

ACTIVITY BOOK BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENUNJANG KEMAMPUAN PEMAHAMAN CERITA PENDEK

Lintang Apriliana¹, Cholifah Tur Rosidah²
^{1,2}PGSD Universitas PGRI Adibuana Surabaya
¹lintangapriliana94@gmail.com, ²cholifah@unipasby.ac.id

ABSTRACT

The background of this research is the lack of understanding in learning Indonesian, especially in the material of writing short stories and understanding of several elements in a short story text, therefore the need for the use of more creative and effective learning media for students. The case that occurred was that around 40% of students in the class did not master the understanding of reading texts including main ideas and supporting ideas. This will be an impact because students can only read without understanding the contents of the reading they read. This problem arises, so it is necessary to optimize more innovative and effective teaching materials for students. This researcher uses the Thiagarajan 4D development paradigm which includes four stages: definition, design, development, and distribution. The participants of this study were elementary school students in grade IV at an elementary school in Surabaya. The results of this study indicate that the Activity Book learning media based on illustrated narratives is considered satisfactory without the need for revision. Through competent media, linguistic, and material evaluators. The final results of all validators produced 95.5% for material experts, 85% for language experts, and 85.5% for media experts. With a fairly appropriate description.

Keywords: development, effectiveness, learning media, activity book.

ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis cerita pendek dan pemahaman mengenai beberapa unsur dalam suatu teks cerita pendek, karena itu perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif bagi siswa. Kasus yang terjadi sekitar 40% siswa di kelas kurang menguasai pengertian mengenai teks bacaan termasuk ide pokok dan ide pendukungnya. Hal ini akan menjadi dampak karena siswa hanya dapat membaca saja tanpa memahami isi bacaan yang di bacanya. Persoalan ini muncul, sehingga diperlukan optimalisasi materi ajar yang lebih inovatif dan efektif bagi siswa. Peneliti ini menggunakan paradigma pengembangan Thiagarajan 4D yang meliputi empat tahap: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Partisipan penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas IV di sebuah sekolah dasar di Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Activity Book yang berbasis narasi bergambar dinilai memuaskan tanpa perlu revisi. Melalui evaluator media, linguistik, dan materi yang kompeten. Hasil akhir dari semua validator menghasilkan 95,5% untuk ahli materi, 85% untuk ahli bahasa, dan 85,5% untuk ahli media. Dengan deskripsi yang cukup sesuai.

Kata Kunci : pengembangan, keefektifan, media pembelajaran, *activity book*.

A. Pendahuluan

Dalam era kemajuan pendidikan saat ini, pengenalan serta peningkatan keterampilan membaca pemahaman di jenjang sekolah dasar tentu membutuhkan sistem pembelajaran yang berkualitas serta tenaga pendidik yang memiliki wawasan luas dan kompetensi tinggi. Menurut Jayanti (dalam Vinanda dan Rosidah, 2024) Meningkatkan kemampuan literasi merupakan aspek penting dalam pendidikan, terutama sejak dini di tingkat sekolah dasar. Tujuannya adalah membangun kebiasaan membaca yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka dapat memperoleh wawasan baru. Pendekatan ini berkontribusi pada pengembangan pengalaman belajar yang interaktif dan berkesan, serta mendorong lebih banyak keterlibatan siswa dalam proses pendidikan.

Karya sastra anak adalah bentuk tulisan kreatif yang dirancang khusus untuk dinikmati oleh anak-anak. Seperti halnya karya sastra lainnya, cerita dalam buku anak-anak mengandung unsur imajinasi yang mampu

membawa mereka ke dalam dunia fantasi, sekaligus menyajikan pengalaman estetika yang unik. Selain menawarkan berbagai cerita yang menarik, dunia anak juga diperkaya dengan beragam jenis permainan yang dapat dijelajahi dan dinikmati sesuai dengan imajinasi serta kreativitas mereka. Salah satunya yaitu dengan menggali keterampilan anak melalui menulis cerita pendek sebagai sarana dalam pembelajaran karakter bagi anak yang tercantum di dalam pesan pada pembelajaran cerita pendek (Rosid, 2021).

