



PENGEMBANGAN MEDIA DADU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA CERITA SISWA KELAS 4 SD

Putri Aulia Faradina^a, Erna Zumrotun^b, Dwiana Asih Wiranti^c

^{a, b, c}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara

Abstrak

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang penting bagi peserta didik, namun pada kenyataannya banyak peserta didik yang masih mengalami kesusahan memahami isi bacaan akibat rendahnya minat baca dan keterbatasan media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari penelitian ini guna mengembangkan dan menguji keefektifan media pembelajaran Dadu cerita bergambar (Durigam) dalam keterampilan membaca cerita siswa kelas 4 SD Negeri 3 Mindahan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan media sebesar 90% (kategori sangat layak), kepraktisan berdasarkan tanggapan guru sebesar 93% dan siswa sebesar 92%, serta hasil efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 27,9 menjadi 43,2 dengan nilai N-Gain sebesar 0,80 (kategori tinggi). Uji paired sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, media Durigam dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai media inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita siswa di sekolah dasar.

Keywords : Media Pembelajaran, Membaca Cerita, Durigam.

Abstract

*Reading skill is a fundamental skill essential for elementary school students. However, in reality, many students still struggle to understand reading materials due to low reading interest and the lack of engaging instructional media. This study aims to develop and evaluate the effectiveness of the Picture Story Dice (Durigam) as a learning media to improve story reading skills among fourth-grade students at SD Negeri 3 Mindahan. This research employed a development method using the ADDIE model. This research method use the ADDIE model development research, consisting of five stages *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, and *Evaluate*. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and story reading tests, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. Validation results showed a media validity score of 90% (categorized as highly feasible), with practicality scores of 93% from teachers and 92% from students. Effectiveness tests indicated an increase in average scores from 27.9 to 43.2, with an N-Gain*

Submitted: 25-05-2025 Approved: 29-06-2025. Published: 10-07-2025

Corresponding author's e-mail: 211330000885@unisnu.ac.id

ISSN: Print 2722-1504 | ONLINE 2721-1002

<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/index>

value of 0.80 (high category). The Paired Sample T-Test revealed a significance value of $0,000 < 0,05$, this indicates a significant difference. Therefore, Durigam is considered an effective and feasible instructional media to enhance students' story reading skills in elementary schools.

Keywords: Instructional Media, Story Reading, Durigam.

INTRODUCTION

Kemampuan literasi merupakan indikator penting yang mencerminkan kemajuan dan perkembangan anak-anak di Indonesia. Kemampuan membaca menjadi fondasi utama yang harus dibangun. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan guna mempromosikan serta mengembangkan keterampilan membaca siswa agar mereka dapat memahami, menginterpretasi, dan merefleksi teks sesuai dengan tujuan dan kepentingan mereka. Kompetensi ini mencakup pengenalan huruf dan simbol, menghubungkannya dengan bunyi, serta memahami isi teks secara keseluruhan (Harianto, 2020). Aktivitas membaca sangat penting, terutama dalam membantu siswa mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, serta potensi mereka secara optimal (Badan standar, kurikulum dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, 2022). Buku cerita yang dirancang menarik dengan gambar-gambar pendukung mampu meningkatkan minat baca siswa dan memberikan dorongan intrinsik untuk terus mengembangkan keterampilan intelektual mereka (Pratiwi, 2020).

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan fungsi literasi termasuk bahasa, sastra, diskusi serta kreatif dalam konteks belajar. Di sekolah, pembelajaran membaca berfokus pada mencapai pemahaman, kesan, pesan, atau ide. Peserta didik harus dapat mengenali kata-kata, memahami kelompok kata dan frasa, klausa, kalimat, dan teks secara keseluruhan (Harianto, 2020). Membaca merupakan keterampilan yang memungkinkan peserta didik mengetahui, menginterpretasi, dan mengulang bacaan berdasarkan dengan tujuan serta kepentingan mereka. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, serta potensi mereka secara optimal (Badan standar, kurikulum dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, 2022). Adanya upaya kolaboratif dan peningkatan kompetensi guru, kita dapat mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi era sekarang ini (D. I. Lestari & Kurnia, 2023).

