



Efektivitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya

Nita Amelia¹, Venny Karolina², Asmayani Salimi³

^{1,2,3} Universitas Tanjungpura, Pontianak, Kalimantan Barat

Jl. Prof. Dr. H Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124

Email: f1081211014@student.untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena keterampilan membaca siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya masih kurang salah satu faktornya ialah dikarenakan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dan hanya bergantung pada sumber belajar buku paket. Alternatif untuk mengatasi masalah tersebut ialah dengan menggunakan media, contohnya buku cerita bergambar digital. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan buku cerita bergambar digital terhadap keterampilan membaca siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* jenis *one grup pre-test* dan *post-test design*. Sampel pada penelitian ini adalah 26 siswa kelas IIIA SD N 51 Sungai Raya. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik analisis inferensial berbantuan aplikasi SPSS 25. Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh hasil bahwa penggunaan buku cetak bergambar digital efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, terbukti dari hasil uji N-Gain yang menunjukkan nilai $0,3 \leq g \leq 0,7$. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar digital efektif terhadap keterampilan membaca siswa.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar Digital, Keterampilan Membaca, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Undang Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 35 Ayat 1 menyatakan berbunyi “Standar sarana dan prasarana pendidikan mencakup ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat rekreasi dan sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi” (Permendikbud No 20, 2003). Dari isi Undang Undang tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi telah dianjurkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga didukung pendapat dari Yunita dkk (2023) yang berpendapat bahwa penerapan teknologi di era digital terbukti dapat meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga untuk mencapai hasil yang optimal dalam penerapan teknologi harus dilakukan dengan benar dan dengan cara yang tepat.

Penggunaan teknologi digital di bidang pendidikan sangat penting untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran (Mubarak dkk, 2021), karena dalam penggunaan konten digital yang berbasis teknologi merupakan elemen penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan zaman (Subroto dkk, 2023). Manfaat teknologi digital dalam pembelajaran yaitu dapat merangsang diskusi aktif siswa dalam proses pembelajaran, menarik minat siswa dan menyediakan pilihan alternatif dalam media pembelajaran yang menarik, serta memberikan umpan balik sangat penting karena dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran, sehingga dapat bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa (Hidayat & Khotimah, 2019).

Adapun contoh media digital antara lain buku cerita bergambar digital, aplikasi seluler, situs web, *podcast*, audio visual, video visual, platform belajar dan masih banyak lagi lainnya. Namun dalam penelitian ini penulis fokus dalam membahas media cerita bergambar digital. Media belajar digital adalah sebuah bentuk cerita yang menggunakan perangkat digital elektronik seperti *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer (Atika dkk 2023)

Manfaat penggunaan buku cerita bergambar digital telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yang pertama dilakukan oleh Wibowo dkk, (2023) yaitu dengan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian yaitu menunjukkan adanya pengaruh terhadap efektivitas penggunaan buku cerita bergambar digital. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal efektif untuk mengajarkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Peneliti melakukan pra riset dengan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya dan guru di sekolah tersebut mengemukakan bahwa keterampilan membaca anak kelas III masih kurang salah satu faktornya ialah dikarenakan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dan hanya bergantung pada sumber belajar buku paket. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru tersebut dapat disimpulkan bahwa selama ini guru tidak memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu sarana dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Padahal penggunaan teknologi, khususnya media buku cerita bergambar digital dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar (Rizkiyah, 2022; Sari & Yustiana, 2021; Wibowo dkk, 2023).

Namun penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital ini belum pernah diuji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya. Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan dalam tiga hal, yaitu bagaimana keterampilan membaca siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya sebelum menggunakan buku cerita bergambar digital, bagaimana keterampilan membaca siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya setelah menggunakan buku cerita bergambar digital, apakah penggunaan buku cerita bergambar digital efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan membaca siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya sebelum menggunakan buku cerita bergambar digital, mengetahui keterampilan membaca siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya setelah menggunakan buku cerita bergambar digital, mengetahui efektivitas pengaruh penggunaan buku cerita bergambar digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang berorientasi pada pengumpulan data dalam bentuk angka dan pengolahannya menggunakan teknik statistik. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin melihat pengaruh dari pemberian perlakuan berupa penggunaan buku cerita bergambar digital terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya dengan subjek penelitian adalah siswa kelas III A. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan jenis one-group pre-test and post-test design, yang digambarkan dalam bentuk O1 X O2. O1 merupakan pre-test yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan, X merupakan perlakuan atau treatment yaitu penggunaan buku cerita bergambar digital, dan O2 merupakan post-test yang dilakukan setelah perlakuan diberikan.

