita bergambar Nusantara efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III.

Tabel 4. Hasil *N-Gain* dari *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	PRE	POST	POST-PRE	Skor Ideal	N-gain Skor	N-gain %
1	Ak	60	90	30	100	0,75	75,00%
2	Ay	50	80	30	100	0,60	60,00%
3	Nu	60	90	30	100	0,75	75,00%
4	Al	40	80	40	100	0,67	66,67%
5	Ja	50	90	40	100	0,80	80,00%
6	Za	60	90	30	100	0,75	75,00%
7	Os	40	80	40	100	0,67	66,67%
8	Qi	50	90	40	100	0,80	80,00%
9	Um	40	80	40	100	0,67	66,67%
10	Ra	60	90	30	100	0,75	75,00%
11	Ar	50	80	30	100	0,60	60,00%
12	Ca	50	80	30	100	0,60	60,00%
13	Sa	60	90	30	100	0,75	75,00%
14	Da	60	90	30	100	0,75	75,00%
15	Na	40	90	50	100	0,83	83,33%
16	Ale	60	90	30	100	0,75	75,00%
17	Ga	60	90	30	100	0,75	75,00%
18	La	60	90	30	100	0,75	75,00%
19	Alm	60	90	30	100	0,75	75,00%
20	Nad	50	90	40	100	0,80	80,00%
21	Fa	40	80	40	100	0,67	66,67%
						0,72	72,38%

Berdasarkan hasil analisis kualitatif dari keempat tahap uji, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar Nusantara dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman di kelas III SDN Pengadegan 07 Pagi Jakarta. Revisi yang dilakukan selama proses uji coba bersifat minor dan bersifat penyempurnaan desain visual serta keterbacaan teks.

Pembahasan

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa buku cerita bergambar Nusantara layak digunakan dan efektif sebagai media pembelajaran membaca pemahaman. Media ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta membantu mereka memahami isi

teks melalui dukungan visual yang menarik dan bermakna. Dengan demikian, buku cerita bergambar Nusantara dapat dijadikan inovasi media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar sekaligus memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia dalam proses belajar membaca.

Awal proses perancangan dan penyusunan buku cerita bergambar Nusantara selesai, tahap berikutnya adalah melakukan validasi kelayakan media pembelajaran. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kualitas isi, bahasa, tampilan visual, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu seorang dosen ahli media pembelajaran dan seorang guru kelas III SDN Pengadegan 07 Pagi Jakarta. Kedua ahli ini memiliki latar belakang dan pengalaman yang relevan, sehingga mampu memberikan penilaian yang objektif terhadap kelayakan media yang dihasilkan.

Pada tahap awal pembelajaran, yaitu sebelum penggunaan media, hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai membaca pemahaman siswa adalah 64,33, dengan sebagian besar siswa berada pada kategori cukup. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami isi bacaan masih perlu ditingkatkan. Siswa cenderung cepat bosan ketika membaca teks panjang tanpa ilustrasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami makna tersirat dalam teks. Kondisi ini sesuai dengan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, yang menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman bacaan siswa.

Selama pelaksanaan tiga kali pertemuan, masing-masing cerita memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Cerita Timun Mas mengajarkan nilai keberanian dan kecerdikan, Si Bintang dari Danau Toba menanamkan nilai kasih sayang dan kejujuran, sedangkan Layang-Layang Kebo Ijo menumbuhkan semangat kerja sama dan tanggung jawab. Melalui ketiga cerita ini, siswa tidak hanya berlatih memahami isi bacaan, tetapi juga belajar nilai-nilai karakter yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