Dalam pembelajaran dasar Bahasa Indonesia di sekolah dasar, salah satu materi yang dipelajari adalah keterampilan menulis cerita pendek. Untuk mendukung pemahaman siswa, guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sarana bantu yang mempermudah proses pengajaran dan membuatnya lebih efektif (Afifah dkk, 2022). Selain melalui ceramah atau bahan bacaan, media pembelajaran berfungsi

sebagai alat untuk menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami oleh penerima. Memanfaatkan media pembelajaran interaktif meningkatkan proses pendidikan dengan membuatnya lebih menarik, sehingga memperjelas konten yang disampaikan dan mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan.

Menurut De Porter dan Hernacki (dalam Avanti dkk, 2018) mengartikulasikan bahwa menulis melibatkan seluruh otak, memanfaatkan belahan kanan (emosional) dan kiri (logis). Sehingga hal ini penting bagi guru untuk dapat mengajarkan pemahaman dalam memahami pembelajaran membaca dan menulis cerita pendek.

Utami dkk (2023) menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan, inovasi media pembelajaran dapat dirancang agar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, tanpa mengesampingkan keselarasan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Yuni (dalam Handayani, 2021) Pada abad ke-21, yang dikenal sebagai era pengetahuan, model yang digunakan harus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada abad ini, pendidikan tidak lagi berpusat pada guru, namun menurut Sholichah & Hariani (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar, yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian materi sehingga pesan dapat diterima dengan baik dan proses pembelajaran berlangsung secara optimal serta efisien.

Dari hasil observasi yang dilakukan saat PLP pada bulan Maret 2024, ditemukan sekitar 40% siswa yang kurang menguasai kompetensi dasar pengetahuan pada muatan Bahasa Indonesia terutama pada materi menciptakan sebuah teks cerpen. Hal tersebut karena kurang pemahaman siswa mengenai unsur intrinsik dan ekstrinsik pada suatu cerita. Sehingga ketika siswa diminta untuk membuat teks cerpen mereka menjadi kesusahan dan kebingungan. Menurut hasil observasi siswa membutuhkan suatu media yang

konkret untuk memahami suatu materi yang disampaikan, Media yang efektif untuk mendukung pembelajaran menulis teks cerita pendek adalah alat bantu yang menyajikan rangkaian atau ilustrasi cerita serta melibatkan aktivitas interaktif di dalamnya. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media berbasis *activity book*, yang menggabungkan visual dan latihan kreatif untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan menulis siswa.

Media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar harus dirancang dengan penyampaian yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Anak-anak pada jenjang ini cenderung lebih tertarik pada materi yang disajikan dalam bentuk visual berwarna-warni dibandingkan dengan teks panjang yang hanya berisi tulisan (Dessiane & Hardjono, 2020).

Menurut Sudiana (dalam Sholichah & Hariani, 2020). Menulis merupakan keterampilan yang berkembang melalui beberapa tahap, yaitu persiapan awal, perencanaan, penuangan ide dalam bentuk tulisan, serta revisi. Dengan mengikuti

proses ini secara bertahap, siswa dapat meningkatkan kemampuan menulis mereka. Sebab, menulis bukan sekadar teori yang dijelaskan, melainkan keterampilan yang harus terus diasah melalui latihan.

Menurut Nugraheni (dalam Apriliani dan Radia, 2020) Penelitian yang bertujuan untuk membuat sumber belajar berupa buku cerita untuk anak-anak sekolah dasar kelas empat menunjukkan hasil yang baik. Data yang diperoleh mengungkapkan bahwa peningkatan keterampilan membaca pada kelompok siswa yang menggunakan buku cerita mencapai 10,86%, sedangkan kelompok yang belajar dengan buku paket hanya mengalami peningkatan sebesar 2,29%. Temuan ini mengindikasikan bahwa buku cerita bergambar lebih efektif dalam mendukung proses belajar dibandingkan dengan buku paket konvensional.