Aktivitas membaca melibatkan pengenalan huruf dan simbol, menghubungkannya dengan bunyi, serta memahami isi teks. Aktivitas literasi merupakan masuknya berbagai macam ilmu pengetahuan yang ada (Oktaviani & Liyah Agustinah, 2021). Ini merupakan aspek penting yang dipelajari oleh peserta didik, terutama di sekolah dasar (Ristiana & Wiranti, 2023). Membaca cerita untuk memahami kalimat memerlukan fokus dan ketertarikan terhadap bahan bacaan. Buku cerita dirancang menarik dengan gambar-gambar yang menunjang minat peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat tinggi dalam membaca cenderung mengambil inisiatif untuk membaca di luar lingkungan sekolah, dan mengembangkan keterampilan intelektual mereka (Sarika, Gunawan, & Mulyana, 2021).

Keterampilan membaca akan berhasil jika teknik tersebut menarik perhatian, terarah, menstimulus ide peserta didik, dan mudah dipahami. Keterampilan berpikir kritis pada saat pembelajaran berlangsung merupakan hal yang perlu dikembangkan oleh (Asani, 2023). Membaca cerita tidak hanya terfokus pada buku pelajaran atau buku cerita, tetapi juga membutuhkan media penunjang atau media pembelajaran untuk menstimulus peserta didik agar aktif dan mau berpendapat (Putri & Wardana, 2023). Penerapan kegiatan pembelajaran inovatif akan menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menarik. Peserta didik akan senang dan tidak bosan jika diajak berinteraksi menggunakan media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus ditanamkan oleh setiap siswa, kenyataannya masih minimnya siswa yang menyukai kegiatan membaca (Khaerawati, Nurhasanah, & Oktaviyanti, 2023). Membaca dapat membuat peserta didik mengetahui semua hal di semesta ini (E. D. Lestari, 2021). Tantangan dalam pembelajaran membaca di kelas 4 SD sangat bervariasi, mulai dari kurangnya motivasi siswa hingga keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Siswa menganggap bahwa membaca kegiatan yang membosankan dan tidak menarik. Hal ini diperparah dengan kurangnya sumber bacaan siswa, metode pengajaran yang tidak selalu inovatif dan menyenangkan. Akibatnya, siswa kesulitan dalam memahami teks bacaan, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka secara keseluruhan. Pendidik harus pandai dalam pemilihan media, karena munculnya media pembelajaran mampu mempengaruhi suasana lingkungan belajar sehingga tujuan dari pembelajaran akan tersampaikan (Julia & Wiranti, 2022).

Hasil diperoleh dari observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas 4 SD Negeri 3 Mindahan dengan wali kelas 4, Bu Ana Nurcahyati, S.Pd. menunjukkan bahwa guru masih belum menggunakan media pembelajaran dan kesulitan dalam membuat media. Beliau mengatakan adanya alat yang sering digunakan di kelas ketika proses pembelajaran yaitu berupa LKS atau buku cerita dari perpustakaan. Peserta didik mudah bosan dan sulit mencerna bacaan. Beberapa anak kurang lancar membaca cerita dan malu ketika diminta maju ke depan kelas untuk menjelaskan isi teks bacaan. Kegiatan pembelajaran di kelas 4 SD Negeri 3 Mindahan berfokus pada penjelasan guru, LKS, dan papan tulis. Penelitian ini memperkenalkan media pembelajaran dadu cerita bergambar (Durigam) untuk kegiatan pembelajaran di kelas 4.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga mempermudah pemahaman peserta didik, penggunaan media sangat penting karena fleksibilitasnya memungkinkan dapat diimplementasikan di setiap kegiatan belajar serta tingkatan peserta didik (Hasan et al., 2021). Proses pembelajaran sangat memerlukan media pembelajaran agar peserta didik lebih mencermati dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Muhaimin & Zumrotun, 2023). Media bermanfaat bagi peserta didik karena meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman berharga dalam penerapan kurikulum merdeka saat ini. Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung peserta didik baik dalam bentuk visual maupun digital, guna menjadikan proses pembelajaran lebih efisien dan mencapai tujuan

yang diharapkan. Proses pembelajaran yang digunakan adalah membaca cerita. Media pembelajaran untuk membaca terdiri dari berbagai jenis, seperti komik, puzzle berbasis aplikasi, kartu kata bergambar, monopoli bahasa, big book, dan media gambar berbasis smart apps creator, yang sangat mempengaruhi kegiatan belajar (Muazziroh, n.d.). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengembangkan media guna meningkatkan kemampuan membaca cerita kelas 4 SD dengan menggunakan media pembelajaran dadu cerita bergambar (Durigam).