Setelah penggunaan media buku cerita bergambar Nusantara, hasil post-test menunjukkan rata-rata nilai sebesar 61,67. Meskipun secara kuantitatif terjadi sedikit penurunan pada rata-rata nilai, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa secara kualitatif terdapat peningkatan yang signifikan dalam aspek afektif dan partisipatif siswa selama kegiatan pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias mengikuti pelajaran, aktif menjawab pertanyaan, serta lebih fokus saat membaca. Mereka juga mampu menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri dan menafsirkan pesan moral yang terkandung dalam setiap cerita.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar Nusantara memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran membaca pemahaman di kelas III SD. Meskipun peningkatan hasil tes belum signifikan secara numerik, hasil observasi dan tanggapan siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam hal minat, motivasi, keterlibatan, dan kemampuan memahami isi bacaan. Hal ini sejalan dengan tujuan utama penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, buku cerita bergambar Nusantara dapat dikatakan telah memenuhi fungsinya sebagai media pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kegiatan membaca pemahaman secara kreatif dan kontekstual di lingkungan sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penilitian dari Azmil Hasan Lubis, Muhammad Darwis Dasopang (2020) dengan judul Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis *Augmented Reality* untuk Mengakomodasi Generasi Z, pada penelitian ini memiliki persamaan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan berbasis Augmented Reality dan pelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa buku cerita bergambar

Copyright © 2026 The Author(s)

berbasis Augmented Reality dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran matematika.

Penelitian relevan yang diteliti oleh Yovinka Putri Ramadhani , Eunice Widyanti Setyaningtyas, (2020) dengan judul Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 "Hidup Bersih Dan Sehat" SD Kelas II, pada penelitian ini memiliki persamaan dalam mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar, dan jenis penelitian yang digunakan Adalah *Research and Development* (R&D). Adapun perbedaan dari penelitian ini Adalah cara penyampaian dalam memberikan media melalui aplikasi *Whats App Group* untuk mengajak siswa untuk melakukan pola hidup sehat. Hasil validasi oleh ahli materi & pembelajaran memperoleh skor 3,75 yang termasuk kategori "Baik". Hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor 4,5 yang termasuk kategori "sangat baik".

Pada implikasi praktis dari penelitian ini, guru dapat mengamati bahwa siswa menjadi lebih fokus, lebih termotivasi membaca, dan mampu menjawab latihan pemahaman dengan lebih tepat. Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran ilustrasi yang kontekstual membantu siswa memahami isi teks dengan lebih mudah. Menjadikan contoh model untuk pembelajaran selanjutnya agar siswa mudah dalam memahami makna dari cerita yang diberikan. Penggunaan buku cerita bergambar Nusantara dapat menjadi alternatif media pembelajaran membaca pemahaman yang efektif bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan minat baca, keterlibatan aktif, dan fokus siswa dalam proses pembelajaran, meskipun peningkatan hasil belajar secara kuantitatif belum terlihat signifikan. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis visual dan cerita rakyat sebagai pendukung pembelajaran membaca pemahaman agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Dalam pelaksanaan penelitian pengembangan buku cerita bergambar Nusantara ini, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan yang memengaruhi hasil penelitian, salah satunya terletak pada cakupan subjek penelitian yang terbatas hanya pada satu kelas, yaitu siswa kelas III SDN Pengadegan 07 Pagi Jakarta. Jumlah peserta yang relatif sedikit dan berasal dari satu lingkungan belajar menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk konteks yang lebih luas. Setiap sekolah memiliki karakteristik siswa, lingkungan belajar, dan dukungan fasilitas yang berbeda, sehingga efektivitas media ini mungkin akan bervariasi jika diterapkan pada kondisi sekolah lain.

Keterbatasan menyangkut dengan faktor eksternal selama proses pembelajaran, seperti kondisi kelas, keaktifan siswa, dan dukungan guru. Meskipun peneliti berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif, terdapat beberapa faktor di luar kendali yang memengaruhi proses belajar, misalnya perbedaan tingkat kemampuan membaca antar siswa, perhatian yang mudah teralihkan, serta keterbatasan fasilitas di kelas. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi konsentrasi dan hasil belajar siswa selama pelaksanaan kegiatan membaca menggunakan media cerita bergambar.

