BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Vol. 5 No. 2 Desember 2023 Hal. 354-364

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

Pengembangan Media Cerita Bergambar Kata dan Kartun (*Cergamtatun*) untuk Meningkatkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas II SD Negeri 1 Krasak Bangsri

[1]Reka Dwi Ristiana, [2]Dwiana Asih Wiranti
[12]Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
[1]191330000479@unisnu.ac.id, [2]wiranti@unisnu.ac.id

Abstrak

Melalui penelitian ini, peneliti memiliki tujuaningin mengembangkan dan mengevaluasi validitas dan kemanjuran media narasi dengan ilustrasi kata dan kartun (cergamtatun) yang dirancang untuk peserta didik kelas dua yang baru pertama kali belajar membaca. Peneliti memakai model ADDIE yang dapat dipahami pula sebagai *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* sebagai metodologi pengembangannya. Validitas dan kemanjuran media cergamtatun diperoleh dari hasil penelitian ini. Hasil validasi penelitian ini menghasilkan nilai validitas sebesar 86% pada skor ahli media dan 84% pada skor ahli materi, sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Peneliti melakukan uji coba lapangan di kelas II SD Negeri I Krasak Bangsri setelah hipotesis layak untuk diverifikasi. Hasil uji cobanya adalah tingkat keberhasilan sebesar 92% dengan kategori sangat efektif. Dapat disimpulkan media cerita bergambar kata dan kartun (cergamtatun) sangat efektifdan sangatlayakuntuk dipakai menjadi media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: *ADDIE; Cergamtatun; Membaca Permulaan*

PENDAHULUAN

Pembelajaran dan pendidikan tidak terlepas dari kehidupan manusia dalam kesehariannya. Guru memiliki kemampuan untuk meningkatkan pendidikan nasional di era saat ini melalui peningkatan mutu, kualitas, dan aksesibilitas pendidikan bagi masyarakat. Guru juga dapat berperan sebagai pembimbing yang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, ikut sertadalam kegiatan pembelajaran (Nuraini, dkk, 2023). Pembelajaran adalah proses hubungan guru dan peserta didik menggunakan sumber belajar dalam lingkup pendidikan saling tukar informasi (Delvianti, dkk, 2023). Memahami awal membaca adalah langkah pertama dalam pengembangan keterampilan membaca anak. Pemahaman awal ini akan menjadi landasan bagi anak untuk menjelajahi bidang ilmu lainnya (Asmonah, 2019: 29-37). Kemampuan membaca adalah aspek yang terpenting dipelajari oleh peserta didik terutama yang berada pada tingkatan sekolah dasar. Kemampuan peserta didik dalam membaca awal dari keberlanjutan aktivitas mengikuti pembelajaran di sekolah dasar dan kemampuan membaca

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

sangat penting di masa mendatang (Destian, dkk, 2022). Guru dapat secara signifikan mempengaruhi keberhasilan pesertadidik dan proses belajar mengajar. Karena itu, guru harus lebih inovaif dalam membuat perencanaan sebaik mungkin dengan desain media pembelajaran sesuai kebuthan peserta didik dan memunculkan ide kreatif dalam memilih metode serta strategi pembelajaran yang lebih menarik (Fardani, dkk, 2023: 533-542).

Media merupakan sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah pesan. Penggunaan media sangatlah penting, media dapat diterapkan pada semua kegiatan dan tingkatan peserta didik karena sangat fleksibel (Hasan, dkk, 2021).Media pembelajaran yaitu suatuproses pembelajaran, baik secara teknis maupun fisik,dapat membantu guru dalam menyebarkan isi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran (Tafonao, 2018: 102). Selain itu, penggunaan media bermanfaat bagi pesertadidik dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, serta memberi mereka pengalaman yang berharga untuk menerapkan kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasilnya menunjukkan bahwa ketika guru mengajar kelas II dalam membaca permulaan, peserta didik aktif dan tidak memperhatikan pelajaran. Ini disebakan oleh fakta bahwa guru haya menggunakan buku paket yang merupakan sumber pendidikan yang tersedia di sekolah, dan materi hanyalah rangkuman materi tanpa ilustrasi yang menarik sebagai bahan pendukung. Guru juga kurangnya inovasi dalam memberikan sebuah pembelajaran yang beragam dan hanya mengandalkan dari bahan ajar tersebut. Selain kekurangan akademis, peserta didik yang belum mencapai kefasihan dalam membaca juga menunjukkan kesalahan dalam pengucapan kata. Dengan memanfaatkan buku cerita yang di lengkapi animasi dan kata-kata bergambar (cergamtatun), anak kecil dapat meningkatkan kemampuan dasar membaca mereka.

