



Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berorientasi Literasi dan Pendidikan Karakter Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan dan Minat Membaca Kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima

Maya Anggriani¹, Hairunisa¹, Muh. Rijalul Akbar^{1*}, Mulyadi¹, Ulfa Widayati²

¹STKIP Taman Siswa Bima

²Universitas Muhammadiyah Bima

*Correspondence: muh.rijalulakbar@tsb.ac.id

Artikel Info

Abstrak

Submission

2022-10-19

Revisions

2022-11-28

Publish

2022-12-30

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik, kelayakan, pengaruh, dan efektivitas pengembangan buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (validasi, respon guru dan respon siswa) tes, dan observasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji paired sample t-test dan N-gain. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh data hasil validasi ahli media 96,25 %, ahli materi 96%, hasil respon guru 94,7% dan respon siswa 94,4%, karena $80\% \leq P < 100\%$ sehingga produk buku cerita dikatakan sangat layak untuk digunakan. Hasil perhitungan uji paired sample t-test menggunakan SPSS diperoleh nilai sig (2-tailed) kemampuan dan minat membaca siswa sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dengan H_a diterima. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa 1) buku cerita disusun berdasarkan indikator membaca dan pendidikan karakter, berukuran $4\text{cm} \times 3\text{cm}$ dan terdiri dari lima mata pelajaran tema 8 sub tema 1. 2) Buku cerita yang dikembangkan sangat layak digunakan. 3) Terdapat pengaruh peningkatan kemampuan dan minat membaca siswa setelah menggunakan buku. 4) Buku cerita yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas tinggi dalam meningkatkan kemampuan dan minat membaca siswa.

Kata Kunci: Pengembangan; Buku Cerita Bergambar Interaktif; Literasi; Pendidikan Karakter.

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa, secara umum dibagi dalam empat keterampilan, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Literasi adalah bagian dari kemampuan berbahasa membaca dan menulis. Kemampuan mengolah informasi secara tulis disebut dengan keterampilan berbahasa tulis yang di dalamnya terdapat membaca dan menulis (Akbar, Mulyadi, & Shandi, 2021).

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang mendasar. Dengan membaca siswa akan menerapkan kemampuan lainnya yaitu berbicara dan menulis dan juga siswa yang tidak mampu membaca akan sulit untuk memenuhi kemampuannya dalam menulis. Dari membaca, seseorang terbantu untuk melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang (Salsabila, Lestari, & Budiarti, 2020). Membaca secara sederhana dikatakan sebagai proses membunyikan lambang bahasa tertulis. Dalam pengertian ini, membaca sering disebut sebagai membaca nyaring atau membaca permulaan. Membaca juga dapat dikatakan sebagai proses untuk mendapatkan informasi yang terkandung dalam teks bacaan untuk peroleh pemahaman atas bacaan tersebut (Rosidah dkk., 2021, hlm. 53).

Mengacu pada fungsi pendidikan Nasional. UU RI No 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membantu watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi, peserta didik agar menjadi manusia

yang beriman yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kekuatan karakter akan terbentuk dengan sendirinya jika ada dukungan dan dorongan dari lingkungan sekitar. Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat dominan dalam mendukung dan membangun kekuatan karakter (Heri, 2012).

Menurunnya kualitas moral dalam kehidupan manusia Indonesia dewasa ini, terutama di kalangan siswa, menuntut diselenggarakannya pendidikan karakter. Sekolah dituntut untuk memainkan peran dan tanggungjawabnya untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai yang baik dan membantu para siswa membentuk dan membangun karakter mereka dengan nilai-nilai yang baik. Pendidikan karakter diarahkan untuk memberikan tekanan pada nilai-nilai tertentu seperti rasa hormat, tanggungjawab, jujur, peduli, dan adil dan membantu siswa untuk memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka sendiri. Secara sederhana, pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa. Tetapi, untuk mengetahui pengertian yang tepat, dapat dikemukakan di sini definisi pendidikan karakter yang disampaikan oleh Thomas Lickona. Lickona (1991) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti (Sudrajat, 2011).

Pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk menerapkan nilai - nilai agama, moral, etika pada peserta didik melalui ilmu pengetahuan, dibantu oleh orang tua, guru, serta masyarakat yang sangat penting dalam pembentukan dan perkembangan karakter peserta didik. Setiap anak memiliki potensi yang baik sejak lahir, namun potensi tersebut harus terus diasah dan disosialisasikan dengan baik agar karakter setiap anak terbentuk dan berkembang secara maksimal (Omeri, 2015). Selanjutnya (Omeri, 2015) menyebutkan pengertian pendidikan karakter Lickona (1992) menyebutkan "character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values", hal ini berarti bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai - nilai etika inti.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan etis siswa. Sementara secara sederhana pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarnya. Samani & Hariyanto dalam (Omeri, 2015). Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya untuk membangun karakter (*character building*). Ilmu barok 2008 dalam (Omeri, 2015) menyebutkan bahwa *character building* merupakan proses mengukir atau memahat jiwa sedemikian rupa, sehingga berbentuk unik, menarik, dan berbeda atau dapat dibedakan dengan orang lain, ibarat sebuah huruf dalam alfabet yang tak pernah sama antara yang satu dengan yang lain, demikianlah orang - orang yang berkarakter dapat dibedakan satu dengan yang lainnya. Pendidikan karakter dapat disebut juga sebagai pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan dunia afektif, pendidikan akhlak, atau pendidikan budi pekerti. Pendidikan karakter bertujuan agar peserta didik sebagai penerus bangsa mempunyai akhlak dan moral yang baik, untuk menciptakan kehidupan berbangsa yang adil, aman dan makmur.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat melakukan PPL/KKN terpadu di SDN 63 Dodu Kota Bima, sekolah menerapkan alokasi waktu hanya 3 jam pembelajaran, hal ini dilakukan untuk meminimalisir penyebaran Covid-19. Dengan dilakukan penerapan alokasi waktu 3 jam pembelajaran ini berakibat pada kurangnya perhatian pada masing-masing siswa, hal ini dilihat dari waktu bermain yang terlalu banyak dan kurangnya perhatian dari orang tua yang tidak memperhatikan kemampuan belajar anak terutama kemampuan membaca yang menjadi salah satu dasar utama dalam belajar.

Pelaksanaan pembelajaran di SDN 63 Dodu Kota Bima setelah melakukan pra penelitian, terdapat banyak masalah yang terjadi terutama masalah pada siswa. Masalah-masalah yang di temukan oleh peneliti antara lain yaitu, (a) kemampuan mengenal huruf yang kurang (b) rendahnya kemampuan mengeja dan membaca (c) kurangnya minat siswa untuk membaca dilihat dari rendahnya daya tangkap apa yang dibaca, kurangnya respon dari pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan tidak serius mengikuti pembelajaran (d) ketersediaan buku yang menarik bagi siswa sangat kurang (e) rendahnya kemampuan siswa dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru (f) tidak memahami tugas yang diberikan oleh guru (g) proses pembelajaran monoton pada metode ceramah, tidak bervariasi (h) kurangnya media pada proses pembelajaran.

Masalah ini terjadi karena proses pembelajaran yang tidak efektif serta kemampuan siswa dalam

memahami apa yang disampaikan oleh guru kurang. Hal ini menjadi kekhawatiran pada siswa yang akan melakukan ujian nasional pada kelas VI (enam). Setelah dianalisis dari hasil observasi, kemampuan membaca siswa sangat kurang, dari permasalahan tersebut maka peneliti akan berfokus pada kelas V (lima) sebagai persiapan untuk mengikuti ujian nasional pada kelas VI (enam).

Rendahnya kemampuan membaca siswa dapat dibuktikan dari daya tangkap apa yang dibaca kurang dimengerti serta respon dan hasil belajar siswa, dilihat dari respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru sangat rendah, Siswa banyak yang bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran. Maka dari itu perlu dilakukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan melakukan pengembangan buku cerita bergambar interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak.

Secara garis besar terdapat empat model buku. Pertama, buku sumber yaitu buku yang dijadikan sebagai rujukan, referensi atau bisa juga sumber ilmu pengetahuan. Model buku ini biasanya focus dalam satu kajian khusus dengan penjabaran yang mendalam. Kedua, buku bacaan yang memiliki fungsi sebagai bacaan saja. Buku ini lebih sering dalam bentuk cerita, legenda, novel maun yang lain. Ketiga, buku pegangan yaitu buku yang dijadikan pegangan oleh pendidik selama proses belajar berlangsung. Buku pegangan lebih pada pengarahan dalam melakukan proses belajar mengajar. Keempat, bahan ajar yang sengaja disesuaikan untuk prose pembelajaran. Isi buku bahan ajar biasanya semua topik yang akan dibahas selama satu semester (Sari dkk., 2022).

