



Desain Buku Cerita Bergambar Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Zahratul Hasanah¹, Chandra²

¹PGSD, Universitas Negeri Padang, Indonesia

²PGSD, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jul 30th, 2024

Revised Aug 1st, 2024

Accepted Aug 10th, 2024

Keyword:

Literasi membaca
ADDIE
Buku Cerita Bergambar

ABSTRAK

Permasalahan Literasi membaca pada siswa kelas II di sekolah dasar adalah guru merasa kesulitan mengajar karena kurang lancarnya sebagian siswa dalam membaca sehingga membuat proses pembelajaran terganggu. Lalu juga karena faktor dari dalam diri siswa yang memang memiliki minat membaca yang masih kurang. Minat dari dalam diri siswa untuk melakukan literasi membaca masih belum terlalu tinggi, salah satu penyebabnya karena kurang difungsikannya perpustakaan di sekolah. Faktor buku cerita juga menentukan minat literasi siswa untuk membaca. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan buku cerita bergambar yang digunakan oleh siswa kelas II Sekolah Dasar untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (R & D) dengan memakai model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas II Sekolah Dasar. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas penggunaan buku cerita bergambar. Hasil dari uji validasi materi, validasi bahasa, validasi media dengan kategori sangat valid. Untuk lembar praktikalitas respon guru dan siswa yaitu dengan kategori sangat praktis, sedangkan untuk efektivitas buku cerita bergambar dengan kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar ini sangat valid, praktis, dan efektif.

ABSTRAK

The problem of reading literacy in class II students in elementary schools is that teachers find it difficult to teach because some students are not fluent in reading, which disrupts the learning process. Then it is also due to internal factors in students who do not have enough interest in reading. Students' interest in reading literacy is still not very high, one of the reasons is the lack of functioning of libraries in schools. Storybook factors also determine students' literacy interest in reading. This research aims to produce picture story books that are used by second grade elementary school students to improve reading literacy skills. The type of research used is development (R&D) using the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this research were teachers and students of class II elementary school. The data used in this research are the results of validation, practicality and effectiveness of using picture story books. The results of the material validation test, language validation, media validation are in the very valid category. For the practicality sheet, teacher and student responses were in the very practical category, while for the effectiveness of picture story books it was in the effective

category. Thus it can be concluded that the use of picture story books is very valid, practical and effective.



© 2021 The Authors. Published by Universitas Negeri Padang.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Chandra,
PGSD Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: chandra@fip.unp.ac.id

Pendahuluan

Membaca merupakan salah satu jenis keterampilan bahasa reseptif .disebut reseptif karena dengan membaca seseorang menerima informasi, memperoleh ilmu atau ilmu, dan mendapat pengalaman baru. Segala sesuatu yang diperoleh melalui membaca memungkinkan dapat meningkatkan pemikiran, mempertajam perspektif, dan memperluas wawasan. Membaca tentu merupakan kegiatan yang menyenangkan. Membaca memungkinkan seseorang untuk mengenal dunia dan menavigasi beragam pemikiran banyak orang. Dan tolong segera mengetahuinya. Membaca tentu saja penting. Namun proses menyerap sepenuhnya ide-ide penulis dan membuatnya mudah dibaca juga sama pentingnya. Dan hal ini lebih mudah dicapai melalui cara konvensional yaitu membaca buku. Selain itu, kegiatan membaca meningkatkan kemampuan komunikasi anak karena mereka menemukan banyak kosa kata baru dalam buku yang dibacanya dan tentunya dapat memperluas pengetahuan dan wawasan dari buku yang dibacanya (Layla, 2022).

c Keterampilan literasi yang baik bisa membantu siswa dalam memahami teks secara lisan, tulisan, bahkan gambar/visual (Sukma,dkk : 2020). Literasi di kelas II Sekolah Dasar yang seharusnya adalah ditanamkan sejak dini. Guru juga harus memilih bacaan yang sesuai untuk pelajar sekolah dasar dan memilih bacaan yang melatih kemampuan kritis. Dalam pengembangan budaya literasi, sekolah diharapkan mampu menjadi penggerak atau garis paling depan agar implementasi literasi ini lebih optimal. Oleh karena membaca dan menulis merupakan hal paling mendasar yang harus didik dikuasai oleh siswa dalam rangka menguasai kemampuan literasi (Marsitah, dkk: 2023).