Media pembelajaran berupa cerita bergambar sangat menarik karena menggabungkan unsur gambar dan kata-kata. Gabungan tersebut membentuk cerita yang menarik minat peserta didik (Dessiane& Hardjono, 2020: 42-46). Media cerita bergambar adalah buku bacaan ditujukan untuk peserta didik menggunakan gambar ilustrasi dan teks narasi sebagai sumber pembelajaran, karena alur cerita dan latar dapat digambarkan melalui gambar berwarna (Munthe & Halim, 2019: 98-111).

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

Penggunaan media cerita bergambar kata dan kartun (Cergamtatun) tidak menjadi masalah. Namun,bagi peserta didik buku pelajaran dengan hanya beberapa gambar dan tulisan tampak membosankan dan monoton. Keadaan tersebut bisa menjadikan peserta didik, tidak tertarik untuk belajar dan membaca buku pelajaran.Peneliti memilih menggunakan media cerita bergambar kata dan kartun (cergamtatun) karena mereka memiliki kelebihan dari media cerita bergambar yaitu gambarnya nyata, tidak terbatas pada ruang dan waktu, dapat digunakan untuk menjelaskan masalah, murah, mudah dibawa (Septiyaningsih, dkk, 2023). Peneliti memilih cerita bergambar kata dan kartun (cergamtatun) karena keinginan mereka untuk menampilkan media pendidikan yang meningkatkan keterampilan membaca awal peserta didik, menggugah minat belajar, dan menarik porsi perhatian yang lebih besar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Agustina & Koeswanti, 2022: 8736-8745) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Bucergam untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar".Dilaporkan perolehan skor yang diperoleh dari ahli media adalah sebesar 51 atau mewakili 85% dari keseluruhan. Sebaliknya, dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil skor 47 atau mewakili 90,38% dari total, dan tergolong sangat layak. Menunjukkan bahwamedia pembelajaran bucergam dapat membantu peserta didik kelas I SD untuk menambah kecakapan membaca.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (MK, Q. R., & Puteri, 2023: 169–78) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kelas 2 B SDN 01 Halim" Menunjukkan (1) media cerita bergambar digital untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan; (2) kevalidan uji materi di peroleh skor 90% , uji media memberikan skor 70% dan uji bahasa mendapat skor 80% dengan kategori layak; (3) hasil keefektifan media mendapat skor 70% kategori cukup efektif.

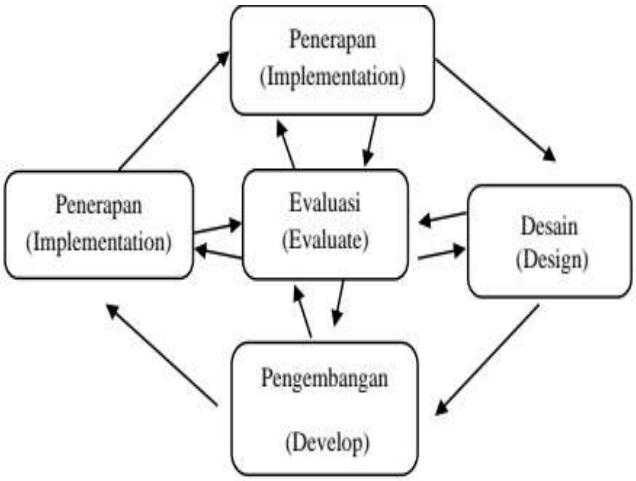
Berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media cerita bergambar menghasilkan hasil yang positif. Agar peserta didik mampu mengerti secara mendalam terhadap materi yang diberikan pendidik danberpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar mengajar, peneliti akan mengembangkan media