Melihat pentingnya media pembelajaran yang interaktif, dikembangkanlah *activity book* sebagai sarana edukatif yang dirancang untuk mendorong siswa dalam mengasah keterampilan menulis serta memahami cerita

pendek secara mandiri. Dengan pendekatan yang menekankan kreativitas individu, siswa dapat lebih bebas mengeksplorasi ide dan menyusun cerita sesuai dengan pemahaman mereka. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan mengangkat judul berikut: “ *Activity Book* Berbasis Cerita Bergambar Untuk Menunjang Kemampuan Pemahaman Cerita Pendek”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (RnD), yang merupakan teknik penelitian yang berpusat pada penciptaan atau peningkatan suatu produk untuk meningkatkan kemanjurannya dan keselarasannya dengan persyaratan. Proses ini melibatkan serangkaian tahapan sistematis untuk mengembangkan inovasi yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan maupun bidang lainnya (Muqdamien dkk, 2021). Menurut (Torang Siregar 2023) Metode Research and Development (R&D) adalah metodologi penelitian yang dirancang untuk mengembangkan atau meningkatkan suatu produk dengan

memfokuskan pada kemanjurannya, memastikan bahwa hasilnya dapat digunakan secara efektif di berbagai konteks. Sedangkan Menurut (Rahayu and Sinurat 2019) Merupakan tahap dalam mengeksplere dengan melakukan penelitian pengembangan dan riset serta dalam menguji suatu produk dan layanan untuk mengetahui keefektifan produk tersebut. Berdasarkan berbagai pandangan ahli, penelitian *Research and Development* dapat diartikan sebagai suatu pendekatan yang berorientasi pada inovasi atau penyempurnaan produk. Metode ini tidak hanya berfokus pada pengembangan hasil akhir, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan keseimbangan dan efektivitas dalam proses pembelajaran.

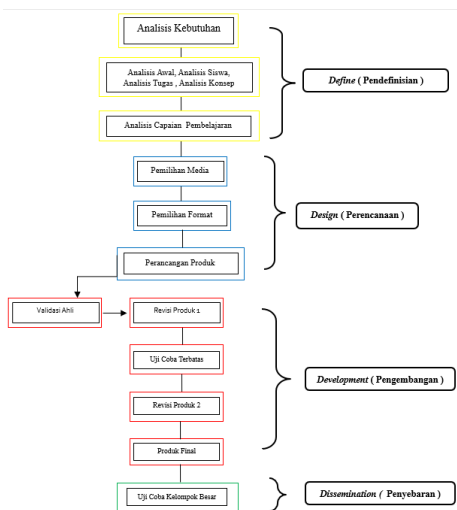
Penelitian ini berfokus pada inovasi media pembelajaran berbasis activity book untuk mendukung pembelajaran teks cerita pendek. Produk yang dihasilkan berfungsi sebagai pilihan baru dalam proses pendidikan. Media ini akan dievaluasi kemanjurannya pada anak-anak sekolah dasar kelas empat. Pengembangan ini menggunakan paradigma Thiagarajan 4D, yang terdiri dari empat tahap utama: identifikasi kebutuhan (define),

desain konsep (design), produksi dan penyempurnaan (develop), dan dissemination (diseminate). Melalui pendekatan ini, activity book diharapkan menjadi media yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Model yang dirancang dalam pengembangan ini berfokus pada pembuatan activity book interaktif berbasis cerita bergambar dengan pendekatan Research and Development (R&D). Proses pengembangannya mengikuti tahapan sistematis yang disusun berdasarkan metode tertentu. Penelitian ini memanfaatkan model 4D Thiagarajan, yang mencakup serangkaian fase dari desain hingga implementasi, untuk menjamin bahwa media pembelajaran yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan siswa dalam memahami teks naratif pendek.