Literasi membaca di sekolah dasar penting karena menjadi landasan utama dalam pembelajaran. Selain itu, literasi membaca juga berguna untuk meningkatkan minat baca dan membiasakan siswa untuk membaca buku, sehingga membangun dasar literasi yang kuat untuk membentuk siswa yang berkompeten dalam membaca dan memahami informasi (Rozak & Mulyati, 2018). Melalui membaca, siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dengan percaya diri, meningkatkan pemahaman terhadap teks, mampu mengembangkan kemampuan membaca.

Sekolah berperan dalam mengembangkan keterampilan membaca siswa, karena di sekolah kemampuan siswa akan ditingkatkan dengan berbagai metode pengajaran (Syamsuri, 2020). Salah satu caranya adalah dengan terlibat dalam kegiatan literasi membaca. Pembiasaan literasi di kelas dapat membantu siswa memahami informasi sulit dengan meminta mereka membaca dengan suara keras. Meskipun sarana dan prasarana seperti perpustakaan sudah ada

namun belum semua siswa memiliki minat membaca yang tinggi, bahkan masih ada sekolah yang kurang memaksimalkan fungsi perpustakaan karena faktor tertentu.

Penulis melakukan observasi di sekolah dasar yaitu SDN 12 Bukit Canggih, SDN 11 Bukit Apit Puhun, dan SD 13 Bukit Apit Puhun, dan hasilnya ternyata permasalahan Literasi di sekolah dasar menjadi masalah utama bagi guru dan siswa. Guru merasa kesulitan karena faktor dari dalam diri siswa yang memang memiliki minat membaca yang masih kurang. Minat dari dalam diri siswa untuk melakukan literasi membaca masih belum terlalu tinggi, salah satu penyebabnya karena kurang difungsikannya perpustakaan di sekolah. Permasalahan lain adalah karena kurang lancarnya sebagian siswa dalam membaca sehingga membuat proses pembelajaran terganggu. Selain itu, faktor buku cerita juga menentukan minat literasi siswa untuk membaca. Kalau buku ceritanya menarik, maka minat baca siswa juga akan tinggi. Tapi kalau buku ceritanya kurang menarik, maka minat membaca siswa juga menjadi kurang. Dikatakan menarik adalah buku cerita menggunakan gambar gambar yang disukai oleh anak anak dan juga warna warna yang cerah dan mencolok. Seperti hasil wawancara penulis kepada siswa, mereka menyukai warna biru, ping, dan hijau.

Literasi di kelas memerlukan bahan yang dapat membantu siswa mengoptimalkan keterampilan membaca dan menulisnya. Karakteristik siswa kelas rendah dengan rentang konsentrasi yang pendek memerlukan perhatian dan dukungan agar mereka tertarik terhadap yang dipelajari. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan. Salah satu media yang bisa digunakan adalah buku cerita bergambar.

Buku bergambar menarik perhatian karena penampilannya sangat disukai anak-anak. Buku bergambar memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan untuk menghiasi atau melengkapi sebuah cerita, serta membantu Anda memahami isi buku. Buku bergambar adalah cerita yang terdiri dari gambar-gambar. Melalui buku bergambar, pembaca dapat dengan mudah memperoleh informasi dan penjelasan mengenai cerita yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, buku bergambar dapat digolongkan sebagai media yang tepat dalam proses belajar mengajar anak usia dini (Nurjanah & Hakim, 2018). Anak sekolah dasar sudah memasuki tahap operasional konkrit. Hal ini menunjukkan bahwa anak lebih menyukai benda yang konkrit dan nyata. Selain itu, anak mempunyai daya imajinasi yang sangat tinggi. Untuk lebih meningkatkan minat anak dan memotivasinya dalam melakukan sesuatu, diperlukan buku bergambar dan media lain yang dapat menyalurkan imajinasi kreatif anak. Buku bergambar memberikan inspirasi dan motivasi yang sangat tinggi kepada siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada saat pengajaran membaca, sehingga memudahkan anak dalam mengungkapkan gagasannya dalam bahasa (Ratnasari & Zubaidah, 2019).

