

**EFEKTIVITAS MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA SISWA
KELAS III SD NEGERI 067248 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

SINDI PRYSILYA

NPM : 2202090140



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2026

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 12 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Sindi Prysilya
NPM : 2202090140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektifitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

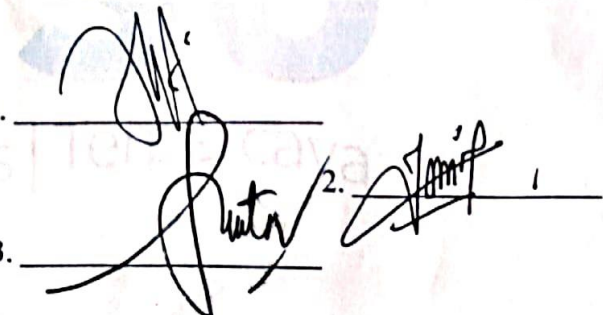
ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

1.

2.

3.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sindi Prysilya
NPM : 2202090140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektifitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan.

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2026

Disetujui oleh:

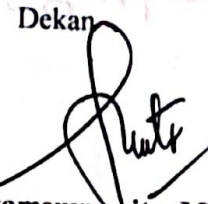
Pembimbing



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi







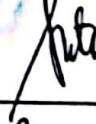
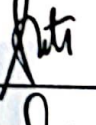

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



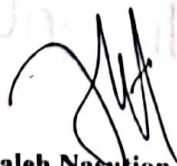
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sindi Prysilya
NPM : 2202090140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektifitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan.

Nama Pembimbing : Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
2/februari 2026	Pengajuan instrumen penelitian (tes soal esat) dan uji validitas reabilitas		
7/Februari 2026	Pembahasan hasil uji coba instrumen dan olah data awal		
9/februari 2026	Bimbingan Bab IV: Deskripsi data dan uji prasyarat Analisis (Normalitas & homogenitas)		
16/februari 2026	Bimbingan Bab IV: Pengujian hipotesis (ujit-regresi) dan pembahasan		
23/februari /2026	Bimbingan Bab V : simpulan dan saran		
	pemeriksaan daftar pustaka sesuai mendelay		
14/Maret 2026	Revisi selesai / Acc		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, Maret 2026
Dosen Pembimbing



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sindi Prysilya
NPM : 2202090140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Efektifitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan.**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Efektifitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan.” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026
Yang menyatakan



Sindi Prysilya
NPM. 2202090140

ABSTRAK

Sindi Prysilya. 2202090140. Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan. Skripsi 2026. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deksriptif. Pengambilan sampel peneliti mengambil dua kelas yaitu eksperimen dengan jumlah 28 siswa menggunakan media buku cerita bergambar digital dan kelas kontrol dengan jumlah 27 siswa dengan media konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes essay. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa kelas III pada kelas kontrol menunjukkan peningkatan dari nilai pretest sebesar 67,90 menjadi 77,77 pada posttest, namun hanya 11 siswa yaitu 40,74% siswa kelas IIIB mencapai ketuntasan, menandakan bahwa pembelajaran konvensional belum maksimal dalam mengembangkan kemampuan literasi membaca siswa sedangkan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan setelah diterapkan media buku cerita bergambar digital seluruh siswa kelas IIIA yang berjumlah 28 siswa atau 100% dinyatakan tuntas, dari nilai pretest 47,85 menjadi 97,14 pada posttest, menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar digital sangat efektif terhadap kemampuan literasi membaca siswa.

Kata kunci: Media Buku Cerita Bergambar Digital, Kemampuan Literasi Membaca.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: "Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan". Skripsi ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Strata Satu (S-1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selama penyusunan skripsi, peneliti tidak luput dari kendala. Kendala tersebut dapat diatasi peneliti berkat adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M. AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Syamsuyurnita, M.Pd.** Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selaku Dosen Pembimbing peneliti yang senantiasa membimbing dan memberi semangat serta solusi dalam permasalahan akademik kepada peneliti.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.** Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.** Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ayahanda Samuel dan Ibunda Ernawati** tercinta yang telah Membesarkan, Mendidik, Memberikan doa, Motivasi, Inspirasi dan dukungan moral maupun material sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dengan baik.
8. **Saudara-saudari tersayang Penulis kepada Muhammad Rafi Maulana, dan Bilinci Naufal Falah** yang telah melindungi, menasehati, memberikan doa, dukungan, semangat, memberikan berbagai saran saat peneliti mengalami kesulitan dan membantu material untuk memenuhi keperluan Penulis, dan keperluan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. **Kepada orang yang sangat spesial Adrian Pramana Putra S.Kom** yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan perhatian yang penuh dalam memberikan motivasi dan kepedulian untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. **Kepada seluruh pihak sekolah SD Negeri 067248 Medan** yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua.

Aamiin Wassalam walaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Medan, 01 Maret 2026

Penulis

SINDI PRYSILYA

NPM. 2202090140

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
10.1 Latar Belakang Masalah.....	1
10.2 Identifikasi Masalah.....	6
10.3 Batasan Masalah.....	7
10.4 Rumusan Masalah.....	7
10.5 Tujuan Masalah.....	7
10.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
2.2 Penelitian Relevan.....	41
2.3 Kerangka Konseptual.....	44
2.4 Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	47
3.1 Pendekatan Penelitian.....	47
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
3.3 Populasi dan Sampel.....	49

3.4 Variabel dan Definisi Operasional	50
3.5 Instrumen Penelitian	50
3.5.1 Tes.....	51
3.6 Teknik Analisis Data.....	54
3.6.1 Uji Prasyarat Analisis	55
3.6.2 Uji Normalitas.....	56
3.6.3 Uji Homogenitas	57
3.6.4 Uji Hipotesis	58
3.6.5 Uji N-Gain	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	60
4.1.1 Pengujian Variabel Penelitian.....	61
4.1.2 Kecenderungan Variabel Penelitian.....	63
4.1.3 Pengujian Prasyarat Data	67
4.1.3 Uji Hipotesis	69
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN –LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	43
Gambar 4.1 Deskripsi Data Kelas Eksperimen	63
Gambar 4.2 Deskripsi Data Kelas Kontrol.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Media Buku Cerita Bergambar Digital	27
Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Literasi Membaca.....	38
Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	48
Tabel 3.2 Data Peserta Didik Kelas III SD Negeri 067248 Medan.....	49
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Literasi Membaca.....	52
Tabel 3.4 Interval Skor	53
Tabel 3.5 Kategori Pembagian N-Gain Score	59
Tabel 3.5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	59
Tabel 4.1 Uji Validitas	61
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas.....	62
Tabel 4.3 Deskripsi Data Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4.4 Deskripsi Data Kelas Kontrol	65
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	67
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	68
Tabel 4.7 Nilai Rata-rata	69
Tabel 4.8 Hasil Uji T.....	70
Tabel 4.9 Hasil Uji N-Gain	71
Tabel 4.10 Hasil Tafsiran Efektifitas N-Gain.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	86
Lampiran 2 : Modul Ajar Kelas Kontrol	92
Lampiran 3 : Instrumen Penilaian	97
Lampiran 4 : Hasil Uji Instrumen.....	124
Lampiran 5 : Hasil Uji Validitas Instrumen	125
Lampiran 6 : Hasil Uji Reliabilitas.....	130
Lampiran 7 : Soal Pretest dan Posttest	131
Lampiran 8 : Data Hasil Pretest Kelas Kontrol	134
Lampiran 9 : Data Hasil Posttest Kelas Kontrol	136
Lampiran 10 : Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen	138
Lampiran 11 : Data Hasil Posttes Kelas Eksperimen.....	140
Lampiran 12 : Hasil Uji Normalitas	142
Lampiran 13 : Hasil Uji Homogenitas.....	144
Lampiran 14 : Hasil Uji Hipotesis.....	145
Lampiran 15 : Hasil Uji N-Gain	146
Lampiran 16 : Lembar Hasil Pretest & Posttes Siswa Kelas Kontrol	147
Lampiran 17 : Lembar Hasil Pretest & Posttes Siswa Kelas Eksperimen.....	153
Lampiran 18 : Desain Media Buku Cerita Bergambar Digital.....	159
Lampiran 19 : Dokumentasi	160
Lampiran 20 : Lembar K1.....	164
Lampiran 21 : Lembar K2	165
Lampiran 22 : Lembar K3	166

Lampiran 23 : Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal	167
Lampiran 24 : Lembar Pengesahan Proposal	168
Lampiran 25: Lembar Berita Acara Seminar Proposal	169
Lampiran 26 : Lembar Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal	170
Lampiran 27 : Lembar Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal	171
Lampiran 28 : Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	172
Lampiran 29 : Lembar Permohonan Riset	173
Lampiran 30 : Lembar Surat Keterangan Izin Riset.....	174
Lampiran 31 : Lembar Riset.....	175
Lampiran 32 : Lembar Balasan Riset	176
Lampiran 33 : Hasil Turnitin.....	177
Lampiran 34 : Daftar Riwayat Hidup.....	179

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir. Pengertian pendidikan adalah kegiatan untuk saling berbicara mengenai wawasan yang diketahui guna menambah landasan didalam kehidupan (Abdul Rahman dkk, 2022). Bahwa pendidikan adalah suatu usaha terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif dan memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, Pengetahuan umum, serta keterampilan yang diperlukan (Sanga, 2023).

Pendidikan adalah terbentuknya kecerdasan dan keterampilan seseorang yang dapat berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Artinya masa depan bangsa dan negara ditentukan sejauh mana pendidikan bangsa Indonesia dan seberapa kecerdasan maupun keterampilan yang dimilikinya untuk dapat membangun negaranya agar maju dan berkembang (Fauzan, 2019:8). Pendidikan sebagai Penataan ulang atau rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami dalam kehidupan individu sehingga segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna.

Pada jenjang sekolah dasar, Bahasa Indonesia merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang efektif, mengembangkan kreativitas, dan daya kritis peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat menumbuhkan kepribadian yang positif (Dewayani et al., 2021:2). Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap peserta didik dalam mempelajari Bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mubin & Aryanto, 2024).

Kemampuan Literasi merupakan keterampilan penting dalam kehidupan, karena sebagian besar proses pendidikan bergantung pada kesadaran literasi. Hal mendasar dalam praktik literasi adalah membaca, yang menjadi fondasi untuk mempelajari berbagai hal. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat menyerap pengetahuan dan mengeksplorasi dunia yang bermanfaat bagi kehidupannya (Syahidin, 2020). Salah satu kompetensi yang sangat menentukan keberhasilan belajar adalah kemampuan literasi membaca.

Faktanya tingkat kemampuan literasi membaca pelajar Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah (GLS), hasil PIRLS 2011 menunjukkan Indonesia berada di peringkat 42 dari 45 negara peserta (Ibrohim, 2020). Hasil PISA 2009–2015 juga memperlihatkan capaian rendah, dengan skor membaca 402 (2009), 396 (2012), dan hanya meningkat menjadi 397 (2015) meskipun telah diterapkan Kurikulum 2013. Pada uji keterampilan membaca tahun 2016, sebanyak 46,83% siswa berada pada kategori kurang, 47,11% cukup, dan hanya 6,06% baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa

kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia masih perlu ditingkatkan. anak usia 7–8 tahun masih mengalami kesulitan memahami isi teks bacaan, maka pentingnya pembentukan dan penguatan literasi sejak dini (Chandra et al., 2021).

Pelajaran Bahasa Indonesia di SD berperan penting dalam membangun keterampilan membaca siswa, terutama pada kelas III yang menjadi masa transisi dari membaca dasar ke pemahaman teks naratif. Siswa diharapkan tidak hanya mampu membaca teks dengan lancar, tetapi juga mampu memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, menangkap informasi tersurat dan tersirat, serta menyimpulkan isi teks secara mandiri. Oleh karena itu, pembelajaran membaca di SD kelas III harus dirancang secara efektif dan didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Kurikulum 2022 menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis media digital. Namun, hasil Survei Nasional Kemendikbudristek, khususnya pada pembelajaran membaca, penggunaan media pembelajaran masih banyak didominasi oleh media konvensional berupa buku teks cetak. Media tersebut cenderung bersifat monoton dan kurang variatif atau kurang memanfaatkan media digital. Sehingga belum sepenuhnya mampu menarik minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca.

Kondisi di SD Negeri 067248 Medan, khususnya pada siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia, menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca masih rendah. Berdasarkan hasil observasi peneliti bersama wali kelas tahun ajaran 2025 bulan November, dari 55 siswa hanya 20 siswa (36%) yang mencapai KKM 80, sementara 45 siswa (64%) berada di bawahnya. Sebagian besar siswa belum

mampu memahami makna bacaan, menentukan ide pokok, menafsirkan isi teks, dan menangkap pesan tersirat, karena masih kurangnya kemampuan literasi membaca siswa.

Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan Guru kelas juga menyatakan bahwa kurangnya motivasi membaca siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan monoton serta minimnya pemanfaatan media digital turut memperlemah kemampuan literasi membaca siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa belum mencapai KKM. Yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia belum optimal, khususnya dalam pemanfaatan media dan kemampuan literasi membaca siswa.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat berbagai jenis membaca, seperti membaca nyaring, membaca cepat, membaca intensif, membaca ekstensif, dan membaca pemahaman. Berdasarkan kondisi pembelajaran di kelas III SD Negeri 067248 Medan, membaca pemahaman menjadi jenis membaca yang paling relevan untuk dikembangkan karena berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam memahami isi teks secara mendalam dan bermakna.

Dengan permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan, dapat dibuktikan bahwa kemampuan literasi membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 067248 Medan masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa dengan cara yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi

digital. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah menggunakan media buku cerita bergambar digital.

Pengertian buku cerita bergambar adalah sebuah buku cerita yang didalamnya terdapat pesan dari cerita yang tersajikan dalam bahasa dan pilihan kata yang ringan, serta secara keseluruhan menampilkan gambar-gambar yang dipadukan ke dalam tulisan dan pesan tersebut ditunjukkan kepada para pembaca agar lebih mudah memahami maksud dan isi pesan yang disampaikan oleh penulis sehingga menarik minat baca anak (Pratiwi & Suwandi, 2020). Media buku cerita bergambar digital juga mudah diakses oleh guru, peserta didik maupun orang tua dimana saja karena disajikan berbasis digital sehingga mendukung pembelajaran yang fleksibel dan modern.

Melalui penerapan media buku cerita bergambar digital siswa didorong untuk aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya membaca dan memahami teks secara pasif, tetapi juga diajak untuk menemukan makna, menganalisis isi cerita, serta menghubungkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Dengan pembelajaran yang lebih interaktif dan visual diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca, terutama dalam memahami ide pokok, pesan tersirat, dan kemampuan menyimpulkan teks.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti ingin menerapkan media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas III di SD Negeri 067248 Medan. Dengan tujuan untuk melihat efektivitas media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas III di SD Negeri 067248 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut yaitu:

1. Pada kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan, khususnya dalam memahami ide pokok, informasi tersurat dan tersirat, serta menyimpulkan isi bacaan, masih belum optimal.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran membaca masih didominasi oleh media konvensional atau buku teks cetak sehingga belum sepenuhnya menarik minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca.
3. Pemanfaatan media buku cerita bergambar digital dalam pembelajaran membaca belum diterapkan secara maksimal untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca siswa.
4. Siswa kurang antusias membaca dan kurangnya variasi media pembelajaran yang menyebabkan kemampuan membaca dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca juga menjadi rendah.
5. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa jenis membaca, seperti: membaca nyaring, membaca cepat, membaca intensif, membaca ekstensif, dan membaca pemahaman. Berdasarkan kondisi pembelajaran dikelas diperlukan membaca pemahaman untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada membaca pemahaman. Dengan efektifitas media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan literasi membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri 06748 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan literasi membaca dengan menggunakan media buku cerita bergambar digital siswa kelas III SD 067248 Negeri Medan?
2. Bagaimana kemampuan literasi membaca siswa dengan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol siswa kelas III SD 067248 Negeri Medan?
3. Bagaimana keefektifan media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan pada kelas eksperimen?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan literasi membaca dengan menggunakan media buku cerita bergambar digital siswa kelas III SD 067248 Negeri Medan.

2. Untuk mengetahui kemampuan literasi membaca siswa dengan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol siswa kelas III SD 067248 Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan pada kelas eksperimen.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya mengenai Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis mengenai penerapan media digital interaktif dalam konteks peningkatan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada penguatan kemampuan literasi membaca.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, serta menjadi panduan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Melalui media buku cerita bergambar digital, guru dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa terhadap isi bacaan.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan membaca buku cerita bergambar digital, siswa dapat lebih mudah memahami isi bacaan, mengembangkan daya imajinasi, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji penggunaan media digital dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca, baik pada jenjang dan konteks pembelajaran yang berbeda.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Buku Cerita Bergambar Digital

2.1.1.1 Pengertian Media

Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih, karena media memiliki peranan yang besar. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan, yakni kegiatan belajar. Pembelajaran kini mulai mengadopsi metode hasil kombinasi dari berbagai media belajar dan berhasil membuat kegiatan konvensional ini menjadi sesuatu modern yang pasti adalah akan butuh layanan jaringan internet (Saleh & Azis, 2023).

Media adalah instrumen strategis yang menentukan keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung oleh siswa. Media merupakan salah satu alat komunikasi baik secara visual maupun audio visual untuk menyalurkan pesan atau informasi lainnya. Oleh karena itu, media merupakan unsur yang dapat membantu sebagai pendukung keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di bangku pendidikan. Efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media digunakan secara kreatif dalam pembelajaran (Lestari, 2023).

Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya sebuah

Pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar (Fadilah & Kanya, 2023).

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk rangsangan yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Rangsangan yang dapat dijadikan media antara lain hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara rekaman. Media pembelajaran merupakan alat belajar yang dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran yang kemudian dapat menambah wawasan peserta didik (Dwistia et al., 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat strategis untuk mempermudah penyampaian informasi, meningkatkan efektivitas proses belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih modern dan bermakna bagi peserta didik. Media menjadi stimulus yang mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dengan penggunaan yang kreatif dan didukung teknologi.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Media

Media pembelajaran di kelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.

3. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran (Syawaluddin, 2022).

Terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran:

1. Media visual: Secara garis besar, unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.
2. Media Audio: adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Media audio berfungsi merekam dan memancarkan suara manusia, binatang, dan lain-lain dan untuk tujuan interview. Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan-keterampilan mendengarkan untuk pesan-pesan lisan.
3. Media Audio-Visual: Media ini dapat menampilkan unsure gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.
4. Multimedia: Multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium (Silahuddin et al., 2022).

Macam-macam media pembelajaran yang umum digunakan:

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat seperti foto, poster, dan bahan yang tidak bergerak atau mengeluarkan suara.
2. Media audio merupakan media yang hanya dapat diakses melalui pendengaran, seperti voice note, radio, dan music.

3. Media audiovisual adalah media yang menggunakan penglihatan dan suara, misalnya video, film pendek, dan tayangan slide. Penggunaan media yang berbeda-beda dapat menunjang proses belajar mengajar di kelas.
4. Media-media tersebut membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, efektif, efisien dan interaktif (Haptanti et al., 2024).

Jenis media pembelajaran dapat diklasifikasi ke dalam beberapa golongan sebagai berikut :Audio : kaset audio , siaran radio , CD , telepon , MP3, Cetak : buku teks , modul , brosur , leaflet , gambar , foto, Audio- cetak : kaset audio yang disertai bahan tertulis, Proyeksi visual diam : overhead transparent (OHT), slide, Proyeksi audio – visual diam : slide bersuara, Visual gerak : film bisu, Audio-visual gerak: video/VCD/ televise (Tania dkk, 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam bentuk visual, audio, audiovisual, hingga multimedia yang masing-masing menyediakan cara berbeda untuk menyampaikan informasi dan memperkuat pemahaman siswa. Setiap jenis media berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, efektif, dan efisien.

2.1.1.3 Fungsi Media

Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam proses pengajaran

pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar siswa (Saleh & Azis, 2023).

Ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu pertama mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media yang asalnya teoritis menjadi praktis. Kedua, menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik. Ketiga, memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan. Terakhir, keempat yaitu memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tahanan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan (Fadilah & Kanya, 2023).

Selain itu, terdapat juga fungsi media pembelajaran lainnya:

1. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar.
4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar.
5. Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.
6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
7. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran (Fitri, 2021).

Adapun fungsi penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

1. Meningkatkan perhatian peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih menarik.
2. Mempermudah pemahaman materi dengan penyajian yang lebih jelas dan bermakna.
3. Menciptakan variasi dalam metode mengajar sehingga pembelajaran tidak monoton.
4. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.
5. Sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, mempermudah pemahaman, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (Tania dkk, 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk meningkatkan kualitas proses belajar dengan membantu siswa memahami materi secara lebih akurat, jelas, dan mendalam. Media berperan mengubah pembelajaran dari yang bersifat teoritis menjadi lebih praktis, menumbuhkan motivasi belajar, serta merangsang rasa ingin tahu siswa. Selain itu, media juga memperkaya variasi pembelajaran, menyajikan materi secara lebih sistematis, membantu siswa fokus dan menganalisis, serta menciptakan suasana belajar yang nyaman dan tidak menekan.

2.1.1.4 Manfaat media

Manfaat dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif (Murti et al., 2025). Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar pelajaran dapat lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada siswa. Media akan efektif jika digunakan dengan baik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Damhil, 2024).

Manfaat media pembelajaran bagi pendidik: memberikan pedoman pencapaian tujuan pembelajaran agar pendidik dapat menjelaskan isi pembelajaran secara sistematis. Tatanan dan bantuan dalam menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi siswa: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi yang diberikan pendidik dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan. Bahan ajar yang mudah dipahami (Cahyani et al., 2024).

Adapun beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Fahrin dkk, 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mempermudah pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan sistematis, sekaligus membantu siswa belajar dalam suasana yang lebih menarik dan efektif. Adapun pada penelitian ini, peneliti menggunakan Buku Cerita Bergambar Digital sebagai media untuk mengetahui kemampuan literasi membaca siswa.

2.1.1.5 Pengertian Buku Cerita Bergambar Digital

Media buku cerita bergambar berbasis digital merupakan media yang dibutuhkan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Media buku cerita bergambar yang disajikan dengan cerita sederhana, gambar ilustrasi yang sesuai, dan menyajikan audio serta video menjadi media yang menarik minat belajar siswa. Buku cerita bergambar berbasis digital juga memberikan pengalaman belajar yang baru, dan menyajikan materi secara konkret, sehingga materi dapat mudah dipahami (Syafitri, 2024).

Pengertian buku cerita bergambar adalah sebuah buku cerita yang didalamnya terdapat pesan dari cerita yang tersajikan dalam bahasa dan pilihan

kata yang ringan, serta secara keseluruhan menampilkan gambar – gambar yang dipadukan ke dalam tulisan dan pesan tersebut ditunjukkan kepada para pembaca agar lebih mudah memahami maksud dan isi pesan yang disampaikan oleh penulis (Pratiwi & Suwandi, 2020).

Media buku cerita bergambar mempunyai gambar yang jelas sehingga anak– anak akan merasa lebih mudah untuk memahami pesan cerita yang disampaikan, mengidentifikasi informasi yang tersedia terlepas dari bahasa yang digunakan, mengkomunikasikan fakta serta memperkaya kosakata dan pengetahuan anak-anak (Gusmayanti & Ayriza, 2023).

Buku cerita digital dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan anak secara aktif dalam memahami konsep moral. Buku cerita merupakan suatu media komunikasi berupa buku yang berisi suatu karangan, kisah maupun dongeng yang dilengkapi gambar-gambar untuk memperjelas konteks teks dan untuk membantu proses. Media buku cerita bergambar merupakan media yang dapat dilihat dan didengar serta sesuai dengan perkembangan teknologi saat C.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis digital memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa sekolah dasar. Selain itu, buku cerita bergambar berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan konkret, membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih mudah yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.1.1.6 Manfaat Media Buku Cerita Bergambar Digital

Pemanfaatan buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman membaca siswa. Selain itu, buku cerita bergambar juga membuat pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga anak lebih terdorong untuk membaca. Oleh karena itu, pemanfaatan media buku cerita bergambar dapat menjadi salah satu metode yang efektif dalam menumbuhkan budaya literasi sejak dini di kalangan siswa sekolah dasar (Ramadhani et al., 2025).

Salah satu manfaat utama dari cerita bergambar berbasis digital adalah interaktivitas yang lebih tinggi, pengguna dapat untuk berpartisipasi aktif melalui fitur-fitur seperti hyperlink, animasi, dan elemen navigasi non-linear. Media buku cerita bergambar digital ini dapat meningkatkan kreativitas dan kolaborasi pengguna, terutama di lingkungan pendidikan. Selain itu, dengan memanfaatkan perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer, cerita ini dapat diakses oleh audiens yang lebih luas, termasuk mereka yang berada di daerah terpencil. Penggunaan cerita digital dalam aplikasi pendidikan telah membantu memperluas akses pembelajaran, terutama bagi anak-anak usia dini (Safitri et al., 2025).

Manfaat buku cerita tradisional dengan fitur media digital yang menarik dan interaktif. Media buku cerita dapat menyertakan animasi, efek suara, dan elemen interaktif yang membantu anak untuk lebih memahami arti kata dan terlibat dengan cerita. Penggunaan media buku cerita terbukti efektif dalam mendorong perkembangan bahasa, anak-anak yang berinteraksi dengan buku cerita digital dengan instruksi kosakata tertanam (Faizah & Imamah, 2023).

Buku cerita bergambar mampu menarik perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu memudahkan proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang akan disampaikan. Sehingga, buku cerita bergambar dapat tergolong layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar bagi siswa kelas rendah (Rahma et al., 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang efektif karena mampu menarik perhatian anak, mempermudah pemahaman isi cerita, serta menyajikan informasi secara lebih jelas melalui perpaduan teks dan gambar. Tampilan visual yang menarik membantu siswa kelas rendah lebih mudah menangkap alur, makna, dan pesan cerita, sehingga buku cerita bergambar sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses belajar-mengajar.