Menurut (Aprilia, 2018) buku cerita bergambar merupakan salah satu media komunikasi berupa buku berjilid yang berisi informasi dan pengetahuan yang menyajikan suatu karangan, kisah maupun dongeng yang dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas teks dan untuk membantu proses pemahaman terhadap objek yang ada didalam sebuah cerita. Buku cerita yang dikembangkan berorientasi membacadan pendidikan karakter siswa tema alam semesta. Selain itu buku yang bergambar interaktif akan menarik minat baca siswa kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima. Hal ini dapat dibuktikan siswa lebih tertarik membaca buku yang dilengkapi dengan gambar-gambar interaktif.

Dengan pengembangan buku cerita bergambar interaktif anak berorientasi membacadan pendidikan karakter siswa, siswa dapat membaca buku yang lebih menarik minat, cerita yang bervariasi, desain buku yang tidak monoton, buku yang tidak membuat bosan untuk di baca, siswa mendapat nilai karakter dari buku yang dibaca, dan membacapada siswa semakin meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, oleh karena itu peneliti ingin melakukan kajian melalui penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif yang Berorientasi Membaca Dan Pendidikan Karakter Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan dan Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima".

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui kelayakan buku cerita bergambar interaktif yang berorientasi pada membacadan pendidikan karakter siswa yang dikembangkan; (2) Untuk mengetahui penggunaan buku cerita bergambar interaktif yang berorientasi pada membacadan pendidikan karakter siswa terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima; (3) Untuk mengetahui efektivitas buku cerita bergambar interaktif yang berorientasi pada membaca dan pendidikan karakter siswa yang dikembangkan.

Kajian Teoretik

Membaca merupakan proses belajar yang mencakup beberapa komponen yaitu menulis, membaca, berbicara, dan menghitung. orang dapat dikatakan literat jika sudah mampu membaca dan menulis atau yang sering diistilahkan dengan bebas buta huruf. Kemampuan tersebut dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari guna memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan seperti pekerjaan, keluarga, dan masyarakat.

Beberapa yang menjadi fokus pembelajaran membaca yaitu fokus teks, fokus berpikir, fokus kelompok, dan fokus pertumbuhan. Dari fokus-fokus tersebut memiliki masing-masing tujuan yang ingin di capai serta memiliki ciri yang berbeda-beda. Tujuan pembelajaran membaca adalah mengeluarkan pendapat baik menggunakan tulisan dan lisan. Dan beberapa komponen yang menjadi tujuan pendukung membaca adalah membaca, menulis, menyusun kata maupun kalimat serta memahami berbagai teks.

Secara rinci, empat tujuan membaca menurut (Abidin, Mulyati, & Yunansah, 2021) di antaranya (1) tujuan pertama, pembelajaran membaca bertujuan agar siswa mampu memiliki kemampuan mengidentifikasi tujuan teks, sasaran pembaca teks, dan implikatur teks serta mampu membuat beragam bentuk teks; (2) tujuan kedua, pembelajaran membaca ditujukan agar siswa mampu menjadi pembaca dan penulis efektif dimana hal itu ditunjukkan dengan kemampuan siswa menggunakan kemampuan berpikirnya untuk mengatur proses membaca dan proses menulis yang dilakukannya; (3) tujuan ketiga, pembelajaran membaca adalah untuk menanamkan apresiasi pada siswa agar mereka memiliki motivasi untuk membaca sepanjang hidupnya atas kesadaran bahwa membaca mampu membantu mereka mempelajari dirinya sendiri, memecahkan masalah, mengeksplorasi, dan mempengaruhi dunia; (4) tujuan keempat, pembelajaran membaca berupaya untuk mengembangkan kemandirian siswa sebagai seorang pembelajar yang kreatif, inovatif, produktif, sekaligus berkarakter.

Aspek-aspek kompetensi dasar membaca di SD antara lain (1) membaca nyaring (2) membaca lancar (3) membaca puisi (4) membaca dalam hati (5) membaca intensif (6) membaca dongeng (7) membaca sekilas (8) membaca memindai (9) membaca pantun (10) membaca cepat (11) membaca teks percakapan (12) membaca cerita dan (13) membaca teks drama. Kemudian aspek-aspek kompetensi dasar membaca di SMP antara lain (1) membaca memindai (2) membaca cepat (3) membaca teks perangkat upacara (4) membaca intensif (5) membaca ekstensif (6) membaca nyaring (7) membaca cerita (cerpen) (8) membaca puisi (9) membaca teks drama dan (10) membaca novel (Hakim, 2011).

Pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik. Karakter siswa adalah suatu sifat atau watak yang di tanamkan oleh pihak orang tua dan guru yang meliputi religius, jujur, tanggung jawab, toleransi, disiplin, dan peduli lingkungan.

Dalam dunia pendidikan, perlu diterapkan totalitas pendidikan yang mengandalkan keteladanan, penciptaan lingkungan, dan pembiasaan hal-hal baik melalui berbagai tugas dan kegiatan. Pada dasarnya, pembudayaan lingkungan di satuan pendidikan dapat dilakukan melalui (1) penugasan, (2) pembiasaan, (3) pelatihan, (4) pengajaran, (5) pengarahan, dan (6) keteladanan. Semuanya mempunyai pengaruh yang kuat dalam pembentukan karakter tiap individu (Abidin dkk., 2021).

Lickona dalam (Rukiyati, Sutarini, & Priyoyuwono, 2014) berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan upaya mengembangkan kebajikan sebagai fondasi kehidupan yang berguna, bermakna, produktif, adil, penuh belas kasih, dan maju. Karakter yang baik meliputi tiga komponen utama yaitu, moral knowing, moral feeling, dan moral action. Moral knowing meliputi sadar moral, mengenal nilai-nilai moral, perspektif, penalaran moral, pembuatan keputusan, dan pengetahuan tentang diri. Moral feeling meliputi kesadaran hati nurani, harga diri, empati, mencintai kebaikan, kontrol diri, dan rendah hati. Moral action meliputi kompetensi, kehendak baik, dan kebiasaan.

Sementara itu, dalam Indonesia Heritage Foundation yang dikutip oleh (Raharjo, 2010) mengatakan beberapa nilai karakter yang harus ada dalam setiap individu bangsa Indonesia adalah cinta kepada Tuhan dan alam semesta beserta isinya; tanggung jawab; disiplin dan mandiri; jujur; hormat dan santun; kasih sayang; peduli; kerja sama; percaya diri; kreatif; kerja keras dan pantang menyerah; kepemimpinan; rendah hati; dan toleransi. Character counts di Amerika dalam (Raharjo, 2010) menambahkan, karakter-karakter yang menjadi pilar adalah dapat dipercaya (trustworthiness); rasa hormat dan perhatian (respect); tanggung jawab (responsibility); jujur (fairness); peduli (caring); kewarganegaraan (citizenship); ketulusan (honesty); berani (courage); tekun (diligence); dan integritas.

Gambar adalah tiruan barang yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya (Alti dkk., 2022). Buku cerita bergambar merupakan buku yang memuat pesan melalui ilustrasi yang berupa gambar dan tulisan. Buku cerita bergambar untuk anak-anak adalah buku dengan gambar dan teks yang bersama-sama, menceritakan sebuah kisah, dengan tema yang sesuai dengan anak-anak. Secara ringkas, fungsi buku cerita bergambar adalah untuk meningkatkan literasi siswa. Dalam buku cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti terdapat dua komponen yang utama, yaitu gambar dan teks.

Buku interaktif adalah buku yang menggunakan unsur gambar dan konten yang memerlukan interaksi/partisipasi pembaca untuk memahami alur cerita. Buku cerita bergambar interaktif berisi gambar dan

teks yang saling terkait. Keduanya saling melengkapi untuk menggambarkan sebuah cerita. Gambar pada buku cerita bergambar memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berimajinasi lebih efektif (Ummah & Mustadi, 2018). Buku bergambar interaktif adalah buku yang dilengkapi pertanyaan sederhana dan perintah yang perlu dijawab dan dilakukan siswa. Interaksi yang dilakukan siswa akan menjadi aktivitas lain selain membaca.

Sejalan dengan itu, (Effendy, Bangsa, & Yudani, 2013) mengatakan bahwa agar dapat dinilai baik, buku cerita bergambar harus memiliki (1) gambar visual buku dirancang dengan tampilan yang full color; (2) memiliki gambar yang lebih dominan dibanding dengan tulisan; (3) narasi cerita dibentuk menggunakan kalimat yang sederhana; (4) tampilan warna yang dipilih adalah warna-warna yang cerah, terang, dan mencolok; (5) judul buku cerita mewakili keseluruhan isi cerita dan menarik minat anak untuk membaca lebih lanjut; dan (6) jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat keterbacaan yang baik bagi anak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk kemudian menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Adapun prosedur pengembangan buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca kelas V dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (analysis-design-development-implementation-evaluation).

