



Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Permainan Tradisional untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II SDN 40 Cakranegara

Ajriati Hajriani¹, Syaiful Musaddat², Hasnawati³

^{1,2,3} Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.12075>

Received: 30 Mei 2025

Revised: 17 Juli 2025

Accepted: 22 Juli 2025

Abstract: Reading ability is one of the fundamental skills that is essential for elementary school students, especially at the second-grade level. At this age, students are in the stage of early literacy development, which requires creative and engaging approaches to enhance their reading skills. This study aims to develop instructional media in the form of a picture storybook based on traditional games for teaching reading to second-grade students at SDN 40 Cakranegara. This research is a development study (Research and Development) that refers to the development model proposed by Sugiyono, which consists of ten stages: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage testing, product revision, and mass production. The test subjects in this study included two experts (a media expert and a material expert), one second-grade teacher, and second-grade students involved in small-group and large-group trials. The media expert validation results showed a validity percentage of 95%, while the material expert validation reached 93%, both categorized as "very valid." The teacher's response to the practicality of the media scored 92%, the results of the small group trial involving 10 students and the large group trial involving 15 students obtained average percentages of 90% and 91%, respectively, categorized as "very practical." Based on the objectives and the results of data analysis, it can be concluded that the illustrated storybook media based on traditional games for teaching reading to second-grade students is considered highly valid and highly practical for use in the learning process.

Keywords: Media Development, Picture Storybook, Traditional Games, Reading, Elementary School.

Abstrak: Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas 2. Pada usia ini, siswa sedang berada dalam tahap perkembangan literasi awal, yang memerlukan pendekatan yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional untuk pembelajaran membaca siswa kelas II SDN 40 Cakranegara. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan Sugiyono yang meliputi sepuluh tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi dua ahli (ahli media dan ahli materi), satu guru kelas II, serta siswa kelas II dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase kevalidan sebesar 95%, dan validasi ahli materi sebesar 93%, keduanya berada pada kategori "sangat valid". Respon guru terhadap kepraktisan media memperoleh nilai sebesar 92%, sedangkan hasil uji coba kelompok kecil pada 10 peserta didik dan uji coba kelompok besar pada 15 peserta didik masing-masing

memperoleh rata-rata persentase 90% dan 91%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Berdasarkan tujuan dan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional untuk pembelajaran membaca siswa kelas II dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media, Buku Cerita Bergambar, Permainan Tradisional, Membaca, Sekolah Dasar.

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Mustaqim, 2016). Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik (Firmadani, 2020).

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi lebih diminati oleh siswa, sehingga siswa fokus pada pembelajaran (Hidayati, dkk, 2022). Menurut Tafonao (2018) penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Pengalaman belajar yang berkualitas tentunya akan mempengaruhi prestasi akademik siswa sehingga penggunaan media oleh guru harus inovatif. Lebih lanjut Tafonao (2018) menyatakan bahwa media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Jadi media pembelajaran adalah salah satu metode dalam mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, bukan saja mengatasi persoalan, namun media pemberi pembelajaran memberi berbagai informasi yang komprehensif kepada peserta didik.

Penyebab utama rendahnya kemampuan membaca pada anak adalah kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan rendahnya kemampuan membaca siswa kelas II sdn 40 cakranegara disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak sesuai dengan minat siswa dapat menyebabkan mereka merasa bosan dan malas membaca (Suyanto, 2014). Menurut Amelia & Purwanto (2020) menunjukkan bahwa media cerita bergambar interaktif efektif, namun belum mengintegrasikan kearifan lokal seperti permainan tradisional. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dalam meningkatkan