Gambar 1 Bagan Prosedur Penelitian

Berdasarkan bagan diatas, prosedur yang digunakan menggunakan metode 4D Thiagarajan yang dinalisis dengan pengumpulan dan analisis data validasi. Pada tahapan awal pendefinisian Menurut Trianto (Alfarobby and Parmin 2020) tahap ini mencakup beberapa jenis analisis, seperti analisis kebutuhan awal, karakteristik siswa, tugas pembelajaran, konsep materi, serta tujuan instruksional. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tes serta angket, sementara validitas produk dievaluasi oleh para ahli di bidang bahasa, media, dan materi guna memastikan kualitas dan efektivitasnya.



Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif dalam pengolahan data. Metode analisis yang digunakan berbasis statistik deskriptif untuk menginterpretasikan temuan penelitian. Pendekatan kuantitatif ini dimanfaatkan dalam mengevaluasi hasil validasi dari para ahli, termasuk dalam aspek media, materi, serta bahasa, guna memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan.

Aspek	Skor yang diperoleh		Skor Maksimal
	V.1	V.2	
Tampilan	20	21	25
Warna	9	9	10
Bahan	13	13	15
Jumlah	42	43	50
Rata – rata	84%	86%	100%
Rata-rata Total	85%		
Kriteria	Sangat Layak		

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Validasi dari Ahli Media

Berdasarkan evaluasi dari ahli media, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti penyesuaian ilustrasi agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa serta konsistensi dalam tata letak kolom halaman. Setelah revisi dilakukan sesuai dengan masukan dan rekomendasi yang diberikan, produk kembali diuji pada tahap validasi kedua. Pada tahap ini, terjadi peningkatan signifikan dalam penilaian, dengan persentase kelayakan mencapai 85%, sehingga dikategorikan sebagai "sangat layak" untuk digunakan.

Berdasarkan tabel 1 maka dapat diperoleh hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh dua validator yang ditinjau dari aspek media pembelajaran, yakni aspek penilaian diantaranya adalah tampilan, warna, dan bahan. menunjukkan hasil yang sangat layak dengan persentase hasil mencapai 85%.

2. Hasil Validasi dari Ahli Materi

Validasi Materi ini dilakukan untuk mengevaluasi isi produk media pembelajaran *Activity Book*. Validasi media ini dilakukan oleh dua orang validator. Beberapa hal yang menjadi aspek penilaian diantaranya adalah kompetensi, penyajian materi dan kelengkapan. Hasil validasi ahli materi media pembelajaran *Activity Book* diuraikan dalam tabel 2.

Tabel 1 Hasil Penilaian Angket Validasi oleh Ahli Media

**Tabel 2 Hasil Penilaian Angket
Validasi oleh Ahli Materi**

Aspek	Skor yang diperoleh		Skor Maksimal
	V1	V2	
Ketepatan Istilah	4	5	5
Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti dalam menjelaskan materi	4	5	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	12	20	20
Komunikatif dan interaktif	5	5	5
Jumlah	25	35	35
Rata – rata	71%	100%	100%
Rata- rata total	85,5%		
Kriteria	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diperoleh hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh dua validator yang ditinjau dari aspek media pembelajaran, yakni aspek kompetensi, penyajian materi dan kelengkapan. Menunjukkan hasil yang sangat layak dengan persentase hasil mencapai 95,5%.

3. Hasil Validasi dari Ahli Bahasa

Validasi Ahli Bahasa dilakukan untuk mengevaluasi ketepatan bahasa yang digunakan pada produk media pembelajaran *Activity Book*. Validasi media ini dilakukan oleh dua validator. Beberapa hal yang menjadi aspek penilaian diantaranya adalah ketepatan istilah, penggunaan bahasa yang mudah dimengerti dalam menjelaskan materi, kesesuaian dengan kaidah serta komunikatif dan

interaktif. Hasil validasi ahli bahasa media pembelajaran *Activity Book* diuraikan di dalam tabel 3.