Media dadu kata bergambar adalah alat yang berisi berita, informasi, atau konsep yang disalurkan kepada peserta didik. Media visual berarti semua bahan pengajaran digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dinikmati melalui indera penglihatan. Media dadu cerita bergambar adalah alat yang menggunakan gambar ilustrasi dan kata-kata sebagai sumber belajar untuk peserta didik, alur cerita dan tempat digambarkan melalui gambar berwarna, sehingga memudahkan pemahaman. Media pembelajaran dalam bentuk dadu cerita bergambar sangat menarik karena menggabungkan elemen gambar dan kata-kata, memunculkan cerita yang menarik minat peserta didik (Dessiane & Hardjono, 2020). Metode ini bertujuan untuk mempraktikkan kemampuan otak kanan, menghafal gambar dan meningkatkan pemahaman membaca peserta didik.

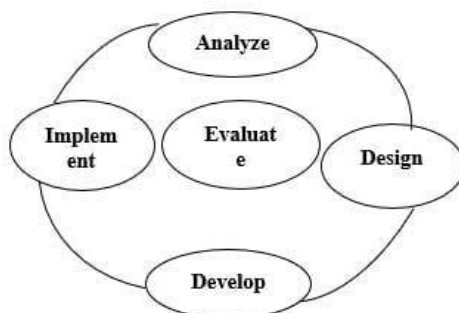
Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa media gambar digital menerima skor validitas 90% untuk tes materi dan mencetak 70% pada tes media untuk meningkatkan kemampuan membaca lebih awal, tes Bahasa skor dalam kategori layak 80% dan hasil efektivitas media menerima skor dalam kategori efektif 70% (MK & Puteri, 2023). Penelitian lainnya telah menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen 88,38% berdasarkan tes hipotesis yang diterima pada dua sisi diperoleh hasil signifikan (Hasnah, Frasandy, & Yuliantika, 2023). Penelitian yang lain menunjukkan bahwa terdapat nilai 87,50% dari para ahli, berdasarkan hasil evaluasi 90% dari ahli desain dan 87,50% dari ahli media (Dewi, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, penggunaan media cerita bergambar terbukti efektif. Penelitian ini menemukan perbedaan dalam media Durigam yang diterapkan guna menguji kemampuan membaca cerita peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Mindahan. Media Durigam ini berbeda dari media membaca cerita lainnya karena dilengkapi dengan qr code yang isinya petunjuk penggunaan medianya. Dadu tersebut berbentuk persegi dan memiliki gambar yang mencakup tokoh cerita, latar, dan suasana. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji keefektifan media dadu cerita bergambar (Durigam) sebagai alat bantu pembelajaran. Adanya media pembelajaran Durigam diharapkan dapat berkontribusi pada efisiensi dan efektivitas keterampilan membaca cerita. Selain pengembangan, penelitian ini juga dilakukan guna menguji kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas dari media pembelajaran Durigam.

METHOD

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* (Dick & Mollenda, 1975). Media yang dikembangkan adalah dadu cerita bergambar untuk kelas 4

SD Negeri 3 Mindahan. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan ketersediaan data atau informasi yang dibutuhkan, teridentifikasi dari wawancara awal. Penelitian ini diawali tahapan persiapan analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi. Berikut ini gambaran konsep ADDIE:

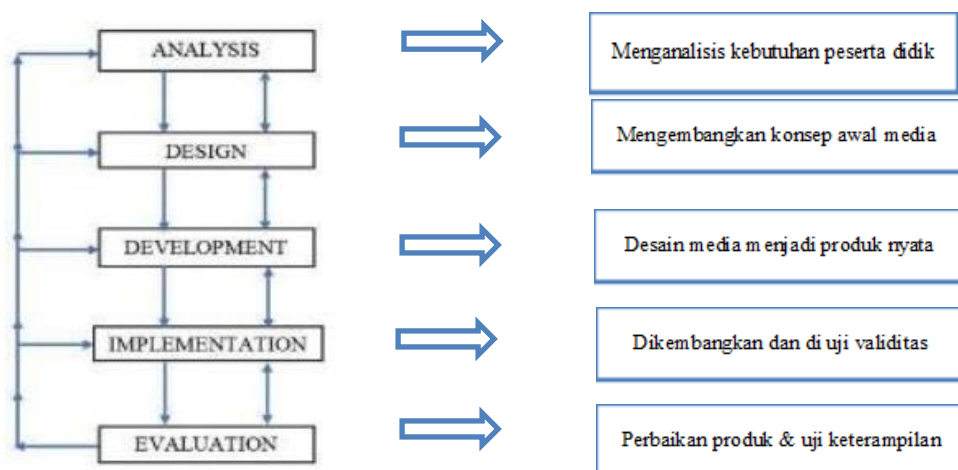


Gambar 1 Konsep ADDIE

Pelaksanaan penelitian ini di kelas 4 SD Negeri 3 Mindahan Jepara. Subjek penelitiannya yaitu 21 peserta didik. Proses pengumpulan data dilakukan melalui distribusi angket. Penelitian ini mengembangkan media kemudian menguji media untuk belajar. Penelitian ini dikembangkan melalui dua survei, diantaranya ahli media dan ahli materi. Alat yang digunakan dalam mengumpulkan informasi adalah sebagai berikut: (1) Wawancara. Wawancara menerima data dan memeriksa informasi yang ada. Wawancara dilakukan dengan guru kelas 4 SDN 3 Mindahan. (2) Angket. Aktivitas ini digunakan untuk uji kelayakan produk dan diuji oleh validator. Untuk menguji media Durigam dengan mendistribusikan angket kepada guru dan peserta didik, melalui uji coba lapangan untuk menguji respon minat terhadap penggunaan media belajar (3) Dokumentasi. Dokumen wawancara uji lapangan dan mengisi angket, angket diperoleh dari hasil tanggapan guru dan peserta didik.

Metode analisis data secara kualitatif menganalisis penelitian ini dengan menggali semua informasi dan validasi ahli materi dan ahli media, respon guru dan peserta didik melalui berbagai saran, kritik terhadap media. Teknik analisis deksriptif kuantitatif yang dihasilkan dari angket yang hasilnya berupa angka. Informasi yang dihasilkan ditentukan menggunakan pengukuran skala kemudian dibuat dalam bentuk data analisis kualitatif. Metode awal teknik analisis data adalah validasi media dadu cerita. Berikut ini alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam Pengembangan Media Dadu Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Siswa Kelas 4 di SD Negeri 3 Mindahan:

Tabel . Rancangan Konsep ADDIE



Rancangan dari kelima pengembangan tersebut, masing-masing akan diuraikan secara bertahap sebagai berikut:

Analysis. Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis kebutuhan, kurikulum, serta karakteristik peserta didik. Peneliti menggali informasi melalui observasi dan wawancara. Memahami kebutuhan yang diperlukan untuk pembuatan materi pembelajaran Dadu Cerita Bergambar sebagai alat bantu pengajaran Bahasa Indonesia adalah tujuan dari analisis ini. Alasan ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan yang telah dilakukan di kelas, media yang sudah digunakan, serta elemen-elemen yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran Dadu Cerita Bergambar (Durigam).

Design. Tahap kedua ini merupakan tahap tindak lanjut dari analysis, para peneliti berfokus pada konsep awal media Durigam. Di samping itu, peneliti mengidentifikasi komponen-komponen media dengan mengumpulkan materi pendukung, desain awal dibuat menggunakan aplikasi canva dan bahan fisik seperti kayu dan stiker.

Development. Tahap ini adalah saat rancangan desain yang telah dibuat diimplementasikan menjadi kenyataan. Peneliti menerapkan rancangan yang telah dihasilkan pada tahap perancangan untuk dijadikan sebuah produk yang akan di uji cobakan. Media Durigam ini dinilai oleh validator untuk memastikan produk yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, yaitu validasi media dan validasi materi.

Implementation. Tahap ini media Durigam akan dikembangkan dan di implementasikan pada proses belajar peserta didik kelas 4 SDN 3 Mindahan. Pada tahap implementasi, desain media yang telah dilakukan pengembangan dan diaplikasikan pada kondisi yang sebenarnya. Hal ini dilakukan setelah media Durigam di uji validasi oleh ahli materi dan ahli media yang telah dinyatakan valid.