Penulis melakukan pengembangan buku cerita bergambar non digital, tujuannya supaya anak lebih fokus saat membaca cerita. Buku cerita bergambar yang penulis buat ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva, lalu dicetak dengan ukuran yang besar (Big book). Adapun keterbaruan dari buku cerita bergambar yang penulis buat adalah dari segi bahan bacaan. Alur cerita yang dibuat merupakan ide langsung dari penulis. Serta cocok digunakan di semua sekolah tanpa siswa mengakses internet. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan buku cerita bergambar menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa yang valid, praktis dan efektif untuk proses pembelajaran siswa kelas II Sekolah Dasar.

Metode Penelitian

2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di tiga sekolah yang berbeda pada Kota Bukittinggi. Pelaksanaan uji coba penelitian pengembangan buku cerita bergambar ini dilaksanakan di dua sekolah yaitu SDN 13 Bukit Apit Puhun pada tanggal 3 Juni 2024 dan di sekolah SDN 11 Bukit Apit Puhun 4 Juni 2024 untuk mendapatkan data praktikalitas. Kemudian penerapan pengembangan buku cerita bergambar dilaksanakan pada tanggal 7 Juni di SDN 12 Bukit Canggih.

2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah tiga orang guru dan tiga kelas yang berada di Kecamatan Guguk Panjang. Ini mencakup satu guru dan 18 siswa di SDN 11 Bukit Canggih, satu guru dan 21 siswa di SDN 13 Bukit Apit Puhun serta satu guru dan 23 siswa di SDN 12 Bukit Canggih yang merupakan Kelas II Sekolah Dasar.

2.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and development* (R & D). Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model dari ADDIE karena tahapannya yang sistematis. Adapun langkah dari model ADDIE ini yaitu 1) *Analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, 5) *evaluation*. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk mengembangkan buku cerita bergambar agar terjadi peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan penyebaran angket kuisioner. Angket tersebut berisi pertanyaan tentang kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Pengumpulan data juga dilakukan melalui tes membaca dan tes pemahaman bacaan siswa kelas II Sekolah Dasar..

2.4 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini terdiri dari;

1. Tahap Analisis (Analysis)

Langkah analisis merupakan suatu metode pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan utama pembuatan suatu produk. Dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah buku cerita bergambar. Informasi tersebut dikumpulkan melalui analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan hal-hal yang diperlukan untuk membuat buku .

2. Tahap Desain (Design)

Tahap desain dilakukan untuk mempermudah penulis dalam merancang buku cerita bergambar yang akan dibuat. Kegiatan ini adalah proses sistematis yang diawali dengan menetapkan tujuan pengembangan cerita, merancang skenario atau cerita, merancang konten cerita, merancang ilustrasi cerita dan alat evaluasi.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menghasilkan sebuah produk. Peneliti melakukan pengembangan dari permasalahan yang sudah dianalisis terlebih dahulu untuk meningkatkan kualitas produk yaitu buku cerita bergambar dengan melakukan uji validasi buku cerita bergambar oleh validator ahli materi, bahasa, dan media yang bertujuan untuk melihat kelayakan buku cerita bergambar yang dikembangkan.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap siswa sebagai praktisi literasi membaca dalam uji coba kelompok kecil. Guru dan siswa diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji coba siswa kelas II dalam kelompok kecil produk mendapat

tanggapan layak untuk digunakan dan dapat memotivasi belajar siswa, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk pada siswa kelas II dalam kelompok besar.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap akhir pada proses pengembangan dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap produk yaitu buku cerita bergambar. Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah melihat atau menaksir kualitas produk pembelajaran dan proses yang keduanya dapat dilakukan sebelum dan sesudah implementasi. Tahap ini bertujuan untuk melihat apakah kemampuan literasi siswa dapat meningkat.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengembangan yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan data melalui wawancara untuk mendapatkan permasalahan. Selanjutnya instrumen pengumpulan data berupa angket validasi buku cerita oleh ahli materi, bahasa, dan media. Instrumen pengumpulan data berupa angket praktikalitas produk oleh guru dan siswa serta data nilai pretest-posttest siswa untuk melihat keefektifannya.