**Tabel 3 Hasil Penilaian Angket
Validasi oleh Ahli Bahasa**

Aspek	Skor yang diperoleh		Skor Maksimal
	V.1	V.2	
Kompetensi	10	9	10
Penyajian Materi	25	21	25
Kelengkapan	10	9	10
Jumlah	45	43	45
Rata – rata	100%	95,5%	100%
Rata-rata Total	95,5%		
Kriteria	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 3 maka dapat diperoleh hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh dua validator yang ditinjau dari aspek media pembelajaran, yakni aspek ketepatan istilah, penggunaan bahasa yang mudah dimengerti dalam menjelaskan materi, kesesuaian dengan kaidah serta komunikatif dan interaktif. Menunjukkan hasil yang sangat layak dengan persentase hasil mencapai 85,5%.

4. Keefektifan Model

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap kualitas dan

manfaat produk yang dikembangkan guna memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan dapat berfungsi secara optimal. Keberhasilan model pengembangan Activity Book berbasis cerita bergambar dinilai berdasarkan sejauh mana media ini mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, memperdalam pemahaman siswa, serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui serangkaian uji coba langsung di lingkungan pembelajaran, dengan melibatkan siswa sebagai pengguna utama dan guru sebagai fasilitator dalam proses pengajaran.

1. Uji Kelompok Besar

a. Hasil penilaian angket uji kelompok besar

Hasil penilaian tersebut berdasarkan angket yang menjadi penilain media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran dan penilaian media menjadi keefektifan pembelajaran di kelas. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Responden Siswa Terhadap Activity Book Pada Uji Kelompok Besar

No.	Nama	Aspek Penilaian	Skor yang didapatkan	Skor max	Presentase	Kriteria
1.	ASA	10 Aspek	48	50	96%	Sangat Layak
2.	AATG		46	50	92%	Sangat Layak
3.	ANS		45	50	90%	Sangat Layak
4.	BSR		48	50	96%	Sangat Layak
5.	CAPH		44	50	88%	Sangat Layak
6.	DSP		46	50	92%	Sangat Layak
7.	EAW		48	50	96%	Sangat Layak
8.	GAH		45	50	90%	Sangat Layak
9.	JMS		46	50	92%	Sangat Layak
10.	KIA		44	50	88%	Sangat Layak
11.	KTA		48	50	96%	Sangat Layak
12.	LNS		46	50	92%	Sangat Layak
13.	LI		46	50	92%	Sangat Layak
14.	MAZ		45	50	90%	Sangat Layak
15.	MMH		45	50	90%	Sangat Layak
16.	MGAF		46	50	92%	Sangat Layak
17.	MRCN		45	50	90%	Sangat Layak
18.	NOP		48	50	96%	Sangat Layak
19.	NKS		44	50	88%	Sangat Layak
20.	NAP		44	50	88%	Sangat Layak
21.	NAWK		48	50	96%	Sangat Layak
22.	RAAP		44	50	88%	Sangat Layak
23.	RNI		46	50	92%	Sangat Layak
24.	SAR		45	50	90%	Sangat Layak
25.	SAPJ		44	50	88%	Sangat Layak
26.	SAZ		44	50	88%	Sangat Layak
Rata - Rata Presentasi					91,3%	Sangat Layak

Bedasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa rata-rata presentase responden mencapai 91,3% Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka presentase tingkat kevalidan ini termasuk kedalam kriteria sangat layak (sangat valid).

b. Hasil belajar peserta didik

Penilaian hasil belajar siswa dilakukan pada 4 Desember 2024 dengan tujuan mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi teks cerita pendek setelah

No	Tingkat Pencapaian	Kualitatif
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Sedang
4.	21-40%	Cukup
5.	0-20%	Kurang Baik

menggunakan media pembelajaran Activity Book. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Data nilai hasil tes uji coba siswa diambil dari nilai hasil dengan KKTP 85, jika hasil < 85 maka hasil tes belajar siswa dinyatakan remedi dan jika nilai > 85 atau 85 maka siswa dinyatakan tidak remedi. Dengan perolehan skor tersebut maka akan dinyatakan sebagai keefektifan media pembelajaran sebagai bahan pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan.