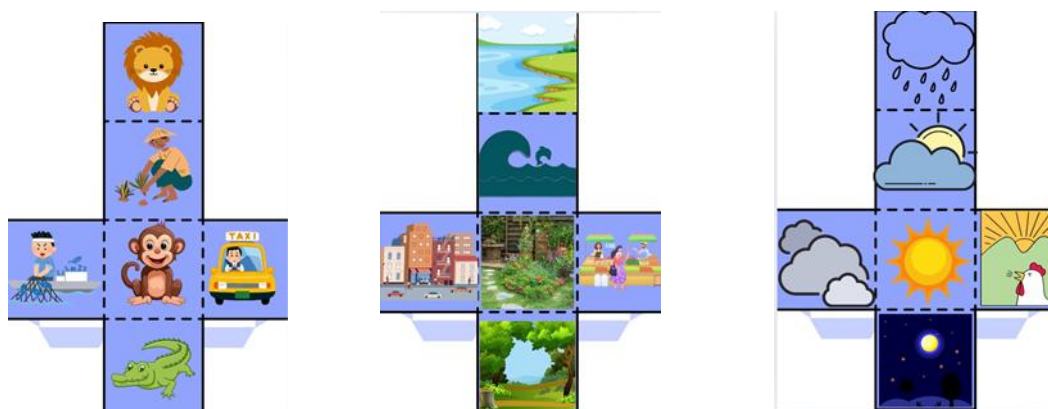
Evaluation. Tahap ini melibatkan evaluasi dengan mengambil masukan dari catatan untuk melakukan perbaikan pada produk dari ahli materi dan media. Selain itu, penilaian terhadap peserta didik dilakukan melalui uji keterampilan membaca cerita.

RESULTS AND DISCUSSION

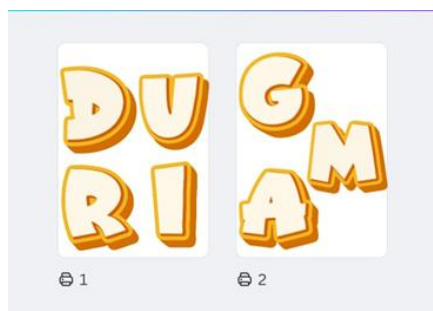
Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media dadu cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita kelas 4 SD, yang bertempat di Desa Mindahan Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara. Subjek penelitian di kelas 4 ini berjumlah 21 peserta didik. Berikut ini proses pengembangan media Durigam adalah:

Tahap Analysis, Tahapan pertama yaitu analisis, tahapan penelitian ini dilakukan observasi dan wawancara pada tanggal 29 Agustus 2023 dengan guru wali kelas 4 yaitu Bu Ana Nurcahyati, S.Pd. dan didapatkan hasil dari wawancara bahwa peserta didik kelas 4 memiliki karakteristik mudah bosan, jenuh cenderung kurang aktif, dan harus diberikan stimulus terlebih dulu untuk berbicara. Guru menggunakan beberapa metode pembelajaran, termasuk metode ceramah dan diskusi kelompok, namun guru tidak menggunakan media. Selain itu, guru menjelaskan bahwa perlu adanya media yang mampu menarik peserta didik menjadi aktif. Pembaruan proses pembelajaram sangat diperlukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran untuk peserta didik. Penelitian ini melakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, hal ini dilakukan guna memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik.

Tahap Design, Tahap selanjutnya, tahapan desain media pembelajaran Durigam. Menyusun bahan dan membuat referensi untuk komponen media Durigam yang telah dibuat. Mengumpulkan materi tambahan untuk menghasilkan media pembelajaran, seperti kayu, papan persegi, kertas stiker, dan cat kayu. Peneliti juga mendesain media Durigam melalui aplikasi canva, menyusun gambar, menyusun kosa kata untuk gambar dadu, serta pemilihan warna pada dadu yang menarik. Berikut tampilan saat proses perancangan menggunakan aplikasi canva pada gambar 2, gambar 3 adalah media yang sudah jadi.