kemampuan membaca siswa masih rendah, dapat dilihat 1 kelas dalam kelas II terdapat 28 siswa, 18 orang telah fasih membaca, sedangkan 5 orang masih ada yang belum lancar membaca, 2 orang belum bisa mengeja yang benar, dan 3 orang masih ada yang belum mengenal huruf dengan sempurna. Secara keseluruhan kemampuan membaca sebagian besar siswa masih kurang dan media yang digunakan belum ada. Hal ini terlihat dari cara anak mengenal huruf, kesulitan dalam membaca kata-kata sederhana dan kesulitan dalam mengingat apa yang telah dibaca. Ini kemungkinan disebabkan oleh kurang bervariasi media pembelajaran, proses belajar yang selalu monoton, kurang melakukan latihan membaca kemampuan siswa yang berbeda-beda, dan kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu guru harus memiliki kemampuan merancang berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok bagi siswa, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun media yang disarankan dalam hal ini yaitu media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional, 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 di dalam sebuah cerita. Dalam setiap buku cerita anak terdapat berbagai macam gambar ilustrasi yang menarik, dipenuhi dengan warna-warni, berbentuk buku yang didesain dengan gambar yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa dari usia 7-8 tahun atau masih duduk di kelas II SD. Salah satu permainan tradisional yang diangkat dalam media buku cerita bergambar ini adalah permainan engklek. Dimana permainan tradisional ini lebih mudah untuk dimainkan anak-anak dan juga anak-anak lebih familiar dengan permainan tradisional tersebut. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik daerah tempat dilakukannya penelitian.

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan

di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Permainan Tradisional untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II SDN 40 Cakranegara. Kebaruan penelitian ini adalah adanya penambahan permainan Tradisional pada buku cerita bergambar. Media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat menjadi alternative atau solusi dalam memfasilitasi siswa, memudahkan siswa dalam memahami, dapat memberikan kesan yang menarik, interaktif, serta kontekstual dengan lingkungan siswa.

Metode

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model Sugiyono yang meliputi sepuluh tahap, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Pada tahap penelitian ini peneliti menggunakan beberapa tahapan saja termasuk validasi oleh ahli media dan materi, serta uji coba praktikalitas pada guru dan siswa. Penelitian ini dilakukan dikelas II SDN 40 Cakranegara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 40 Cakranegara. Objek penelitian ini adalah media Buku Cerita Bergambar Berbasis Permainan Tradisional. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan studi dokumen.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari penelitian ini didapatkan dari hasil saran dan masukan respon guru dan serta saran dan masukan dari validator ahli materi dan media. Sedangkan data kuantitatif dari penelitian ini didapatkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon peserta didik. Selain itu, diperlukan skala likert untuk mempermudah dalam menganalisis data secara kuantitatif. Skala likert dari 1-4 dengan keterangan 1: tidak setuju, 2: kurang setuju, 3: setuju dan 4: sangat setuju. Lalu, tingkat kevalidan dan kepraktisan produk dihasilkan melalui perhitungan rumus berikut ini

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh (f)}}{\text{jumlah skor maksimum (N)}} \times 100\%$$

Kemudian, panduan dalam menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan

Interval Persentase Skor (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Valid/ Praktis
61 – 80	Valid/Praktis
41 – 60	Cukup Valid/ Praktis
21 – 40	Kurang Valid/ Praktis
≤20	Sangat Tidak Valid/Tidak Praktis

Sumber: Hodiyanto dkk., (2020)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional. Dalam pengembangan media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional menggunakan desain pengembangan R&D (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Sugiyono (2013) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini terdapat 10 tahapan penelitian yang harus dilewati untuk menghasilkan produk yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; (10) Produksi massal. Untuk mengembangkan prototipe, kevalidan dan kepraktisan media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional peneliti melewati beberapa tahapan. Adapun hasil yang diperoleh pada masing-masing tahapan prosedur penelitian sebagai berikut.

Prototipe Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Permainan Tradisional

Pengembangan media buku cerita bergambar dilakukan dengan mengikuti model pengembangan menurut Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan. Namun, tahapan yang termasuk dalam pengembangan prototipe adalah desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Sebelum menuju pada tahapan tersebut ada dua tahapan yang dilalui yaitu potensi dan masalah, dan pengumpulan data. Potensi dan masalah merupakan landasan yang menguatkan latar belakang penelitian pengembangan (Hermanto et al., 2016). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara (Delima, 2020).