Tabel 5 Hasil Tes Uji Coba Kelompok Besar Kelas IV A

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1.	ASA	90	Tidak Remedial
2.	AATG	90	Tidak Remedial
3.	ANS	95	Tidak Remedial
4.	BSR	95	Tidak Remedial
5.	CAPH	90	Tidak Remedial
6.	DSP	85	Tidak Remedial
7.	EAW	90	Tidak Remedial
8.	GAH	95	Tidak Remedial
9.	JMS	85	Tidak Remedial
10.	KIA	90	Tidak Remedial
11.	KJA	85	Tidak Remedial
12.	LNS	90	Tidak Remedial
13.	LI	85	Tidak Remedial
14.	MAZ	85	Tidak Remedial
15.	MMH	85	Tidak Remedial
16.	MCAF	90	Tidak Remedial
17.	MRCN	100	Tidak Remedial
18.	NOP	95	Tidak Remedial
19.	NKS	85	Tidak Remedial
20.	NAP	90	Tidak Remedial
21.	NAWK	90	Tidak Remedial
22.	RAAP	90	Tidak Remedial
23.	RNI	95	Tidak Remedial
24.	SAR	90	Tidak Remedial
25.	SAPJ	90	Tidak Remedial
26.	SAZ	95	Tidak Remedial
Jumlah Skor Total		2.315	

Persentase = $\frac{\text{Jumlah nilai peserta didik}}{\text{Peserta didik}}$

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

$$M = \frac{2.315}{26}$$

$$= 89\%$$

$$M = 89\%$$

Dari hasil evaluasi terhadap 26 siswa yang mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan hasil tes, diperoleh rata-rata skor sebesar 89%. Skor ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah melampaui ambang batas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) di sekolah, yang ditetapkan pada angka 85 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Adapun nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100, sementara skor terendah tetap berada pada angka 85. Berdasarkan hasil analisis menggunakan skala Likert, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

(sangat valid).

Melalui tahap uji coba dalam skala luas (Field Try-Out), yang melibatkan satu kelas penuh dengan beberapa kelompok kecil serta 26 peserta didik sebagai responden, Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Buku Kegiatan yang dirancang sangat efektif dalam memperlancar proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV-A. Dengan demikian, media ini terbukti layak dan dapat diimplementasikan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif serta membantu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal.

Pembahasan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahap utama: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebarluasan (*Disseminate*). Pada tahap awal, dilakukan berbagai analisis oleh pengembang untuk mengumpulkan data yang relevan dalam pembuatan media *Activity Book*. Proses pendefinisian mencakup analisis mendalam, termasuk studi awal, pemahaman karakteristik siswa, serta identifikasi tugas yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Menurut (Ratnasari and Zubaidah 2017) Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting yang dapat meningkatkan keberhasilan kegiatan pendidikan. Tujuan dari pemanfaatan media adalah untuk meningkatkan pemahaman anak.

Penggunaan *Activity Book* pada proses pembelajaran juga diharapkan mampu untuk menambah motivasi siswa dalam belajar. Hal ini selaras dengan Kurnita Yeniningsih & Amalia, (2021) menyatakan bahwa *Media Activity Book* dikembangkan dalam penelitian ini karena sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Kontennya dirancang untuk mendukung peningkatan nilai karakter melalui cerita yang disajikan, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif bagi siswa.

E. Kesimpulan

Kelayakan media *Activity Book* yang digunakan pada siswa kelas IV ini sangat membantu siswa untuk memahami suatu teks cerita terutama untuk memahami suatu ide pokok dan unsur-unsur instrinsik yang terdapat di dalam cerita pada pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli menunjukkan

bahwa media pembelajaran *Activity Book* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Penilaian dari ahli media menghasilkan skor 85%, ahli materi memberikan skor 95,5%, dan ahli bahasa menilai dengan skor 85,5%, yang semuanya masuk dalam kategori "sangat layak." Dengan demikian, *Activity Book* dapat dijadikan sebagai media pendukung dalam meningkatkan pemahaman membaca teks cerita pendek bagi siswa kelas IV SD dengan tingkat kelayakan yang sangat baik..