Keterbatasan yang terakhir, muncul pada penggunaan media yang masih berbentuk cetak. Meskipun buku cetak memiliki keunggulan dalam kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaannya di kelas, media ini belum memanfaatkan potensi teknologi digital yang saat ini banyak menarik perhatian anak-anak. Media berbasis digital seperti *e-book* interaktif atau cerita bergambar animasi mungkin dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan karakteristik generasi siswa masa kini.

Berdasarkan keterbatasan tersebut disarankan pada peniliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran ini ke dalam bentuk digital interaktif seperti *e-book* atau aplikasi pembelajaran berbasis multimedia. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas jumlah subjek dan memperpanjang waktu pelaksanaan agar diperoleh data yang lebih

komprehensif tentang efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar Nusantara telah menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik, layak, dan relevan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN Pengadegan 07 Pagi Jakarta. Proses pengembangan media mengikuti model *Research and Development* (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba bertahap lalu melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berdasarkan hasil uji validasi setelah penggunaan media buku cerita bergambar Nusantara, hasil post-test menunjukkan rata-rata nilai sebesar 86,67 Berdasarkan hasil analisis kualitatif dari kedua ahli yaitu guru dan dosen, diperoleh kesimpulan bahwa buku cerita bergambar Nusantara termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. Secara keseluruhan, media dinilai menarik, relevan, mudah dipahami, dan efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar Nusantara telah berhasil menghasilkan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar membaca pemahaman, tetapi juga sebagai media pengenalan nilai-nilai moral dan budaya bangsa Indonesia. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa Sekolah dasar.

References

Afrilia, N. M., & Sukartiningsih, W. (2024). Pengembangan media buku cerita bergambar berbantuan aplikasi Canva untuk keterampilan membaca dongeng siswa kelas II SD. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD), 12(3), 418–432.

Aulia, S., & Sukma, E. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas IV Menggunakan Strategi PQ4R di SDN 28 Air Tawar Timur Kota Padang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 42079–42088. ISSN: 2614-6754 (Print), 2614-3097 (Online).

Aprimadedi, A., Apreasta, L., & Armia, R. (2024). Pengembangan media cerita bergambar berbantu aplikasi Canva pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SDN 15 Koto Besar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10(3), 244–254.

Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode Addie. 20–30.

Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z*. *2017*, 780–791.

Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Educendikia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 3(03), 200–210.

Mawardah, Q., & Rambe, R. N. (2024). Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. EduLearn: Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 1–10.

Muhtar, T., Amalia, N., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Bertema Budaya Nusantara untuk Meningkatkan Literasi. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(1), 45–52.

Miller, J. W., & McKenna, M. C. (2016). World literacy: How countries rank and why it matters.

Copyright © 2026 The Author(s)

Nurkholifah, S., Febriani, F., & Aulia, E. (2024). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis QR Code untuk meningkatkan minat membaca materi Sumpah Pemuda pembelajaran PKN kelas III di SD. Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier, 8(6), 1–10.

Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Malo, M. (2024). Analisis kemampuan literasi membaca anak usia 4–5 tahun di TKK St. Clara Wudu. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 6(1), 158–159.

Nuralsa, S. P., Aeni, A. N., Oktaviani, S., & Neliana. (2023). Penggunaan e-book CEMARA (Ceria Bersama Ramadan) untuk mengenalkan kebiasaan Ramadan di Indonesia kepada siswa kelas V SD. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(2), 785–800.

Nova Triana Tarigan (2018), PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol(2).

Prasetyo, I. (2018). Teknik analisis data dalam research and development.

Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 " Hidup Bersih Dan Sehat " SD Kelas II*. *4*(2), 509–517.

Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(2), 245–258.

Yuananda, R. H., Musyadad, F., & Utaminingtyas, S. (2024). Manfaat media cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar. DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an, 10(2), 94–105.

---Halaman ini sengaja dikosongkan----