Desain Produk

Tahap desain produk adalah langkah krusial dalam model R&D Sugiyono (2013), di mana prototipe produk mulai diwujudkan. Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar berbasis

permainan tradisional engklek untuk siswa kelas II. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, dengan desain full color dan ilustrasi menarik yang disesuaikan dengan materi tema “Berteman dalam Keragaman”. Buku mengangkat cerita tentang permainan tradisional Engklek, lengkap dengan unsur moral, nilai sosial, dan kearifan lokal. Struktur buku memuat: judul, pengantar, tujuan pembelajaran, isi cerita, glosarium, pesan moral, dan biografi penulis. Bentuk fisik buku berukuran A5 (13x19 cm), menggunakan kertas *Art Paper* untuk sampul, *Glosy Paper* untuk isi, tebal kertas 70 gram. Menurut Mitchell & Nugriyantoro (2018), buku cerita bergambar mampu membantu perkembangan emosi, sosial, serta menstimulasi imajinasi dan minat baca anak karena menggabungkan teks dan gambar dalam narasi.



Gambar 1. Desain Produk

Tingkat Kevalidan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil pengembangan media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional, menurut Sugiyono (2013) kualifikasi tingkat kevalidan media dengan persentase 61–80% dikategorikan valid, dan persentase 81–100% dikategorikan sangat valid. Tingkat kevalidan media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional meliputi beberapa tahapan yaitu:

Validasi Desain

Validasi desain bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan (Pangestu et al., 2019). Media yang telah dikembangkan akan dinilai oleh validator ahli sebelum melakukan uji coba (Mashuri dan Budiyo, 2020). Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh dua ahli, ahli materi dan ahli media. Pendekatan ini, yang menggunakan dua ahli dengan sudut pandang berbeda, sesuai dengan prinsip validasi yang objektif dan komprehensif. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mendapatkan saran dan kritikan guna kesempurnaan media yang telah dikembangkan (Handayani et al, 2018).

Tabel 1 Hasil validasi Media oleh Ahli Media

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Mak	Presentase %	Ket
Tampilan visual	19	20	95%	Sangat Valid
Kelayakan media	14	15	93,3%	Sangat Valid
Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	15	16	93,75%	Sangat Valid

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Mak	Presentase %	Ket
Bahan	15	16	93,75%	Sangat Valid
Keseluruhan	73	78	93,58	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1 validasi media dinilai dari 5 aspek dengan kevalidan sebesar 93,58 dengan kategori sangat valid. Aspek yang divalidasi yaitu aspek tampilan visual dengan 3 indikator memiliki kevalidan sebesar 95% yang berkategori sangat valid. Aspek kelayakan media dengan 3 indikator memiliki kevalidan sebesar 93,3% yang berkategori sangat valid. Aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dengan 3 indikator memiliki kevalidan sebesar 93,75% yang berkategori sangat valid. Aspek inovasi dan kreativitas dengan 2 indikator memiliki kevalidan sebesar 90,90% yang berkategori sangat valid. Dan aspek bahan dengan 3 indikator memiliki kevalidan sebesar 93,75 dengan kategori sangat valid. Hasil ini konsisten dengan temuan Ngura (2020) bahwa buku cerita bergambar berdampak signifikan pada perkembangan kemampuan membaca anak.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Mak	Presentase %	Ket
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	14	15	93,3%	Sangat Valid
Kualitas Isi Materi	15	16	93,75%	Sangat Valid
Keterpaduan Permainan Tradisional dengan	15	16	93,75%	Sangat Valid