Pada tahap awal, peneliti melaksanakan pre-test dengan memberikan instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda kepada siswa untuk mengetahui keterampilan membaca mereka sebelum perlakuan diberikan. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah perlakuan selesai diberikan, siswa kembali diberikan

tes yang sama dalam bentuk post-test untuk mengukur keterampilan membaca setelah perlakuan. Data dari kedua tes tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan keterampilan membaca dan apakah penggunaan media tersebut efektif dalam proses pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 51 Sungai Raya yang terdiri dari kelas III A, III B, dan III C. Populasi ini dipilih karena memiliki karakteristik yang sama serta relevan dengan fokus penelitian. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A yang berjumlah 26 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode probability sampling dengan jenis cluster random sampling, karena populasi dibagi berdasarkan kelompok kelas yang dipilih secara acak dan jumlahnya cukup besar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengukuran, yang merupakan teknik esensial dalam pendekatan kuantitatif karena hasilnya berupa data numerik. Teknik ini digunakan untuk memperoleh skor keterampilan membaca siswa baik sebelum maupun sesudah perlakuan diberikan. Alat ukur yang digunakan dalam teknik ini adalah tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda, yang terbagi menjadi dua: pre-test dan post-test. Tes ini dirancang untuk mengukur keterampilan membaca siswa pada topik tertentu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Instrumen penelitian dalam bentuk soal pilihan ganda ini terlebih dahulu diuji untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Validitas instrumen diuji menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel (dalam hal ini r tabel sebesar 0,496). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 30 soal yang diuji, semuanya valid dan dibagi menjadi dua kelompok: 15 soal untuk pre-test dan 15 soal untuk post-test. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha melalui SPSS 25, di mana hasil reliabilitas untuk soal pre-test adalah 0,819 dan untuk soal post-test adalah 0,860. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel atau dapat dipercaya.

Selain validitas dan reliabilitas, instrumen juga diuji berdasarkan tingkat kesukaran dan daya pembeda. Tingkat kesukaran soal dianalisis menggunakan bantuan SPSS 25, dengan hasil bahwa semua soal pre-test masuk dalam kategori sedang, sedangkan soal post-test terdiri dari 10 soal kategori mudah dan 5 soal kategori sedang. Uji daya

pembeda juga dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk mengukur sejauh mana tiap soal dapat membedakan kemampuan siswa yang pandai dan kurang pandai, memastikan bahwa setiap butir soal mampu mengukur variasi kemampuan siswa secara efektif.

Data yang telah terkumpul dari hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan beberapa teknik statistik. Pertama, untuk mengetahui keterampilan membaca siswa sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan perhitungan rata-rata atau mean. Rumus yang digunakan adalah $Me = (\sum fi \cdot xi) / (\sum fi)$, di mana Me adalah nilai rata-rata, fi adalah frekuensi, dan xi adalah nilai tengah. Selain itu, untuk mengukur sebaran data, juga dihitung standar deviasi (SD) dengan rumus $SD = \sqrt{(\sum fi (xi - \bar{x})^2) / (n - 1)}$, di mana SD adalah standar deviasi, fi adalah frekuensi, xi adalah nilai tengah, \bar{x} adalah nilai rata-rata, dan n adalah jumlah peserta didik.

Untuk menjawab rumusan masalah terkait efektivitas penggunaan buku cerita bergambar digital, peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal. Jika data terdistribusi normal, maka dilakukan uji parametrik dengan menggunakan paired sample t-test. Namun, apabila data tidak terdistribusi normal, maka digunakan uji non-parametrik dengan rumus uji Wilcoxon. Selain itu, untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan membaca setelah perlakuan, dilakukan uji N-gain dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Uji ini memberikan gambaran mengenai efektivitas perlakuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan perbandingan antara nilai pre-test dan post-test.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang secara sistematis untuk membuktikan efektivitas penggunaan buku cerita bergambar digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui serangkaian prosedur mulai dari pengumpulan data, pengujian instrumen, hingga analisis statistik, diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan informasi yang valid dan reliabel mengenai dampak media pembelajaran digital terhadap keterampilan membaca siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil *pre-test* siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan buku cerita bergambar digital

Tabel 1. Nilai Rata-rata *Pre-test*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai	26	33	73	50,51	10,696
Valid N (listwise)	26				

Hasil data *pre-test* diatas, menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pre-test* siswa yaitu 50,51. Nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 33 dan nilai tertinggi yaitu 73. Rata-rata hasil *pre-test* siswa masih belum berpengaruh dikarenakan belum diberi perlakuan dengan menggunakan buku cerita bergambar digital.