2.6 Analisis data

Teknik analisis data bertujuan untuk menjelaskan data uji coba sehingga mudah dipahami dan dianalisis untuk dasar melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Hasil data yang diperoleh dianalisis melalui penggunaan skala likert. Kategori penilaian skala likert adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Kategori penilaian menurut skala likert

Bobot Nilai	Kategori	Penilaian(%)
5	Sangat valid	81% – 100%
4	Valid	61 % – 80%
3	Kurang valid	41 % – 60%
2	Tidak valid	21% – 40%
1	Sangat Tidak Valid	0 – 20%

Sumber :Adaptasi Riduwan dan Akdon (2015)

Untuk analisis data praktikalitas, data diperoleh dari angket respon guru dan siswa dianalisis menggunakan rubrik Sugiyono dalam (Syafitri, 2023) sebagai berikut.

Tabel 2 Rubrik Penilaian data praktikalitas

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3

Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : (Syafitri, 2023)

Rumus tersebut digunakan untuk menghitung tingkat persentase kepraktisan dari angket respon guru dan siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan : P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kategori praktikalitas buku cerita bergambar yang didapatkan berdasarkan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Kategori Skor uji praktikalitas

Interval	Skor
>75% - 100%	Sangat praktis
>50% - 75%	Praktis
>25% - 50%	Kurang praktis
0% - 25%	Tidak praktis

Sumber : Putri & Reinita (2022)

Metode analisis data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan buku cerita bergambar ini adalah penggunaan N Gain. Perolehan data digunakan untuk memahami peningkatan kinerja siswa antara fase sebelum dan sesudah pembelajaran. Penelitian ini menggunakan normalisasi gain (N-gain). Selain digunakan untuk mengamati pertumbuhan kinerja siswa, data N-Gain juga memberikan informasi mengenai pencapaian kinerja siswa. Gain merupakan selisih antara skor pretest dan posttest. Gain mengacu pada peningkatan pengetahuan atau pemahaman siswa terhadap suatu konsep setelah pembelajaran. Untuk menentukan hasil normal penulis, karena nilai pretest kedua kelompok penelitian sudah berbeda, maka uji gain ternormalisasi (N-gain) dapat dihitung dengan menggunakan persamaan hake. N-Gain dirangkum sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ postes - Skor\ pretes}{SM1 - Skor\ Pretes}$$

Dijelaskan bahwa gain ternormalisasi (N-Gain) sama dengan g, dan skor optimalnya adalah hasil uji pertama dan terakhir. Klasifikasi N-Gain adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria N-Gain Tabel

Persentase	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>75	Efektif

Untuk ketegorisasi perolehan N-gain score dalam bentuk persen (%) menurut Arikunto (1999) adalah sebagai berikut.

Tabel 5 Kriteria N-Gain Tabel dalam persentase

Nilai N-Gain	Kriteria N-Gain
--------------	-----------------

$\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

(Filda ,2022)

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Desain yang dihasilkan terdiri atas buku cerita bergambar yang di rancang melalui aplikasi canva dan kemudian dicetak. Buku tersebut bertemakan manfaat sampah plastik. Berdasarkan saran-saran dari validator, buku cerita bergambar ini kemudian direvisi, hasil revisi ini digunakan untuk perbaikan buku cerita bergambar yang telah dibuat hingga dihasilkan buku cerita bergambar yang valid. Hasil validitas yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Uji validasi

o	Aspek yang divalidasi	Per sentase	Kete rangan
	Materi	94, 4%	Sang at Valid
	Bahasa	96 %	Sang at Valid
	Media	98, 5%	Sang at Valid
	Rata Keseluruhan	Rata 96, 3%	Sang at Valid

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Dalam tahapan implementasi produk yang sudah di evaluasi oleh validator yang sudah direvisi kemudian dilakukan uji coba pada siswa. Subjek uji kelompok kecil yaitu kelas II SDN 11 Bukit Apit Puhun sebanyak 18 siswa serta 1 orang guru kelas II. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, dilakukan uji coba kelompok besar yaitu kelas II SDN 13 Bukit Api Puhun sebanyak 23 siswa serta 1 orang guru kelas. Dilanjutkan dengan penelitian yang bertujuan menerapkan buku cerita bergambar di kelas II SD. Pada tahap ini, buku cerita bergambar yang sudah dikembangkan diterapkan pada subjek penelitian yaitu siswa kelas II SDN 12 Bukit Cangang dengan jumlah siswa 21 orang serta 1 orang guru kelas II.