2.1.1.7 Tujuan Media Buku Cerita Bergambar Digital

Media buku bergambar interaktif ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pendidikan mereka (Saragih et al., 2024). Buku bergambar dapat digunakan untuk satu tujuan tertentu seperti pengajaran yang dapat memberikan pengalaman terhadap kemampuan membaca siswa (Damhil, 2024).

Tujuan media buku cerita bergambar digital yaitu agar siswa terampil membaca termasuk membaca pemahaman dan dapat mengembangkan pengetahuan bahasa dan keterampilan berbahasa guna menghadapi kelas berikutnya (Qoufivah dkk, 2023). Kemudian memupuk kreativitas anak didik memerlukan usaha guru dalam mengimplementasikan strategi, alat, dan metode yang sesuai, yang dikenal sebagai media pembelajaran. Tujuan utamanya adalah menarik perhatian anak agar dapat fokus, tidak mudah merasa bosan, dan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu yang panjang. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman pesan atau materi pembelajaran oleh anak melalui media pembelajaran (Billa et al., 2023).

Media cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang sesuai untuk kelas rendah sekolah dasar karena mampu menyajikan materi secara menarik, konkret, dan mudah dipahami. Kombinasi teks dan ilustrasi membantu siswa membangun imajinasi serta memahami alur dan pesan cerita dengan lebih jelas. Penggunaan media ini juga meningkatkan aktivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran yang kreatif, sekaligus mendorong keterlibatan siswa karena mereka lebih termotivasi untuk memperhatikan dan berpartisipasi (Utamingtyas, 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media buku bergambar interaktif dan efektif digunakan dalam pembelajaran, karena bertujuan meningkatkan motivasi, pemahaman, dan partisipasi siswa, terutama di kelas rendah. Media ini tidak hanya mendukung kemampuan membaca, tetapi

juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik bagi siswa.

2.1.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Media Buku Cerita Bergambar Digital

1. Kelebihan Media Buku Cerita Bergambar Digital

Media buku cerita bergambar berbasis digital merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa, literasi, dan karakter anak. Media ini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, laptop, maupun handphone (Maharani et al., 2024). Dibandingkan buku cetak tradisional, buku cerita bergambar digital menawarkan fleksibilitas dan keunggulan dalam fitur interaktif yang menarik perhatian anak, seperti narasi dan animasi yang membantu mereka memahami makna kata-kata baru serta memperkaya kosakata.

Selain itu, media ini memberikan warna baru dalam proses pembelajaran karena menampilkan teks dan gambar yang menyatu sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Anak dapat melihat langsung isi cerita tanpa harus selalu dibacakan oleh guru. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih mandiri dan interaktif, sekaligus menumbuhkan kecakapan sosial emosional anak di era digital. (Faizah & Imamah, 2023).

Media buku cerita bergambar digital juga memiliki kelebihan dari sisi efisiensi dan aksesibilitas, karena dapat diakses dengan mudah melalui tautan atau barcode, sehingga siswa dapat belajar di rumah maupun di sekolah tanpa perlu membeli buku fisik yang mahal. Selain itu, penggunaan media ini membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan efisien, serta mampu

mengasah keterampilan pedagogik guru dan meningkatkan keterampilan berbicara anak (Safitri et al., 2025).

Dari segi pengembangan karakter, buku cerita bergambar digital berperan penting dalam mengenalkan nilai-nilai moral kepada anak. Melalui tokoh dan alur cerita, anak belajar memahami alasan di balik setiap tindakan baik dan merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari (Faizah & Kamal, 2024). Buku cerita digital juga efektif dalam meningkatkan minat baca serta pemahaman peserta didik karena mudah diakses kapan pun dan di mana pun (Ainun & Putra, 2024).

Media ini mendukung peningkatan literasi digital siswa sekolah dasar, membantu mereka memahami cara menggunakan teknologi secara bijak dan bermanfaat. Kelebihan lainnya terletak pada kemampuannya menyampaikan pesan moral dengan pendekatan visual yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia SD (Rizkiyah, 2022). Sejalan dengan pendapat para ahli diatas terdapat juga kelebihan media buku cerita bergambar berbasis digital meliputi:

1. Meningkatkan minat literasi dan memperkaya kosakata anak.
2. Menarik minat belajar melalui tampilan visual, audio, dan animasi interaktif.
3. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
4. Membantu anak memahami arti kata melalui konteks visual dan pendengaran.
5. Mendorong perkembangan bahasa anak usia dini melalui paparan bahasa yang kaya.

6. Menumbuhkan kecintaan membaca sejak dini.
7. Menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman digital sehingga anak memperoleh manfaat edukatif dari teknologi (Azira & Suriani, 2025).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media buku cerita bergambar berbasis digital terletak pada kemampuannya membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini membantu meningkatkan literasi membaca, memperkaya kosakata. Selain mudah diakses dan sesuai dengan perkembangan teknologi, media ini juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efisien dan kreatif.

2. Kekurangan Media Buku Cerita Bergambar Digital

Adapun kekurangan media buku cerita bergambar digital ini adalah keterbatasan akses internet. Apabila digunakan di daerah dengan jangkauan jaringan yang kurang stabil, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mengakses media pembelajaran tersebut (Azira & Suriani, 2025). Kekurangan penggunaan buku digital terletak pada kebutuhan akan ketersediaan jaringan internet yang memadai, tanpa dukungan jaringan yang baik, proses belajar melalui media digital menjadi terhambat dan tidak dapat berjalan secara optimal (Serina et al., 2024). Pada beberapa sekolah dasar masih terdapat kendala berupa tidak tersedianya buku cerita bergambar atau pojok baca. Siswa hanya mengandalkan buku cetak biasa untuk belajar, sehingga minat baca anak menjadi sangat rendah, bahkan sebagian masih kesulitan mengenal huruf (Agustina et al., 2023).

Buku cerita yang kurang menarik minat siswa dalam membaca, dari segi covernya dan gambar animasi, warna, bahan buku, yang ada di dalamnya terlihat kurang menarik untuk siswa baca. Siswa beranggapan bahwa buku cerita bergambar membosankan karena buku yang digunakan kurang menarik secara visual dan isinya kurang sesuai dengan dunia anak. Kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik, beberapa sekolah, buku cerita bergambar lebih banyak tersedia di perpustakaan, tetapi akses siswa terhadap perpustakaan masih terbatas karena keterbatasan jam operasional atau aturan peminjaman yang ketat. Kondisi ini menyebabkan siswa tidak memiliki cukup kesempatan untuk menikmati bacaan yang variatif dan menarik (Ramadhani et al., 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis digital merupakan inovasi pembelajaran yang efektif, menarik, dan interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. Media ini menggabungkan teks dan gambar animasi sehingga membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain memperkaya kosakata dan melatih berpikir kritis, media ini juga menumbuhkan minat baca serta kemandirian belajar. Bagi guru, media digital ini mempermudah penyampaian materi secara efisien dan kreatif, karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan siswa.

2.1.1.9 Langkah-Langkah Media Buku Cerita Bergambar Digital

Terdapat Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran buku cerita bergambar menggunakan flipbook, Adapun langkah-langkah yang dilakukan:

1. Pembuatan media flipbook diawali dengan mengunduh aplikasi flipbook dari internet.
2. Membuat skenario pembelajaran dengan tujuan mempermudah dalam pembuatan media dan untuk menentukan tahap pengembangan selanjutnya, agar bagian-bagian dari media pembelajaran flipbook dapat tersusun dengan baik.
3. Skenario pembelajaran dibuat dengan cara menggambar sketsa huruf, kata, serta gambar benda menggunakan komputer (word), selanjutnya sketsa yang telah selesai dibuat lalu diconvert dalam bentuk pdf dan dimasukkan ke dalam software flipbook yang telah disiapkan (Fitri, 2020).

Proses atau langkah-langkah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan media buku cerita bergambar yaitu guru menunjukkan buku cerita bergambar yang akan disampaikan kepada anak pada hari itu sesuai dengan tema, guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap dengan memberikan rangsangan melalui beberapa pertanyaan mengenai cerita bergambar, guru juga memperkenalkan kosa kata baru yang disertai arti atau pengertiannya, guru juga sangat antusias melakukan kegiatan belajar membaca buku cerita bergambar (Agustina et al., 2023).

Berikut ini tabel beberapa langkah-langkah media buku cerita bergambar diantaranya yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah – Langkah Media Buku Cerita**Bergambar Digital yaitu:**

No	Langkah – Langkah media buku cerita bergambar digital
1.	Guru menyiapkan media pembelajaran seperti buku digital, laptop, dan proyektor
2.	Guru menyampaikan materi agar siswa memahami isi cerita
3.	Guru melakukan sesi tanya jawab untuk mengukur pemahaman siswa dan
4.	Guru memberi kesempatan kepada siswa menceritakan kembali isi cerita dengan pandangan mereka sendiri

Kegiatan ini melatih kemampuan berpendapat, menghargai perbedaan, serta meningkatkan keterlibatan belajar melalui pemilihan buku digital yang menarik dan sesuai minat anak (Silvi, 2025).

Selanjutnya terdapat juga Langkah-langkah lain dalam menggunakan media buku cerita bergambar yaitu:

1. Membaca Bersama Secara Interaktif.
2. Melakukan kegiatan Diskusi dan Refleksi
3. Melakukan Kegiatan Kreatif Berbasis Buku Cerita. Salah satu contoh kegiatan kreatif yang dapat dilakukan adalah meminta siswa untuk membuat cerita lanjutan dari buku yang telah mereka baca (Ramadhani et al., 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis berpendapat bahwa penggunaan media buku cerita bergambar digital perlu dilakukan secara terencana dan sistematis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam mengelola tahap pembelajaran mulai dari: perancangan media,

pelaksanaan kegiatan membaca, hingga tanya jawab yang mendorong siswa berpikir kritis.

Media buku cerita bergambar digital, termasuk yang dikembangkan melalui aplikasi Flipbook. Tidak hanya membantu memperjelas materi pembelajaran saja tetapi juga meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran terutama bagi guru dan juga peserta didik mempermudah pemahaman materi terutama dalam membaca.

2.1.2 Kemampuan Literasi Membaca

2.1.2.1 Pengertian Kemampuan Literasi Membaca

Literasi Berdasarkan KBBI, dapat disebutkan bahwa literasi adalah semacam kapasitas yang dimiliki individu, baik dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan (Trimansyah, 2019). Hal tersebut sesuai dengan pengertian literasi sekolah menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa dengan siswa melakukan kegiatan minimal membaca dan menulis, berarti siswa juga sudah melakukan kegiatan literasi (Andriyani, 2023).

Literasi merupakan kemampuan dasar memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai pondasi untuk kecakapan atau keterampilan (Fahrianur et al., 2023). Membaca melibatkan berbagai aspek, termasuk aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif, membaca juga bersifat reseptif

karena melalui membaca seseorang memperoleh informasi, ilmu, pengetahuan, dan pengalaman baru (Kamaliah, 2025). Saat ini, istilah literasi digunakan atau memiliki pengertian yang lebih luas dan kompleks, mencakup banyak bidang, diantaranya literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan (Rokmana et al., 2023).

Definisi literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan bentuk-bentuk bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan/atau dihargai oleh individu. Masyarakat secara umum sangat dapat menggunakan kegiatan membaca dalam berbagai aktivitas, termasuk membaca untuk kesenangan, yang juga merupakan bagian dari kegiatan literasi membaca (Siti Habsari, 2021). Selain itu, literasi merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara komprehensif untuk mengidentifikasi, memahami informasi, berkomunikasi, dan menghitung menggunakan bahan cetak dan tertulis dalam berbagai konteks (Lestari et., 2021).

Literasi juga didefinisikan sebagai kemampuan melek huruf, kemampuan baca-tulis, serta kecakapan dalam mengintegrasikan keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca, disertai kemampuan berpikir kritis (Handayani, 2020). Sejalan dengan pendapat diatas literasi membaca dapat diartikan sebagai kemampuan memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi dari teks tertulis secara efektif untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, dan kecakapan hidup (Rohayati, 2022).

Kemampuan literasi membaca adalah kemampuan untuk memanfaatkan wacana tulis dengan memahami ciri-ciri dan kunci-kunci penanda makna untuk memprediksi, menginterpretasi, dan merekonfirmasi makna secara tepat (Widiada & Setiawan, 2022). Kemampuan literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan bentuk-bentuk bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan dihargai oleh individu. Bahasa merupakan salah satu kunci dalam kehidupan manusia. Dengan adanya bahasa, manusia dapat berinteraksi dengan sesamanya (Ani Rosidah, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa literasi membaca merupakan kemampuan penting dengan keterampilan membaca dan menulis serta kemampuan memahami, menafsirkan, serta menggunakan informasi secara kritis dan bermakna, peneliti sendiri menggunakan literasi bacatulis untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa dalam membaca.

2.1.2.2 Jenis-Jenis Membaca

Jenis-jenis membaca terbagi menjadi dua yakni membaca bersuara atau melafalkan bacaan dan membaca tak bersuara atau dalam hati. Membaca dalam hati juga dibagi menjadi dua, yakni membaca ekstensif dan membaca intensif. Kemampuan membaca dengan baik adalah keterampilan terpenting yang dapat dicapai orang. Membaca dapat dilihat sebagai saluran komunikasi di dunia yang terus berkembang yang sangat dibutuhkan. Pemahaman termasuk dalam aspek membaca yang sangat penting pada kegiatan membaca (Alpian & Yatri, 2022).

Dalam keterampilan membaca ada dua jenis keterampilan membaca yang dapat dilakukan yakni membaca dalam hati dan membaca nyaring. Secara garis besar, membaca dibagi atas dua jenis membaca, yakni membaca nyaring/teknik dan membaca dalam hati. Membaca dalam hati meliputi membaca ekstensif dan intensif (Suparlan, 2021).

Secara garis besar membaca dapat dibagi menjadi dua yaitu:

1. Membaca ekstensif (*extensive reading*), merupakan membaca secara leluasa seperti membaca survei, membaca sekilas, dan membaca pendek. Tujuan membaca ekstensif adalah untuk cepat memahami isi dari bacaan.
2. Membaca intensif (*intensive reading*), merupakan teknik membaca yang cermat. Dalam teknik membaca intensif perlu ketelitian dan kecermatan. Karena dengan ketelitian dan kecermatan tersebut, para pembaca dapat memahami isi bacaan dengan benar. Tujuan membaca intensif adalah agar para pembaca memahami semua hal yang disediakan dalam bacaan (Inayah et al., 2023).

Dalam keterampilan membaca ada dua jenis keterampilan membaca yang dapat dilakukan yakni membaca dalam hati dan membaca nyaring:

1. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara menyuarkan lambang-lambang bunyi. Oleh karena itu membaca nyaring disebut juga membaca bersuara. Dalam membaca nyaring dibutuhkan keterampilan atau teknik-teknik tertentu terutama pada unsur suprasegmental seperti nada, intonasi, tekanan, pelafalan, penghentian dan

sebagainya. Sebagai contoh membaca nyaring adalah membaca cerita, membaca puisi, membaca berita dan sebagainya.

2. Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tidak menyuarakan bunyi-bunyi. Karena dilakukan dalam hati, jenis membaca ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami teks yang dibacanya secara lebih mendalam. Selain itu membaca dalam hati memberikan kesempatan kepada guru untuk mengamati reaksi dan kebiasaan membaca peserta didik.

Membaca dalam hati meliputi membaca ekstensif dan intensif:

- a. Membaca Ekstensif/Membaca cepat merupakan teknik membaca secara cepat tanpa mengurangi pemahaman inti bacaan. Membaca ekstensif bertujuan untuk menemukan atau mengetahui secara cepat teks bacaan.
- b. Membaca Intensif. Membaca Intensif atau membaca pemahaman adalah kegiatan membaca secara mendalam untuk memahami secara lengkap isi buku atau bacaan tertentu. Dengan demikian, dalam membaca intensif diperlukan pemahaman memahami detail atau perincian isi bacaan secara mendalam (intensif) (Siti et al., 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada banyak jenis membaca yang memiliki tujuan dan fokus yang berbeda-beda, namun memiliki tujuan akhir yang sama yaitu mampu memahami teks bacaan. Dengan memahami jenis-jenis membaca, guru dan orangtua dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca yang baik dan efektif.

Adapun pada penelitian ini saya menggunakan membaca pemahaman. Membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami isi bacaan secara mendalam, baik dari segi makna, ide pokok, detail informasi, maupun hubungan antargagasan dalam teks. Membaca pemahaman menuntut siswa untuk menganalisis, menafsirkan, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibacanya sehingga informasi yang diperoleh tidak hanya sekadar dibaca, tetapi benar-benar dipahami dan diolah menjadi pengetahuan baru.

2.1.2.3 Faktor Kemampuan Literasi Membaca

Ada beberapa faktor yang dapat menurunkan kemampuan membaca siswa:

1. Kemalasan merupakan faktor terpenting yang menghambat kemampuan membaca siswa. Jika siswa malas atau kurang berminat dalam membaca, maka yang terjadi adalah mereka tidak akan meluangkan waktu untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka.
2. Pusing dan kelelahan dapat menghambat siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca. Jika siswa merasa pusing atau lelah, mereka akan mengalami kesulitan memusatkan perhatian atau menyerap informasi dengan baik yang dapat mempengaruhi konsentrasi dan kemampuan membaca siswa.
3. Selain itu terakhir, kemampuan membaca siswa juga dapat dipengaruhi oleh kurangnya minat dan pemahaman terhadap materi. Jika siswa tidak tertarik dengan topik yang dibacanya atau tidak memahami sepenuhnya materi yang disampaikan, maka siswa tidak akan termotivasi untuk meningkatkan keterampilan membaca (Juli et al., 2024).

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Rendahnya tingkat literasi membaca berasal dari dua sumber utama. Secara internal, faktor-faktor seperti kemampuan kognitif yang terbatas, rendahnya minat belajar, dan kurangnya motivasi berkontribusi terhadap masalah ini. Secara eksternal, faktor yang mempengaruhi termasuk dukungan orang tua yang tidak memadai, dampak dari televisi dan telepon genggam, pengaruh teman sebaya, efektivitas guru, serta sarana dan prasarana pendidikan yang tidak memadai (Putra et al., 2025).

Faktor-faktor yang mendukung capaian ini meliputi:

1. Motivasi belajar dan minat baca siswa.
2. Strategi pembelajaran guru yang adaptif.
3. Pembiasaan membaca pagi dan bimbingan individual.
4. Ketersediaan bahan bacaan yang menarik.
5. Peran aktif orang tua dan lingkungan rumah yang kondusif.

Kolaborasi antara sekolah, guru, orang tua, dan lingkungan sekitar berperan penting dalam menciptakan budaya literasi dan mendorong siswa mencapai kemampuan membaca yang optimal (Baiq dkk, 2025).

Faktor-faktor yang mempengaruhi literasi membaca terdiri atas:

1. Rasa ingin tahu yang tinggi atas fakta, teori, prinsip, pengetahuan dan informasi.
2. Keadaan lingkungan fisik yang memadai.
3. Keadaan lingkungan sosial yang lebih kondusif.
4. Rasa haus informasi dan rasa ingin tahu.

5. Prinsip hidup bahwa membaca merupakan kebutuhan rohani (Nadra, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, seperti motivasi, minat, kondisi fisik, pemahaman materi, dukungan orang tua, strategi pembelajaran guru, serta lingkungan belajar. Rendahnya kemampuan membaca muncul ketika siswa kurang berminat atau tidak didukung lingkungan yang kondusif, sedangkan kemampuan membaca akan meningkat jika siswa memiliki motivasi, pembiasaan membaca, bahan bacaan menarik, serta dukungan dari sekolah, guru, dan keluarga.

2.1.2.5 Tujuan Membaca

Tujuan membaca adalah meningkatkan pemahaman pembaca terhadap isi bacaan sehingga mereka dapat memperoleh informasi dan makna yang diperlukan. Semakin jelas tujuan membaca, semakin besar peluang pembaca menangkap inti bacaan dengan tepat. Karena itu, guru perlu terus mengingatkan dan memotivasi siswa untuk menentukan tujuan sebelum membaca, terutama pada kegiatan membaca pemahaman. Dengan memahami tujuan membaca, siswa tidak hanya membaca kata demi kata, tetapi juga mampu memahami maksud, gagasan utama, dan pesan yang terkandung dalam teks, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. (Sukagalih, 2021).

Selain itu, ada juga tujuan dari membaca yaitu dapat melibatkan kesenangan, penemuan informasi, pemahaman umum, dan latihan menyaring inti bacaan (Zahroh & Kirani, 2024). Ada bermacam-macam variasi tujuan membaca, yaitu:

1. Membaca untuk studi (telaah ilmiah)
2. Membaca untuk menangkap garis besar bacaan
3. Membaca untuk menikmati karya tulis
4. Membaca untuk mengisi waktu luang
5. Membaca untuk mencari suatu keterangan tentang suatu istilah yang tidak dimengerti (Rejeki, 2020).

Membaca memiliki tujuan utama untuk menyerap dan memahami informasi baik yang tersurat maupun tersirat, sehingga aktivitas ini erat dengan pencarian makna. Melalui membaca, pembaca dapat mengikuti alur dan urutan ide penulis, merasakan pengalaman atau perasaan yang disampaikan dalam tulisan, menemukan hal-hal menarik seperti kejadian lucu, aneh, atau mengerikan, serta mengetahui kebenaran dari isi bacaan. Selain itu, membaca juga membantu pembaca memahami perubahan atau permasalahan yang dialami tokoh atau penulis sehingga dapat melihat bagaimana suatu keadaan berkembang hingga menjadi seperti yang disampaikan dalam teks. (Purnomo, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan membaca adalah untuk memahami informasi secara mendalam, menemukan makna dalam teks, serta memperoleh manfaat sesuai kebutuhan pembaca, seperti memahami isi, menikmati bacaan, atau menemukan informasi

penting. Dengan tujuan yang jelas, proses membaca menjadi lebih terarah, efektif, dan membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi secara optimal.

2.1.2.6 Indikator Kemampuan Literasi Membaca

Indikator dalam kemampuan literasi membaca ada 5 diantaranya yaitu adalah mampu memahami bacaan, mampu memperoleh informasi dari isi bacaan, mampu mendapatkan banyak pengetahuan baru, mampu merefleksikan atau menceritakan isi bacaan, dan mampu membuat kesimpulan dari isi bacaan (Shufairo et al., (2024). Selain itu, Indikator literasi membaca antara lain mengetahui tujuan teks, mampu mencari informasi, mampu memahami simpulan teks, dan mampu memadukan gagasan (Dwi & Alfin, 2023).

Adapun indikator kemampuan membaca pemahaman yang digunakan dalam penelitian meliputi: mampu menentukan ide pokok atau pikiran pokok pada setiap paragraf bacaan, mampu menuliskan kembali isi bacaan yang telah dibaca sesuai

dengan pemahamannya, mampu menceritakan kembali isi bacaan berdasarkan pemahaman dan pengalamannya sendiri, mampu menjawab soal-soal terkait isi teks bacaan (Putri et al., 2022).

Adapun indikator kemampuan membaca pemahaman yaitu kemampuan siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi jawaban, kemampuan siswa dalam menangkap isi bacaan, kemampuan siswa dalam meringkas isi bacaan dan yang terakhir kemampuan siswa dalam menceritakan kembali bacaan sesuai dengan bacaan yang dibaca (Widyahningrum dkk, 2023).

Adapun indikator membaca: 1. Penggunaan ucapan yg tepat, 2. Penggunaan frasa yg tepat, 3. Penggunaan intonasi yang tepat, 4. Membaca dengan suara yang jelas, 5. Sikap membaca yang baik, 6. Meguasai tanda baca, 7. Membaca dengan lancar, 8. Memperhatikan kecepatan membaca, 9. Membaca tidak terpaku pada teks bacaan, 10. Membaca dengan percaya diri (Mekalungi et al., 2025). Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, terdapat 5 indikator literasi membaca diantaranya:

Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Membaca

No	Indikator Kemampuan Membaca
1.	Mampu menentukan ide pokok
2.	Mampu menuliskan kembali isi bacaan
3.	Mampu menceritakan kembali isi bacaan
4.	Mampu menjawab soal-soal terkait isi teks bacaan

Dengan demikian, kemampuan literasi membaca tidak hanya menekankan pada pemahaman isi bacaan tetapi juga pada kemampuan berbahasa yang baik dan keterampilan menyampaikan makna secara efektif.

2.1.2.7 Kelebihan dan Kekurangan Literasi Membaca

1. Kelebihan Literasi Membaca

Kelebihan literasi membaca yaitu dapat melatih keterampilan berbahasa, siswa menjadi aktif dalam literasi, dan dapat meningkatkan pengunjung dan peminjaman buku di perpustakaan sekolah (Wahyu, 2022). Kelebihan kegiatan literasi baca tulis adalah siswa dapat fokus membaca buku bacaan yang telah

disediakan, tanpa gangguan dari hal lain. Hal ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, serta memperluas pengetahuan (Antonia & Wayan, 2024).

Dengan literasi membaca seseorang dapat mengembangkan kecerdasan, memperluas wawasan, dan menemukan kesenangan dalam dunia kata-kata (Mawaddah, 2024). Adapun beberapa kelebihan dari Literasi membaca:

1. Dapat mengilustrasikan gagasan cerita kedalam bentuk yang nyata
2. Dengan membaca dapat dipergunakan untuk berbagai tingkatan pelajaran dan berbagai jenjang pendidikan
3. Memberikan keterampilan membaca kepada pembaca (Dewi et al., 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa literasi membaca memiliki berbagai kelebihan, yaitu mampu melatih keterampilan berbahasa, meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan literasi, membantu mereka lebih fokus dan memahami bacaan, serta memperluas wawasan. Selain itu, literasi membaca juga berdampak positif pada peningkatan minat kunjungan dan peminjaman buku di perpustakaan sekolah.