Desain uji coba produk dilakukan dua tahap, yaitu uji coba produk pada kelompok kecil (uji terbatas) dan uji coba lapangan (uji pemakaian). Uji coba kelompok kecil melibatkan subjek yang terdiri dari beberapa siswa yang belum mampu membaca yaitu 5 siswa kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan dengan subjek penelitian melibatkan 11 siswa kelas V SDN 63 Kota Bima. Validasi produk dilakukan oleh validator dengan mengisi angket validasi guna memperoleh data atau informasi secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap validasi produk, produk divalidasi ke dosen ahli media dan ahli materi. Instrumen desain uji coba dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Uji Coba

Subjek	Pre-test	Perlakuan	Post-test
One Group	O1	X	O2

Keterangan:

- O1 = Pre-test
- O2 = Post-test
- X = Perlakuan berupa penerapan buku cerita bergambar

Jenis data yang diperoleh terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data ini merupakan data yang berkaitan dengan validasi dan tanggapan dosen ahli, guru, dan tanggapan siswa tentang buku cerita yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan buku cerita bergambar anak interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas V SD yaitu angket, lembar observasi, dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter pada tema 8 sub tema 1 yang digunakan untuk siswa kelas V (lima) SD/MI semester II. Buku cerita disusun berdasarkan orientasi membaca dan pendidikan karakter yaitu religius, jujur, tanggung jawab, toleransi, disiplin dan peduli lingkungan. Sedangkan isi buku cerita disusun sesuai dengan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa khususnya pada bagian suara dan permainan yang digunakan dalam buku yang bersifat interaktif sehingga membuat siswa kelas 5 SDN 63 Dodu Kota Bima semakin bersemangat dalam melakukan pembelajaran.

Hasil penelitian diperoleh dari tahap pengumpulan data yang dilakukan di SDN 63 Dodu Kota Bima tanggal 15 Agustus 2022 s/d 15 September 2022. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini

adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 2009 (Dewi, Aprinastuti, & Mayasari, 2019). Dengan Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter adalah tahap analisis (analisis), design (rancangan), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi).

Tahap analisis ini merupakan tahap awal pengembangan buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter. Hasil analisis yang telah dilakukan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam menyusun buku cerita yang dikembangkan. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengukur sejauh mana membaca diminati oleh siswa kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima. Pada tahap ini peneliti melaksanakan wawancara bersama guru kelas serta melaksanakan observasi di kelas V. Observasi dilaksanakan sejak bulan Agustus s/d September pada saat melaksanakan PPL dan wawancara dilaksanakan pada bulan Oktober 2021 dengan narasumber Bapak R dan Ibu KS.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari narasumber diperoleh informasi bahwa SDN 63 Dodu Kota Bima pada tahun ajaran 2021/2022 sudah menggunakan kurikulum 2013. Guru R dan KS juga mengungkapkan masih mengalami kesulitan untuk menerapkan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kurikulum 2013, seperti yang kita ketahui bahwa kurikulum 2013 menuntut siswa lebih aktif atau student center yang artinya kegiatan pembelajaran dipusatkan di siswa. Namun pada penerapannya hal tersebut sulit dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mengungkapkan ada tiga faktor yang menyebabkan masalah di atas yaitu yang pertama ketidaksiediaan media yang bisa dipakai oleh guru. Faktor kedua yaitu karakter siswa yang kurang tercermin seperti di KI (kopetensi inti) yang ingin dicapai. Faktor ketiga yaitu buku cerita yang tersedia tidak sesuai dengan umur dan bahasa yang terlalu tinggi.

Berdasarkan apa yang ditemukan di lapangan, peneliti perlu mengembangkan buku cerita yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih aktif dalam membaca dan memberikan pendidikan karakter sehingga dapat meningkatkan membaca siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter.

Hasil Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi intii (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang berlaku di SDN 63 Dodu Kota Bima.