Gambar 2. Tokoh Cerita, Latar Tempat, Suasana Cerita



Gambar 3 Desain Judul Media



Gambar 4. Media Yang Sudah Jadi

Tahap *Development*, Media Durigam ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD diperbaiki melalui tahap pengembangan, sebelum di distribusikan sesuai dengan saran dari validator media. Pada tahap ini, terdiri atas perealisasi dari media pembelajaran yang telah dirancang. Tahap ini, dilakukan uji validitas media dua ahli media dan dua ahli materi. Berdasarkan aspek validasi ahli, hasil yang didapat oleh validator media 1, Bapak Aan Widiyono, M.Pd. Kaprodi PGSD Unisnu Jepara, memperoleh hasil secara menyeluruh 94% dengan catatan “instrumen validasi dapat digunakan sebagaimana mestinya dalam penelitian”. Pada ahli media 2, yaitu Bapak Alie Muzakki, M.Pd. dosen aktif PGSD Unisnu Jepara, diperoleh hasil dengan aspek keseluruhan 97% dengan catatan “coba di uji kemungkinan cerita yang muncul dari dadu tersebut, pastikan cerita relevan dengan alam sekitar siwa”. Dari hasil kedua validator ahli media tersebut memperoleh hasil 94% dengan kriteria sangat layak.

Hasil validasi dari dua ahli materi menunjukkan bahwa dari validator 1, Ibu Rina Rochiana, M.Pd. Kepala Sekolah SD Negeri 7 Suwawal, diperoleh hasil sesuai aspek keseluruhan 78% dengan catatan “sesuaikan teks narasi pada kegiatan pembelajaran dengan media Durigam”. Pada validator ahli materi 2, Ibu Ana Nurchayati, S.Pd. guru SD Negeri 3 Mindahan diperoleh hasil 97% dengan catatan “sudah bagus, namun ada perbaikan pada teks cerita yang harus disesuaikan dengan media”. Penilaian dari kedua ahli materi menunjukkan kesesuaian terhadap seluruh aspek yang dinilai 83%. Skor yang

valid media Dadu Cerita Bergambar (Durigam) adalah sebesar 90%. Berdasarkan (Widiyono, Minardi, & Nuraini, 2022) menyatakan bahwa 0-39% kriteria sangat tidak layak, 40-64% kriteria tidak layak, 65-82% kriteria cukup layak, dan 79-100% kriteria sangat layak.

Tahap Implementation, Tahap implementasi merupakan langkah pengujian produk setelah melewati uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Implementasi media pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Evaluasi efektivitas media yang dikembangkan diukur melalui rubrik penilaian keterampilan membaca cerita. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, yaitu modul ajar yang didalamnya berisi panduan kegiatan pembelajaran, materi ajar, lembar aktivitas peserta didik, dan lembar penilaian evaluasi merupakan langkah awal sebelum implementasi.

Pada pertemuan pertama, peserta didik diminta untuk melaksanakan pretest dengan membaca teks cerita yang sudah disediakan peneliti untuk dibaca didepan kelas dan dinilai menggunakan rubrik penilaian keterampilan membaca cerita. Pertemuan kedua, peserta didik diberikan penguatan materi serta menggunakan media pembelajaran Durigam untuk proses pembelajaran teks cerita. Pertemuan ketiga, peserta didik melaksanakan posttest materi teks narasi menggunakan media Durigam serta membaca cerita untuk mengukur sejauh mana efektivitas dari media yang dikembangkan.

Langkah selanjutnya, setelah implementasi media, guru dan peserta didik melakukan pengisian angket respon untuk menilai tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Data hasil uji kepraktisan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Respon Guru

Aspek	Skor diperoleh	Skor Maks.	Hasil	Ket.
Materi & Media	37	40	93%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik

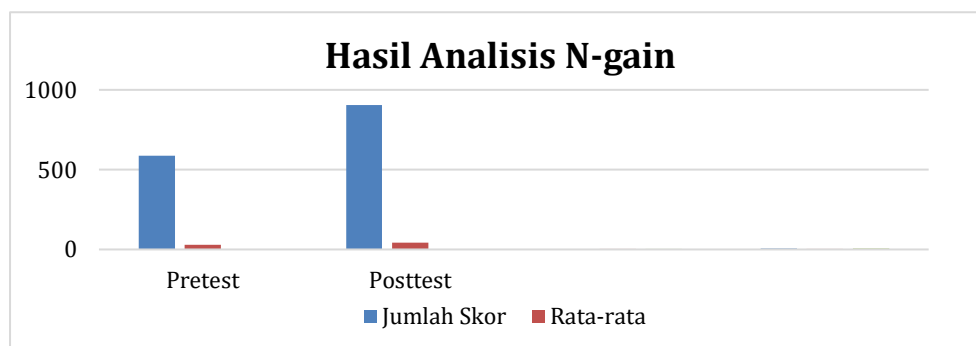
Aspek	Skor diperoleh	Skor Maks.	Hasil	Ket.
Media & Materi	776	840	92%	Sangat Layak

Data hasil uji kepraktisan media yang diberikan kepada guru dan peserta didik menunjukkan presentase nilai rata-rata yaitu 93%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Durigam memiliki kepraktisan sangat tinggi.