2. Kekurangan Literasi Membaca

Kekurangan literasi membaca yaitu terdapat siswa yang pasif, bacaan buku monoton, dan guru tidak hadir mendampingi. Dampak terhadap keterampilan membaca buku pelajaran, yaitu siswa menjadi lebih cepat dan teliti dalam memahami materi buku pelajaran, siswa dapat mengembangkan ide-ide kreatif

melalui keterampilan menulis dan meningkatkan nilai akademik siswa (Wahyu, 2022).

Selain kelebihan ada juga faktor penghambat dari literasi baca tulis bagi siswa di sekolah yaitu, ketersediaan buku bacaan yang kurang membuat minat literasi siswa menjadi berkurang untuk membaca, siswa cepat merasa bosan saat membaca dikarenakan isi bacaan yang kurang menarik dan tidak disertai gambar yang sesuai dengan isi bacaan (Antonia & Wayan, 2024).

Adapun beberapa penyebab rendahnya budaya literasi di Indonesia adalah:

1. Permasalahan di Dalam Lingkungan Sekolah.
 - a. Terbatasnya sarana dan prasarana membaca seperti ketersediaan perpustakaan juga buku-buku bacaan yang bervariasi menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya budaya literasi di Indonesia.
 - b. Faktor lainnya ialah situasi belajar yang kurang memotivasi para siswa untuk mempelajari buku-buku tertentu di luar buku-buku paket.
 - c. Kurangnya role model bagi siswa dalam hal membaca. Belum menjadikan membaca sebagai kebutuhan dalam pendidikan.
2. Permasalahan di Luar Lingkungan Sekolah
 - a. Berkembangnya sebuah teknologi informasi menyebabkan kurangnya minat masyarakat terhadap aktivitas membaca buku.
 - b. Berkembangnya handphone dan internet menyebabkan kurangnya minat manusia terhadap buku.
 - c. Banyaknya keluarga yang belum menanamkan kebiasaan wajib membaca.

- d. Keterjangkauan daya beli masyarakat terhadap buku (Anisa et al., 2021).

Beberapa hal penyebab kekurangan literasi membaca yang ditekankan adalah sebagai berikut: kurangnya dukungan lingkungan belajar, biaya buku yang tinggi, kurang memadainya fasilitas di perpustakaan sekolah, dampak buruk dari kemajuan teknologi perangkat, dan kurangnya keterlibatan orang tua dan sekolah. Selain itu penyebab rendahnya minat baca disebabkan oleh penggunaan teknologi seperti gadget yang dapat mempengaruhi interaksi dan komunikasi langsung, serta maraknya platform game online yang membuat seseorang lebih suka bermain game daripada membaca buku (Zalukhu et al., 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kekurangan literasi membaca umumnya disebabkan oleh kurangnya pendampingan guru, bacaan yang monoton, serta rendahnya ketersediaan buku menarik sehingga membuat sebagian siswa menjadi pasif dan mudah bosan. Meskipun demikian, literasi membaca tetap memberikan dampak positif terhadap keterampilan siswa, seperti mempercepat pemahaman materi, serta mendorong munculnya ide kreatif yang berpengaruh pada peningkatan prestasi akademik.

2.2 Penelitian Relevan

Pada penelitian ini, peneliti mengangkat judul "Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan". Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Jurnal: Efektivitas Pemanfaatan Cerita Anak Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa SD Kelas Rendah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Muthi, 2025) dalam jurnal Nian Tana Sikka, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Cerita Anak Interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa SD kelas rendah. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan Cerita Anak Interaktif mengalami peningkatan signifikan dalam tiga aspek utama literasi, yaitu pengenalan kata, pemahaman isi bacaan, dan minat baca. Cerita anak interaktif terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran literasi yang inovatif.
2. Jurnal: Efektivitas Penggunaan Media Belajar Buku Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Literasi Membaca Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ardiana Primasari, 2022), dalam jurnal Jurnal Basicedu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Buku Cerita Bergambar efektif meningkatkan pemahaman literasi membaca siswa kelas atas sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan yang nyata pada hasil pretest dan posttest, dengan nilai signifikansi (sig.) sebesar $0.000 < 0.05$.
3. Jurnal: Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Leni Marlina, 2020), dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media Komik Digital efektif dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan hasil uji independent sample t-test nilai post-test yang menunjukkan nilai $t_{hitung} (2,756) > t_{tabel} (2,0085)$, dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$. Hasil ini membuktikan bahwa perlakuan dengan Komik Digital menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

4. Jurnal: Efektivitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri 2 Tegallingsih Kecamatan Sukasada. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Komang Edi Santoso dkk, 2024) dalam jurnal Widyacarya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Buku Cerita Bergambar secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas II. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan yang lebih tinggi dalam pemahaman bacaan, kosakata, dan kecepatan membaca pada kelompok yang menggunakan buku cerita bergambar dibandingkan dengan kelompok kontrol.
5. Jurnal: Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar (Kajian Literatur). Berdasarkan hasil penelitian (kajian literatur) yang dilakukan oleh (Azira Ismedya, 2025) dalam jurnal Central Publisher, dapat disimpulkan bahwa metode Cerita Bergambar efektif sebagai strategi pembelajaran. Hasil telaah menunjukkan bahwa media cerita bergambar mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap teks bacaan, memperkuat pemahaman isi, dan berfungsi

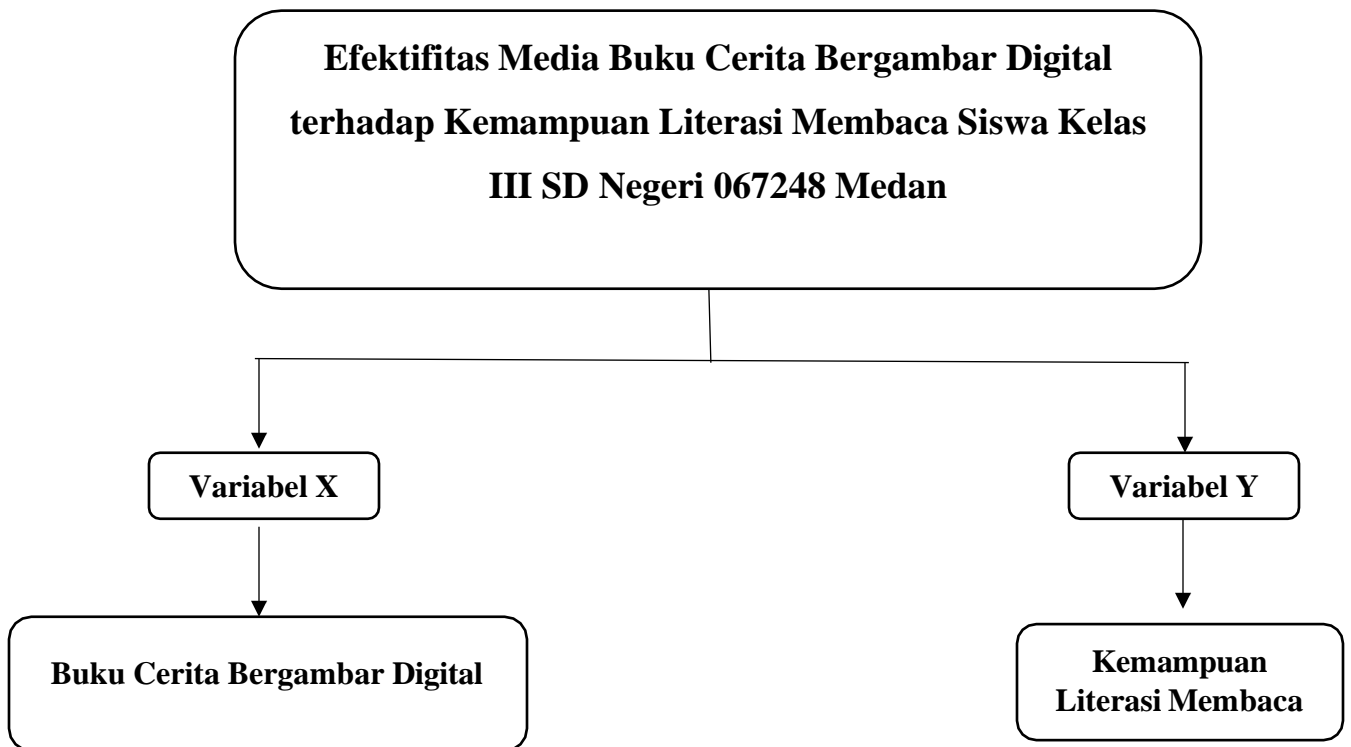
sebagai media strategis dalam penyampaian nilai-nilai karakter, khususnya semangat persatuan dan kesatuan pada siswa sekolah dasar.

2.3 Kerangka Konseptual

Adapun penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung, di mana masih banyak siswa yang belum mampu memahami isi bacaan secara tepat dan menyeluruh. Siswa cenderung hanya membaca teks secara mekanis tanpa benar-benar memahami makna bacaan, menentukan ide pokok, serta menangkap informasi tersurat dan tersirat yang terkandung dalam teks. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang bervariasi, dan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa sekolah dasar, sehingga kurang mampu menarik minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca.

Kondisi awal siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan sebelum menggunakan media buku cerita bergambar digital menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca masih tergolong rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menghubungkan informasi antar paragraf, serta menyimpulkan isi cerita secara sederhana. Dengan diterapkannya media buku cerita bergambar digital yang memadukan teks dan gambar secara visual, menarik, dan interaktif, diharapkan dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah dan bermakna. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai

sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca pemahaman, menumbuhkan minat baca, serta mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran membaca.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui pengumpulan data dan analisis. Berdasarkan judul penelitian di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Digital Sangat Efektif dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan.

Ho : Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Digital Tidak Efektif dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis berdasarkan data yang telah dikumpulkan, sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisis pada data numerik (angka) yang kemudian dianalisis dengan metode statistik yang sesuai. Biasanya, penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian inferensial untuk menguji hipotesis. Kemudian, pendekatan ini dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta solusinya, yang diajukan untuk memperoleh justifikasi melalui dukungan data empiris di lapangan. Penelitian kuantitatif didasarkan pada asumsi bahwa suatu fenomena dapat diklasifikasikan, dan hubungan antara fenomena bersifat kausal (sebab dan akibat) Oleh karena itu, peneliti dapat menyelidiki beberapa variabel dalam penelitian ini (Hardani, et al., 2020).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode yang bertujuan untuk mengetahui efektif suatu variabel terhadap variabel lainnya melalui pemberian perlakuan tertentu. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media buku cerita bergambar digital. Melalui perbandingan hasil belajar kedua kelas, peneliti dapat mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067248 Medan, Kecamatan Medan Marelan, Provinsi Sumatera Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri 067248 Medan tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067248 Medan dengan pertimbangan ditemukan sebuah permasalahan pada siswa kelas III dengan peneliti melakukan observasi di SD Negeri 067248 Medan.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan pada bulan Oktober – Maret 2025. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu					
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Pengajuan Judul	■					
2.	ACC Judul	■					
3.	Bimbingan Proposal		■				
4.	ACC Seminar			■			
5.	Seminar Proposal			■			
6.	Penelitian				■		
7.	Bimbingan Skripsi					■	
8.	ACC Skripsi						■
9.	Sidang Meja Hijau						■

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah seluruh subjek yang diteliti dan sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti. Populasi merupakan skor keseluruhan dari individu yang karakteristiknya hendak diteliti (Syafriada, 2021:34). Populasi penelitian yang berjumlah siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 2 kelas yaitu III A yang berjumlah 28 siswa siswa dan kelas III B yang berjumlah 27 siswa.

Tabel 3.2 Data Peserta Didik Kelas III SD Negeri 067248 Medan

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	III A	28
2	III B	27
Jumlah		55

3.3.2 Sampel

Teknik pengambilan Sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Kania et al., 2020). Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Sampel yang diambil dari penelitian ini sebanyak 55 responden seluruh siswa kelas III SD Negeri 067248.

Pada pernyataan diatas maka sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD III SD Negeri 067248 Medan. Dimana siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 28 siswa dan kelas III B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 27 orang.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

Definisi Operasional Variabel adalah penjelasan tentang variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik dan indikator yang digunakan dalam sebuah penelitian sebagai dasar untuk mengumpulkan data. Definisi Operasional juga dapat diartikan sebagai proses mendefinisikan variable secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena (Setyawan, 2021:59). Dalam penelitian eksperimen ada dua macam variabel yakni variabel bebas (*independent Variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*).

Variabel bebas adalah variabel yang memiliki pengaruh, oleh karena itu sering disebut sebagai variabel penyebab, sementara variabel terikat adalah hasil dari pengaruh tersebut. Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel X_1 yaitu variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media buku cerita bergambar digital
- b. Variabel X_2 yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan literasi membaca.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian atau disebut juga dengan teknik yang digunakan dalam penelitian, karena instrumen atau alat tersebut tercermin pada cara

pelaksanaannya (Elan et al., 2022). Data yang terkumpul dengan menggunakan instrumen tertentu akan dideskripsikan dan dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian.

3.5.1 Tes

Tes adalah kemampuan peserta didik dengan alat ukur tertentu yang disebut instrumen tes. Alat ini membantu mengukur pemahaman, pengetahuan dan keterampilan mereka yang relevan dengan tujuan pembelajaran atau penelitian. Soal-soal dalam instrumen tes dapat berupa pilihan ganda, esai, isian singkat atau jenis-jenis pertanyaan lainnya.

Penggunaan tes akan melibatkan dua bentuk, yakni tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Pre-test akan dilakukan sebelum kelas kontrol dan kelas eksperimen menerima perlakuan, sedangkan post-tes akan dilakukan setelah kelas kontrol menerima perlakuan berupa buku ajar, dan kelas eksperimen menerima perlakuan berupa media buku cerita bergambar digital.

Tujuan dari pemberian post-test adalah untuk mengevaluasi perbedaan antara kondisi sebelum dan setelah perlakuan, khususnya dalam hal kemampuan literasi membaca. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan berganda. Dalam penelitian tes, rubrik penilaian memberi skor 1 untuk jawaban yang benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah. Indikator penilaian yang dilakukan berdasarkan ranah kognitif kemampuan membaca pada tes ini mengacu pada taksonomi kognitif.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Soal

CP	Aspek Yang Diukur	Indikator Kemampuan Membaca	Indikator Soal	Nomor Soal	Σ	Jenis
Pada akhir Fase B, peserta didik mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi isi teks bacaan sederhana melalui penggunaan media buku cerita bergambar digital secara tepat.	Mengaplikasi (C3)	Menentukan ide pokok bacaan dengan tepat.	Siswa mampu menentukan ide pokok dari teks bacaan dengan tepat.	1,2,3,4	4	Essay
	Menganalisis (C4)	Menuliskan kembali isi bacaan.	Siswa mampu memilih kalimat yang tepat sebagai ringkasan isi bacaan.	5,6,7,8	4	Essay
	Mengevaluasi (C5)	Menceritakan kembali isi bacaan.	Siswa mampu mengidentifikasi urutan peristiwa dalam teks secara tepat.	9,10,11,12	4	Essay
	Mencipta (C6)	Menjawab pertanyaan isi teks.	Siswa mampu menjawab pertanyaan tersurat dan tersirat dari teks bacaan.	13,14,15	3	Essay

Data diatas menggunakan skala linkert dengan skor 1, 2, 3, 4, 5. Ditentukan berdasarkan persentase rata-rata skor siswa kemudian dikonversikan sesuai tabel dibawah ini (Agustini et al., 2024).

Tabel 3.4 Interval Skor

Skor	Kategori
81 - 100	Sangat Tinggi
78 - 80	Tinggi
41 - 77	Sedang
21 - 40	Rendah
0 - 20	Sangat Rendah

a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dianggap valid atau sah. Kevalidan suatu instrumen tercapai ketika instrumen mampu tersebut mampu mengukur sesuatu sesuai dengan tujuannya dan dapat mengungkap data dari variabel yang sedang diteliti dengan tepat. Tingkat validitas instrumen mencerminkan sejauh mana data terkumpul sesuai dengan konsep validitas yang diinginkan. Pengujian validitas dapat dilakukan dengan menggunakan program SPSS.

Berikut adalah langkah-langkah untuk menghitung uji validitas menggunakan SPSS:

Langkah 1: Aktifkan program SPSS

Langkah 2: Buat data pada *Variable View*

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*

Langkah 4: Klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate* → Pilih Soal 1-Total dan

Pindahkan atau masukkan ke dalam *Variables* → Pada *Correlation*

Coefficients, pilih *Pearson* → Klik OK.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dapat diandalkan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut telah terbukti baik.

Berikut adalah langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas menggunakan SPSS 26:

Langkah 1: Aktifkan program SPSS

Langkah 2: Buat data *Variable View*

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*

Langkah 4: Klik *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis* → Pilih Soal 1-Soal

dan pindahkan/masukkan ke dalam *Items* → Pada *Model*, pilih *Alpha*.

→ Klik OK.

3.6 Teknik Analisis Data

Data penelitian yang terkumpul akan diolah dan dianalisis dengan maksud agar outputnya dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian serta menguji hoptesis yang diajukan. Proses manajemen dan analisis data penelitian dilakukan dengan memanfaatkan metode statistik berbantuan SPSS (*Statistical Program for Social Science*).

Dalam penelitian kuantitatif, kegiatan analisis data menjadi langkah penting setelah data terkumpul dari seluruh responde atau sumber data lainnya. Proses analisis data melibatkan pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data sesuai variabel dari semua responden, menyajikan data untuk setiap variabel yang sedang diteliti, melakukan perhitungan untuk

menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Pada penelitian kuantitatif, teknik analisis data menggunakan statistik, yang mencakup statistik parametrik, dan data yang analisis berupa skala rasio atau skala interval. Data diambil dari populasi yang memiliki distribusi normal. Analisis statistik data dilakukan untuk menguji hipotesis yang diajukan, sehingga dapat diidentifikasi apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak. Sebelum menyimpulkan apakah hipotesis dapat diterima atau tidak, langkah awalnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini, uji t digunakan sebagai bagian dari serangkaian pengujian atau pengujian, yang terdiri dari:

3.6.1 Uji Prasyarat Analisis

Pertama-tama, dilakukan uji prasyarat dalam penelitian ini, dimulai dengan uji normalitas. Data yang berasal dari hasil post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, menggunakan model pembelajaran creative problem solving dengan pendekatan open-ended, akan diuji untuk menentukan normalitasnya. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan apakah suatu variabel memiliki distribusi data yang normal (Usmadi, 2020).

Langkah-langka uji normalitas menggunakan SPSS:

Langkah 1: Buka program SPSS

Langkah 2: Buat data di bagian Variable View

Langkah 3: Input data pada Data View

Langkah 4: Pilih *Analyze* → *Descriptive Statistic* → *Explore* → Pilih variabel kelas dan nilai, masukkan ke *Test Variable List* → *Plots* → Centang *Normality plots with tests* → *Continue* → Klik OK

Kriteria untuk mengevaluasi uji homogenitas menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan atau nilai probabilitas ≤ 0.05 , maka varians data dianggap tidak homogen.
- b. Jika nilai signifikan atau nilai probabilitas > 0.05 , maka data dianggap berdistribusi normal.

3.6.2 Uji Normalitas

Uji prasyarat kedua adalah uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variable pengganggu atau residual memiliki distribusi normal atau tidak (Usmadi, 2020). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov diolah dengan SPSS versi 26.

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji homogenitas dengan SPSS:

Langkah 1: Buka dan aktifkan program SPSS

Langkah 2 : Buka data di bagian *Variable View*

Langkah 3: Input data pada Data View dari data excel pada Pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Langkah 4: Pilih *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore* → Pilih variable kelas dan nilai, masukkan ke *Test Variabel test* → *Plots* → Centang *Normality plos with tests* → *Continue* → Klik OK.

Kriteria untuk mengevaluasi uji normalitas. SPSS adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan atau nilai probabilitas > 0.05 , maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal.
- b. Jika nilai signifikan atau nilai probabilitas < 0.05 , maka data dinyatakan tidak berdistribusi tidak normal.

3.6.3 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Jadi dapat dikatakan bahwa uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama (Setyawan, 2021).

Langkah-langkah uji homogenitas ini dengan menggunakan SPSS yaitu:

Langkah 1: Buka program SPSS

Langkah 2: Buat data dibagian Variable View.

Langkah 3: Input data pada Data View dari data excel pada Pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Langkah 4: Pilih *Analyze* → *Compare Means* → *One-Way ANOVA* → Klik nilai Hasil, pindahkan/masukan pada *Dependent List*, pilih kelas klik kelas dan pindahkan/masukan ke *factor* → Klik *Options*, pilih *homogeneity of variance test* → *continue* → Klik OK.

Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikan (sig)

- a. Jika nilai signifikan < 0.05 , maka data mempunyai keputusan pada uji normalitas
- b. Jika nilai signifikan ≥ 0.05 , maka data mempunyai varian yang homogen.

3.6.4 Uji Hipotesis

Selanjutnya dalam melakukan uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji t, uji t merupakan metode statistik yang umum digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata kelompok-kelompok ini. Hasil penelitian uji t menunjukkan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok yang dibandingkan, (Putri et al., 2023).

Langkah-langkah uji hipotesis Independent Sample t-test dengan SPSS

Langkah 1: Buka program SPSS

Langkah 2: Buat data di bagian Variable View

Langkah 3: Input data pada Data View

Langkah 4: Pilih Analyze Compare. Means Independent Sample 1-test → Pilih nilai post-test, masukkan ke Test Variable Pilih kelas, masukkan ke Grouping variable → Klik OK

Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikan (sig):

- a. Jika nilai signifikan < 0.05 , maka H_0 ditolak
- b. Jika nilai signifikan ≥ 0.05 , maka H_0 diterima.

3.6.5 Uji N-Gain

Setelah mengetahui hasil uji normalitas maka dilakukan uji N-Gain. Uji N-Gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan

(treatment) terbentuk dalam penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan menghitung selisih antara hasil pre-test dan post-test (gain score), mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar digital dapat dikatakan efektif atau tidak pada siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan (Agustini et al., 2024). Adapun rumus perhitungan Normalize Gain (N-Gain) yakni:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 3.5 Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3.6 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Sangat Efektif

Kriteria N-Gain ditetapkan dengan ketentuan bahwa $N-Gain \leq 0,3$ menunjukkan peningkatan rendah, $N-Gain < 0,7$ menunjukkan peningkatan sedang, dan $N-Gain \geq 0,7$ menunjukkan peningkatan tinggi. Kemudian mengkategorikannya menjadi 4 tafsiran berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain dan juga kategori pembagian N-Gain Skor.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul "Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan". Pada penelitian ini terdapat dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana pada kelas eksperimen diberikan materi dengan menggunakan media buku cerita bergambar digital sedangkan pada kelas kontrol hanya diberikan materi dengan menggunakan media konvensional atau buku cetak saja. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Buku Cerita Bergambar Digital sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah Kemampuan Membaca.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui data awal pada populasi dan sampel yang akan digunakan untuk memperoleh sumber data yaitu agar mengetahui Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes berupa soal essay. Tes ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan membaca menggunakan media buku cerita bergambar digital. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas III A dan siswa kelas kelas III B di SD Negeri 067248 Medan yang berjumlah 55 orang. Dimana kelas III A berjumlah 28 siswa sebagai kelas eskperimen dan kelas III B berjumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol.

Data pada penelitian ini didapatkan melalui tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa soal essay. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan membaca pada kelas III SD Negeri 067248 Medan. Tes adalah alat untuk mengumpulkan data terkait kemampuan membaca siswa. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas III A dan III B SD SD Negeri 067248 Medan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar digital dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, termasuk dalam membaca pemahaman. Dengan demikian, penelitian tentang efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa menunjukkan hasil yang efektif kepada siswa.