Hasil Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun buku cerita yang dikembangkan. Buku cerita yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti secara umum siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup baik. Namun pembelajaran kekurangan media yang memacu siswa dalam membaca dan merangsang karakter baik pada siswa. Peneliti melihat siswa kurang dalam membaca dan karakter. Berdasarkan hasil observasi tersebut, diperlukan buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter yang memiliki pendekatan yang memacu peningkatan membaca mampu menumbuhkan karakter baik siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan membaca siswa.

Berdasarkan uraian tentang hasil analisis baik analisis kebutuhan pembelajaran, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa, sehingga disusun sebuah buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter yang memiliki karakteristik sesuai dengan hasil analisis tersebut.

Adapun karakteristik buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter yaitu sebagai berikut: a) Buku cerita disusun berdasarkan lima pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia,

IPA, SBDP, PPKn, dan IPS untuk meningkatkan kemampuan membaca; b) Serta lima pendidikan karakter yaitu religius, tanggung jawab, toleransi, disiplin, dan peduli lingkungan guna pendidikan karakter yang baik; c) Dilengkapi dengan permainan 1 dan permainan 2; d) Buku cerita berukuran yaitu 21 cm x 26 cm; e) Dilengkapi dengan suara yang mendukung cerita.

Hasil Desain

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau rancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang buku cerita yang dikembangkan. Ada enam langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya penyusunan prosedur kerja, penyusunan desain buku cerita, penyusunan pengembangan buku cerita, penyusunan perangkat pendukung pengembangan buku cerita, dan penyusunan instrumen penelitian.

Hasil Pengembangan

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan buku cerita yang sudah dirancang. setelah mendapatkan penilaian kelayakan, buku cerita direvisi sesuai dengan komentar dan saran validator. Adapun yang menjadi validator dalam penelitian ini yaitu Ibu Nur Fitrianiingsih, S.Kom., MM dan Ibu Suriya Ningsih, M. Pd.

Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pada tahap pertama diperoleh persentase 84 % dengan beberapa masukan dan saran perbaikan, setelah dianalisis dan dilakukan revisi hasil penilaian dari ahli materi pada tahap kedua terdapat peningkatan 12% dari validasi tahap pertama menjadi 96%. Skor persentase validasi materi lebih dari $80\% \leq P < 100\%$ maka buku ajar berbasis STAD dipadu tutorial sebaya yang dikembangkan dikategorikan baik sekali atau sangat layak dan tidak perlu revisi dilihat dari segi materi.

Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media pada tahap pertama diperoleh persentase 87,5% dengan beberapa masukan dan saran perbaikan, setelah dianalisis dan dilakukan revisi hasil penilaian dari ahli media pada tahap kedua terdapat peningkatan 8,75% dari validasi tahap pertama menjadi 96,25%. Skor persentase validasi media lebih dari $80\% < p < 100\%$ maka buku cerita interaktif yang dikembangkan dikategorikan baik sekali atau sangat layak dan tidak perlu revisi dilihat dari segi media.

Hasil Validasi Butir Soal

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap butir soal yang dibuat diperoleh persentase 86.6% dengan beberapa masukan dan saran perbaikan. Skor persentase validasi lebih dari $80\% \leq P < 100\%$ maka butir soal dikategorikan baik sekali atau sangat layak dan tidak perlu revisi sehingga dapat digunakan untuk mengukur kemampuan membaca siswa kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima.

Hasil Validasi Angket Respons Guru

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap lembar respons guru diperoleh persentase 90% dengan beberapa masukan dan saran perbaikan. Skor persentase validasi lebih dari $80\% \leq P < 100\%$ maka lembar respons guru dikategorikan baik sekali atau sangat layak dan tidak perlu revisi sehingga dapat digunakan untuk meminta respons guru terhadap buku cerita interaktif yang dikembangkan.

Hasil Validasi Angket Respons Siswa

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap lembar respons siswa yang dibuat diperoleh persentase 96% dengan beberapa masukan dan saran perbaikan. Skor persentase validasi lebih dari $80\% < P < 100\%$ maka lembar respons siswa dikategorikan baik sekali atau sangat layak dan tidak perlu revisi sehingga dapat digunakan untuk meminta respons siswa terhadap buku cerita interaktif yang dikembangkan.

Hasil Validasi Lembar Observasi

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap lembar observasi yang dibuat diperoleh persentase 96% dengan beberapa masukan dan saran perbaikan. Skor persentase validasi lebih dari $80\% \leq P < 100\%$ maka lembar observasi dikategorikan baik sekali atau sangat layak dan tidak perlu revisi sehingga dapat

digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa secara berkelompok menggunakan buku cerita interaktif yang dikembangkan.