Tabel 4. Hasil Analisis N-gain

Uji	Jumlah Skor	Rata-rata	N-Gain	Kategori
Pretest	586	27,9	0,80	Tinggi
Posttest	906	43,2		

Perhitungan efektivitas menggunakan N-gain menghasilkan nilai 0,80 yang dikategorikan tinggi. Selanjutnya, analisis statistik dengan uji paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui sebelum dan sesudah penerapan media Durigam. Berdasarkan tabel diatas, data-data yang diperoleh kemudian dibuat grafik sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Analisis N-gain

Untuk melaksanakan uji paired sample t-test, data harus berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas telah dilakukan dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Tes	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.942	21	.237
posttest	.942	21	.236

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, nilai signifikasi (Sig.) untuk pretest adalah 0,237 dan posttest 0,236. Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas jika nilai signifikasi (sig.) > 0,05, maka data terdistribusi normal. Kedua data tersebut terdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji beda melalui paired sample t-test guna melihat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil uji beda dapat ditulis pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest Posttest	-9.762	2.809	.613	-11.041	-8.483	-15.925	20	.000

Uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan yang signifikan ditemukan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam membaca cerita siswa. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Durigam efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca cerita siswa.

Tahap *Evaluation*, Tahapan evaluasi, peneliti mengevaluasi kelayakan media pembelajaran serta dampak dari proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran Durigam. Evaluasi bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan pada media Durigam pada materi teks cerita, sehingga dapat segera dilakukan revisi sesuai masukan atau saran. Evaluasi bersifat formatif, yang berarti dapat dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan. Dari analisis data penilaian para ahli dan media, disimpulkan bahwa produk media yang dikembangkan cocok digunakan, meskipun memerlukan beberapa revisi. Selama penggunaan media Durigam, peserta didik menunjukkan semangat dan ketertarikan yang tinggi dalam proses pembelajaran. Respon positif juga tercermin dalam hasil pengisian angket respon peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian, nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa media Durigam efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita pada materi teks cerita.

Discussion

Hasil observasi dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas 4 SDN 3 Mindahan tergolong rendah. Hal ini tercermin dari kesulitan siswa dalam memahami isi cerita, kurangnya keterlibatan dalam kegiatan membaca, serta rendahnya minat terhadap teks bacaan yang disajikan secara konvensional. Siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan, yang berdampak pada

rendahnya skor rata-rata hasil membaca siswa, baik dari aspek kelancaran membaca, pemahaman isi cerita, maupun kemampuan menjawab pertanyaan terkait bacaan. Mereka kesulitan dalam memahami struktur cerita, mengidentifikasi tokoh dan latar, serta menyimpulkan isi cerita. Hal ini menguatkan hasil observasi awal yang menunjukkan minimnya interaksi siswa terhadap teks bacaan. Teori dari Pratiwi dan Sarika menyatakan bahwa minat baca yang rendah akan berdampak pada rendahnya keterampilan memahami teks. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat, seperti melalui media visual dan permainan.

Media Durigam dirancang dengan pendekatan permainan edukatif berbasis gambar dan cerita yang dapat merangsang minat serta keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca. Validasi ahli materi dan media menunjukkan bahwa Durigam layak digunakan dalam pembelajaran. Bukti dari pelaksanaan uji coba menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dan sikap antusias terhadap kegiatan membaca cerita. pembelajaran akan lebih efektif jika dikemas secara menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Durigam mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik melalui aktivitas bermain sambil belajar membaca. Dengan komponen gambar yang memuat tokoh, latar, dan suasana, siswa diminta menyusun cerita secara kreatif. Setiap sisi dadu menggambarkan unsur cerita yang berbeda, yang secara langsung menstimulasi keterampilan berpikir naratif dan pemahaman struktur teks. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasan, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan prinsip visual, fungsional, dan menyenangkan akan memfasilitasi peserta didik belajar lebih efektif.