4.1.1 Pengujian Variabel Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 26, hasilnya tersaji dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Uji Validitas

Item Pertanyaan	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Pengujian	Keputusan
1	0,6280	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
2	0,5840	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
3	0,5710	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
4	0,7350	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
5	0,6130	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
6	0,6880	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
7	0,7590	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
8	-0,1260	0,4227	r hitung > r tabel	Tidak Valid
9	-0,1260	0,4227	r hitung > r tabel	Tidak Valid
10	0,4770	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
11	0,5550	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
12	0,7050	0,4227	r hitung > r tabel	Valid

13	0,5700	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
14	0,6160	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
15	-0,0250	0,4227	r hitung > r tabel	Tidak Valid

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel tersebut, hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari keseluruhan 15 butir pertanyaan, terdapat 12 butir pertanyaan yang dinyatakan valid, yaitu nomor (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, dan 14), karena memenuhi kriteria nilai validitas yang ditetapkan. Sementara itu, 3 butir pertanyaan, yaitu nomor (8, 9, dan 15), dinyatakan tidak valid karena tidak memenuhi kriteria tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hanya 12 butir pertanyaan yang layak dan digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir pertanyaan yang tidak valid tidak digunakan dalam proses pengumpulan data selanjutnya.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam Penelitian ini adalah menggunakan Cronbach alpha dengan menggunakan aplikasi SPSS 26, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.2 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.858	12

Berdasarkan hasil analisis pada tabel tersebut, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,858. Nilai ini lebih besar dari batas minimum koefisien reliabilitas yang ditetapkan, yaitu 0,6. Dapat disimpulkan, bahwa nilai cronbach alpha sebesar $0,858 > 0,6$ bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat

reliabilitas yang tinggi, sehingga instrumen tersebut konsisten, stabil, dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

4.1.2 Kecenderungan Variabel Penelitian

1. Deskripsi Data Nilai Kelas Eksperimen

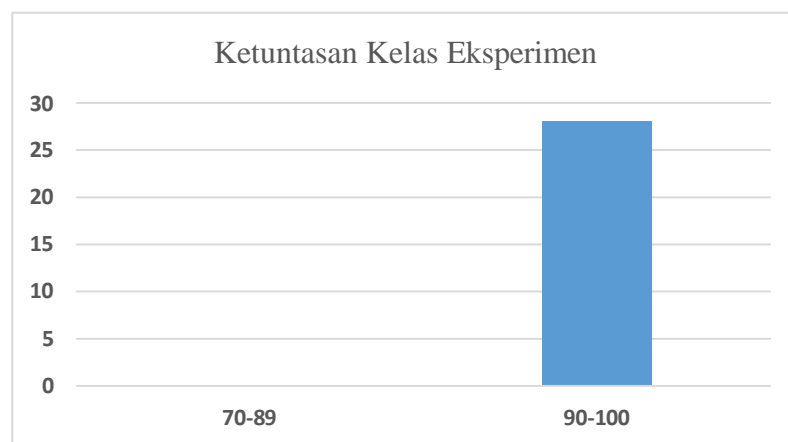
Deskripsi data nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Deskripsi Data Kelas Eksperimen

No Siswa	Pretest	Posttest	KKM	Keterangan
AFH	50	98	80	Tuntas
AKZ	48	95	80	Tuntas
AKD	45	100	80	Tuntas
AIP	48	97	80	Tuntas
AAS	58	93	80	Tuntas
AD	47	95	80	Tuntas
AK	60	97	80	Tuntas
AR	42	100	80	Tuntas
AAR	52	92	80	Tuntas
CI	37	100	80	Tuntas
DAA	55	96	80	Tuntas
FE	50	100	80	Tuntas
GA	57	93	80	Tuntas
MAS	48	92	80	Tuntas
MHL	40	97	80	Tuntas
MR	43	98	80	Tuntas
NAM	53	95	80	Tuntas
NA	53	98	80	Tuntas
RAF	50	100	80	Tuntas
SAH	58	100	80	Tuntas
AF	43	97	80	Tuntas
AFA	47	98	80	Tuntas
AP	35	100	80	Tuntas
FAN	40	100	80	Tuntas
NTA	47	97	80	Tuntas
THN	45	100	80	Tuntas
RSM	42	97	80	Tuntas
AS	47	95	80	Tuntas

Rata-rata	47,85	97,14	
Tuntas	28		1,00
Tidak Tuntas	0		0

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui hasil nilai siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita dengan menggunakan media Buku Cerita Bergambar Digital. Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen mencapai 97,14 kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Cerita Bergambar Digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita dan mampu menghasilkan capaian belajar yang optimal. Selain itu, sebagian besar siswa telah mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 80, dapat dikatakan berhasil.



Gambar 4.1 Deskripsi Data Kelas Eksperimen

Dari seluruh siswa yang berjumlah 28 orang (100%), seluruhnya dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa melalui penerapan media Buku Cerita Bergambar Digital berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, penggunaan media Buku Cerita Bergambar Digital direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung ketercapaian kompetensi dasar serta hasil belajar siswa secara optimal.

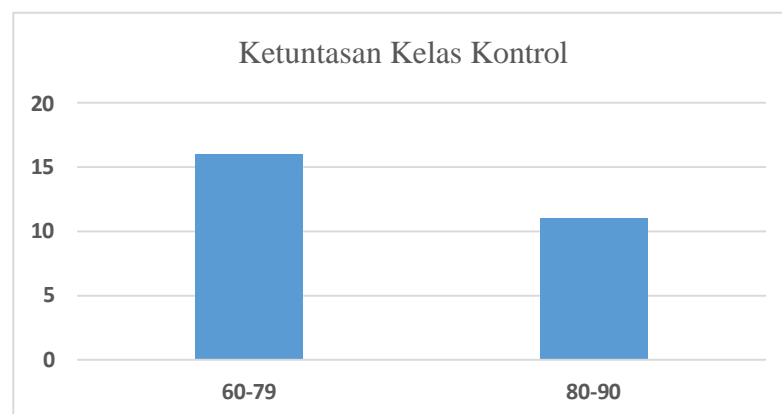
2. Deskripsi Data Nilai Kelas Kontrol

Deskripsi data nilai pretest dan posttest kelas control dalam penelitian ini tersaji dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Deskripsi Data Kelas Kontrol

No Siswa	Pretest	Posttest	KKM	Keterangan
AH	63	77	80	Tidak Tuntas
AY	63	75	80	Tidak Tuntas
AA	67	72	80	Tidak Tuntas
ADA	70	80	80	Tuntas
AN	77	65	80	Tidak Tuntas
BAF	67	83	80	Tuntas
BLA	63	73	80	Tidak Tuntas
DS	67	78	80	Tidak Tuntas
EP	75	82	80	Tuntas
FA	60	80	80	Tuntas
IA	70	83	80	Tuntas
MPF	58	77	80	Tidak Tuntas
MR	62	82	80	Tuntas
MAM	73	75	80	Tidak Tuntas
MPY	75	77	80	Tidak Tuntas
MAR	60	78	80	Tidak Tuntas
MRA	75	80	80	Tuntas
MRS	65	77	80	Tidak Tuntas
MRA	63	73	80	Tidak Tuntas
NK	80	78	80	Tidak Tuntas
RS	58	83	80	Tuntas
SN	82	82	80	Tuntas
SA	67	75	80	Tidak Tuntas
DA	65	80	80	Tuntas
KA	75	75	80	Tidak Tuntas
AP	58	77	80	Tidak Tuntas
FS	75	83	80	Tuntas
Rata-rata	67,90	77,77		
Tuntas	11			40,74
Tidak Tuntas	16			59,26

Berdasarkan tabel di atas, disajikan hasil nilai siswa kelas kontrol dalam penelitian yang membandingkan efektivitas media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca. Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas kontrol sebesar 77,77 kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media konvensional atau buku cetak belum mampu menghasilkan capaian literasi membaca yang optimal. Selain itu, nilai rata-rata tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80, sehingga pembelajaran pada kelas kontrol belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.



Gambar 4.2 Deskripsi Data Kelas Kontrol

Dari total 27 siswa, sebanyak 11 siswa (40,74%) dinyatakan tuntas, sedangkan 16 siswa lainnya (59,26%) belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol belum mampu menghasilkan hasil belajar yang optimal apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media Buku Cerita Bergambar Digital. Persentase ketuntasan yang relatif rendah tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang masih bersifat konvensional berada pada kategori kurang efektif dalam pengembangan kemampuan membaca pemahaman siswa.

4.1.3 Pengujian Prasyarat Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui sebaran data hasil pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan bantuan SPSS 26, uji normalitas data menggunakan metode Kolmogorov Smirnov dan uji Shapiro Wilk, pada penelitian ini, menggunakan metode Kolmogorov Smirnov karena sampel yang digunakan berjumlah 55 orang (>50). Adapun pedoman pengambilan keputusan antara lain sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal
- b. Jika probabilitas > 0,05 maka data berdistribusi normal

Hasil uji normalitas data pretest dari kedua sampel penelitian dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Membaca Pemahaman	Pretest Kelas Eksperimen	.085	28	.200*	.981	28	.869
	Pretest Kelas Kontrol	.163	27	.063	.934	27	.086
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas pada siswa kelas III SD Negeri 087248 Medan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 dan 0,063 > 0,05. Karena kedua

nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel penelitian berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas sebagai prasyarat analisis statistik selanjutnya.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut mempunyai varians sama atau berbeda. Pengujian homogenitas dua varians antara data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan SPSS 26 dengan taraf signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusan, yaitu:

- a. Jika probabilitas atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang berbeda (tidak homogen).
- b. Jika probabilitas atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen)

Berikut adalah tabel dari hasil uji homogenitas pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol, antara lain:

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Membaca Pemahaman	Based on Mean	.638	1	53	.428
	Based on Median	.277	1	53	.601
	Based on Median and with adjusted df	.277	1	52.949	.601
	Based on trimmed mean	.566	1	53	.455

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas varians, diperoleh nilai signifikansi (Sig. based on mean) sebesar $0,428 > 0,05$, yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa varians data

antar kelompok penelitian adalah sama atau homogen, sehingga tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok yang dibandingkan. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas varians ini, maka data penelitian dinyatakan layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji *t*, guna menguji hipotesis penelitian secara lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

4.1.3 Pengujian Hipotesis

Uji-*t* atau uji hipotesis digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh serta tingkat signifikansi variabel bebas terhadap variabel terikat dalam penelitian ini. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 menggunakan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Adapun pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka terdapat pengaruh positif antara media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan.
- b. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh positif antara media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan.

Tabel 4.7 Nilai Rata-rata

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Membaca Pemahaman	Posttest Kelas Eksperimen	28	58.29	1.584	.299
	Posttest Kelas Kontrol	27	46.67	2.542	.489

Tabel 4.8 Hasil Uji T

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Membaca Pemahaman	Equal variances assumed	3.950	.052	20.427	53	.000	11.619	.569	10.478	12.760
	Equal variances not assumed			20.260	43.268	.000	11.619	.573	10.463	12.775

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,000 dengan demikian nilai signifikansinya dibawah 0,05. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dengan demikian H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar digital terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan.

Dengan diterimanya hipotesis alternatif tersebut, maka dapat ditegaskan bahwa media Buku Cerita Bergambar Digital sangat efektif dalam mendukung kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri 067248 Medan. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital mampu memberikan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

1. Uji N-Gain

Setelah diperoleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, analisis selanjutnya uji-Ngain maka diperoleh hasil seperti tabel dibawah.

Tabel 4.9 Hasil Uji N-Gain

Kelas	Nilai N-Gain	Kategori
Kontrol	0,3	Sedang
Eksperimen	0,9	Tinggi

Tabel 4.10 Hasil tafsiran Efektifitas N-Gain

Kelas	Persentase	Tafsiran
Kontrol	27 %	Tidak Efektif
Eksperimen	94 %	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada tabel diatas kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain skor sebesar 0,9 merujuk kategori Malzer $g > 0,7$ yaitu berada di kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata (mean) N-Gain skor sebesar 0,3 sedang. Hasil N-Gain persen memperoleh interval mean sebesar 97% tafsiran sangat efektif sedangkan pada kelas kontrol hasil N-Gain persen memperoleh interval mean sebesar 27 % tafsiran tidak efektif. Dengan demikian, pada kelas eksperimen merujuk standar tafsiran efektivitas N-Gain (%) berada di kategori sangat efektif.

Melalui analisa dan pengujian statistic yang telah dilakukan, dari uji N-Gain dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pada kelas eksperimen sangat efektif penggunaan media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa siswa kelas III SD 067248 Medan terutama pada materi yang diujikan yaitu teks cerita.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1 Kemampuan Literasi Membaca pada Kelas Eksperimen dengan menggunakan Media Buku Cerita Bergambar Digital Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa kelas III A pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 97,14, kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata (mean) N-Gain skor sebesar 0,9 merujuk kategori tinggi setelah diterapkannya media Buku Cerita Bergambar Digital. Seluruh siswa yang berjumlah 28 orang (100%) dinyatakan tuntas berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Cerita Bergambar Digital memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran literasi membaca, siswa tidak hanya mampu membaca teks cerita, tetapi juga memahami isi bacaan secara mendalam, menemukan ide pokok dan makna cerita, menganalisis isi teks, serta menuliskan dan menciptakan kembali teks cerita dengan baik.

Media buku cerita bergambar berbasis digital merupakan media yang dibutuhkan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Media buku cerita bergambar yang disajikan dengan cerita sederhana, gambar yang menarik dan jelas sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dalam membaca. Buku cerita bergambar berbasis digital juga memberikan pengalaman belajar yang baru, dan menyajikan materi secara konkret, sehingga materi dapat mudah dipahami (Syafitri, 2024).

Penerapan media buku cerita bergambar digital terbukti sangat efektif karena mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa secara

signifikan dibandingkan dengan dengan media konvensional atau buku cetak (Syafitri, 2024). Media ini memberi ruang lebih besar bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan membaca. Dengan demikian, media buku cerita bergambar digital sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

4.2.2 Kemampuan Literasi Membaca pada Kelas Kontrol dengan menggunakan Media Konvensional Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan.

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan literasi membaca siswa kelas III B pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata nilai posttest sebesar 77,77 kategori sedang dengan nilai rata-rata (mean) N-Gain skor sebesar 0,3 sedang. Nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 80. Dari total 27 siswa, sebanyak 11 siswa (40,74%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 16 siswa lainnya (59,26%) belum tuntas. Hasil ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran konvensional atau buku cetak pada kelas kontrol belum mampu menghasilkan capaian literasi membaca siswa secara optimal.

Definisi kemampuan literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan bentuk-bentuk bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan dihargai oleh individu. Secara umum siswa sangat dapat menggunakan kegiatan membaca dalam berbagai aktivitas, termasuk membaca untuk kesenangan, yang juga merupakan bagian dari kegiatan literasi membaca (Siti Habsari, 2021). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri

067248 Medan, bahwa literasi membaca merupakan kemampuan yang penting karena dengan keterampilan membaca dan menulis siswa dapat memahami, menafsirkan, serta menggunakan informasi secara kritis dan bermakna melalui kegiatan membaca. Pada siswa di kelas kontrol umumnya memiliki kemampuan membaca yang kurang.

Didukung dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa tanpa penggunaan media buku cerita bergambar, literasi membaca yang kurang efektif pada kelompok kontrol. Pembelajaran yang menggunakan media konvensional yang cenderung bersifat monoton dan kurang variatif atau kurang memanfaatkan media digital. Sehingga belum sepenuhnya mampu menarik minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca (Komang Edi Santoso dkk, 2024). Akibatnya, kemampuan literasi membaca siswa tidak berkembang secara optimal, Sebagian besar siswa belum mampu memahami makna bacaan, menentukan ide pokok, menafsirkan isi teks, dan menangkap pesan tersirat, karena masih kurangnya kemampuan literasi membaca siswa.

Hasil penelitian ini mengindikasikan adanya kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa lebih optimal. Sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menunjukkan bahwa media konvensional belum sepenuhnya mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca. Maka, diperlukan media yang lebih variatif salah satunya media buku cerita bergambar digital, yang berdasarkan hasil penelitian

pada kelas eksperimen terbukti sangat efektif dalam kemampuan literasi membaca pemahaman siswa.

4.2.3 Efektifitas Media Buku Cerita Bergambar Digital Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD 067248 Medan.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai antara 2 kelas, siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media buku cerita bergambar digital memperoleh rata-rata sebesar 97,14 kategori sangat tinggi, sedangkan siswa di kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional atau buku cetak hanya mencapai 77,77 kategori sedang. Perbedaan rata-rata ini menunjukkan bahwa penerapan media buku bergambar digital memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa dibandingkan dengan menggunakan media konvensional atau buku cetak.

Selain itu, hasil uji statistik menggunakan independent t-test menunjukkan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,00, yang berada di bawah ambang batas signifikansi 0,05. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta diperkuat oleh hasil Hasil N-Gain persen kelas eksperimen memperoleh interval mean sebesar 94% tafsiran sangat efektif sedangkan pada kelas kontrol hasil N-Gain persen memperoleh interval mean sebesar 27 % tafsiran tidak efektif. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar digital secara statistik sangat efektif pada kemampuan literasi membaca pemahaman siswa.

Salah satu manfaat utama dari buku cerita bergambar berbasis digital adalah interaktivitas yang lebih tinggi, pengguna dapat berpartisipasi aktif melalui fitur-

fitur seperti hyperlink, animasi, dan elemen navigasi non-linear. Media ini dapat meningkatkan kreativitas dan kolaborasi pengguna, terutama di lingkungan pendidikan (Safitri et al., 2025). Dalam penelitian ini, keunggulan tersebut tampak jelas pada proses pembelajaran di kelas eksperimen, di mana mampu menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman isi cerita, serta menyajikan informasi secara lebih jelas melalui perpaduan teks dan gambar, yang pada akhirnya sangat efektif pada kemampuan literasi membaca mereka.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar digital tersebut juga dinilai efektif dalam pemahaman literasi membaca siswa (Ardiana Primasari, 2022). Penggunaan media yang menarik siswa akan membantu siswa dalam memahami informasi, pemberian berbagai media teks atau bacaan akan membantu siswa mengasah kemampuan memahami mereka.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital sangat efektif dalam mendukung kemampuan literasi membaca siswa. Penerapan media ini mampu memberikan hasil belajar yang optimal serta mendorong minat dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca. Oleh karena itu, media Buku Cerita Bergambar Digital sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada keterampilan membaca.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kemampuan literasi membaca siswa kelas III A SD 067248 Medan yang belajar menggunakan media buku cerita bergambar digital menunjukkan hasil yang sangat baik. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 97,14 dengan kategori sangat tinggi, serta tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar digital mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa secara optimal.

Sementara itu, kemampuan literasi membaca siswa kelas III B SD 067248 Medan pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional menunjukkan hasil yang lebih rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 77,77 dengan kategori sedang, dan hanya 40,74% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media konvensional belum mampu menghasilkan capaian kemampuan literasi membaca siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil N-Gain persen, kelas eksperimen memperoleh mean 94% tafsiran sangat efektif, sedangkan kelas kontrol mean 27% tafsiran tidak efektif, pembelajaran pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $0,000 < 0,05$, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Maka, Media Buku Cerita Bergambar Digital sangat efektif terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas III .

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana digital yang dapat digunakan untuk melihat kemampuan membaca siswa salah satunya dengan menggunakan media buku cerita bergambar digital. Sehingga dengan adanya media flash card tersebut pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berjalan secara optimal.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar guna untuk membantu guru mengetahui kemampuan membaca siswa. Setelah itu, guru dapat mengevaluasi kemajuan belajar siswa dalam membaca khususnya mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih berperan aktif dalam membaca pada saat proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan membaca khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya mampu memahami efektifitas penggunaan media buku cerita bergambar digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman BP, Sabhayati Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, Y. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1.
- Agustina, A. N., Yuliasuti, R. A., Safitri, D., Syafruddin, S., & Alfiyanto, A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Pada Anak Paud Kasih Ibu. *Jurnal Indonesia Berdaya*, 4(2), 507–512. <https://doi.org/10.47679/ib.2023416>.
- Agustini, H., Nugraha, R. G., Hanifah, N., & Indonesia, U. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif*
- Ainun, S., & Putra, G. M. C. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Purwoyoso 04. *Fondatia*, 8(3), 575–592. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5099>.
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(4), 5573–5581.
- Andriyani Siti Komalasari. (2023). Edukasi Manfaat Literasi Membaca dan Menulis di SMK PGRI 3 BOGOR. *Pengabdian Masyarakat Uika Jaya*, 1(2), 82–92.
- Ani Rosidah, D. P. (2021). Kemampuan Literasi Membaca Dengan Menggunakan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 547–553.
- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, N. (2021). *Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia*. 01(01), 1–12.
- Antonia Karolina Eje, N. wayan S. (2024). Pelaksanaan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas VIII SMPN 1 SOA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 01(04), 10–17.
- Ardiana Primasari, M. T. H. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Buku Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Literasi Membaca Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 6224–6233. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Azira Ismedya Putri, & Ari Suriani. (2025). Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Journal Central Publisher*, 2(5), 2003–2010. <https://doi.org/10.60145/jcp.v2i5.438>.
- Baiq Hikmatul Maula Khalisa, Heri Hadi Saputra, M. H. (2025). Identifikasi Level Kemampuan Membaca Siswa Kelas Tinggi DI SDN 5 Montong Betok Kecamatan Montong Gading Kabupaten Lombok Timur Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(5), 112–118.
- Billa, Y. S., Rakimahwati, R., Mayar, F., & Yaswinda, Y. (2023). *Media Buku Cerita bergambar berbasis inkuiri untuk mengembangkan kreativitas anak*. 7(6), 7965–7976. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5727>
- Cahyani, K., Lailatun, M., Yova, N., & Wismento, M. (2024). *Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar*

Peserta Didik. 1(3), 76–85.

- Chandra, C., Rahman, R., Damaianti, V. S., & Syaodih, E. (2021). Krisis Kemampuan Membaca Lancar Anak Indonesia Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu, 5(2)*, 903–910. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.848>.
- Damhil. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PADA SISWA KELAS IV. 4*, 111–120.
- Dewayani, S., Subarna, R., & Setyowati, C. erni. (2021). Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2*.
- Dewi, K. S., Uswatun, D. A., Sutisnawati, A., & Sudarjat, A. (2022). *Analisis Pembentukan Karakter Gemar Membaca Siswa Menggunakan Buku Cerita Bergambar Wayang Sukuraga di Kelas Rendah. 6(5)*, 7664–7673.
- Dwi, D., & Alfin, J. (2023). Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media “Ciko Gemar Literasi” dalam Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal JIDeR, 3(6)*, 255–263. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.260>.
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(2)*, 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>.
- Elan, E., Sumardi, S., & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal Paud Agapedia, 6(1)*, 91–98. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51339>.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. 1(2)*.
- Fahrianur, Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., Ramadhan, I. Y., & Monica, R. (2023). *Journal of Student Research, 1(1)*, 102–113. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/958>.
- Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar, Januarga Ramli, M. odi. (2024). *Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dsar. 15(2)*, 211–222.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 8(1)*, 466–467. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Faizah, N., & Imamah, I. (2023). Efektifitas Media Buku Cerita untuk Menambah Kosakata Anak Usia Dini di Kota Jepara. *Journal of Education Research, 4(2)*, 549–555. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.186>.
- Fauzan. (2019). *Modul Pelatihan untuk Guru Pendidikan Agama Islam (PAI): Islam & Moderasi Keberagamaan.8*.
- Fitri, F. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(6)*, 6330–6338.
- Fitri, N. D. (2020). Pengembangan Media Buku Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan [Development of Flipbook

- Digital Book Media to Improve Beginning Reading Ability in Group A Children of AI-. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 471–482.
- Gusmayanti, E., & Ayriza, Y. (2023). Analisis Picture Storybook dalam Meningkatkan Kemampuan Theory of Mind Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 58–75. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2726>.
- Handayani, S. (2020). Budaya Literasi Melalui Gesigeli (Gerakan Siswa Gemar Literasi). Workshop Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SHes: Conference Series. 1037-1043*. 3(4), 1037–1043. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>.
- Hardani, Helmina Andriani, J. U., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Ibrohim, B. (2020). *BUDAYA LITERASI DI SEKOLAH DASAR Various Reading Activities to Trigger Literacy Culture In Primary School Students*. 12(01), 41–54.
- Inayah, A., Annisak, F., Ananda, P., & Tanjung, R. R. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi Dengan Menggunakan Metode PQ4R (Preview , Question , Read , Reflect , Recite , Review)*. 1(3).
- Juli, V. N., Nainggolan, R., Nababan, R. D., Lorenza, S., Sianturi, J., William, J., Ps, I., Baru, K., Percut, K., Tuan, S., Serdang, K. D., & Utara, S. (2024). *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Literasi Membaca Buku di Sd Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan Kepala sekolah SD Yayasan Duta Harapan Bukit Sion bertanggung jawab langsung dalam dipengaruhi oleh beberapa faktor yang kompleks . Pertama , ketersediaan sumber daya dan*. 3.
- Kamaliah, K., & Syamsuyurnita, S. (2025). Efektivitas Strategi Pembelajaran Direct Reading Thinking Activity (DRTA) terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa SD Muslim Suksa Thailand. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 218–225. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.4139>.
- Kania, L., Puji, R., Ismaya, N. A., & Ulfa, U. (2020). Hubungan Mutu Pelayanan Dengan Minat Kunjungan Ulang Pasien Rawat Inap RS BHINEKA BAKTI HUSADA. *Edu Masda Journal*, 4(2).
- Komang Edi Santoso, Ni Nyoman Karmini, N. R. (2024). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA KELAS II DI SEKOLAH DASAR NEGERI 2 TEGALLINGGAH KECAMATAN*. 8, 189–198.
- Leni Marlina, H. S. (2020). *KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM KEMAMPUAN*. 1274–1283.
- Lestari, F. D., & Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufon, P. M. P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Basicedu*, 5(6), 5087–5099.
- Lestari, S. N. (2023). *EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN*. 1(2), 18–32.
- Maharani, R., Ali, M., & Miranda, D. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak 5-6 Tahun. *JPPK Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(2007), 783–790. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i4.78641>.
- Mawaddah. (2024). *Literasi membaca dan menulis serta pembelajarannya pada anak usia dini*. 4, 15–22. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2210>
- Mekalungi, N., Markhamah, Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1215–1224. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1788>.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>.
- Murti, Z., Sari, H. R., Sejarah, P., Silampari, U. P., Guru, P., Dasar, S., & Silampari, U. P. (2025). *Fungsi Media Visual Dan Audio Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Abad 21*. 3(1), 1–10.
- Muthi, I. (2025). *Efektivitas Pemanfaatan Cerita Anak Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa SD Kelas Rendah*.
- Nadra Amalia, A. S. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Membaca Bahasa Indonesia Yang Berkemajuan*. 2–3.
- Nur Arifin. (2020). *As- Syar ' i : Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*. 2, 204–219. <https://doi.org/10.47476/as.v2i2.128>.
- Pratiwi, V. U., & Suwandi, S. (2020). *Local Wisdom in the Picture Storybook for Elementary School Students in Sukoharjo Regency*. 1262–1271. *BENAR* (2)
- Purnomo, F. S. (2022). *TEORI BELAJAR BRUNER DAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN*. 9(1), 46–50.
- Putra, N., Leban, C., Akhwan, M. E., Tanggela, H. N., More, M. T., Anyi, P. C., Mega, E., & Rohi, W. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Gerakan Literasi di UPTD SMP Negeri 5 Kupang*. 5(1). <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i1.1198>.
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>.
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). *Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca*. 8(3), 1192–1199. *BENAR* <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>.
- Rahma, N., Alimuddin, H., & Ramadhany, N. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SD NEGERI 18 TUMAMPUA I. 03, 35–43.
- Ramadhani, A. V., Wihelmina, Y., & Putri, D. M. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SD*. 18.
- Rejeki, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Dengan Menggunakan

- Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). 3(3), 2232–2237.
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>.
- Rohayati, E. B. (2022). *Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan*. 08(September), 1715–1724.
- Rokmana, Endah Noor Fitri, Dian Fixri Andini, Misnawati Misnawati, Alifiah Nurachmana, Ibnu Yustiya Ramadhan, & Syarah Veniaty. (2023). Indeks Aktivitas Literasi Membaca Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan Dan Kebudayaan Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2019 34 Provinsi. *Journal of Student Research*, 1(1), 129–140.
- Safitri, N., Rusmayadi, R., Syamsuardi, S., Herlina, H., Suardi, S., & Herman, H. (2025). Pemanfaatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 284–399. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1052>.
- Saleh, M. S., & Azis, I. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN*. EUREKA MEDIA AKSARA. 7.
- Sanga, L. D. . & W. Y. (2023). 8067-Article Text-30786-2-10-20231011. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (Snistek)*, 5(September), 84.
- Saragih, D. U., Sianturi, S., Sitanggang, V. M., & Lubis, F. (2024). Penggunaan Buku Bergambar Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Membaca Cepat Pada Anak. *Multidisiplin Inovatif*, 8(5), 93–101.
- Sephiana, R. S., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Analisis buku cerita digital sebagai media penanaman nilai moral spiritual anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 2(1), 195.
- Serina, M., Faradiba, Y., & Niken Pratiwi. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Digital KUPIN untuk Menstimulasi Perilaku Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 12. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.781>.
- Setyawan, D. A. (2021). Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Uji Homogenitas Data dengan SPSS. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Setyawan, SKM., M. (2021). Hipotesis Dan Variabel Penelitian. In *Tahta Media Group*.
- Shufairo, S., Fazza, M., & Attalina, S. N. C. (2024). Implementasi Model Pembelajaran PJBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 MI I'Anatush Shibyan. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 1926–1937.
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belintang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–

175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>.
 Silvi ayu, H. M. (2025). *This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license Implementasi Teknik Membaca Read Aloud Menggunakan Media Pembelajaran Buku Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Corresponding Author*. 2(3), 3412–3417. <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>.
- Siti Habsari Pratiwi. (2021). Upa ya Meningkatkan Literasi Membaca di Masa Pandemi Melalui Kegiatan Seminggu SeBuku. 3, 167–186.
- Sukagalih. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 01(02), 49–56.
- Suparlan. (2021). *KETRAMPILAN MEMBACA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD / MI*. 5, 1–12.
- Syafitri, Y. N. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran: Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 9901–9915. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/19736>.
- Syafrida Hafni Sahir. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN*. 34.
- Syahidin, S. (2020). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Sekolah. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 373–381. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i3.163>.
- Syawaluddin, A. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM. 18.
- Tania Salsabila, Fadilla Andina, T. H. (2025). *Jurnal mudabbir*. 5(Mi), 766–778.
- Trimansyah, B. (2019). Model Pembelajaran Literasi Untuk Pembaca Awal. In *Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Utamingtyas, S., & Pd, M. (2024). MANFAAT MEDIA CERITA BERGAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke SD-An*, 10, 93–100.
- Wahyu Mardaning Hardiyanti, A. S. (2022). PENERAPAN JURNAL PEMBIASAAN LITERASI MEMBACA DI SMP NEGERI 1 MOJOGEDANG, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Literasi*, 6.
- Widiada, I. K., & Setiawan, H. (2022). *Profil Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas III SDN 2 Kuta*. 7.
- Widyaningrum Febrianti, Lilik Binti Mirnawati, M. N. F. (2023). Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Mengikuti Program Literasi Reading Comprehension Skills Of IV Grade Elementary School Students In Participating In The Literacy Program. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 119–127.
- Zahroh, N. F., & Kirani, E. D. (2024). *Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Mahasiswa PBSI*. 6(2), 1044–1053.
- Zalukhu, B. S., Putra, R., Zalukhu, S., Informasi, T., & Nias, U. (2024). *Analisis rendahnya minat baca dan gerakan literasi sekolah*. 01(November), 1–6.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR DEEP LEARNING KELAS EKSPERIMEN

IDENTITAS	
Penyusun	Sindi Prysilya
Sekolah	SD Negeri 067248 Medan
Tahun Pelajaran	2026
Semester/Kelas	II/A
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas/ Fase Capaian	III/B
Bab	Teks Cerita
Elemen	Membaca
Alokasi Waktu	2 x 35 Menit
A. Identifikasi	
Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan Awal: Siswa sudah mampu membaca kata dan kalimat dasar, namun belum terbiasa menggunakan media buku cerita bergambar digital sebagai sumber bacaan utama. 2. Minat Belajar: Siswa memiliki ketertarikan tinggi pada cerita visual, tokoh lucu, dan cerita pendek, serta cenderung lebih fokus pada bacaan dengan gambar menarik dan warna cerah. 3. Kebutuhan Belajar: <ol style="list-style-type: none"> a. Pembelajaran yang Bermakna (Meaningful Learning): Diperlukan agar peserta didik menghubungkan pengalaman membaca dengan media digital untuk mengidentifikasi tokoh, alur, dan pesan moral dalam kehidupan sehari-hari. b. Pembelajaran yang Menyenangkan (Joyful Learning): Diperlukan media digital yang interaktif, warna-warni, dan mudah diakses agar peserta didik termotivasi dan berani mencoba. c. Pembelajaran yang Penuh Kesadaran (Mindful Learning): Diperlukan untuk mengelola perhatian dan fokus siswa saat membaca teks digital agar benar-benar menjadi alat literasi, bukan sekadar tontonan.
Materi Pelajaran	<p>Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dalam mencakup bab ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami Isi Cerita: Peserta didik mengamati cerita digital, mengenali kosakata kunci, tokoh, dan peristiwa melalui bantuan ilustrasi digital.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengidentifikasi Masalah: Siswa menemukan permasalahan tokoh utama berdasarkan teks dan gambar pada media digital. 3. Mengumpulkan Informasi: Membaca kembali secara berkelompok atau mandiri untuk memperkuat pemahaman alur cerita. 4. Menemukan Masalah Penyelesaian: Melatih penalaran kritis dan kreativitas dalam menyusun penyelesaian masalah berdasarkan inkuiri PBL. 5. Menyimpulkan Isi Cerita: Siswa membuat kesimpulan singkat mencakup tokoh, masalah, alur, dan pesan moral agar lebih mudah mengingat urutan cerita.
Dimensi Lulusan	Profil
	Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran <input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME <input type="checkbox"/> DPL2 Kewargaan <input checked="" type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis <input checked="" type="checkbox"/> DPL4 Kreativitas <input checked="" type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi <input checked="" type="checkbox"/> DPL6 Kemandirian <input type="checkbox"/> DPL7 Kesehatan <input checked="" type="checkbox"/> DPL8 Komunikasi
B. Desain Pembelajaran	
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami ide pokok suatu informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan); dan memahami isi teks sastra berbentuk teks aural.
Lintas Disiplin Ilmu	Bahasa Indonesia (Disiplin Utama) <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami unsur cerita (tokoh, latar, alur). 2. Menemukan masalah dan solusi dalam cerita. 3. Menyimpulkan isi teks dan menceritakan kembali. 4. Menjawab pertanyaan literal, inferensial, dan evaluatif. 5. Fondasi literasi membaca melalui kegiatan PBL.
Tujuan Pembelajaran	Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu membaca dan memahami isi teks cerita bergambar digital dengan tepat. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur cerita, menjawab pertanyaan dengan runtut, dan menyimpulkan informasi penting menggunakan bahasa sendiri.

	3. Peserta didik mampu menunjukkan sikap percaya diri, kerja sama, dan kemampuan bernalar kritis dalam kegiatan berbasis masalah (PBL).
Topik Pembelajaran	"Pemahaman Teks Cerita Melalui Media Buku Cerita Bergambar Digital".
Praktik Pedagogis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan: Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning). 2. Model Pembelajaran: Problem Based Learning (PBL). 3. Metode Pembelajaran: Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan penugasan.
Kemitraan Pembelajaran	<p>Kemitraan dilakukan untuk mendukung proses literasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemitraan Guru – Siswa: Guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai penemu konsep cerita. 2. Kemitraan Siswa – Siswa: Kolaborasi dalam kelompok untuk memecahkan masalah cerita. 3. Kemitraan Sekolah – Orang Tua: Pendampingan membaca lanjutan di rumah atau melalui perpustakaan sekolah. 4. Kemitraan dengan Teknologi: Menggunakan media buku cerita digital yang relevan dan edukatif.
Lingkungan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkungan Fisik: Kelas kondusif, ketersediaan proyektor untuk menampilkan buku digital (Flipbook/Pdf), dan tempat duduk fleksibel. 2. Lingkungan Sosial: Mendorong kerja sama, komunikasi, dan saling menghargai perbedaan pendapat. 3. Lingkungan Akademik: Guru menyediakan pertanyaan pemantik dan stimulus literasi serta ruang refleksi.
Pemanfaatan Digital	Guru menyiapkan dan menyajikan media buku cerita bergambar digital atau Flipbook menggunakan perangkat proyektor untuk mendukung kemampuan literasi membaca siswa.
C. PENGALAMAN BELAJAR	
Langkah-Langkah Pembelajaran:	
KEGIATAN AWAL (5 - 10 Menit)	<p>Apersepsi dan Motivasi (5 – 10 Menit)</p> <p>Prinsip: Berkesadaran (Mindful), Menggembirakan (Joyful)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. (Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME).


	<ol style="list-style-type: none"> 2. Ice Breaking: Guru melakukan permainan "Tebak Hewan" di layar proyektor untuk memfokuskan perhatian siswa. (Mindful) 3. Apersepsi: Guru menampilkan sampul digital "Singa si Raja dan Kelinci Cerdik" melalui proyektor. 4. Guru memberikan pertanyaan pemantik: <ol style="list-style-type: none"> a. "Apa yang kalian lihat pada gambar ini?" b. "Mengapa Singa terlihat marah dan Kelinci terlihat tenang di depan sumur?" 5. Siswa menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru. (Penalaran Kritis) 6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik.
<p>KEGIATAN INTI (50 Menit)</p>	<p>Memahami (Prinsip Pembelajaran Berkesadaran & Bermakna)</p> <p>Sintaks 1: Orientasi Siswa pada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Menampilkan Media: Guru menampilkan halaman demi halaman buku cerita digital melalui proyektor. 8. Membaca Buku Digital: Guru membacakan teks dengan suara lantang, sementara siswa menyimak visualisasi gerakan karakter pada layar (Mindful) 9. Masalah yang Diajukan: Guru memberikan tantangan: <ol style="list-style-type: none"> a. "Bagaimana cara kita membuktikan bahwa Kelinci benar-benar cerdas?" b. Apa masalah utama yang membuat semua hewan di hutan merasa takut?" 10. Siswa mengidentifikasi hal-hal yang membingungkan atau menarik dari gambar digital tersebut. (Penalaran Kritis). <p>Mengaplikasi (Prinsip Pembelajaran Berkesadaran dan Menggembirakan)</p> <p>Sintaks 2: Mengorganisasi Siswa untuk Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Guru menjelaskan bahwa setiap siswa akan bekerja secara individu sebagai "Detektif Cerita Digital". 12. Guru membagikan LKPD individu berupa soal essay yang dirancang untuk melengkapi informasi dari media digital. 13. Guru menjelaskan tata cara pengerjaan: siswa harus mengamati detail gambar dan teks yang ditayangkan di proyektor untuk menjawab soal.

	<p>Mengaplikasi (Prinsip Pembelajaran Memahami & Bermakna)</p> <p>Sintaks 3: Membimbing Penyelidikan Individu</p> <p>14. Guru menayangkan ulang bagian-bagian penting dalam buku digital (misal: saat Kelinci berbicara dengan Singa di depan sumur).</p> <p>15. Eksplorasi Mendalam: Siswa secara mandiri menganalisis watak tokoh, latar, dan konflik berdasarkan apa yang mereka lihat di layar proyektor (Bermakna).</p> <p>16. Guru berkeliling memberikan pertanyaan pemandu: <i>"Perhatikan ekspresi Singa saat melihat ke dalam sumur di layar. Apa yang dia lihat? Benarkah itu musuhnya?"</i>.</p> <p>Mengaplikasi (Prinsip Pembelajaran Bermakna dan Menggembirakan)</p> <p>Sintaks 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil (Tugas Individu Essay)</p> <p>17. Pengerjaan Soal Essay: Siswa mengerjakan soal evaluasi literasi secara mandiri (Kemandirian) berupa: Ide pokok dari cerita yang dilihat proyektor, urutan peristiwa (alur), watak tokoh Singa dan Kelinci berdasarkan bukti gambar dan teks yang ditayangkan, kesimpulan akhir dan pesan moral dari cerita ini.</p> <p>18. Presentasi: Beberapa siswa diminta menyajikan jawaban mereka di depan kelas sambil menunjuk bagian gambar di layar proyektor yang mendukung jawaban mereka. (Joyful)</p> <p>Merefleksi (Prinsip Pembelajaran Bermakna)</p> <p>Sintaks 5 Analisis & Evaluasi Proses Pembelajaran:</p> <p>19. Guru melakukan penguatan materi dan memperbaiki konsep yang kurang tepat mengenai ide pokok dan unsur intrinsik.</p> <p>20. Refleksi: Siswa menjawab pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. <i>"Apakah gambar digital tadi membantumu membayangkan situasi di sumur?"</i> b. <i>"Bagian cerita mana yang paling sulit kamu jelaskan?"</i>.
<p>KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)</p>	<p>21. Guru memberikan umpan balik umum dan apresiasi atas kemandirian siswa dalam menganalisis media digital.</p> <p>22. Guru bersama siswa merangkum strategi membaca: menemukan tokoh, alur, dan pesan moral.</p> <p>23. Guru memberikan motivasi untuk terus gemar membaca, baik buku cetak maupun digital.</p>


	24. Kelas ditutup dengan doa dan salam penutup. (Keimanan dan Ketakwaannya kepada Tuhan YME).
ASESMEN PEMBELAJARAN	
Bentuk Asesmen	Penilaian Kognitif, Penilaian Afektif dan Penilaian Psikomotorik.
Tujuan	Memantau proses pembelajaran dan memberikan umpan balik secara terus menerus.



Wali Kelas III A


Rini Fadlina Siregar, S.Pd

Mahasiswa Riset


Sindi Prysilya

Npm: 2202090140

Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR DEEP LEARNING KELAS KONTROL

IDENTITAS	
Penyusun	Sindi Prysilya
Sekolah	SD Negeri 067248 Medan
Tahun Pelajaran	2026
Semester/Kelas	II/B
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas/ Fase Capaian	III/B
Bab	Teks Cerita
Elemen	Membaca
Alokasi Waktu	2 x 35 Menit
D. Identifikasi	
Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan Awal: Siswa sudah mampu membaca kata dan kalimat dasar. Siswa lebih terbiasa dengan interaksi langsung melalui teks fisik (buku cetak) daripada media digital. 2. Minat Belajar: Siswa memiliki ketertarikan tinggi pada cerita visual, tokoh lucu, dan cerita pendek. Fokus siswa meningkat pada bacaan dengan gambar cetak yang menarik dan berwarna cerah. 3. Kebutuhan Belajar: <ol style="list-style-type: none"> a. Pembelajaran Bermakna (Meaningful): Menghubungkan pengalaman membaca buku cetak dengan identifikasi tokoh, alur, dan pesan moral dalam kehidupan nyata. b. Pembelajaran Menyenangkan (Joyful): Menggunakan buku cerita fisik yang interaktif (misal: <i>pop-up book</i> atau kartu gambar) agar siswa merasa nyaman dan termotivasi. c. Pembelajaran Penuh Kesadaran (Mindful): Melatih fokus indra penglihatan dan sentuhan pada buku cetak agar benar-benar menjadi alat literasi yang mendalam.
Materi Pelajaran	<p>Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dalam mencakup bab ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami isi cerita melalui teks dan gambar cetak. 2. Mengidentifikasi masalah tokoh utama berdasarkan narasi di buku. 3. Menyimpulkan informasi penting menggunakan bahasa sendiri.

Dimensi Lulusan	Profil	Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran <input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME <input type="checkbox"/> DPL2 Kewargaan <input checked="" type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis <input checked="" type="checkbox"/> DPL4 Kreativitas <input type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi <input checked="" type="checkbox"/> DPL6 Kemandirian <input type="checkbox"/> DPL7 Kesehatan <input type="checkbox"/> DPL8 Komunikasi
E. Desain Pembelajaran		
Capaian Pembelajaran		Peserta didik mampu memahami ide pokok suatu informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan); dan memahami isi teks sastra berbentuk teks aural.
Lintas Disiplin Ilmu		Bahasa Indonesia (Disiplin Utama) 1. Memahami unsur cerita seperti tokoh, latar, dan alur melalui buku cetak. 2. Menemukan masalah dan mencari solusi dalam cerita. 3. Menyimpulkan isi teks dan menceritakan kembali secara lisan maupun tulis. 4. Menjawab pertanyaan literasi pada tingkat literal, inferensial, dan evaluatif. 5. Membangun fondasi literasi membaca yang kuat melalui kegiatan berbasis masalah (PBL).
Tujuan Pembelajaran		Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu: 1. Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu membaca dan memahami isi teks cerita dalam buku cetak dengan tepat. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur cerita yang meliputi tokoh, latar, alur, konflik, dan pesan moral. 3. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita dengan runtut dan benar. 4. Peserta didik mampu menyimpulkan informasi penting dari cerita menggunakan bahasa sendiri. 5. Peserta didik menunjukkan sikap percaya diri dan kemampuan bernalar kritis dalam kegiatan berbasis masalah.
Topik Pembelajaran		"Pemahaman Teks Cerita Melalui Media Buku Cerita Cetak/Konvensional".
Praktik Pedagogis		4. Pendekatan: Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning).

	<p>5. Model Pembelajaran: Problem Based Learning (PBL).</p> <p>6. Metode Pembelajaran: Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan penugasan.</p>
Kemitraan Pembelajaran	<p>Kemitraan dilakukan untuk mendukung proses literasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru – Siswa: Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa berperan sebagai penemu konsep cerita. 2. Siswa – Siswa: Melakukan kolaborasi dalam kelompok untuk memecahkan masalah dalam cerita. 3. Sekolah – Orang Tua: Orang tua diminta mendampingi membaca lanjutan di rumah atau memanfaatkan perpustakaan sekolah sebagai sumber literasi. 4. Kemitraan dengan Teks: Menggunakan buku cerita cetak yang relevan dan edukatif sebagai sumber belajar utama.
Lingkungan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkungan Fisik: Ruang kelas yang kondusif dengan pengaturan tempat duduk yang fleksibel untuk memudahkan diskusi kelompok. 2. Lingkungan Sosial: Menciptakan suasana yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan saling menghargai perbedaan pendapat. 3. Lingkungan Akademik: Guru menyediakan pertanyaan pemantik yang menantang, memberikan stimulus literasi, dan menyediakan ruang refleksi bagi siswa.
Pemanfaatan Digital	Fokus utama literasi siswa tetap pada penggunaan media konvensional atau buku cetak.
F. PENGALAMAN BELAJAR	
Langkah-Langkah Pembelajaran:	
KEGIATAN AWAL (5 - 10 Menit)	<p>Apersepsi dan Motivasi (5 – 10 Menit)</p> <p>Prinsip: Berkesadaran (Mindful), Bermakna (Meaningful)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. (Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME) 2. Ice Breaking: Guru mengajak siswa melakukan "Tepuk Semangat" untuk mengelola fokus perhatian (Mindful Learning). 3. Pertanyaan Pemantik. Guru bertanya: <ol style="list-style-type: none"> a. <i>"Pernahkah kalian mendengar cerita tentang hewan yang kecil tapi bisa mengalahkan hewan besar?"</i>

	<p>b. <i>Mengapa penting mengetahui watak tokoh dalam cerita?"</i></p> <p>4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik.</p>
<p>KEGIATAN INTI (50 Menit)</p>	<p>Memahami (Prinsip Pembelajaran Berkesadaran)</p> <p>Sintaks 1: Orientasi Siswa pada Masalah</p> <p>5. Guru membacakan teks "Singa si Raja dan Kelinci Cerdik" dengan suara lantang dan ekspresif.</p> <p>6. Siswa menyimak tanpa memegang teks agar fokus pada indra pendengaran. (<i>Mindful</i>)</p> <p>7. Identifikasi Masalah: Guru memberikan pertanyaan pemantik: <i>"Bagaimana cara memahami isi cerita agar kita bisa menemukan pesan moralnya dengan tepat?"</i></p> <p>8. Siswa mengidentifikasi hal-hal yang membingungkan dari cerita yang didengar melalui buku cetak. (<i>Penalaran Kritis</i>)</p>
	<p>Mengaplikasi (Prinsip Pembelajaran Berkesadaran dan Menggembirakan)</p> <p>Sintaks 2: Mengorganisasi Siswa untuk Belajar</p> <p>9. Guru membagikan salinan teks cetak dan lembar kerja kepada setiap individu.</p> <p>10. Guru menjelaskan instruksi pengerjaan: siswa harus membaca mandiri untuk menemukan informasi penting seperti tokoh, alur, dan konflik.</p> <p>11. Guru memotivasi siswa untuk menjadi "Detektif Cerita" yang bekerja secara mandiri.</p>
	<p>Mengaplikasi (Prinsip Pembelajaran Berkesadaran)</p> <p>Sintaks 3: Membimbing Penyelidikan Individu</p> <p>12. Siswa membaca kembali teks secara mendalam halaman demi halaman.</p> <p>13. Siswa secara individu mencatat tokoh, latar, alur, konflik, dan peristiwa penting pada lembar kerja masing-masing.</p> <p>14. Guru berkeliling memberikan pertanyaan pemandu individu: <i>"Apa masalah yang dihadapi kelinci? Mengapa singa percaya pada bayangannya sendiri?"</i></p>
	<p>Mengaplikasi (Prinsip Pembelajaran Bermakna dan Menggembirakan)</p> <p>Sintaks 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil (Tugas Individu Essay)</p> <p>15. Siswa mengerjakan Evaluasi Akhir berupa Soal Pemahaman Cerita (Essay) secara mandiri. (<i>Kemandirian</i>).</p>


	16. Beberapa siswa yang telah selesai mengumpulkan soal essay dan membacakan hasil tulisannya di depan kelas mengenai: ide pokok dari cerita, alur cerita, watak tokoh singa dan kelinci, konflik utama yang terjadi, pesan moral atau kesimpulan yang dapat diambil dari cerita tersebut, untuk mendapatkan apresiasi.
	Merefleksi (Prinsip Pembelajaran Bermakna dan Menggembirakan) Sintaks 5 (Analisis & Evaluasi Proses Pembelajaran): 17. Guru memberikan penguatan materi tentang strategi menemukan ide pokok dan memahami pesan tersirat dalam cerita. 18. Guru memberikan umpan balik dan apresiasi atas kemandirian siswa dalam mengerjakan soal (Kemandirian).
KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)	Merefleksi (Prinsip Pembelajaran Bermakna) 19. Guru memberikan pertanyaan pemahaman cerita untuk evaluasi akhir berupa: " <i>Bagian mana dari cerita yang paling sulit dituliskan kembali?</i> " 20. Guru memberikan motivasi untuk terus gemar membaca, baik buku cetak maupun digital. 21. Guru menutup kelas dengan doa dan motivasi membaca di rumah. (Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME)
ASESMEN PEMBELAJARAN	
Bentuk Asesmen	Penilaian Kognitif, Penilaian Afektif dan Penilaian Psikomotorik.
Tujuan	Memantau proses pembelajaran dan memberikan umpan balik secara terus menerus.



Wali Kelas III B


Supriani, S.Pd

Mahasiswa Riset


Sindi Prisylya

Npm: 2202090140

Lampiran 3 Instrumen Penilaian

SOAL INSTRUMEN PENILAIAN ESSAY

Nama :

Kelas :

Teks Cerita

“Singa si Raja dan Kelinci yang Cerdik”

Di sebuah hutan yang luas dan rimbun, hiduplah seekor singa besar bernama Raja. Tubuhnya kuat, suaranya menggelegar, dan giginya tajam membuat semua hewan takut padanya. Setiap kali ia berjalan melintasi hutan, para hewan bersembunyi di balik pepohonan. Raja selalu membanggakan diri dan berkata, “Aku yang paling kuat di hutan ini! Tidak ada yang bisa mengalahkanku!” Ucapan itu membuat hewan-hewan hanya bisa diam ketakutan, meskipun beberapa dari mereka sebenarnya tidak suka dengan sikap sombong Raja.

Di sisi lain hutan, tinggal seekor kelinci kecil bernama Kiki. Walaupun tubuhnya mungil, Kiki terkenal sebagai hewan yang pintar dan bijaksana. Suatu hari, Raja marah besar karena ia lapar dan tidak menemukan mangsa. Dengan suara keras ia mengancam akan memangsa siapa saja yang ditemuinya. Hewan-hewan ketakutan dan berkumpul untuk mencari solusi. Mereka akhirnya meminta bantuan Kiki untuk menenangkan Raja. Setelah berpikir sejenak, Kiki menemui Raja dan berkata bahwa ada singa lain yang ingin merebut kekuasaannya di hutan.

Dengan hati penuh penasaran dan amarah, Raja mengikuti Kiki menuju sebuah sumur tua yang ada di tengah hutan. Kiki meminta Raja melihat ke dalam sumur untuk melihat “singa lain” tersebut. Ketika Raja melihat bayangan dirinya sendiri di dalam air, ia mengira itu benar-benar singa lain yang menantangnya. Merasa tertantang, tanpa berpikir panjang ia langsung melompat masuk ke dalam sumur. Raja akhirnya basah kuyup dan tidak dapat keluar dengan mudah. Hewan-hewan tertawa kecil melihat tingkahnya, sementara Raja merasa malu. Saat itu juga ia menyadari bahwa kesombongannya hanya membuat dirinya rugi dan bertekad untuk tidak sombong lagi.

1. Tuliskan ide pokok paragraf pertama pada teks “Singa dan Kelinci yang Bijak”?

(C3-Mengaplikasi)

2. Apa ide pokok paragraf kedua dalam cerita tersebut? (C3-Mengaplikasi)
3. Tuliskan ide pokok paragraf ketiga dari bacaan di atas? (C3-Mengaplikasi)
4. Menurutmu, apa ide pokok keseluruhan teks “Singa dan Kelinci yang Bijak”?