Tabel 7 Hasil paraktikalisasi repon guru SDN 11 Bukit Apit Puhun

Jumlah Indikator	Skor
8	38
Jumlah	38
Skor Maksimal	40
Persentase	95%
Kategori	Sangat praktis

Tabel 8 Hasil paraktikalisasi repon guru SDN 13 Bukit Apit Puhun

Jumlah Indikator	Skor
8	39
Jumlah	39
Skor Maksimal	40
Persentase	97,5%
Kategori	Sangat praktis

Tabel 9 Hasil Praktikalitas SDN 11 Bukit Apit Puhun

Pernyataan							Jumlah siswa
1	2	3	4	5	6	7	18 orang
86	86	85	90	86	89	84	
Jumlah							606
Skor maksimal							630
Persentase							96,1%
Kategori							Sangat Praktis

Tabel 10 Hasil Praktikalitas SDN 13 Bukit Apit Puhun

Pertanyaan							Jumlah siswa
1	2	3	4	5	6	7	23 orang
113	108	104	110	108	112	109	
Jumlah							764
Skor maksimal							803
Persentase							95.14%
Kategori							Sangat Parktis

Berdasarkan hasil praktikalitas di atas, yaitu 95,14% dapat dikatakan “sangat praktis”. Hal ini berdasarkan kategori menurut Riduwan & Sunarto (2015:23). Termasuk dalam kategori pertama dengan persentase 81-100%. Dengan demikian, Buku cerita bergambar ini sudah praktis untuk digunakan.

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi didapatkan dari hasil uji N-Gain berupa pretest dan posttest untuk menunjukkan efektivitas. Berikut disajikan hasil uji efektivitas buku cerita bergambar.

Tabel 11 Hasil uji efektivitas posttest

Jumlah siswa	Nama	Pretest	Posttest	Post -Pre	Skor Ideal	N Gain Score	N Gain Score
--------------	------	---------	----------	-----------	------------	--------------	--------------

					(100-Pre)		
21	Rata Rata	77,14	97,14	20	22,86	0,77	76,59

Berdasarkan hasil Efektivitas di atas, yaitu 0,76 dapat dikatakan “Efektif”. Hal ini berdasarkan kategori menurut Filda (2022). Termasuk dalam kategori N Gain Score $\geq 0,70$ yaitu Tinggi. Dengan demikian, Buku cerita bergambar ini sudah efektif untuk digunakan.

Untuk hasil peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD berdasarkan hasil prabaca dan pascaba yang peneliti lakukan terhadap 62 siswa dari 3 sekolah, yaitu SDN 12 Bukit Canggih, SDN 13 Bukit Apit Puhun, dan SDN 11 Bukit Apit Puhun melalui buku cerita bergambar ini adalah sebagai berikut.

Tabel 12 Hasil uji kemampuan membaca siswa

Jumlah siswa	Sebelum uji coba			Setelah uji coba		
	Jeda	Intonasi	Skor	Jeda	Intonasi	Skor
62	2	3	5	4	5	9
Total	137	156	293	221	249	479
Rata Rata	2,2	2,5	4,7	3,6	4,0	7,5

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat kenaikan rata rata skor membaca siswa. Jeda siswa yang rata rata awalnya 2,2 naik menjadi 2,5, Intonasi siswa yang rata rata awalnya 3,5 naik menjadi 4,0. Hal ini merupakan bukti bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD menggunakan buku cerita bergambar.

3.2 Pembahasan

Keefektifan buku cerita bergambar menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD terlihat dari penilaian selama pengembangan sudah sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini telah menggunakan tahapan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu (1) tahap analisis terdiri atas analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi, (2) tahap perancangan yang terdiri atas proses perancangan buku cerita bergambar untuk kelas II SD, (3) tahap pengembangan yaitu terdiri atas tahap uji validasi dan revisi produk, (4) tahap implementasi yaitu penerapan produk media pembelajaran wordwall untuk mendapatkan hasil praktikalitas produk, serta (5) tahap evaluasi yaitu dilakukannya uji efektivitas untuk melihat sudahkah produk yang dihasilkan memiliki efektif digunakan di lapangan.