Media Durigam terbukti efektif dalam meningkatkan baik minat maupun kemampuan membaca siswa. Peningkatan nilai rata-rata menjadi bukti dari membaca peserta didik setelah penerapan media, serta hasil angket minat belajar yang menunjukkan perubahan positif dalam sikap peserta didik terhadap kegiatan membaca cerita. Validasi ahli media dan materi memperlihatkan bahwa media Durigam sangat layak digunakan dengan skor kevalidan 90%, dan hasil implementasi menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta didik serta tanggapan positif dari guru. Setelah penggunaan media, hasil *posttest* meningkat menjadi rata-rata 43,2 dengan nilai N-Gain sebesar 0,80 (kategori tinggi), serta hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah media digunakan dibandingkan sebelumnya. Peningkatan tersebut terjadi karena media Durigam mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, menciptakan interaksi yang aktif antar siswa, dan memberikan tantangan yang tepat dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Selain itu, pemanfaatan elemen visual dan kegiatan bermain mendorong partisipasi siswa secara langsung. Media Durigam berhasil mengintegrasikan aspek-aspek tersebut dalam pembelajaran membaca.

CONCLUSION

Media Dadu Cerita Bergambar (Durigam) yang dikembangkan terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita siswa kelas 4 SD Negeri 3 Mindahan. Proses pengembangan media dilakukan melalui lima tahap model ADDIE, diantaranya analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, seluruhnya menunjukkan hasil positif. Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 90% kategori sangat layak, sedangkan uji kepraktisan memperoleh respons guru 93% dan peserta didik 92%, media ini menunjukkan praktis dan menarik diterapkan dalam proses pembelajaran. Efektivitas media Durigam dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita juga dibuktikan melalui analisis data *pretest* dan *posttest*, di mana terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 27,9 menjadi 43,2, serta nilai N-gain sebesar 0,80 yang termasuk dalam kategori tinggi. Uji statistik *paired sample t-test* menyatakan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media Durigam dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran membaca cerita, serta mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan keterampilan literasi peserta didik secara efektif.

BIBLIOGRAPHY

- Asani, S. N. (2023). Systematic Literature Review Efektivitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 17–23.
- Badan standar, kurikulum dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia. (2022). Bahasa Indonesia Fase A - Fase F. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 6. Retrieved from [http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790%0A](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790%0A)
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42–46.
- Dewi, I. A. M. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar berbasis Model Team Games Tournament Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III di SD Negeri 5 Gianyar. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1–8.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., et al. (2021). Media Pembelajaran. Tahta media group.
- Hasnah, H., Frasandy, R. N., & Yuliantika, S. (2023). Pengaruh Media Dadu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 9(2), 106–121.

- Julia, C., & Wiranti, D. A. (2022). Penggunaan media berbasis ict dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Tunas Nusantara*, 4(1), 449–457.
- Khaerawati, Z., Nurhasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2023). Level Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar di Kelas Tinggi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 637–643.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Lestari, E. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelas 1 SD Negeri 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 112–123.
- MK, Q. R., & Puteri, S. (2023). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN KELAS 2 B SDN 01 HALIM. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 169–178.
- Muazziroh, S. (n.d.). Penggunaan Kartu Kata Bergambar Tingkatkan Keterampilan Membaca. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, pp. 2043–2045).
- Muhaimin, M. R., & Zumrotun, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Satuan Ukuran Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1935–1950.
- Oktaviani, R., & Liyah Agustinah, E. S. (2021). Implementasi Program Literasi Melalui Pemberian Bingo Card Untuk Menumbuhkan Minat Baca Pada Siswa Kelas III SDN Selorejo II. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 63–81.
- Pratiwi, C. P. (2020). Analisis keterampilan membaca permulaan siswa Sekolah Dasar: studi kasus pada siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 1–8.
- Putri, A. G., & Wardana, D. (2023). ANALISIS PENGARUH MINAT BACA TERHADAP KEMAMPUAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA DI KELAS IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2724–2733.
- Ristiana, R. D., & Wiranti, D. A. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Kata dan Kartun (Cergamtatun) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Negeri 1 Krasak Bangsri. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 354–364.
- Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2021). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukagalih. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62–69.
- Widiyono, A., Minardi, J., & Nuraini, L. (2022). Pengembangan Diology Water Cycle dalam Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 131–138.