Hasil Validasi Lembar RPP

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap kelayakan RPP yang dibuat diperoleh persentase 94,2% dengan beberapa masukan dan saran perbaikan. Skor persentase validasi lebih dari $80\% \leq P < 100\%$ maka lembar kelayakan RPP dikategorikan baik sekali atau sangat layak dan tidak perlu revisi sehingga dapat digunakan untuk dalam proses pembelajaran dengan menggunakan buku cerita interaktif yang dikembangkan.

Hasil Implementasi

Hasil Uji Coba Terbatas

Dari data hasil respons siswa uji coba terbatas terhadap buku cerita interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter di atas, diperoleh persentase 82,7% dengan kategori baik sekali. Berdasarkan persentase kelayakan mencapai 82,7% sehingga buku cerita interaktif dikatakan “sangat layak” digunakan sebagai sumber pembelajaran membaca khususnya untuk anak kelas lima SD.

Hasil Uji Coba Pemakaian

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test kemampuan membaca siswa diperoleh nilai rata-rata pre-test siswa yaitu 52,37 dengan keterangan empat siswa tuntas dan tiga belas siswa tidak tuntas sedangkan nilai rata-rata post-test kemampuan membaca siswa yaitu 86,25 dengan keterangan empat belas siswa tuntas dan dua siswa tidak tuntas.

Hasil Evaluasi

Hasil Analisis Pengaruh Peningkatan Kemampuan dan Minat Membaca Siswa SD

Berdasarkan output tabel “paired sampel t-test” diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, selain itu diketahui nilai t hitung sebesar 12,944. Kemudian jika dilihat pada distribusi nilai t tabel statistic, maka nilai t tabel dengan jumlah responden 16 sebesar 2.120. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel yaitu $12,944 > 2.120$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan buku cerita interaktif untuk meningkatkan kemampuan dan minat membaca siswa. Berdasarkan hasil perhitungan pre-test dan post-test persentase pengaruh kemampuan membaca siswa yaitu 71,13 % sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita interaktif.

Hasil Analisis Pengaruh Peningkatan Minat Membaca

Berdasarkan output tabel “paired sampel t-test” diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, selain itu diketahui nilai t hitung sebesar 8,038. Kemudian jika dilihat pada distribusi nilai t tabel statistic, maka nilai t tabel dengan jumlah responden 15 sebesar 2.120. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel yaitu $4,795 > 2.120$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan buku cerita interaktif untuk meningkatkan kemampuan dan minat literasi siswa SD. Berdasarkan hasil perhitungan pre-test dan post-test persentase pengaruh minat membaca yaitu 73,34% sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita interaktif.

Hasil Uji Efektivitas Produk

Hasil Uji Efektivitas Kemampuan Membaca Siswa SD

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain, diperoleh hasil 0,71 dengan kategori tinggi yaitu $g > 0,7$. Jadi buku cerita interaktif memiliki tingkat efektivitas tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima.

Hasil Uji Efektivitas Minat Membaca Siswa SD

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain, diperoleh hasil 0,71 dengan kategori tinggi yaitu $g > 0,7$. Jadi buku cerita interaktif memiliki tingkat efektivitas tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengembangkan perangkat pembelajaran berupa buku cerita yang dapat digunakan oleh guru, siswa dan orang tua sebagai bahan pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Buku ajar ini dikembangkan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan dan minat membaca siswa. Dari berbagai permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan dan minat membaca siswa, diperlukan sebuah inovasi baru sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu inovasi yang dikembangkan oleh peneliti yaitu mengembangkan buku cerita interaktif.

Setelah dilakukan Proses pembelajaran menggunakan buku cerita interaktif pada siswa kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima terdapat peningkatan kemampuan dan minat membaca sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita tersebut. Pada pembelajaran awal sebelum diterapkan buku cerita hasil pre-test menunjukkan rata-rata penialain aspek kemampuan membaca siswa adalah 52,37 dan aspek minat membaca siswa 39,5% dengan kategori kurang aktif. Sedangkan pada pembelajaran menggunakan buku cerita interaktif yang dikembangkan hasilnya cukup memuaskan yaitu rata-rata penialain aspek kemampnan membaca siswa adalah 86,25 dan aspek minat membaca siswa 83,87% dengan kategori aktif.