Pada tahap analisis dilakukannya pengumpulan data diketahui bahwa masih banyak siswa jarang membaca buku cerita bergambar. Mereka mengetahui mengenai buku cerita bergambar yaitu buku yang memiliki gambar dan warna yang menarik. Menurut siswa, guru juga sering menggunakan buku cerita bergambar saat menagajar, serta jika ada buku cerita bergambar yang terbaru siswa akan tertarik membacanya. Dan mereka juga menyatakan bahwa buku cerita bergambar ini menarik dan menyenangkan. Peneliti juga memberikan pertanyaan mengenai warna kesukaan siswa dan didapatkan hasil bahwa mereka lebih banyak tertarik dengan warna hijau. Siswa menyukai buku cerita bergambar karena gambar, warna yang menarik, ceritanya yang menarik, dan menghibur. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan (Ramati & Mahsuri, 2023) mengenai kriteria kemenarikan buku cerita bergambar.

pada tahapan validasi para validator ahli memberikan penilaian serta masukan dan saran untuk revisi media sehingga dihasilkan buku cerita bergambar yang layak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil dari skor yang diberikan selama penilaian

terhadap buku cerita bergambar sudah sangat baik dan layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi ini buku cerita bergambar yang dikembangkan sudah memiliki kriteria yang sesuai dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Muali (2018) pada kajian teori yaitu (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) praktis, luwes dan tahan lama serta, (3) disesuaikan dengan keadaan siswa.

Tahap praktikalitas media dilihat melalui penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah uji coba diperoleh penilaian yang sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari skor penilaian angket respon guru dan angket respon siswa dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan hasil dari praktikalitas media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan.

Penilaian efektivitas buku cerita bergambar dilihat dari hasil pengerjaan soal pre tes dan posttest oleh siswa. Berdasarkan hasil perhitungan nilai N Gain Score di sekolah didapatkan hasil dengan persentase 76% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan uraian data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran membaca.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan Buku Cerita Bergambar Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar sudah sesuai dengan model ADDIE yang telah diterapkan dalam penelitian ini dan dinyatakan sangat valid oleh validator materi, bahasa, media, mendapatkan nilai sangat praktis dari respon guru dan siswa, dan sangat efektif untuk digunakan.

Ucapan Terima Kasih

Dalam penelitian ini tentunya peneliti mendapatkan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing Dr. Chandra, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan ilmunya pada penelitian ini. Selanjutnya peneliti juga berterimakasih kepada pihak sekolah SDN 11 Bukit Apit Puhun, SDN 12 Bukit Cangang dan SDN 13 Bukit Apit Puhun serta siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Abidin, Y. (2015). Pembelajaran multiliterasi. *Bandung: PT Refika Aditama*.
- Ariyati, T. (2015). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media gambar berbasis permainan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Elfia Sukma, Tin Indrawati, Ari Suriani. (2019). "Penggunaan Media Literasi Kelas Awal di Sekolah Dasar". (*Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol.3 No. 2).
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089-2098.
- Marsitah, I., Annisa, C. N., Yani, S., Oktari, E., & Rainapia, R. (2023). Pelatihan Literasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Karya Tulis Ilmiah Pada Anak Di SD Peusangan. *Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(03), 53-58.
- Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). Pembentukan Karakter Gemar Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Media Buku Cerita Bergambar. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(6), 576-585.
- Pinem, P. (2024). *Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi IPS Tentang Peninggalan Sejarah Di Kelas IV SDN Percontohan Kabanjahe* (Doctoral dissertation, Universitas Quality Berastagi).

-
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506.
- Suisdiati, U., & SD, S. P. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Dalam Menggunakan Kalimat Melalui Penggunaan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas I SDN Blukon Kecamatan Lumajang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Wahana Kreativitas Pendidik (WKP)*, 4(2), 17-23.
- Sumiarsi, N. (2015). Analisis kompetensi pedagogik dan pengembangan pembelajaran guru SD negeri 041 Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- Syamsuri, C. K., M. Hosnan, & Jamaludin, U. (2020). Penanaman Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi Sekolah Rakica di SD Negeri Taman Ciruas Permai.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Yuliana, Y. (2018). *Pengembangan buku cerita bergambar sebagai bahan ajar dalam perkembangan moral anak usia dini taman kanak-kanak islamiyah Desa Tanjung Raja* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)