Materi				
Nilai Edukatif dan Budaya	14	15	93,3%	Sangat Valid
Kebahasaan	10	11	90,90%	Sangat Valid
Keseluruhan	68	73	93,1%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2 validasi materi dinilai dari 5 aspek dengan kevalidan sebesar 93,1% dengan kategori sangat valid. Aspek yang divalidasi yaitu aspek kesesuaian materi dengan kurikulum dengan 3 indikator memiliki kevalidan sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid. Aspek kualitas isi materi dengan 3 indikator memiliki kevalidan sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Aspek keterpaduan permainan tradisional dengan materi dengan 3 indikator memiliki kevalidan sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Aspek nilai edukatif dan budaya dengan 3 indikator memiliki kevalidan sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid. Aspek kebahasaan dengan 2 indikator memiliki kevalidan sebesar 90,90% dengan kategori sangat valid. Fikri dan Madona (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik. Sehingga media buku bergambar yang dikembangkan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami.

Revisi Desain

Tahap revisi desain dilakukan setelah melakukan validasi ahli materi dan ahli media (Maulidina et al., 2018). Dalam penelitian ini, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media sudah valid digunakan tanpa adanya saran revisi. Ini menandakan bahwa desain awal sudah sangat baik dari segi media. Namun, ahli materi memberikan beberapa masukan yang kemudian ditindaklanjuti dengan perbaikan. Masukan tersebut meliputi penambahan capaian pembelajaran pada modul ajar, dan perbaikan bahasa dalam materi pokok. Revisi ini menunjukkan komitmen peneliti untuk menghasilkan produk yang tidak hanya valid secara pedagogis tetapi juga relevan secara kontekstual dan budaya.

Tingkat Kepraktisan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil pengembangan media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional, menurut Sugiyono (2013) kualifikasi tingkat kepraktisan media dengan persentase 61–80% dikategorikan praktis, dan persentase 81–100% dikategorikan sangat praktis. Tingkat kepraktisan

media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional meliputi beberapa tahapan yaitu:

Uji Coba Produk

Setelah dilakukan revisi desain selanjutnya dilakukan uji coba produk (Maulidina et al., 2018). Setelah melakukan uji kelayakan produk dan melakukan revisi sesuai kritik dan masukan dari validator ahli agar produk layak digunakan (Nasution & Oktaviani, 2020). Uji coba ini dilakukan dalam dua tahap: uji coba pada guru dan uji coba pada kelompok kecil.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maks	Persentase	Ket
Materi dengan Capaian Pembelajaran	15	16	93,75%	Sangat Praktis
Penyajian dan Daya Tarik	15	16	93,75%	Sangat Praktis
Penggunaan dalam Pembelajaran	14	15	93,3%	Sangat Praktis
Nilai Edukatif dan Budaya	15	16	93,75%	Sangat Praktis
Kebahasaan	10	11	90,90%	Sangat Praktis
Keseluruhan	69	74	93,24%	Sangat Praktis

Pada Tabel 3 ditunjukkan hasil angket respon guru yang dijabarkan per aspek penilaian. Aspek yang dinilai yaitu kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dengan 3 indikator memiliki kepraktisan sebesar 93,75% dengan kategori sangat praktis. Hal ini serupa dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amin dan Saepudin (2020) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar juga melaporkan bahwa media yang mereka kembangkan dinilai sangat praktis oleh guru dengan persentase rata-rata 90,83%. Aspek penyajian dan daya tarik dengan 3 indikator memiliki kepraktisan sebesar 93,75% dengan kategori sangat praktis. Menurut Mayer (2014), penggunaan ilustrasi yang relevan dan menarik dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman materi pada siswa. Aspek

penggunaandalam pembelajaran dengan 3 indikator memiliki kepraktisan sebesar 93,3% dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik harus mudah dioperasikan oleh guru dan siswa, sehingga tidak menambah beban kognitif yang tidak perlu (Susilana & Riyana, 2009). Aspek nilai edukatif dan budaya dengan 3 indikator memiliki kepraktisan sebesar 93,75% dengan kategori sangat praktis. Melalui narasi cerita, nilai-nilai moral, etika, dan budaya lokal dapat disampaikan secara implisit dan lebih mudah diterima oleh siswa (Hidayat & Pratiwi, 2019). Dan aspek kebahasaan dengan 2 indikator memiliki kepraktisan sebesar 90,90% dengan kategori sangat praktis. Penelitian oleh Suparman et al. (2017) menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, lugas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar sangat vital untuk menghindari ambiguitas dan meningkatkan pemahaman membaca.