Hasil Penelitian Rumusan Masalah Kedua

Data hasil *post-test* siswa setelah diberi perlakuan menggunakan buku cerita bergambar digital

Tabel 2. Nilai-nilai *Post-test*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai	26	60	100	82,05	10,794
Valid N (listwise)	26				

Hasil data *post-test* diatas, menunjukkan bahwa rata-rata hasil *post-test* siswa yaitu 82,05. Nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 60 dan nilai tertinggi yaitu 100. Hasil *post-test* siswa sudah lebih baik dari hasil *pre-test* dan mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan buku cerita bergambar digital.

Hasil Penelitian Rumusan Masalah Ketiga

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,144	26	,174	,950	26	,236
Posttest	,139	26	,200*	,954	26	,287

Dari tabel diatas didapatkan hasil bahwa nilai sig pre-test yaitu 0,236 dan nilai sig post-test 0,287 dapat dilihat bahwa kedua nilai sig tersebut > 0,05. Sehingga dapat dinyatakan data pada penelitian ini terdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Parametrik Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pai	Pretest -	-	10,1635	1,99324	-	-	-	25	,000
r 1	Posttest	31,5384	9		35,6436	27,4333	15,82		
		6			2	0	3		

Menurut Darmawan dkk, (2023) apabila nilai sig (2 tailed) < 0,05 maka terdapat pengaruh yang bermakna, sedangkan jika nilai sig (2 tailed) > 0,05 maka tidak memiliki pengaruh. Berdasarkan hasil tabel 4.6 didapatkan nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat dinyatakan pada penelitian ini memiliki pengaruh yang bermakna. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar digital dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa yang dapat dilihat peningkatan yang signifikan ($p < 0,05$) pada nilai post-test (Mean=82,05) dibandingkan nilai pre-test (Mean=50,51). Setelah mengetahui adanya perbedaan yang signifikan, peneliti akan menyajikan nilai N-Gain untuk mengetahui keefektifan penggunaan buku cerita bergambar digital pada siswa sekolah dasar.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	26	33	73	50,51	10,696
Posttest	26	60	100	82,05	10,794
NGain	26	,17	1,00	,6339	,21909
Valid N (listwise)	26				

Dari hasil uji N-Gain pada tabel 4.6 didapatkan hasil 63% efektif dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Menurut Ragil dkk,(2025) hasil tersebut masuk dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan penggunaan buku cerita bergambar digital efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan pre-test dan post-test selama tiga hari di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya, pada pertemuan pertama, Kamis 6 Februari 2025, peneliti melakukan pre-test dengan membuka proses pembelajaran dengan meminta salah satu dari siswa untuk memimpin membaca doa, kemudian menyampaikan ulang secara singkat materi pembelajaran Bahasa Indonesia Pengobar Semangat, hal itu karena sebelum peneliti melakukan penelitian siswa kelas IIIA sudah diberikan materi tersebut oleh wali kelasnya, sehingga peneliti hanya menyampaikan secara singkat mengenai materi, kemudian peneliti memberikan lembar pre-test kepada siswa, sebelum siswa mengerjakan soal tersebut peneliti memberikan penjelasan bagaimana cara mengerjakan soal tersebut. Seiring siswa mengerjakan soal pre-test tersebut peneliti membacakan secara langsung cerita yang ada pada lembar soal tersebut, hal itu dilakukan karena terdapat beberapa siswa yang belum lancar membaca, kemudian di cerita kedua pada lembar soal tersebut peneliti meminta salah satu temannya untuk

membacakan cerita tersebut dan siswa lain diperintahkan untuk diam dan mendengarkan cerita yang dibacakan oleh peneliti dan salah satu dari teman mereka. Setelah waktu yang diberikan sudah selesai terdapat sembilan orang siswa yang ketinggalan pada saat mengumpulkan lembar soal, Sehingga peneliti memberikan waktu tambahan untuk siswa tersebut. Kemudian peneliti menutup kegiatan dengan meminta salah satu dari siswa untuk memimpin doa dan kegiatan diakhiri dengan mengucapkan salam.