(C3-Mengaplikasi)

5. Tuliskan ringkasan paragraf pertama dengan menggunakan kalimatmu sendiri!
(C4-Menganalisis)
6. Tuliskan ringkasan paragraf kedua dari teks tersebut! (C4-Menganalisis)
7. Tuliskan ringkasan paragraf ketiga secara singkat dan jelas! (C4-Menganalisis)
8. Buatlah ringkasan isi cerita “Singa dan Kelinci yang Bijak” dalam 3–4 kalimat!
(C4-Menganalisis)
9. Sebutkan urutan peristiwa yang terjadi dalam cerita dari awal sampai akhir!
(C5- Mengevaluasi)
10. Peristiwa apa yang terjadi setelah hewan-hewan meminta bantuan Kiki? (C5-
Mengevaluasi)
11. Peristiwa apa yang menjadi penyebab Raja merasa malu pada akhir cerita? (C5-
Mengevaluasi)
12. Mengapa peristiwa Raja melompat ke sumur dapat disebut sebagai puncak
cerita? (C5- Mengevaluasi)
13. Mengapa hewan-hewan memilih Kiki si kelinci untuk membantu menghadapi
Raja? (C6- Mencipta)
14. Menurut pendapatmu, apa kesalahan Raja dalam cerita tersebut? (C6- Mencipta)
15. Jika kamu menjadi Raja, sikap apa yang seharusnya kamu lakukan agar tidak
mengalami kejadian seperti dalam cerita? (C6- Mencipta)

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Kognitif

Penilaian kognitif ini disusun untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Kisi-kisi soal berbentuk pilihan ganda yang disajikan di bawah ini menjadi acuan dalam penyusunan soal evaluasi akhir pembelajaran, sehingga dapat menggambarkan pencapaian kompetensi peserta didik.

Kisi – Kisi Esay

No	Indikator Kemampuan Membaca	Butir Soal	Bentuk Tes	Ranah Kognitif (Butir Soal)						Σ	Skor Maks
				C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1.	Menentukan ide pokok bacaan dengan tepat.	Tuliskan ide pokok paragraf pertama pada teks “Singa si Raja dan Kelinci yang Cerdik”?	Essay			1				4	5
		Apa ide pokok paragraf kedua dalam cerita tersebut?				2			5		
		Tuliskan ide pokok paragraf ketiga dari bacaan di atas?				3			5		
		Menurutmu, apa ide pokok keseluruhan teks “Singa si Raja dan Kelinci yang Cerdik”?				4			5		

2.	Menuliskan kembali isi bacaan.	Tuliskan ringkasan paragraf pertama dengan menggunakan kalimatmu sendiri!	Essay				5			4	5
		Tuliskan ringkasan paragraf kedua dari teks tersebut!					6				5
		Tuliskan ringkasan paragraf ketiga secara singkat dan jelas!					7				5
		Buatlah ringkasan isi cerita “Singa si Raja dan Kelinci yang Cerdik” dalam 3–4 kalimat!					8				5
3.	Menceritakan kembali isi bacaan.	Sebutkan urutan peristiwa yang terjadi dalam cerita dari awal sampai akhir!	Essay				9			4	5
		Peristiwa apa yang terjadi setelah hewan-hewan meminta bantuan Kiki?					10				5
		Peristiwa apa yang menjadi penyebab					11				5

**RUBRIK PENILAIAN INDIKATOR KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN**

No	Indikator Pemahaman Konsep	Butir Soal	Kunci Jawaban	Rentang Skor	Deskripsi Jawaban	
1.	Menentukan ide pokok bacaan dengan tepat.	Tuliskan ide pokok paragraf pertama pada teks “Singa dan Kelinci yang Bijak”?	Ide pokok paragraf pertama adalah Raja merupakan seekor singa yang sombong dan ditakuti oleh semua hewan di hutan karena	5	Ide pokok sangat tepat , mewakili seluruh isi paragraf/teks, ditulis dengan bahasa sendiri dan jelas.	
			kekuatan dan sifatnya yang suka memanggakan diri. Hal ini terlihat dari sikap Raja yang selalu mengatakan	4	Ide pokok tepat tetapi kurang lengkap atau kurang mewakili keseluruhan isi.	
			bahwa dirinya paling kuat sehingga membuat	3	Ide pokok cukup tepat namun masih	

			hewan lain merasa takut.		terlalu umum.	
				2	Ide pokok kurang sesuai, hanya menyebutkan sebagian kecil isi bacaan.	
				1	Ide pokok tidak sesuai dengan isi bacaan.	
				0	Siswa tidak menjawab.	
		Apa ide pokok paragraf kedua dalam cerita tersebut?	Ide pokok paragraf kedua adalah hewan-hewan merasa ketakutan karena Raja marah dan mengancam, sehingga mereka	5	Ide pokok sangat tepat, mewakili seluruh isi paragraf/teks, ditulis dengan bahasa sendiri dan jelas.	

			meminta bantuan Kiki si kelinci yang dikenal pintar untuk menghadapi masalah tersebut. Paragraf ini menekankan peran Kiki sebagai penolong.	4	Ide pokok tepat tetapi kurang lengkap atau kurang mewakili keseluruhan isi.	
				3	Ide pokok cukup tepat namun masih terlalu umum.	
				2	Ide pokok kurang sesuai, hanya menyebutkan sebagian kecil isi bacaan.	
				1	Ide pokok tidak sesuai dengan isi bacaan.	

				0	Siswa tidak menjawab.
		Tuliskan ide pokok paragraf ketiga dari bacaan di atas?	Ide pokok paragraf ketiga adalah Raja tertipu oleh bayangannya sendiri di dalam sumur dan akhirnya merasa malu serta menyadari kesalahannya akibat sifat sombong Paragraf ini menunjukkan akibat dari kesombongan Raja.	5	Ide pokok sangat tepat , mewakili seluruh isi paragraf/teks, ditulis dengan bahasa sendiri dan jelas.
				4	Ide pokok tepat tetapi kurang lengkap atau kurang mewakili keseluruhan isi.
				3	Ide pokok cukup tepat namun masih terlalu umum .

				2	Ide pokok kurang sesuai , hanya menyebutkan kan sebagian kecil isi bacaan.	
				1	Ide pokok tidak sesuai dengan isi bacaan.	
				0	Siswa tidak menjawab.	
		Tuliskan ringkasan paragraf pertama dengan menggunakan kalimatmu sendiri!	Ide pokok keseluruhan teks adalah kesombongan dapat membawa kerugian bagi diri sendiri, sedangkan kecerdikan, keberanian, dan sikap rendah hati	5	Ide pokok sangat tepat , mewakili seluruh isi paragraf/teks, ditulis dengan bahasa sendiri dan jelas.	
				4	Ide pokok tepat tetapi kurang	

			dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Cerita ini mengajarkan pentingnya bersikap bijak dalam hidup.		lengkap atau kurang mewakili keseluruhan isi.	
				3	Ide pokok cukup tepat namun masih terlalu umum.	
				2	Ide pokok kurang sesuai, hanya menyebutkan sebagian kecil isi bacaan.	
				1	Ide pokok tidak sesuai dengan isi bacaan.	
				0	Siswa tidak menjawab.	

2.	Menuliskan kembali isi bacaan.	Tuliskan ringkasan paragraf pertama dengan menggunakan kalimatmu sendiri!	Raja adalah seekor singa yang merasa paling kuat di hutan sehingga membuat semua hewan takut kepadanya.	5	Ringkasan singkat, runtut, mencakup ide utama, dan menggunakan bahasa sendiri.
				4	Ringkasan sesuai isi bacaan tetapi kurang runtut atau sedikit terlalu panjang.
				3	Ringkasan hanya memuat sebagian isi bacaan.
				2	Ringkasan kurang sesuai dengan isi bacaan.
				1	Ringkasan tidak sesuai atau

					menyimpang dari bacaan.	
				0	Siswa tidak menjawab.	
		Tuliskan ringkasan paragraf kedua dari teks tersebut!	Ketika Raja marah karena lapar dan mengancam hewan-hewan, mereka meminta bantuan Kiki si kelinci yang pintar.	5	Ringkasan singkat, runtut, mencakup ide utama, dan menggunakan bahasa sendiri.	
				4	Ringkasan sesuai isi bacaan tetapi kurang runtut atau sedikit terlalu panjang.	
				3	Ringkasan hanya memuat sebagian isi bacaan.	
				2	Ringkasan kurang	

					sesuai dengan isi bacaan.	
				1	Ringkasan tidak sesuai atau menyimpang dari bacaan.	
				0	Siswa tidak menjawab	
		Tuliskan ringkasan paragraf ketiga secara singkat dan jelas!	Kiki menemui Raja dan mengatakan bahwa ada singa lain di hutan, lalu mengajak Raja ke sebuah sumur.	5	Ringkasan singkat, runtut, mencakup ide utama, dan menggunakan bahasa sendiri.	
				4	Ringkasan sesuai isi bacaan tetapi kurang runtut atau sedikit terlalu panjang.	

		3	Ringkasan hanya memuat sebagian isi bacaan.	
		2	Ringkasan kurang sesuai dengan isi bacaan.	
		1	Ringkasan tidak sesuai atau menyimpang dari bacaan	
		0	Siswa tidak menjawab	
	Buatlah ringkasan isi cerita “Singa dan Kelinci yang Bijak” dalam 3–4 kalimat!	Raja tertipu oleh bayangannya sendiri di sumur, melompat ke dalamnya, lalu merasa malu dan menyadari bahwa kesombongan	5	Ringkasan singkat, runtut, mencakup ide utama, dan menggunakan bahasa sendiri.
		4	Ringkasan sesuai isi bacaan	

			hanya merugikan dirinya.		tetapi kurang runtut atau sedikit terlalu panjang.	
				3	Ringkasan hanya memuat sebagian isi bacaan.	
				2	Ringkasan kurang sesuai dengan isi bacaan.	
				1	Ringkasan tidak sesuai atau menyimpang dari bacaan.	
				0	Siswa tidak menjawab.	
3.	Menceritakan kembali isi bacaan.	Sebutkan urutan peristiwa yang terjadi dalam	Urutan peristiwa dalam cerita adalah:	5	Urutan peristiwa lengkap, runtut, dan benar dari awal	

	cerita dari awal sampai akhir!	Raja bersikap sombong dan ditakuti hewan → Raja marah karena lapar → hewan-hewan ketakutan → hewan meminta bantuan Kiki → Kiki menemui Raja → Kiki mengajak Raja ke sumur → Raja melihat bayangannya → Raja melompat ke sumur → Raja merasa malu dan sadar.		hingga akhir cerita.	
			4	Urutan peristiwa benar tetapi kurang lengkap.	
			3	Urutan peristiwa sebagian benar, sebagian keliru.	
			2	Urutan peristiwa kurang sesuai dengan teks.	
			1	Urutan peristiwa tidak sesuai atau acak.	
	Peristiwa apa yang	Peristiwa setelah hewan-	0	Siswa tidak menjawab.	
			5	Urutan peristiwa	

		terjadi setelah hewan-hewan meminta bantuan Kiki?	hewan meminta bantuan Kiki adalah Kiki menemui Raja dan mengatakan bahwa ada singa lain di hutan, sebagai cara untuk menghentikan kemarahan Raja.		lengkap, runtut, dan benar dari awal hingga akhir cerita.	
				4	Urutan peristiwa benar tetapi kurang lengkap.	
				3	Urutan peristiwa sebagian benar, sebagian keliru.	
				2	Urutan peristiwa kurang sesuai dengan teks.	
				1	Urutan peristiwa tidak sesuai atau acak.	

				0	Siswa tidak menjawab	
		Peristiwa apa yang menjadi penyebab Raja merasa malu pada akhir cerita?	Raja melompat ke dalam sumur karena ia mengira bayangan dirinya sendiri di air adalah singa lain yang menantanginya, sehingga tanpa berpikir panjang ia langsung menyerang bayangan tersebut.	5	Urutan peristiwa lengkap, runtut, dan benar dari awal hingga akhir cerita.	5
	4			Urutan peristiwa benar tetapi kurang lengkap.		
	3			Urutan peristiwa sebagian benar , sebagian keliru.		
	2			Urutan peristiwa kurang sesuai dengan teks.		

				1	Urutan peristiwa tidak sesuai atau acak.	
				0	Siswa tidak menjawab.	
		Mengapa peristiwa Raja melompat ke sumur dapat disebut sebagai puncak cerita?	Peristiwa Raja melompat ke sumur menjadi akhir cerita karena peristiwa tersebut membuat Raja sadar akan kesombongannya dan menjadi pelajaran bagi dirinya, sehingga cerita berakhir dengan perubahan sikap Raja.	5	Urutan peristiwa lengkap, runtut, dan benar dari awal hingga akhir cerita.	
				4	Urutan peristiwa benar tetapi kurang lengkap.	
				3	Urutan peristiwa sebagian benar , sebagian keliru.	
				2	Urutan peristiwa	

					kurang sesuai dengan teks.	
				1	Urutan peristiwa tidak sesuai atau acak.	
				0	Siswa tidak menjawab.	
4.	Menjawab pertanyaan isi teks.	Mengapa hewan-hewan memilih Kiki si kelinci untuk membantu menghadapi Raja?	Hewan-hewan meminta bantuan Kiki karena Kiki dikenal sebagai kelinci yang pintar, berani, dan mampu berpikir cerdas untuk menghadapi Raja, berbeda dengan hewan lain yang hanya merasa takut.	5	Jawaban logis, sesuai isi teks, disertai alasan atau pendapat pribadi yang tepat.	5
				4	Jawaban sesuai isi teks tetapi alasan kurang jelas.	
				3	Jawaban masih umum dan	

					kurang mendalam.	
				2	Jawaban kurang sesuai dengan isi bacaan.	
				1	Jawaban tidak sesuai atau asal menjawab.	
				0	Siswa tidak menjawab.	
		Menurut pendapat, apa kesalahan Raja dalam cerita tersebut?	Sifat Raja dalam cerita adalah sombong, suka membanggakan kekuatan, merasa paling hebat, dan meremehkan hewan lain, sehingga sikapnya membuat banyak hewan	5	Jawaban logis, sesuai isi teks, disertai alasan atau pendapat pribadi yang tepat.	5
				4	Jawaban sesuai isi teks tetapi alasan kurang jelas.	

			merasa takut dan terancam.	3	Jawaban masih umum dan kurang mendalam.	
				2	Jawaban kurang sesuai dengan isi bacaan.	
				1	Jawaban tidak sesuai atau asal menjawab.	
				0	Siswa tidak menjawab.	
		Jika kamu menjadi Raja, sikap apa yang seharusnya kamu lakukan agar tidak mengalami kejadian seperti	Sikap yang seharusnya dimiliki Raja adalah bersikap rendah hati, tidak sombong, menghargai hewan lain,	5	Jawaban logis, sesuai isi teks, disertai alasan atau pendapat pribadi yang tepat.	

		dalam cerita?	serta menggunakan kekuatannya untuk melindungi, bukan menakuti. Sikap tersebut akan membuat Raja disukai dan dihormati.	4	Jawaban sesuai isi teks tetapi alasan kurang jelas.	
				3	Jawaban masih umum dan kurang mendalam.	
				2	Jawaban kurang sesuai dengan isi bacaan.	
				1	Jawaban tidak sesuai atau asal menjawab.	
				0	Siswa tidak menjawab.	

Rubrik Penilaian Kognitif

No	Nama Siswa	Nilai Pada Setiap Soal															Jumlah Skor		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1.																			
2.																			
3.																			
4.																			
5.																			
6.																			
7.																			
8.																			
9.																			
dst.																			

Keterangan Penilaian: Rentang Nilai = 1 sampai 5

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kategori Penilaian Kemampuan Membaca Pemahaman

Skor	Kategori
80 - 100	Sangat Baik
66 - 79	Baik
56 - 65	Cukup
46 - 55	Kurang
0 - 45	Sangat Kurang

Keterangan :

A = Sangat baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang E = Sangat Kurang

B. Penilaian Afektif

Penilaian afektif dilakukan untuk mengamati sikap peserta didik dalam proses pembelajaran. Bacalah pernyataan berikut, kemudian beri penilaian sesuai pengamatan terhadap peserta didik (skala 1–4).

Rubrik Penilaian Afektif

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Diamati				
		Skor Skala 1-4				
		Berakhlak Mulia	Gotong Royong	Mengerjakan Secara (Mandiri)	Bernalar Kritis	Kreatif
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
dst.						

Keterangan :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

C. Penilaian Psikomotorik

Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai psikomotorik peserta didik dalam melakukan unjuk kerja. Bacalah pernyataan yang ada di dalam kolom dengan teliti. Berilah skor sesuai dengan kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Rubik Penilaian Psiokmotorik

No	Nama Siswa	Materi Teks Cerita			
		Ketepatan Analisis Teks	Keterampilan Komunikasi (Presentasi)	Mengerjakan soal (Individu)	Kekritisian dalam menarik kesimpulan
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
Dst.					

Keterangan :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

Lampiran 4 Hasil Uji Instrumen

Hasil Uji Instrumen Kelas IV A SD Negeri 067248 Medan

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pada Setiap Butir Soal															Total Skor	Nilai Siswa
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Ayra Ardamy Parinduri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100
2	Adiiva Afsheena Myesha	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	72	96
3	Aisa Nuah Zaira	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	70	93
4	Akifa Nayla	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100
5	Alfian Rizki Mutha	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	73	97
6	Azidan Azliansyah	3	5	5	4	5	4	4	5	5	3	5	3	3	5	5	64	85
7	Daffa Arya Bugis	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	99
8	Erdianta Maulana Sembiring	5	3	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	68	91
9	Fatiah Turrahma	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	74	99
10	Gracelina Manalu	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	67	89
11	Humayra Syahlah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100
12	Ibrahim Shafa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100
13	Mhd. Habib Al Majid	4	3	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	4	5	67	89
14	Mhd. Raka Rahmadhan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100
15	Zidan Analdi Rasyah Nst	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	73	97
16	Alika Nurul Razana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100
17	Kesya Chadifa Alzoya Hsb	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	64	85
18	Sahila Heldinata	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	74	99
19	Muhammad Denis Gunawan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100
20	Muhammad Alfarizi	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	72	96
21	Vero Ardiansyah Nasution	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	70	93
22	Nada Syakira	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100

Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Instrumen

Correlations

		Correlations															
		So	So	So	So	So	So	So	So	So	Soa	Soa	Soa	Soa	Soa	Soa	TO
		al_1	al_2	al_3	al_4	al_5	al_6	al_7	al_8	al_9	L_1_0	L_1_1	L_1_2	L_1_3	L_1_4	L_1_5	TA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	L
Soa L_1	Pearson Correlation	1	-.02	-.106	.508	.145	.330	.600**	-.170	-.170	.579**	.189	.617**	.622**	-.051	.287	.628**
	Sig. (2-tailed)		.921	.640	.016	.520	.134	.003	.448	.448	.005	.401	.002	.002	.822	.195	.002
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soa L_2	Pearson Correlation	-.02	1	.681**	.107	.429*	.681**	.010	-.110	-.110	-.110	.842**	-.071	-.150	.929**	-.061	.584**
	Sig. (2-tailed)	.921		.000	.636	.046	.000	.966	.626	.626	.626	.000	.753	.504	.000	.787	.004
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soa L_3	Pearson Correlation	-.106	.681**	1	.330	.784**	.214	.291	-.111	-.111	-.111	.330	.231	.034	.733**	-.024	.571**
	Sig. (2-tailed)	.640	.000		.134	.000	.338	.189	.624	.624	.624	.134	.300	.882	.000	.916	.005
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soa L_4	Pearson Correlation	.508*	.107	.330	1	.664**	.330	.935**	-.081	-.081	.365	.241	.791**	.499*	.242	-.210	.735**

	Sig. (2-tailed)	.448	.626	.624	.720	.701	.624	.701		.833	.833	.720	.714	.773	.600	.584	.576
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal_9	Pearson Correlation	-.170	-.110	-.111	-.081	-.087	-.111	-.087	-.048	1	-.048	-.081	-.083	-.065	-.118	-.123	-.126
	Sig. (2-tailed)	.448	.626	.624	.720	.701	.624	.701	.833		.833	.720	.714	.773	.600	.584	.576
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal_10	Pearson Correlation	.579**	-.110	-.111	.365	-.087	.295	.549**	-.048	-.048	1	-.081	.647**	.890**	-.118	-.123	.477
	Sig. (2-tailed)	.005	.626	.624	.095	.701	.182	.008	.833	.833		.720	.001	.000	.600	.584	.025
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal_11	Pearson Correlation	.189	.842**	.330	.241	.394	.675**	.123	-.081	-.081	-.081	1	.014	-.111	.685**	-.210	.555**
	Sig. (2-tailed)	.401	.000	.134	.279	.070	.001	.586	.720	.720	.720		.950	.623	.000	.348	.007
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal_12	Pearson Correlation	.617**	-.071	.231	.791**	.514*	.231	.957**	-.083	-.083	.647**	.014	1	.885**	-.025	-.215	.705**
	Sig. (2-tailed)	.003	.626	.624	.001	.004	.231	.001	.833	.833	.003	.950		.001	.600	.584	.005

	Sig. (2-tailed)	.00 2	.75 3	.30 0	.00 0	.01 4	.30 0	.00 0	.71 4	.71 4	.00 1	.95 0		.00 0	.91 3	.33 7	.00 0
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soa I_1 3	Pearson Correlation	.62 2**	-.15 0	.03 4	.49 9*	.17 1	.21 9	.75 1**	-.06 5	-.06 5	.89 0**	-.11 1	.88 5**	1	-.16 2	-.16 9	.57 0**
	Sig. (2-tailed)	.00 2	.50 4	.88 2	.01 8	.44 6	.32 8	.00 0	.77 3	.77 3	.00 0	.62 3	.00 0		.47 2	.45 3	.00 6
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soa I_1 4	Pearson Correlation	-.05 1	.92 9**	.73 3**	.24 2	.41 7	.73 3**	.10 1	-.11 8	-.11 8	-.11 8	.68 5**	-.02 5	-.16 2	1	.03 1	.61 6**
	Sig. (2-tailed)	.82 2	.00 0	.00 0	.27 9	.05 4	.00 0	.65 6	.60 0	.60 0	.60 0	.00 0	.91 3	.47 2		.89 2	.00 2
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soa I_1 5	Pearson Correlation	.28 7	-.06 1	-.02 4	-.21 0	.22 5	.02 4	.22 5	.12 3	.12 3	.12 3	.21 0	.21 5	.16 9	.03 1	1	.02 5
	Sig. (2-tailed)	.19 5	.78 7	.91 6	.34 8	.31 5	.91 6	.31 5	.58 4	.58 4	.58 4	.34 8	.33 7	.45 3	.89 2		.91 2
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
TO TAL	Pearson Correlation	.62 8**	.58 4**	.57 1**	.73 5**	.61 3**	.68 8**	.75 9**	-.12 6	-.12 6	.47 7*	.55 5**	.70 5**	.57 0**	.61 6**	.02 5	1

Sig. (2- tailed)	.00 2	.00 4	.00 5	.00 0	.00 2	.00 0	.00 0	.57 6	.57 6	.02 5	.00 7	.00 0	.00 6	.00 2	.91 2	
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																

Kesimpulan Uji Validitas

Item Pertanyaan	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Pengujian	Keputusan
1	0,6280	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
2	0,5840	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
3	0,5710	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
4	0,7350	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
5	0,6130	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
6	0,6880	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
7	0,7590	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
8	-0,1260	0,4227	r hitung > r tabel	Tidak Valid
9	-0,1260	0,4227	r hitung > r tabel	Tidak Valid
10	0,4770	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
11	0,5550	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
12	0,7050	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
13	0,5700	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
14	0,6160	0,4227	r hitung > r tabel	Valid
15	-0,0250	0,4227	r hitung > r tabel	Tidak Valid

Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.730	16

Kesimpulan Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Interpretasi
0,730	Tinggi

Lampiran 7 Soal Pretest dan Posttest

SOAL & JAWABAN ESSAY

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

Teks Cerita

“Singa si Raja dan Kelinci yang Cerdik”

Di sebuah hutan yang luas dan rimbun, hiduplah seekor singa besar bernama Raja. Tubuhnya kuat, suaranya menggelegar, dan giginya tajam membuat semua hewan takut padanya. Setiap kali ia berjalan melintasi hutan, para hewan bersembunyi di balik pepohonan. Raja selalu membanggakan diri dan berkata, “Aku yang paling kuat di hutan ini! Tidak ada yang bisa mengalahkanku!” Ucapan itu membuat hewan-hewan hanya bisa diam ketakutan, meskipun beberapa dari mereka sebenarnya tidak suka dengan sikap sombong Raja.

Di sisi lain hutan, tinggal seekor kelinci kecil bernama Kiki. Walaupun tubuhnya mungil, Kiki terkenal sebagai hewan yang pintar dan bijaksana. Suatu hari, Raja marah besar karena ia lapar dan tidak menemukan mangsa. Dengan suara keras ia mengancam akan memangsa siapa saja yang ditemuinya. Hewan-hewan ketakutan dan berkumpul untuk mencari solusi. Mereka akhirnya meminta bantuan Kiki untuk menenangkan Raja. Setelah berpikir sejenak, Kiki menemui Raja dan berkata bahwa ada singa lain yang ingin merebut kekuasaannya di hutan.

Dengan hati penuh penasaran dan amarah, Raja mengikuti Kiki menuju sebuah sumur tua yang ada di tengah hutan. Kiki meminta Raja melihat ke dalam sumur untuk melihat “singa lain” tersebut. Ketika Raja melihat bayangan dirinya sendiri di dalam air, ia mengira itu benar-benar singa lain yang menantanginya. Merasa tertantang, tanpa berpikir panjang ia langsung melompat masuk ke dalam sumur. Raja akhirnya basah kuyup dan tidak dapat keluar dengan mudah. Hewan-hewan tertawa kecil melihat tingkahnya, sementara Raja merasa malu. Saat itu juga ia menyadari bahwa kesombongannya hanya membuat dirinya rugi dan bertekad untuk tidak sombong lagi.