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

pendidikan. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti akan membuat media cerita bergambar kata dan kartun (cergamtatun) yang menggabungkanmateri bab 5 berteman dalam keragaman dengan berbagai cara yang menarik untuk peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti ini, tergolong ke dalam salah satu jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan atau *Researchand Development* (R&D). Metode yang diterapkan oleh peneliti dalam studi ini adalah model ADDIE, yang memuat sejumlah tahapan, yaitu: terdiri dari lima tahap: (1) *Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation,* dan *(5) Evaluation* yang mengacu pada rangkaian tindakan utama pengembangan system pembelajaran. Metode penelitian *research and development* adalah metode yang menghasilkan sebuah produk merupakan metode yang luarannya bewujud suatu produk (berbentuk model atau modul dan lainnya) dan bisa menguji efektif tidaknya luaran yang dihasilkan (Saputro, 2017). Dengan metode penelitian pengembangan sering diartikan sebagai metode penelitian akan menghasilkan produk yang di uji keefektifitasnya yang dapat digunakan.



Bagan 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Tegeh, dkk (2014:42)

Penelitian dilaksanakan di kelas II SD Negeri I Krasak Bangsri pada rentang waktu semester I pada tahun ajaran 2023/2024. Sedangkan subjek penelitiannya yaitu 35 peserta didik kelas II SD Negeri I Krasak Bangsri. Proses pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan penilaian. Untuk memastikan

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

kredibilitas sumber pembelajaran yang berasal dari media Cergamtatun, dikembangkan dua survei: ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi materi. Selain itu, guna mengetahui efektif tidaknya media yang dikembangkan yaitu Cergamtatun, dilaksanakanlah *pre-test* maupun post-test. Data yang dihasilkan dapat dikumpulkan lalu dilaksanakan analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui tingkat validitas dan efektivitas media.

Analisis data kevalidan dan keefektifan merupakan dua kategori analisis data yang peneliti pakai.Masing-masing menggunakan presentase berikut ini:

$$\text{Presentasekevalidan} = \frac{skor\ hasil\ penelitian}{skor\ maksimal\ ideal} \text{ x } 100\ \%$$

Tabel 1. Kriteria Skor Angket Kevalidan

Presentase Skor	**Kategori**
81%<Skor≤100%	Sangat valid
61%<Skor≤80%	Valid
41%<Skor≤60%	Cukup valid
21%<Skor≤40%	Kurang valid
0%<Skor≤100%	Tidak valid

Keampuhan media Cergamtatun dapat dinilai melalui pemberian angket sebelum (*pre-test*) dan sesudah *(pos-test)*. Nilai maksimal pada tes ini 100 dengan nilai minimal 75. Berikut ini langkah – langkah analisis keefektifan.

Menghitung keefektifan dengan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Presentase keefektifan} = \frac{skor\ hasil\ penelitian}{skor\ maksimal\ ideal} \text{ x } 100\ \%$$

Tabel 2. Kriteria Skor Keefektifan

Kriteria	**Interval**
Tidak efektif	0% ≤ KBK ≤ 54 %
Kurang efektif	55% ≤ KBK ≤ 64 %
Cukup efektif	65% ≤ KBK ≤ 74 %
Efektif	75% ≤ KBK ≤ 89 %
Sangat efektif	90% ≤ KBK ≤ 100 %

(Tegeh, 2014: 83)

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan dalam memperoleh informasi mengenai kegiatan observasi dengan proses pembelajaran di SD Negeri I Krasak Bangsri pada kelas II melakukan wawancara kepada guru kelas pada bulan Oktober 2023. Dengan menggunakan kegiatan ini, guru dapat mengetahui media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya untuk mengajar materi bab 5 berteman dalam keragaman. Namun, masalahnya adalah guru masih menggunakan bahan ajar yang tidak bervariasi dan tidak menarik, dengan rangkuman materi yang terlalu banyak dan tidak diselingi dengan gambar, sehingga peserta didik tidaklah memahami materi saat dibaca. Hal ini, menyebabkan peserta didik tidak tertarik dalam membacanya, seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa 11 dari 35 peserta didik memiliki nilai yang masih di bawah KKM. Lalu peneliti tertarik untuk membuat media cergamtatun sebagai alat pembelajaran untuk peserta didik kelas II.