Hasil penelitian ini mendukung atau membuktikan hasil penelitian yang dilakukan oleh [Reba \(2021\)](#) yang meneliti tentang pengembangan buku cerita bergambar dan hasilnya pun terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan buku cerita tersebut, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh [Triana \(2018\)](#) yang meneliti hal yang sama hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan membaca. Dan adapun penelitian yang dilakukan oleh [Purwani \(2020\)](#) yang meneliti tentang buku cerita bergambar untuk meningkatkan membaca dan hasil penelitian pun terdapat peningkatan hasil membaca setelah menggunakan buku cerita bergambar tersebut.

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku cerita interaktif dapat meningkatkan aspek kemampuan dan minat membaca siswa dikarenakan dalam desain buku cerita terdapat cerita legenda bima, tahap ini sangat menarik siswa untuk mengasah kemampuannya dalam membaca. Setiap tahap dalam buku cerita dapat meningkatkan minat membaca siswa, seperti pada tahap permainan 1 dan 2 siswa dituntut untuk aktif, aktif dalam menyelesaikan tugas, aktif dalam mengeluarkan ide, aktif dalam menulis dan aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan karena bagi yang paling aktif akan mendapatkan penghargaan pada akhir pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk lebih berminat dalam belajar dan mendapatkan penghargaan tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1); Pengembangan produk buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter memiliki karakteristik, yaitu sebagai berikut: (a) Buku ajar disusun berdasarkan lima pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, SBDP dan PPKn untuk meningkatkan kemampuan dan minat membaca siswa, (b) Terdapat lima pendidikan karakter yaitu antara lain religius, tanggung jawab, toleransi, disiplin, dan peduli lingkungan, (c) Terdapat permainan 1 dan 2 yang interaktif dengan tujuan membangun minat membaca siswa, (d) Buku ajar berukuran yaitu 3 cm x 4 cm dan (e) Cerita yang diangkat adalah cerita rakyat yang berasal dari NTB; (2) Hasil validator ahli materi 96%, validator ahli media 96,25%, dan hasil respon guru 94,7% dan respon siswa 94,40%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter dikategorikan "sangat layak" untuk digunakan; (3) Hasil perhitungan paired sampel t-test menggunakan SPSS diperoleh nilai sig. (2-tailed) kemampuan dan minat membaca siswa sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter untuk meningkatkan kemampuan dan minat membaca siswa SD; (4) Hasil perhitungan N-gain diperoleh nilai kognitif 0,71 dan nilai keaktifan belajar siswa 0,73 berdasarkan persentase $g \geq 0,7$ dikategorikan tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar interaktif berorientasi membaca dan pendidikan karakter memiliki tingkat efektivitas tinggi dalam meningkatkan kemampuan dan minat membaca siswa kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., ... Hapsari, S. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Get Press.
- Aprilia, N. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di Kelas II SD*. Univaersitas Jambi, Jambi.
- Dewi, Y. P., Aprinastuti, C., & Mayasari, E. D. (2019). Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Matematika Tema 5 untuk Kelas I Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 217–224. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Effendy, Y., Bangsa, G., & Yudani, H. D. (2013). Perancangan Buku Cerita Bergambar Dang Gedunai untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2).
- Hakim, L. (2011). *Telaah Kompetensi Dasar Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah* (Thesis (Diploma)). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Heri, G. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Alfabeta, 7(3).
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan*, 9(3).
- Raharjo, S. B. (2010). Pendidikan Karakter sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 16(3), 229–238.
- Rosidah, C. T., Akbar, Muh. R., Pratiwi, D. A., Ningsih, A. G., Owon, R. A. S., Amelia, D. J., ... Puspita, Y. (2021). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD/MI Kelas Tinggi*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Rukiyati, R., Sutarini, Y. C. N., & Priyoyuwono, P. (2014). Penanaman Nilai Karakter Tanggung Jawab dan Kerja Sama Terintegrasi dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2).
- Salsabila, R. Y., Lestari, S., & Budiarti, M. (2020). Analisis Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 339–344. Unipma.
- Sari, D. M. M., Makruf, S. A., Darmawan, I. P. A., Sari, M. E., Jumiyati, S., Yanti, S., ... Purwanto, H. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. Padang: Get Press.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ummah, R., & Mustadi, A. (2018). Developing Reflective Picture Storybook Media to Improve Students' Tolerance in Elementary Schools. *1st International Conference on Education Innovation (ICEI 2017)*, 280–283. Atlantis Press.