1. Tuliskan ide pokok paragraf pertama pada teks “Singa dan Kelinci yang Bijak”?

Jawab: Raja merupakan singa yang sombong dan ditakuti oleh semua hewan di hutan karena kekuatannya.

2. Apa ide pokok paragraf kedua dalam cerita tersebut?

Jawab: Hewan-hewan merasa ketakutan karena Raja marah dan meminta bantuan

Kiki si kelinci yang pintar.

3. Tuliskan ide pokok paragraf ketiga dari bacaan di atas?

Jawab: Raja tertipu oleh bayangannya sendiri di sumur dan akhirnya merasa malu atas kesombongannya.

4. Menurutmu, apa ide pokok keseluruhan teks “Singa dan Kelinci yang Bijak”?

Jawab: Kesombongan dapat membawa kerugian, sedangkan kecerdikan dan sikap rendah hati membawa kebaikan.

5. Tuliskan ringkasan paragraf pertama dengan menggunakan kalimatmu sendiri!

Jawab: Raja adalah singa yang sombong dan membuat semua hewan takut.

6. Tuliskan ringkasan paragraf kedua dari teks tersebut!

Jawab: Hewan-hewan meminta bantuan Kiki karena Raja marah dan mengancam akan memangsa mereka.

7. Tuliskan ringkasan paragraf ketiga secara singkat dan jelas!

Jawab: Kiki menipu Raja dengan mengatakan ada singa lain dan mengajaknya ke sumur.

8. Peristiwa apa yang terjadi setelah hewan-hewan meminta bantuan Kiki?

Jawab: Kiki menemui Raja dan mengatakan bahwa ada singa lain di hutan untuk menipu Raja.

9. Peristiwa apa yang menjadi penyebab Raja merasa malu pada akhir cerita?

Jawab: Raja melompat ke sumur karena mengira bayangannya di air adalah singa lain yang menantanginya.

10. Mengapa peristiwa Raja melompat ke sumur dapat disebut sebagai puncak cerita?

Jawab: Peristiwa Raja melompat ke sumur menjadi akhir cerita karena membuat Raja sadar dan berubah sikap.

11. Mengapa hewan-hewan memilih Kiki si kelinci untuk membantu menghadapi Raja?

Jawab: Hewan-hewan meminta bantuan Kiki karena Kiki dikenal pintar dan berani menghadapi Raja.

12. Menurut pendapatmu, apa kesalahan Raja dalam cerita tersebut?

Jawab: Sifat Raja adalah sombong, suka membanggakan kekuatan, dan meremehkan hewan lain.

Lampiran 8 Data Hasil Pretest Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pada Setiap Butir Soal												Total Skor	Nilai Siswa	Ketuntasan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Al Hafis	2	4	2	4	4	4	3	4	3	3	2	3	38	63	Tidak Tuntas
2	Ahmar Yasid	4	2	4	3	4	4	4	3	3	2	2	3	38	63	Tidak Tuntas
3	Arka Alvino	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	2	3	40	67	Tidak Tuntas
4	Aqila Dwi Amanda	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	42	70	Tidak Tuntas
5	Adinda Nadira	3	4	3	5	3	4	5	4	3	5	4	3	46	77	Tidak Tuntas
6	Bilqis Alika Fitri	4	2	2	3	4	2	4	3	3	4	4	5	40	67	Tidak Tuntas
7	Balqis Latifa Azzahro	1	2	3	2	4	3	5	3	3	3	4	5	38	63	Tidak Tuntas
8	Dimas Saputra	2	3	3	3	5	3	3	3	4	5	3	3	40	67	Tidak Tuntas
9	Ega Prasetyo	3	4	4	3	4	3	3	5	3	5	3	5	45	75	Tidak Tuntas
10	Fakhri Alfiansyah	4	2	2	4	2	3	2	3	4	3	3	4	36	60	Tidak Tuntas
11	Imelda Aurina	3	3	3	3	4	3	5	3	3	5	4	3	42	70	Tidak Tuntas
12	Mhd. Pikri Fayyad Hrp	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	35	58	Tidak Tuntas
13	Mhd. Revan	3	4	3	2	3	5	2	4	1	2	3	5	37	62	Tidak Tuntas
14	Mhd. Amirul Mustakim	4	3	4	3	3	3	5	5	5	2	3	4	44	73	Tidak Tuntas
15	Mikhayla Putri Yasmin	2	4	2	5	4	3	3	4	4	4	5	5	45	75	Tidak Tuntas
16	Mhd. Alif Ramadhani	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	36	60	Tidak Tuntas
17	Mhd. Risky Anggara	5	3	3	3	2	4	3	5	4	5	3	5	45	75	Tidak Tuntas
18	Mhd. Risky Syahputra	3	4	2	4	3	3	4	3	4	2	2	5	39	65	Tidak Tuntas
19	Mhd. Risky Abizar Nst	3	2	5	4	2	3	2	3	2	5	3	4	38	63	Tidak Tuntas
20	Nabila Kadri	4	3	4	4	5	5	3	4	3	3	5	5	48	80	Tuntas
21	Rendi Syahputra	1	1	3	1	2	2	3	3	5	5	4	5	35	58	Tidak Tuntas
22	Syakira Nora Brt	4	3	4	5	3	5	5	5	3	3	4	5	49	82	Tuntas
23	Sabiya Azahra Nst	2	5	2	1	5	3	3	2	5	5	4	3	40	67	Tidak Tuntas
24	Dhafin Azka AL	4	2	4	3	4	4	4	3	3	2	4	2	39	65	Tidak Tuntas

25	Kayla Ajira	4	3	5	3	4	5	4	2	5	3	5	2	45	75	Tidak Tuntas
26	Alif Pratama	2	3	4	2	5	2	4	3	2	3	2	3	35	58	Tidak Tuntas
27	Febrian Syaif	3	4	4	5	3	4	3	4	3	5	4	3	45	75	Tidak Tuntas
Rata-Rata														67,90		
Tuntas														7,41	2	
Tidak Tuntas														92,59	25	

Lampiran 9 Data Hasil Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pada Setiap Butir Soal												Total Skor	Nilai Siswa	Ketuntasan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Al Hafis	3	4	4	3	4	4	4	3	5	3	5	4	46	77	Tidak Tuntas
2	Ahmar Yasid	4	5	4	4	2	3	3	5	4	2	4	5	45	75	Tidak Tuntas
3	Arka Alvino	4	3	3	2	4	4	5	5	4	3	2	4	43	72	Tidak Tuntas
4	Aqila Dwi Amanda	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	5	4	48	80	Tuntas
5	Adinda Nadira	2	2	2	3	5	4	3	5	2	4	4	3	39	65	Tidak Tuntas
6	Bilqis Alike Fitri	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	50	83	Tuntas
7	Balqis Latifa Azzahro	5	2	2	5	4	3	4	5	3	2	4	5	44	73	Tidak Tuntas
8	Dimas Saputra	5	5	4	5	5	3	4	3	2	4	2	5	47	78	Tidak Tuntas
9	Ega Prasetyo	5	4	5	3	5	4	4	5	4	4	3	3	49	82	Tuntas
10	Fakhri Alfiansyah	4	5	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	48	80	Tuntas
11	Imelda Aurina	3	3	5	3	4	5	4	5	5	5	4	4	50	83	Tuntas
12	Mhd. Pikri Fayyad Hrp	5	5	4	4	4	5	4	1	5	3	2	4	46	77	Tidak Tuntas
13	Mhd. Revan	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	49	82	Tuntas
14	Mhd. Amirul Mustakim	4	3	4	3	5	3	5	4	5	4	4	1	45	75	Tidak Tuntas
15	Mikhayla Putri Yasmin	5	5	4	5	4	3	5	5	4	1	4	1	46	77	Tidak Tuntas
16	Mhd. Alif Ramadhani	4	4	5	4	5	3	4	5	4	4	4	1	47	78	Tidak Tuntas
17	Mhd. Risky Anggara	4	3	5	3	4	4	3	4	5	4	5	4	48	80	Tuntas
18	Mhd. Risky Syahputra	3	3	5	4	3	4	4	4	5	5	4	2	46	77	Tidak Tuntas
19	Mhd. Risky Abizar Nst	3	3	5	4	5		4	4	3	1	4	4	44	73	Tidak Tuntas
20	Nabila Kadri	5	2	5	4	5	3	5	4	4	5	4	1	47	78	Tidak Tuntas
21	Rendi Syahputra	2	4	3	5	5	3	5	5	5	5	3	5	50	83	Tuntas
22	Syakira Nora Brt	4	5	5	5	3	3	5	4	4	3	4	4	49	82	Tuntas
23	Sabiya Azahra Nst	5	4	4	3	4	4	4	3	5	4	1	4	45	75	Tidak Tuntas
24	Dhafin Azka AL	4	5	5	4	2	4	4	5	4	4	4	3	48	80	Tuntas

25	Kayla Ajira	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	1	4	45	75	Tidak Tuntas
26	Alif Pratama	4	4	4	4	5	3	4	3	5	4	2	4	46	77	Tidak Tuntas
27	Febrian Syaif	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	50	83	Tuntas
Rata-Rata														77,77		
Tuntas														40,74	11	
Tidak Tuntas														59,29	16	

Lampiran 10 Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pada Setiap Butir Soal												Total Skor	Nilai Siswa	Ketuntasan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Ade Fitri Hermansyah	2	3	2	1	4	2	3	2	2	2	4	3	30	50	Tidak Tuntas
2	Adiba Kanza Az Zahra	2	2	1	3	4	3	2	3	3	2	2	2	29	48	Tidak Tuntas
3	Ahmad Khidir Damanik	1	3	1	3	1	4	2	3	1	3	2	3	27	45	Tidak Tuntas
4	Alika Inara Putri	2	3	4	2	1	2	4	3	1	3	1	3	29	48	Tidak Tuntas
5	Alyssa Aquenna Shakira	3	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	1	35	58	Tidak Tuntas
6	Arkhana Dirgantara	4	2	2	3	1	2	1	3	3	4	2	1	28	47	Tidak Tuntas
7	Ashifa Kartika	1	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	5	36	60	Tidak Tuntas
8	Aulia Rosmanda	2	3	2	1	2	3	3	1	1	2	2	3	25	42	Tidak Tuntas
9	Azka Aprilian Rambe	3	4	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	31	52	Tidak Tuntas
10	Cindara	1	2	2	1	2	2	2	3	1	3	2	1	22	37	Tidak Tuntas
11	Deyra Adinda Asmara	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	4	3	33	55	Tidak Tuntas
12	Fiqri Efendi	3	4	3	1	1	3	2	3	2	3	2	3	30	50	Tidak Tuntas
13	Gilang Alfarais	3	4	3	2	3	4	2	5	1	2	3	2	34	57	Tidak Tuntas
14	Muhammad Arkhan Siregar	4	4	1	1	3	2	3	3	2	2	2	2	29	48	Tidak Tuntas
15	M. Habiburrahman Lubis	5	2	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	24	40	Tidak Tuntas
16	Muhammad Rifqie	2	4	2	3	3	2	1	3	1	2	2	1	26	43	Tidak Tuntas
17	Nabil Ahmad Mubarak	3	2	1	4	2	3	2	3	2	3	3	4	32	53	Tidak Tuntas
18	Nadya Anjani	4	3	5	2	2	1	3	2	2	3	2	3	32	53	Tidak Tuntas
19	Raditya Al Fattah	1	1	1	1	1	2	3	4	4	2	5	5	30	50	Tidak Tuntas

20	Sania Aulia Hasanah	2	4	2	1	4	2	3	2	5	3	4	3	35	58	Tidak Tuntas
21	Abdillah Faqih	2	2	2	3	1	2	1	3	3	2	2	3	26	43	Tidak Tuntas
22	Al fahri Akbar	4	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	28	47	Tidak Tuntas
23	Annisa Putri	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	21	35	Tidak Tuntas
24	Faiz Algaffar Nasution	2	1	3	2	3	1	2	1	3	2	3	1	24	40	Tidak Tuntas
25	Nayla Tri Anggraini	4	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	28	47	Tidak Tuntas
26	Tengku Haura Nazhifa	1	2	3	1	4	3	2	3	2	3	2	1	27	45	Tidak Tuntas
27	M. Raja Salman Murthada	2	1	2	1	2	2	3	3	1	2	3	3	25	42	Tidak Tuntas
28	Ahmad Sidik	3	4	2	3	1	3	2	1	3	2	3	1	28	47	Tidak Tuntas
Rata-Rata														47,85		
Tuntas														0	0	
Tidak Tuntas														1,00	28	

Lampiran 11 Data Hasil Posttes Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pada Setiap Butir Soal												Total Skor	Nilai Siswa	Ketuntasan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Ade Fitri Hermansyah	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	59	98	Tuntas
2	Adiba Kanza Az Zahra	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	57	95	Tuntas
3	Ahmad Khidir Damanik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100	Tuntas
4	Alika Inara Putri	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	58	97	Tuntas
5	Alyssa Aquenna Shakira	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	56	93	Tuntas
6	Arkhana Dirgantara	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	57	95	Tuntas
7	Ashifa Kartika	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	58	97	Tuntas
8	Aulia Rosmanda	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100	Tuntas
9	Azka Aprilian Rambe	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	3	55	92	Tuntas
10	Cindara	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100	Tuntas
11	Deyra Adinda Asmara	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	58	97	Tuntas
12	Fiqri Efendi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100	Tuntas
13	Gilang Alfarais	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	56	93	Tuntas
14	Muhammad Arkhan Siregar	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	55	92	Tuntas
15	M. Habiburrahman Lubis	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	58	97	Tuntas
16	Muhammad Rifqie	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59	98	Tuntas
17	Nabil Ahmad Mubarak	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	57	95	Tuntas
18	Nadya Anjani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	59	98	Tuntas
19	Raditya Al Fattah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100	Tuntas
20	Sania Aulia Hasanah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100	Tuntas
21	Abdillah Faqih	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	58	97	Tuntas
22	Al fahri Akbar	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59	98	Tuntas
23	Annisa Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100	Tuntas

24	Faiz Algaffar Nasution	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100	Tuntas
25	Nayla Tri Anggraini	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	58	97	Tuntas
26	Tengku Haura Nazhifa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	100	Tuntas
27	M. Raja Salman Murthada	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	58	97	Tuntas
28	Ahmad Sidik	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	57	95	Tuntas
Rata-Rata															97,14	
Tuntas															1,00	28
Tidak Tuntas															0	0

Lampiran 12 Hasil Uji Normalitas Pretest Kontrol dan Pretest Eksperimen

Explore

Kelas

Case Processing Summary							
	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kemampuan Membaca Pemahaman	Pretest Kelas Eksperimen	28	100.0%	0	0.0%	28	100.0%
	Pretest Kelas Kontrol	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
Kemampuan Membaca Pemahaman	Pretest Kelas Eksperimen	Mean		28.71	.736
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	27.20	
			Upper Bound	30.22	
		5% Trimmed Mean		28.74	
		Median		28.50	
		Variance		15.175	
		Std. Deviation		3.895	
		Minimum		21	
		Maximum		36	
		Range		15	
		Interquartile Range		6	
	Skewness		.050	.441	
	Kurtosis		-.472	.858	
		Pretest Kelas Kontrol	Mean		40.74
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	39.10	
			Upper Bound	42.38	
		5% Trimmed Mean		40.62	

		Median	40.00	
		Variance	17.276	
		Std. Deviation	4.156	
		Minimum	35	
		Maximum	49	
		Range	14	
		Interquartile Range	7	
		Skewness	.341	.448
		Kurtosis	-.998	.872

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Membaca Pemahaman	Pretest Kelas Eksperimen	.085	28	.200*	.981	28	.869
	Pretest Kelas Kontrol	.163	27	.063	.934	27	.086
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Lampiran 13 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kontrol dan Pretest Eksperimen

Oneway

Descriptives								
Kemampuan Membaca Pemahaman								
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Pretest Kelas Eksperimen	28	28.71	3.895	.736	27.20	30.22	21	36
Pretest Kelas Kontrol	27	40.74	4.156	.800	39.10	42.38	35	49
Total	55	34.62	7.261	.979	32.66	36.58	21	49

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Membaca Pemahaman	Based on Mean	.638	1	53	.428
	Based on Median	.277	1	53	.601
	Based on Median and with adjusted df	.277	1	52.949	.601
	Based on trimmed mean	.566	1	53	.455

ANOVA					
Kemampuan Membaca Pemahaman					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1988.082	1	1988.082	122.678	.000
Within Groups	858.899	53	16.206		
Total	2846.982	54			

Lampiran 14 Hasil Uji Hipotesis Posttest Kontrol dan Posttest Eksperimen

T-Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Membaca Pemahaman	Posttest Kelas Eksperimen	28	58.29	1.584	.299
	Posttest Kelas Kontrol	27	46.67	2.542	.489

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Membaca Pemahaman	Equal variances assumed	3.950	.052	20.4	53	.000	11.619	.569	10.478	12.760
	Equal variances not assumed			20.2	43.2	.000	11.619	.573	10.463	12.775

Lampiran 15 Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Kelas Kontrol		Post - Pre	Skor Ideal 100 - Pre	N - Gain Skor	Presentase %
		Pretest	Posttest				
1.	Al Hafis	63	77	14	37	0,4	38%
2.	Ahmar Yasid	63	75	12	37	0,3	32%
3.	Arka Alvino	67	72	5	33	0,2	15%
4.	Aqila Dwi Amanda	70	80	10	30	0,3	33%
5.	Adinda Nadira	77	65	-12	23	-0,5	-52%
6.	Bilqis Alike Fitri	67	83	16	33	0,5	48%
7	Balqis Latifa Azzahro	63	73	10	37	0,3	27%
8	Dimas Saputra	67	78	11	33	0,3	33%
9	Ega Prasetyo	75	82	7	25	0,3	28%
10	Fakhri Alfiansyah	60	80	20	40	0,5	50%
11	Imelda Aurina	70	83	13	30	0,4	43%
12	Mhd. Pikri Fayyad Hrp	58	77	19	42	0,5	45%
13	Mhd. Revan	62	82	20	38	0,5	53%
14	Mhd. Amirul Mustakim	73	75	2	27	0,1	7%
15	Mikhayla Putri Yasmin	75	77	2	25	0,1	8%
16	Mhd. Alif Ramadhani	60	78	18	40	0,5	45%
17	Mhd. Risky Anggara	75	80	5	25	0,2	20%
18	Mhd. Risky Syahputra	65	77	12	35	0,3	34%
19	Mhd. Risky Abizar Nst	63	73	10	37	0,3	27%
20	Nabila Kadri	80	78	-2	20	-0,1	-10%
21	Rendi Syahputra	58	83	25	42	0,6	60%
22	Syakira Nora Brt	82	82	0	18	0,0	0%
23	Sabiya Azahra Nst	67	75	8	33	0,2	24%
24	Dhafin Azka AL	65	80	15	35	0,4	43%
25	Kayla Ajira	75	75	0	25	0,0	0%
26	Alif Pratama	58	77	19	42	0,5	45%
27	Febrian Syaif	75	83	8	25	0,3	32%
Rata-Rata						0,3	27%

No	Nama Siswa	Nilai Kelas Eksperimen		Post - Pre	Skor Ideal 100 - Pre	N - Gain Skor	Presentase %
		Pretest	Posttest				
1.	Ade Fitri Hermansyah	50	98	48	50	1,0	96%
2.	Adiba Kanza Az	48	95	47	52	0,9	90%
3.	Ahmad Khidir	45	100	55	55	1,0	100%
4.	Alika Inara Putri	48	97	49	52	0,9	94%
5.	Alyssa Aquenna Shakira	58	93	35	42	0,8	83%
6.	Arkhana Dirgantara	47	95	48	53	0,9	91%
7	Ashifa Kartika	60	97	37	40	0,9	93%
8	Aulia Rosmanda	42	100	58	58	1,0	100%
9	Azka Aprilian Rambe	52	92	40	48	0,8	83%
10	Cindara	37	100	63	63	1,0	100%
11	Deyra Adinda	55	96	41	45	0,9	91%
12	Fiqri Efendi	50	100	50	50	1,0	100%
13	Gilang Alfarais	57	93	36	43	0,8	84%
14	Muhammad Arkhan	48	92	44	52	0,8	85%
15	M. Habiburrahman	40	97	57	60	1,0	95%
16	Muhammad Rifqie	43	98	55	57	1,0	96%
17	Nabil Ahmad Mubarak	53	95	42	47	0,9	89%
18	Nadya Anjani	53	98	45	47	1,0	96%
19	Raditya Al Fattah	50	100	50	50	1,0	100%
20	Sania Aulia Hasanah	58	100	42	42	1,0	100%
21	Abdillah Faqih	43	97	54	57	0,9	95%
22	Al fahri Akbar	47	98	51	53	1,0	96%
23	Annisa Putri	35	100	65	65	1,0	100%
24	Faiz Algaffar Nasution	40	100	60	60	1,0	100%
25	Nayla Tri Anggraini	47	97	50	53	0,9	94%
26	Tengku Haura Nazhifa	45	100	55	55	1,0	100%
27	M. Raja Salman Murthada	42	97	55	58	0,9	95%
28	Ahmad Sidik	47	95	48	53	0,9	91%
Rata=Rata						0,9	94%

Lampiran 16 Lembar Hasil Pretest & Posttes Siswa Kelas Kontrol

$$2 + 4 + 2 + 4 + 4 + 4 + 3 + 4 + 3 + 3 + 2 + 3$$

$$= \frac{38}{60} \times 100 = 63$$

SOAL ESSAY

Nama : AL Hafis

Kelas : 3B

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

Teks Cerita

"Singa si Raja dan Kelinci yang Cerdik"

Di sebuah hutan yang luas dan rimbun, hiduplah seekor singa besar bernama Raja. Tubuhnya kuat, suaranya menggelegar, dan giginya tajam membuat semua hewan takut padanya. Setiap kali ia berjalan melintasi hutan, para hewan bersembunyi di balik pepohonan. Raja selalu membanggakan diri dan berkata, "Aku yang paling kuat di hutan ini! Tidak ada yang bisa mengalahkanku!" Ucapan itu membuat hewan-hewan hanya bisa diam ketakutan, meskipun beberapa dari mereka sebenarnya tidak suka dengan sikap sombong Raja.

Di sisi lain hutan, tinggal seekor kelinci kecil bernama Kiki. Walaupun tubuhnya mungil, Kiki terkenal sebagai hewan yang pintar dan bijaksana. Suatu hari, Raja marah besar karena ia lapar dan tidak menemukan mangsa. Dengan suara keras ia mengancam akan memangsa siapa saja yang ditemuinya. Hewan-hewan ketakutan dan berkumpul untuk mencari solusi. Mereka akhirnya meminta bantuan Kiki untuk menenangkan Raja. Setelah berpikir sejenak, Kiki menemui Raja dan berkata bahwa ada singa lain yang ingin merebut kekuasaannya di hutan.

Dengan hati penuh penasaran dan amarah, Raja mengikuti Kiki menuju sebuah sumur tua yang ada di tengah hutan. Kiki meminta Raja melihat ke dalam sumur untuk melihat "singa lain" tersebut. Ketika Raja melihat bayangan dirinya sendiri di dalam air, ia mengira itu benar-benar singa lain yang menantanginya. Merasa tertantang, tanpa berpikir panjang ia langsung melompat masuk ke dalam sumur. Raja akhirnya basah kuyup dan tidak dapat keluar dengan mudah. Hewan-hewan tertawa kecil melihat tingkahnya, sementara Raja merasa malu. Saat itu juga ia menyadari bahwa kesombongannya hanya membuat dirinya rugi dan bertekad untuk tidak sombong lagi.

2. 1. Tuliskan ide pokok paragraf pertama pada teks "Singa dan Kelinci yang Bijak"?

Jawab: Raja adalah singa yang kuat dan ditakuti hewan di hutan

4. 2. Apa ide pokok paragraf kedua dalam cerita tersebut?

Jawab: Hewan-hewan ketakutan karena raja marah dan akhirnya mereka mencari bantuan kiki si kelinci yang pintar.

2 3. Tuliskan ide pokok paragraf ketiga dari bacaan di atas?

Jawab: Raja melihat bayangan dirumur dan merasa malu

4 4. Menurutmu, apa ide pokok keseluruhan teks "Singa dan Kelinci yang Bijak"?

Jawab: Kesombongan dapat membawa kerugian, sedang fan kecerdikan dan kerendahan hati membawa kebaikan.

4 5. Tuliskan ringkasan paragraf pertama dengan menggunakan kalimatmu sendiri!

Jawab: Raja adalah singa yang sombong sehingga semua hewan di hutan takut kepadanya.

4 6. Tuliskan ringkasan paragraf kedua dari teks tersebut!

Jawab: Hewan-hewan yang ketakutan akhirnya meminta bantuan kiki untuk menghadapi raja

3 7. Tuliskan ringkasan paragraf ketiga secara singkat dan jelas!

Jawab: Kiki menipu raja dengan mengatakan ada singa lain lalu membawanya kerumur

4 8. Peristiwa apa yang terjadi setelah hewan-hewan meminta bantuan Kiki?

Jawab: Setelah diminta bantuan, kiki menemui raja dan mengatakan ada singa lain yang menantangnye

3 9. Peristiwa apa yang menjadi penyebab Raja merasa malu pada akhir cerita?

Jawab: Raja merasa malu karena tertipu oleh bayangannya sendiri didalam sumur

3 10. Mengapa peristiwa Raja melompat ke sumur dapat disebut sebagai puncak cerita?

Jawab: Peristiwa raja melompat ke sumur menjadi puncak cerita karena dari situ raja sadar akan kesombongannya.

2 11. Mengapa hewan-hewan memilih Kiki si kelinci untuk membantu menghadapi Raja?

Jawab: Hewan-hewan memilih Kiki karena ia pintar.

3 12. Menurut pendapatmu, apa kesalahan Raja dalam cerita tersebut?