Disimpulkan bahwa bahan ajar harus dibuat dengan media yang memotivasi dan menarik bagi peserta didik. Salah satu metode untuk menyelesaikan masalah bahan ajar ini adalah dengan menggunakan cerita bergambar kata dan kartun (cergamtatun). Cergamtatun membantu peserta didik memahami materi dan mempermudah membaca karena memiliki tampilan dan warna yang lebih menarik. Hal ini juga sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik di kelas II yang masih berada di tahap implementasi nyata. Materi pelajaran harus memiliki ilustrasi yang lebih menarik dan berwarna yang lebih terang, karena dapat menggunakan media cergamtatun untuk meningkatkan semangat belajar dan motivasi peserta didik secara langsung terlibat dalam penggunaan materi pelajaran.

Peneliti melakukan kevalidan dan keefektifan. (a) fase validasi materi Cergamtatun yang telah dikembangkan, dapat dilakukan evaluasi terhadap angket tanggapan dari validasi ahli media dan bahan ajar Cergamtatun. Hasil evaluasi materi menunjukkan bahwa 84% memenuhi kategori sangat valid. Untuk hasil validasi yang dilaksanakan oleh ahli mediamenunjukkan 86% kriteria sangat valid. Kesimpulannya adalah bahwa bahan ajar cergamtatun memiliki presentase 85% yang sangat valid.

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Mediadan Materi

Keterangan	**Presentase**	**Kriteria**
Validasi ahli media	86%	Sangat valid
Validasi ahli materi	84%	Sangat valid
Rata-rata	85%	Sangat valid

Selama proses validasi Cergamtatun, sejumlah masukan diberikan oleh ahli media ataupun ahli materi untuk meningkatkan produk yang dibuat dari sebelumnya. Berikut adalah perubahan sebelum dan sesudah validasi bahan ajar Cergamtatun.

Gambar 1. Sebelum dan sesudah divalidasi

Gambar 2. Sebelum dan sesudah divalidasi

Gambar 3. Sebelum dan sesudah divalidasi

(b) Setelah media pembelajaran Cergamtatun dapat dinyatakan valid, maka dilakukan perhitungan nilai keefektifan. Terkait dengan hasil tes sebelum maupun

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

sesudah pemberian tindakan kepada peserta didik, keampuhan media Cergamtatun bisa menjadi pertimbangan dalam menilai ketuntasan pembelajaran. Nilai keefektifan media cergamtatun dapat dihitung dengan mempertimbangkan ketuntasan belajar terhadap nilai peserta didik dalam *pre-test* dan *post-test*. Sebelum dimulai kegiatan belajar mengajar, dilaksanakanlah *pre-test* dalam rangka mengukur seberapa paham mereka tentang materi bab 5 berteman dalam keragaman sebelum menggunakan media cergamtatun. Nilai rata-rata pada *pre-test* dihitung oleh peneliti dengan menggunakan rumus sebagai berikut: 2590 untuk soal-soal *pre-test*:

$$\text{Nilai rata-rata pre-test} = \frac{2590}{35} = 74$$

Peserta didik di kelas II hanya mampu mendapatkan nilai rata-rata 74, masih di bawah ambang batas KKM. Peneliti melanjutkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media cergamtatun. Pesertadidikdiberikan pertanyaan *post-test* di akhir proses pembelajaran untuk menilai pemahaman mereka terhadap konten yang dibahas dalam bab 5 Bersahabat dalam Keberagaman Menggunakan Media Cergamtatun. Hasil skor yang diperoleh 3210, menunjukkan bahwa peneliti dapat menemukan nilai rata-rata *post-tes* dengan menggunakan perhitungan berikut:

$$\text{Nilai rata-rata post-test} = \frac{3210}{35} = 92$$

Nilai rata-rata peserta didik menunjukkan peningkatan melampaui ambang batas 92%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media Cergamtatun masuk ke kategori sangat efektif yang amat layak dipakai. Menurut (Ratnasari & Zubaidah 2019) dengan adanya ilustrasi gambar yang terdapat pada buku cerita bergambar sangat mudah di ingat dan di pahami oleh anak. Kegiatan membaca sangat penting bagi peserta didik di tingkat kelas 2 karena proses membaca akan memperoleh kemampuan, teknik, serta menangkap isi bacaan sebelum masuk kedalam kemampuan lanjutan dan pemahaman. Hal ini, sejalan dengan penelitian yang dilakukan (MK, Q. R., & Puteri, 2023) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kelas 2 B SDN 01 Halim" Menunjukkan (1) media cerita bergambar digital untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan; (2) kevalidan uji

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

materi di peroleh skor 90% , uji media memberikan skor 70% dan uji bahasa mendapat skor 80% dengan kategori layak; (3) hasil keefektifan media mendapat skor 70% kategori cukup efektif.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran. Berdasarkan ahli media 86%, ahli materi 84% dan keefektifan skor 92%. Hasil produk media cergamtatun untuk kemampuan membaca permulaan yang dikembangkan sangat layak dan sangat efektif untuk digunakan.

KESIMPULAN

Bersumber dari penelitian pengembangan yang telah dilakukankan, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran untuk materi Bab berteman dalam keragaman telah berhasil diselesaikan dengan penerapan model penelitian ADDIE yang terdiri daritahap: (1) *Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5)Evaluation*. Selanjutnya bahan ajar yang berupa media cergamtatun diuji validitas dan keefektifitasnya. Presentase 86% dan 84% merupakan hasil validasi yang didapatkan dari ahli media dan materi. Kriteria nilai rata-rata kevalidan sebesar 85% dapat dianggap sangat valid dan layak digunakan. Untuk kelas II SD Negeri I Krasak Bangsri, keefektifan menggunakan media cergamtatun sangat valid. Nilai pre-test rata-rata 74 masih di bawah KKM, dan nilai post-test rata-rata 92 sudah lebih tinggi dari KKM.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, R. C., & Koeswanti, H. D. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Bucergam Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(5): 8736–45. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i65.3935

Asmonah, S. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar." *Jurnal Pendidikan Anak* 8(1): 29–37. https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682

Delvianti, A. M., Murjainah., & Prasrihamnih, M. 2023. "Pengembangan Game Tebak Gambar Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Ketarmpilan Berbicara

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

Siswa Kelas IV SD." *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5(1): 64–78.

Dessiane, S. T., & Hardjono, N. 2020. "Efektifvitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (PJDK)* 2(1): 42–46. https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.537

Destian, I. H. Wiranti, D. A., & Widiyono, A. 2022. "Strategi Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Di Masa Pandemi." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan da Pembelajaran* 1(2): 197–203. https://doi.org/10.54259/diajar.v1i2.778

Fardani, M. A., Wiranti, D. A., Ismaya, E. A., & Kumala, D. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA RAJA CARAKA UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA." *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 4(5): 533–42. https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i5.159

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harapan, T, K., dkk. 2021. *Media Pembelajaran.*

MK, Q . R., & Puteri, S. 2023. "PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN KELAS 2 B SDN 01 HALIM." *Jurnal Wahana Pendidikan* 10(1): 169–78.

Munthe, A. P., & Halim, D. 2019. "Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar." *Satya widya* 35(2): 98–111. https://doi/10.24246.j.sw.2019.v35.i2.p98-111

Nuraini, N., Subayani, N. W., & Marzuki, I. 2023. "Pengembangan Media Pop Up Book Materi Adaptasi Hewan Di Sekolah Dasar." *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5(1): 139–47. https://doi.org/10.37216.v5il.977

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. 2019. "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*: 207.

Saputro, B. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research And Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1219

Septiyaningsih, R., Reffy, P. W., Fadhilah, R., & Sugiyarti, R. 2023. *Media Pembelajaran (Menunjang Kemampuan Belajar Peserta Didik SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.

Tafonao, T. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pujiawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.