Tabel 4 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Mak	Presentase	Ket
Materi	73	74	98,64%	Sangat Praktis
Cerita dalam buku	68	69	98,55%	Sangat Praktis
Gambar dan tampilan buku	107	108	99%	Sangat Praktis
Permainan tradisional dalam buku	71	72	98,61%	Sangat Praktis
Pendapatku tentang buku ini	36	37	97,2%	Sangat Praktis
Keseluruhan	355	360	98,61%	Sangat Praktis

Uji coba pada kelompok kecil dilaksanakan dengan 10 siswa kelas II SDN 40 Cakranegara. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase keseluruhan 98,61% dengan kategori "Sangat Praktis". Persentase kepraktisan yang sangat tinggi dari respon siswa ini konsisten dengan temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang mengembangkan media serupa. Sebagai contoh, studi oleh Amelia dan Purwanto (2020) yang mengembangkan media buku cerita bergambar interaktif untuk siswa SD juga melaporkan bahwa media tersebut dinilai sangat praktis oleh siswa dengan persentase rata-rata 95% ke atas. Aspek yang dinilai yaitu aspek materi dengan 2 indikator memiliki kepraktisan sebesar 98,64% dengan kategori sangat praktis. Penelitian oleh Amin

& Saepudin (2020) menegaskan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, lugas, dan familiar bagi siswa akan sangat membantu dalam proses pemahaman bacaan.

Aspek cerita dalam buku dengan 2 indikator memiliki kepraktisan sebesar 98,55% dengan kategori sangat praktis. Menurut Novia et al. (2021), cerita yang relevan dan alur yang jelas dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman dan retensi informasi. Aspek gambar dan tampilan buku dengan 3 indikator memiliki kepraktisan sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Menurut Mayer (2014) dalam teori multimedia, gambar dan warna yang menarik membantu memfasilitasi pemrosesan informasi visual dan mengurangi beban kognitif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Aspek permainan tradisional dalam buku dengan 2 indikator memiliki kepraktisan sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Menurut Sudaryanti et al. (2019), media yang mampu menghubungkan materi pelajaran dengan nilai-nilai budaya dan kehidupan sehari-hari siswa akan meningkatkan relevansi dan aplikasi pengetahuan. Dan aspek pendapatku tentang buku ini dengan 1 indikator memiliki kepraktisan sebesar 97,2% dengan kategori sangat praktis. Seperti yang telah disebutkan oleh Siti Istiningsih et al (2018), media gambar dapat meningkatkan motivasi. Temuan ini didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang didesain secara menarik dan relevan dapat menumbuhkan minat dan gairah belajar yang kuat pada siswa (Wulandari & Wibowo, 2020).

Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba pada guru dan kelompok kecil maka akan didapatkan kelemahan-kelemahan dari media yang dikembangkan (Nasution & Oktaviani, 2020). Menurut Sugiyono (2013), tahap revisi produk setelah uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang mungkin ditemukan. Namun, berdasarkan hasil uji coba pada guru yang memperoleh 93,24% dengan kategori sangat praktis. Uji coba kelompok kecil yang memperoleh 98,61% dengan kategori "sangat praktis," tidak ditemukan kelemahan-kelemahan signifikan pada media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional ini.

Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian atau uji coba kelompok besar dilakukan pada 15 peserta didik kelas II SDN 40 Cakranegara.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Mak	Presentase	Ket
Materi	144	145	99,31%	Sangat Praktis
Cerita dalam buku	147	148	99,32%	Sangat Praktis
Gambar dan tampilan buku	219	220	95,45%	Sangat Praktis
Permainan tradisional dalam buku	129	130	99,23%	Sangat Praktis
Pendapatku tentang buku ini	72	73	98,63%	Sangat Praktis
Keseluruhan	711	716	99,30%	Sangat Praktis

Pada Tabel 5 ditunjukkan hasil uji coba kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase keseluruhan 99,30% dengan kategori "Sangat Praktis". Setiap aspek penilaian, termasuk materi (99,30%), cerita dalam buku (99,32%), gambar dan tampilan buku (95,45%), permainan tradisional dalam buku (99,23%), dan pendapat siswa tentang buku ini (98,63%), semuanya menunjukkan hasil yang sangat tinggi. Tingginya persentase kepraktisan pada uji coba kelompok besar menegaskan bahwa media ini sangat efektif dan dapat diterima dengan baik oleh lebih banyak siswa. Ini konsisten dengan manfaat media pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar (Arsyad, 2014).

Revisi Produk

Tahap revisi produk setelah uji coba pemakaian adalah untuk menyempurnakan produk jika ditemukan kekurangan. Namun, berdasarkan respons peserta didik pada uji coba kelompok besar yang memperoleh 99,30% dengan kategori "sangat praktis," tidak ditemukan kekurangan pada media buku cerita bergambar yang dikembangkan. Kondisi ini berarti produk sudah sangat optimal dan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut sebelum masuk ke tahap produksi massal. Ini sejalan dengan prinsip Sugiyono (2013) yang mengizinkan produksi massal jika produk sudah terbukti layak dan praktis melalui berbagai pengujian.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Permainan Tradisional untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II SDN 40 Cakranegara", maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prototipe dari media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional ini yaitu secara garis besar media ini dirancang dengan aplikasi canva. Media pembelajaran buku cerita bergambar ini di desain dengan *full color*. Mengkombinasikan ilustrasi gambar, teks dan warna agar terlihat menarik. Media buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional berhasil dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari sepuluh tahapan.
2. Media buku cerita bergambar yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media berada dalam kategori "sangat valid" dengan skor rata-rata kevalidan mencapai 93,24%.
3. Media buku cerita bergambar ini juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa. Uji coba kepraktisan pada kelompok kecil dan besar menunjukkan skor rata-rata sebesar 98% lebih, yang tergolong dalam kategori "sangat praktis".

Referensi

- Amelia, R., & Purwanto, A. (2020). *Pengembangan media buku cerita bergambar interaktif untuk siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 134-142.
- Amin, M., & Saepudin, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 25-36.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fikri, H., & Madona, D. (2018). Media pembelajaran berbasis karakteristik peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 88-95.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Handayani, D., Maulidina, N., & Rahayu, S. (2018). Validasi dalam pengembangan media pembelajaran: Konsep dan praktik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14-23.

- Hermanto, A., Setiawan, D., & Fatimah, S. (2016). Pengembangan media berbasis potensi lokal dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Lokal*, 8(2), 120-128.
- Hidayat, R., & Pratiwi, I. N. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 329-335.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153-1160.
- Hu, J. (2020). *Traditional Games in Early Childhood Education*. Springer.
- Maulidina, N., Handayani, D., & Wibowo, A. (2018). Tahapan pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 2(3), 44-53.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Nasution, A., & Oktaviani, T. (2020). Perancangan media pembelajaran berbasis visual dan audio. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 67-74.
- Ngura, P. (2020). Dampak buku cerita bergambar terhadap perkembangan literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 100-112.
- Novia, R., Handayani, R., & Susanto, R. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Dasar FIP UNP*, 6(1), 1-8.
- Pangestu, D. Y., Wibowo, A., & Kusuma, H. (2019). Validasi produk dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 155-163.
- Siti Istiningsih, T., Jono, J., & Rahayu, Y. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 60-70.
- Sudaryanti, S., Wijayanti, N., & Kurniawan, R. (2019). Integrasi kearifan lokal dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kultural*, 5(1), 33-41.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, S., Darusman, D., & Sunarto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 167-175.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- UNESCO. (2019). *Integrating Local Culture in Literacy Programs*.