Jawab: Kesalahan raja adalah ia terlalu sombong dan meremehkan hewan lain.

$$3 + 4 + 4 + 3 + 4 + 4 + 4 + 3 + 5 + 3 + 5 + 4 .$$

$$= \frac{46}{80} \times 100 = 76$$

SOAL ESSAY

Nama : AL HAFIS

Kelas : 3B

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

Teks Cerita

"Singa si Raja dan Kelinci yang Cerdik"

Di sebuah hutan yang luas dan rimbun, hiduplah seekor singa besar bernama Raja. Tubuhnya kuat, suaranya menggelegar, dan giginya tajam membuat semua hewan takut padanya. Setiap kali ia berjalan melintasi hutan, para hewan bersembunyi di balik pepohonan. Raja selalu membanggakan diri dan berkata, "Aku yang paling kuat di hutan ini! Tidak ada yang bisa mengalahkanku!" Ucapan itu membuat hewan-hewan hanya bisa diam ketakutan, meskipun beberapa dari mereka sebenarnya tidak suka dengan sikap sombong Raja.

Di sisi lain hutan, tinggal seekor kelinci kecil bernama Kiki. Walaupun tubuhnya mungil, Kiki terkenal sebagai hewan yang pintar dan bijaksana. Suatu hari, Raja marah besar karena ia lapar dan tidak menemukan mangsa. Dengan suara keras ia mengancam akan memangsa siapa saja yang ditemuinya. Hewan-hewan ketakutan dan berkumpul untuk mencari solusi. Mereka akhirnya meminta bantuan Kiki untuk menenangkan Raja. Setelah berpikir sejenak, Kiki menemui Raja dan berkata bahwa ada singa lain yang ingin merebut kekuasaannya di hutan.

Dengan hati penuh penasaran dan amarah, Raja mengikuti Kiki menuju sebuah sumur tua yang ada di tengah hutan. Kiki meminta Raja melihat ke dalam sumur untuk melihat "singa lain" tersebut. Ketika Raja melihat bayangan dirinya sendiri di dalam air, ia mengira itu benar-benar singa lain yang menantanginya. Merasa tertantang, tanpa berpikir panjang ia langsung melompat masuk ke dalam sumur. Raja akhirnya basah kuyup dan tidak dapat keluar dengan mudah. Hewan-hewan tertawa kecil melihat tingkahnya, sementara Raja merasa malu. Saat itu juga ia menyadari bahwa kesombongannya hanya membuat dirinya rugi dan bertekad untuk tidak sombong lagi.

- 3 1. Tuliskan ide pokok paragraf pertama pada teks "Singa dan Kelinci yang Bijak"?

Jawab: Raja adalah singa yang tinggal di hutan yang luas

- 4 2. Apa ide pokok paragraf kedua dalam cerita tersebut?

Jawab: Para hewan takut karena raja marah dan mereka lapor ke Kiki si kelinci.

4 3. Tuliskan ide pokok paragraf ketiga dari bacaan di atas?

Jawab: Raja yang ego sama bayangannya sendiri di air sumur dan jadi malu

3 4. Menurutmu, apa ide pokok keseluruhan teks "Singa dan Kelinci yang Bijak"?

Jawab: Kita tidak boleh sombong dibutan

4 5. Tuliskan ringkasan paragraf pertama dengan menggunakan kalimatmu sendiri!

Jawab: Singa raja sangat sombong dan kuat lebih semua hewan lain.

4 6. Tuliskan ringkasan paragraf kedua dari teks tersebut!

Jawab: Hewan minta tolong Kiki kelinci gara-gara raja lapar mau makan mereka

4 7. Tuliskan ringkasan paragraf ketiga secara singkat dan jelas!

Jawab: Kiki membohongi raja kalau ada singa lain lalu dibawah ke sumur.

3 8. Peristiwa apa yang terjadi setelah hewan-hewan meminta bantuan Kiki?

Jawab: Kiki menemui raja

5 9. Peristiwa apa yang menjadi penyebab Raja merasa malu pada akhir cerita?

Jawab: raja malu karena mengira bayangannya di air adalah singa lain yang menantanginya.

3 10. Mengapa peristiwa Raja melompat ke sumur dapat disebut sebagai puncak cerita?

Jawab: Karena raja masuk ke sumur

5 ✓ 11. Mengapa hewan-hewan memilih Kiki si kelinci untuk membantu menghadapi Raja?

Jawab: Hewan-hewan meminta bantuan kiki karena kiki dikenal pintar dan berani menghadapi raja.

4 12. Menurut pendapatmu, apa kesalahan Raja dalam cerita tersebut?

Jawab: Kesalahannya adalah raja itu sombong dan membungakan kekuatannya.

Lampiran 17 Lembar Hasil Pretest & Posttes Siswa Kelas Eksperimen

$$2 + 3 + 2 + 1 + 4 + 2 + 3 + 2 + 2 + 2 + 4 + 3$$

$$= \frac{30}{60} \times 100 = 50$$

SOAL ESSAY

Nama : Ade Fitri Hermansyah

Kelas : 3A

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

9

Teks Cerita

"Singa si Raja dan Kelinci yang Cerdik"

Di sebuah hutan yang luas dan rimbun, hiduplah seekor singa besar bernama Raja. Tubuhnya kuat, suaranya menggelegar, dan giginya tajam membuat semua hewan takut padanya. Setiap kali ia berjalan melintasi hutan, para hewan bersembunyi di balik pepohonan. Raja selalu membanggakan diri dan berkata, "Aku yang paling kuat di hutan ini! Tidak ada yang bisa mengalahkanku!" Ucapan itu membuat hewan-hewan hanya bisa diam ketakutan, meskipun beberapa dari mereka sebenarnya tidak suka dengan sikap sombong Raja.

Di sisi lain hutan, tinggal seekor kelinci kecil bernama Kiki. Walaupun tubuhnya mungil, Kiki terkenal sebagai hewan yang pintar dan bijaksana. Suatu hari, Raja marah besar karena ia lapar dan tidak menemukan mangsa. Dengan suara keras ia mengancam akan memangsa siapa saja yang ditemuinya. Hewan-hewan ketakutan dan berkumpul untuk mencari solusi. Mereka akhirnya meminta bantuan Kiki untuk menenangkan Raja. Setelah berpikir sejenak, Kiki menemui Raja dan berkata bahwa ada singa lain yang ingin merebut kekuasaannya di hutan.

Dengan hati penuh penasaran dan amarah, Raja mengikuti Kiki menuju sebuah sumur tua yang ada di tengah hutan. Kiki meminta Raja melihat ke dalam sumur untuk melihat "singa lain" tersebut. Ketika Raja melihat bayangan dirinya sendiri di dalam air, ia mengira itu benar-benar singa lain yang menantangnya. Merasa tertantang, tanpa berpikir panjang ia langsung melompat masuk ke dalam sumur. Raja akhirnya basah kuyup dan tidak dapat keluar dengan mudah. Hewan-hewan tertawa kecil melihat tingkahnya, sementara Raja merasa malu. Saat itu juga ia menyadari bahwa kesombongannya hanya membuat dirinya rugi dan bertekad untuk tidak sombong lagi.

- 2 1. Tuliskan ide pokok paragraf pertama pada teks "Singa dan Kelinci yang Bijak"?

Jawab: Raja adalah singa yang kuat dan membuat hewan takut

- 3 2. Apa ide pokok paragraf kedua dalam cerita tersebut?

Jawab: Hewan-hewan takut kepada raja sehingga mereka mencari bantuan kiki.

2 3. Tuliskan ide pokok paragraf ketiga dari bacaan di atas?

Jawab: Raja tertipu oleh bayangannya di sumur

1 4. Menurutmu, apa ide pokok keseluruhan teks "Singa dan Kelinci yang Bijak"?

Jawab: cerita itu tentang singa dan kelinci di hutan

4 5. Tuliskan ringkasan paragraf pertama dengan menggunakan kalimatmu sendiri!

Jawab: Raja adalah singa yang sombong sehingga semua hewan di hutan takut kepadanya.

2 6. Tuliskan ringkasan paragraf kedua dari teks tersebut!

Jawab: Hewan-hewan meminta bantuan kiki

3 7. Tuliskan ringkasan paragraf ketiga secara singkat dan jelas!

Jawab: kiki membaus raja kesumur karena mengatakan ada singa lain.

2 8. Peristiwa apa yang terjadi setelah hewan-hewan meminta bantuan Kiki?

Jawab: kiki datang menemui raja untuk berbicara dengannya

2 9. Peristiwa apa yang menjadi penyebab Raja merasa malu pada akhir cerita?

Jawab: Raja melompat ke sumur karena melihat bayangannya.

2 10. Mengapa peristiwa Raja melompat ke sumur dapat disebut sebagai puncak cerita?

Jawab: Raja melompat ke sumur karena melihat bayangannya yg ternyata singa lain

4 11. Mengapa hewan-hewan memilih Kiki si kelinci untuk membantu menghadapi Raja?

Jawab: Hewan-hewan memilih Kiki karena ia dibantu pintar dan berani menghadapi raja

3 12. Menurut pendapatmu, apa kesalahan Raja dalam cerita tersebut?

Jawab: Kesalahan raja adalah bersikap sombong dan suka membandingkan kekuatannya.

$$5 + 5 + 5 + 4 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 \neq 5$$

$$= \frac{59}{60} \times 100 = \underline{\underline{98}}$$

SOAL ESSAY

Nama: Ade Fitri Hermasya

Kelas: 3A

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

Teks Cerita

"Singa si Raja dan Kelinci yang Cerdik"

Di sebuah hutan yang luas dan rimbun, hiduplah seekor singa besar bernama Raja. Tubuhnya kuat, suaranya menggelegar, dan giginya tajam membuat semua hewan takut padanya. Setiap kali ia berjalan melintasi hutan, para hewan bersembunyi di balik pepohonan. Raja selalu membanggakan diri dan berkata, "Aku yang paling kuat di hutan ini! Tidak ada yang bisa mengalahkanku!" Ucapan itu membuat hewan-hewan hanya bisa diam ketakutan, meskipun beberapa dari mereka sebenarnya tidak suka dengan sikap sombong Raja.

Di sisi lain hutan, tinggal seekor kelinci kecil bernama Kiki. Walaupun tubuhnya mungil, Kiki terkenal sebagai hewan yang pintar dan bijaksana. Suatu hari, Raja marah besar karena ia lapar dan tidak menemukan mangsa. Dengan suara keras ia mengancam akan memangsa siapa saja yang ditemuinya. Hewan-hewan ketakutan dan berkumpul untuk mencari solusi. Mereka akhirnya meminta bantuan Kiki untuk menenangkan Raja. Setelah berpikir sejenak, Kiki menemui Raja dan berkata bahwa ada singa lain yang ingin merebut kekuasaannya di hutan.

Dengan hati penuh penasaran dan amarah, Raja mengikuti Kiki menuju sebuah sumur tua yang ada di tengah hutan. Kiki meminta Raja melihat ke dalam sumur untuk melihat "singa lain" tersebut. Ketika Raja melihat bayangan dirinya sendiri di dalam air, ia mengira itu benar-benar singa lain yang menantangnya. Merasa tertantang, tanpa berpikir panjang ia langsung melompat masuk ke dalam sumur. Raja akhirnya basah kuyup dan tidak dapat keluar dengan mudah. Hewan-hewan tertawa kecil melihat tingkahnya, sementara Raja merasa malu. Saat itu juga ia menyadari bahwa kesombongan hanya membuat dirinya rugi dan bertekad untuk tidak sombong lagi.

5 ✓ 1. Tuliskan ide pokok paragraf pertama pada teks "Singa dan Kelinci yang Bijak"?

Jawab: Raja merupakan singa yang sombong dan ditakuti oleh semua hewan di hutan karena kekuatannya

5 ✓ 2. Apa ide pokok paragraf kedua dalam cerita tersebut?

Jawab: hewan-hewan merasa ketakutan dengan raja karena ia marah dan meminta bantuan kiki si kelinci yang pintar

3. Tuliskan ide pokok paragraf ketiga dari bacaan di atas?

Jawab: Raja tertipu karena melihat bayangannya didalam sumur dan akhirnya merasa malu atas kesombongannya

4. Menurutmu, apa ide pokok keseluruhan teks "Singa dan Kelinci yang Bijak"?

Jawab: Kesombongan itu buruk dan bisa bikin rugi diri sendiri di kemudian hari.

5. Tuliskan ringkasan paragraf pertama dengan menggunakan kalimatmu sendiri!

Jawab: Raja merupakan singa yang sombong dan para hewan ketakutan

6. Tuliskan ringkasan paragraf kedua dari teks tersebut!

Jawab: Para hewan meminta bantuan kiki karena raja ingin memangsa hewan-hewan di hutan

7. Tuliskan ringkasan paragraf ketiga secara singkat dan jelas!

Jawab: kiki menipu raja dan mengatakan ada singa lain

8. Peristiwa apa yang terjadi setelah hewan-hewan meminta bantuan Kiki?

Jawab: kiki menemui raja dan mengatakan ada singa lain di hutan untuk menipu raja

9. Peristiwa apa yang menjadi penyebab Raja merasa malu pada akhir cerita?

Jawab: Raja melompat ke sumur karena melihat bayangannya didalam air adalah singa lain yang menantang

5 ✓ 10. Mengapa peristiwa Raja melompat ke sumur dapat disebut sebagai puncak cerita?

Jawab: Karena raja tersadar dan berubah sikap menjadi baik

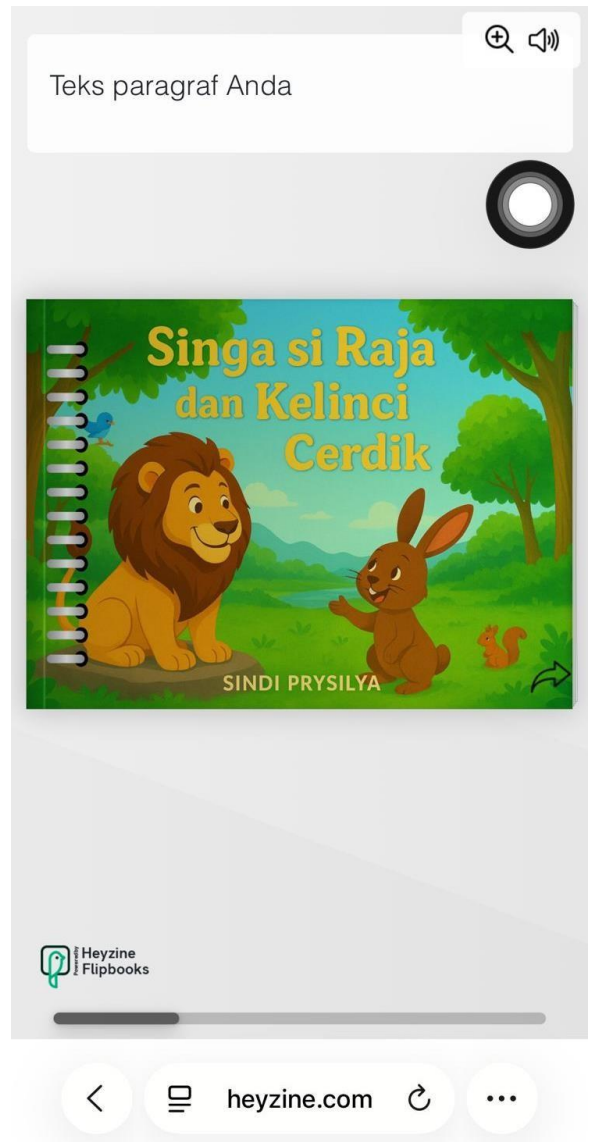
5 ✓ 11. Mengapa hewan-hewan memilih Kiki si kelinci untuk membantu menghadapi Raja?

Jawab: Hewan-hewan meminta bantuan Kiki karena Kiki dikenal pintar dan berani menghadapi raja.

5 ✓ 12. Menurut pendapatmu, apa kesalahan Raja dalam cerita tersebut?

Jawab: Sifat raja adalah sombong, suka memanggakan kekuatan, dan meremehkan hewan lain.

Lampiran 18 Desain Media Buku Cerita Bergambar Digital



Lampiran 19 Dokumentasi



Uji Instrumen Pada Kelas IV A



Posttest Pada Kelas 3B Kontrol



Pembelajaran Pada Kelas 3B Kontrol

Pembelajaran Menggunakan Buku Cetak





Pembelajaran Pada Kelas III A Eksperimen



Guru Menjelaskan Penggunaan Media



Bersama Membaca Buku Cerita Bergambar Digital



Posttest Pada Kelas 3A Eksperimen



Siswa Mengerjakan Soal Posttest




Siswa Mempresentasikan Jawaban



Foto Bersama Siswa Kelas Eksperimen

Lampiran 20 Lembar K1

FORM K 1



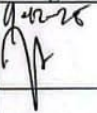

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU


Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sindi Prysilya
 N P M : 2202090140
 Program Studi : PGSD
 Kredit Kumulatif : 120 IPK = 3,91

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Efektivitas Media Buku Bergambar Digital Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan	
	Pengaruh Media Puzzle Interaktif Digital dengan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw pelajaran IPA materi Organ tubuh manusia untuk siswa Kelas V SD Negeri 067248 Medan	
	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Edukatif Pada Pelajaran IPA Materi Tata Surya untuk Siswa Kelas VI SD Negeri 067248 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

 Sindi Prysilya

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 21 Lembar K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Sindi Prysilya
 NPM : 2202090140
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi/Artikel sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital dengan Model Discovery Learning Terhadap Literasi Membaca Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 067248 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Ibu:

Dosen pembimbing: Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan 02 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Sindi Prysilya

Keterangan
 Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 22 Lembar K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2383/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Sindi Prysilya
 N P M : 2202090140
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 : Efektivitas Media Buku Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan

Pembimbing : Dra. Hj.Syamsuyurnita, M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **09 Oktober 2026**

Medan, 17 Rabi'ul Akhir 1447 H
 09 Oktober 2025 M



Wassalam
 Dekan

 Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
 NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 23 Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Sindi Prisylya
 NPM : 2202090240
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Efektivitas Media Buku Cerita Buku Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
2/10 2024	Acc judul	
7/10 2025	Revisi judul proposal	
7/11 2025	Revisi Bab 1 perbaiki rumusan masalah	
28/11 2025	Revisi Bab 2 perbaiki daftar pustaka dan kutipan	
4/12 2025	Revisi bab 3 bagian sampel dan populasi	
11/12 2025	Acc Proposal	

Medan, Desember 2025


Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Syumsuyurnita, M.Pd.

Lampiran 24 Lembar Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi


Nama Mahasiswa : Sindi Prysilya
 NPM : 2202090140
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Medan, Desember 2025


Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

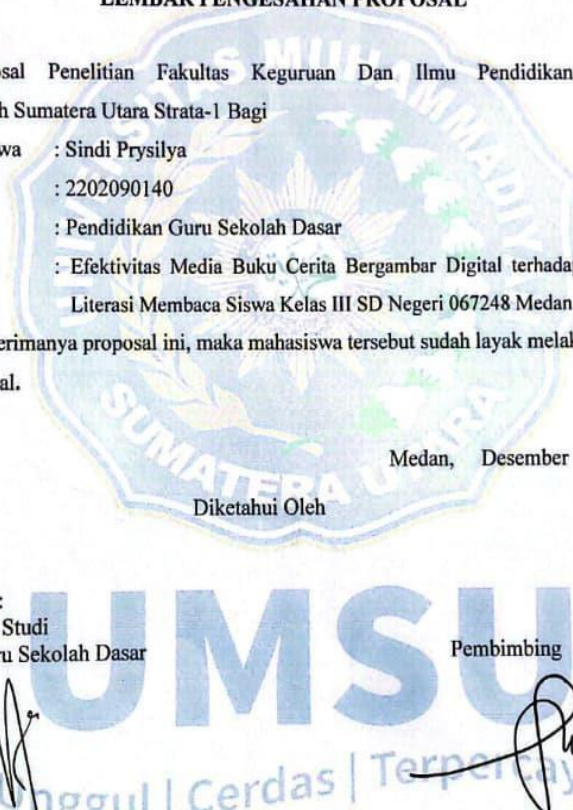


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.


Pembimbing



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Lampiran 25 Lembar Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :



Nama : Sindi Prysilya
 NPM : 2202090140
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan


Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

<p>Dosen Pembahas</p>  Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.	<p>Dosen Pembimbing</p>  Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 26 Lembar Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umusu.ac.id> E-mail: fkip@umusu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Sindi Prisylya
 NPM : 2202090140
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Judul diperbaiki menggunakan pola segitiga terbalik
2.	fokus utama penelitian adalah kemampuan literasi membaca siswa
3.	identifikasi masalah lebih terfokus pada media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum optimal
4.	Penyusunan rumusan masalah dan tujuan penelitian baru
5.	penambahan kutipan teori dan perbaikan hipotesis penelitian
6.	penjelasan sampel untuk kelas eksperimen dan kontrol
7.	perubahan bentuk instrumen menjadi soal essay

Medan, Desember 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 27 Lembar Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Sindi Prisylya
 NPM : 2202090140
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Judul diperbaiki menggunakan pola segitiga terbalik.
2.	Fokus utama penilaian adalah kemampuan literasi membaca siswa.
3.	Identifikasi masalah lebih terfokus pada media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum optimal.
4.	penyusunan rumusan masalah dan tujuan penelitian baru.
5.	penambahan kutipan teori dan perbaikan hipotesis penelitian
6.	penjelasan sampel untuk kelas eksperimen & kontrol
7.	perubahan bentuk instrumen tes, mengubah bentuk soal pilihan berganda menjadi soal esay.

Medan, Desember 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Dra. Hj. Syaamsuryumita, M.Pd.

Lampiran 28 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Sindi Prysilya
 NPM : 2202090140
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan

Pada hari Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Desember 2025

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas</p>  <p>Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Diketahui oleh
Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 29 Lembar Permohonan Riset

Medan, Desember 2025

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Bapak Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

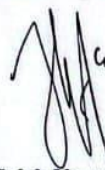
*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Sindi Prysilya
NPM : 2202090140
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

****Penting!!****

Lampiran 30 Lembar Surat Keterangan Izin Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Sindi Prysilya
 NPM : 2202090140
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 067248 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Desember 2025
 Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 31 Lembar Riset

 <p>UMSU Unggul Cerdas Terpercaya</p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH</p> <p>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</p> <p>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p> <p><small>UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SIK/BAN-PT/AS-K/PT/10/2022</small></p> <p><small>Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003</small></p> <p><small>https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsu.medan umsu.medan umsu.medan umsu.medan</small></p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nomor	: 06/II.3-AU/UMSU-02/F/2026	Medan, 16 Rajab	1447 H
Lamp	: ---	05 Januari	2026 M
Hal	: Permohonan Izin Riset		

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah: SD Negeri 067248 Medan
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama	: Sindi Prysilya
N P M	: 2202090140
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SDN 067248 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum







Dekan
Dra. H. Svaitsuryanita, M.Pd.
NIDN.0004066701

****Penting!!****






Lampiran 32 Lembar Balasan Riset

	PEMERINTAH KOTA MEDAN DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPT SD NEGERI 067248 KECAMATAN MEDAN MARELAN AKREDITAS : B e-mail : sdnegeri067248@gmail.com
	Jl. Marelan Raya Kel. Tanah Enam Ratus Kec. Medan Marelan, Kode Pos 20245
Medan, 09 Januari 2026	
No : 422/010/SDN.48/I/2026 Lamp : - Hal : Balasan Surat Izin Riset	
Kepada Yth, Dekan FKIP – UMSU Di T e m p a t	
<i>Assalamulaikum, Wr, Wb.</i> Dengan Hormat	
Berdasarkan Nomor Surat : 06/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 Perihal : Permohonan Izin Riset di UPT. SD Negeri 067248 Kec. Medan Marelan Medan dengan ini menerangkan bahwa :	
Nama : SINDI PRYSILYA NIM : 2202090140 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Diterima untuk melakukan penelitian di UPT. SD Negeri 067248 Jl. Marelan Raya Kel.Tanah Enam Ratus Kec. Medan Marelan Medan yang dimulai dari tanggal 08 Januari 2026 digunakan untuk penyusunan Skripsi yang berjudul “ Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Digital Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SDN 067248 Medan ”.	
Demikian Surat ini di buat Untuk dapat di pergunakan sebagai mana mestinya.	
Medan, 09 Januari 2025 Kepala UPT SD Negeri 067248  JAMIAHEL KAPTIAH, S.Pd, M.Pd NIP. 19661129 199301 2 001	

Lampiran 33 Hasil Turnitin

TURNITIN RSY

FILE 4W-SKRIPSI SINDI PRYSILYA LENGKAP 1

 Individual Essay 1

Document Details

Submission ID

tm:oid::2945:339431448

Submission Date

mar 4, 2026, 1:40 PM GMT+7

Download Date

mar 4, 2026, 1:45 PM GMT+7

File Name

FILE 4W-SKRIPSI SINDI PRYSILYA LENGKAP 1.docx

File Size

423 KB

97 Pages




17642 Words

128387 Characters

18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 13%  Internet sources
 - 8%  Publications
 - 15%  Submitted works (Student Papers)
-

Lampiran 34 Daftar Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup



A. IDENTITAS

- | | |
|-------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1. Nama | : Sindi Prysilya |
| 2. Tempat Tanggal Lahir | : Medan, 28 April 2004 |
| 3. Jenis Kelamin | : Perempuan |
| 4. Agama | : Islam |
| 5. Kewarganegaraan | : Indonesia |
| 6. Anak ke | : 1 dari 3 bersaudara |
| 7. Status | : Belum Menikah |
| 8. Nama Orang Tua | |
| a. Nama Ayah | : Samuel |
| b. Nama Ibu | : Ernawati |
| 9. Alamat | : Medan, Marelan Psr 4 Barat Ling. 5
Kel. Terjun |

B. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 06500 Tahun 2010 – 2016
2. SMP Swasta Al-Hikmah Medan Tahun 2020 – 2017
3. SMA Negeri 16 Medan Tahun 2019 - 2021
4. Tercatat sebagai Mahasiswa FKIP UMSU Tahun 2022 - 2026