Hasil penelitian, validasi, dan respons siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *Activity Book* berkontribusi secara efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis dan pemahaman siswa kelas IV SD dalam menyusun cerita pendek. Hal ini terbukti dalam penerapannya di SDN Margorejo 1 Surabaya. Hasil penelitian ini mendapatkan Keefektifan pada media *Activity Book* dengan hasil yang didapatkan dengan data sebagai berikut. 1) Hasil tes belajar uji coba kelompok besar dengan skor 89%. 2) Validasi media oleh ahli media dengan skor 85,5%, ahli bahasa dengan skor 85% dan ahli materi dengan skor 95,5%. Sehingga

terjadi keefektifitas penggunaan media *Activity Book* bagi siswa dalam memahami dan menulis teks cerita pendek. Dalam hal ini, maka kemampuan menulis cerita pendek siswa juga akan semakin meningkat.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembuatan *Activity Book* layak dan berguna sebagai alat pedagogis dalam studi Bahasa Indonesia, khususnya dengan konten cerita pendek. Media ini dapat meningkatkan proses belajar mengajar dengan membuatnya lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1(1): 33–42. doi:10.33578/kpd.v1i1.24.
- Alfarobby, Mufti Isror, and M. Parmin. 2020. "Pengembangan Media Video Menulis Berita Berbasis Literasi Informasi Untuk Pembelajaran Menulis Teks Berita Bagi Siswa Kelas VIII SMP Mufti." *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* 08(04): 558–69. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/39489>.
- Apriliani, Siwi Pawestri, and Elvira Hoesein Radia. 2020.

- “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4(4): 994–1003.
doi:10.31004/basicedu.v4i4.492.
- Dan, Abad, Hambatan Di, and Negara Berkembang. (2021). “JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 8 No . 1 Januari 2021 Modern Assessment Dalam Menyongsong Pembelajaran Keyword : 21 St Century Learning , Modern Assessment.” 8(1): 13–24.
- Dessiane, Syera Trivena, and Nyoto Hardjono. 2020. “Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 2(1): 42–46.
doi:10.31004/jpdk.v1i2.537.
- Jurnal, Jpd :, Pendidikan Dasar, and Francine Avanti Samino. “Hubungan Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas V Sekolah Dasar Strada Bhakti Nusa.”
doi:10.21009/JPD.091.08.
- Kurnita Yeniningsih, Taat, and Dina Amalia. 2021. “Pengembangan Media Activity Book Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Mandiri Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 6(2).
- Muqdamien, Birru, Umayah Umayah, Juhri Juhri, and Desty Puji Raraswaty. 2021. “Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun.” *Intersections* 6(1): 23–33.
doi:10.47200/intersections.v6i1.589.
- Rahayu, R, and R Sinurat. 2019. “Pengembangan Model Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Untuk Meningkatkan Prosocial Behavior Bystander.” *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan ...* (2007): 1–13.
- Ratnasari, Eka Mei, and Enny Zubaidah. 2017. “Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak.” : 267–75.
- Rosid, Abdul. *FIP Universitas Trunojoyo Madura. 7 Nilai-Nilai Dalam Sastra Anak Sebagai Sarana Pembentukan Karakter.*
- Sholichah, Diana Nur, and Sri Hariani. 2020. “Pengembangan Media Popscrap Book Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Jpgsd* 8(4): 714–26.
- Sholichah, Diana Nur, and Sri Hariani. *Pengembangan Media Popscrap Book Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Di Kelas V Sekolah Dasar.*
- SSiregar. 2023. “Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D).” *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1(4): 142–58.
doi:10.58355/dirosat.v1i4.48.

Vinanda, Muhammad Viqqih, and Cholifah
Tur Rosidah. 2024. "Pengaruh Fun
Literacy Activity Terhadap
Keterampilan Membaca Siswa Kelas
Iv Sekolah Dasar." 2: 115–24.