Pada pertemuan kedua, Selasa 11 Februari 2025, peneliti melakukan post-test dengan membuka proses pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, kemudian menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu Pengobar Semangat. Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan pertanyaan pemantik, kemudian peneliti berdiskusi bersama peserta didik untuk lebih memahami materi. Kemudian peneliti meminta siswa untuk membentuk kelompok belajar serta membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok, peneliti membimbing peserta didik selama proses pengerjaan LKPD. Kemudian peneliti mengecek kembali di setiap per kelompok dan menanyakan apakah sudah selesai dengan pengerjaan di LKPD. Setelah semua kelompok sudah selesai dalam mengerjakan tugas yang ada di LKPD tersebut peneliti meminta di setiap kelompok Bersiap siap untuk menyampaikan hasil diskusinya pada pertemuan selanjutnya. Peneliti memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik, kemudian peneliti menyampikan materi yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Peneliti menutup kegiatan dengan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa dan kegiatan di akhiri dengan mengucapkan salam.

Pada pertemuan ketiga, Rabu 12 Februari, peneliti membuka proses pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin membaca doa, kemudian peneliti menyampaikan lanjutan materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya peneliti meminta kepada peserta didik untuk duduk di kelompok yang sebelumnya sudah dibagi, kemudian peneliti meminta kepada perwakilan setiap kelompok untuk Bersiap siap menyampaikan hasil diskusi kelompok mereka. peneliti mempersilahkan kepada kelompok yang sudah dipilih untuk maju kedepan mempresentasikan atau menyampikan hasil diskusi mereka dan untuk kelompok yang lain diperintahkan untuk mendengarkan kelompok yang presentasi serta memberi tanggapan atau bertanya, setelah itu peneliti membimbing jalannya diskusi

perkelompok tersebut. Peneliti memberika apresiasi kepada semua peserta didik. Peserta didik mengerjakan soal asesmen yang ada pada modul. Peneliti memberikan lembar soal post-test kepada peserta didik, Kemudian peneliti menayangkan cerita bergambar digital pada layar proyektor. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal post-test yang telah diberikan. Peneliti menutup kegiatan dengan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa dan kegiatan diakhiri dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan hasil analisis penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan buku cerita bergambar digital di dalam kelas efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dimana berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang berjumlah 15 soal *pre-test* dan 15 soal *post-test* didapati terjadinya peningkatan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Hal ini di karenakan pada saat proses pembelajaran peneliti menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar digital, Dimana media ini terdapat beberapa fitur menarik seperti medianya interaktif dan colorfull sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk membaca cerita yang ada pada media tersebut, sehingga keterampilan membaca siswa secara tidak sadar dapat terlatih dan mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil uji paired samples t-test dengan hasil adanya pengaruh dalam penggunaan buku cerita bergambar digital serta dibuktikan juga dengan hasil uji N-Gain Dimana didapatkan hasil yang dikategorikan efektif sedang. Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar digital dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Zananda (2020) yang menyampaikan bahwa buku cerita bergambar digital memiliki beberapa manfaat yaitu : 1) buku cerita gambar digital dapat membantu kegiatan bahasa dan literasi. 2) buku cerita bergambar digital yang ditingkatkan efektif dalam memperkuat keterampilan pemahaman cerita, dari pada keterampilan yang memerlukan anak-anak untuk fokus pada kata-kata di halaman. 3) buku cerita bergambar digital cenderung menyertakan fitur multimedia seperti ilustrasi animasi, musik, dan efek suara serta fitur interaktif.

Penelitian ini juga didukung pendapat Arsyad (2020) bahwa manfaat dari buku cerita bergambar digital ini dapat mempermudah siswa dalam belajar dan memahami isi materi yang disampaikan, kemudian juga dapat mempermudah guru dalam mengajar, selain itu materi yang disampaikan juga bisa diterima dengan baik dan jelas, menjadikan

proses pembelajaran lebih menarik, dan mengaktifkan semua indera yang dimiliki oleh siswa, sehingga materi akan lebih mudah dipahami. Buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran pada literasi. Buku cerita bergambar digital memiliki efek visualisasi yang dapat merangsang mata untuk menikmati gambar dan memahami kalimat yang menjelaskan gambar tersebut (Magdalena dkk, 2023).

Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Neolaka & Jiwantono, (2023) bahwa dengan gambar cerita yang disajikan dengan menarik, siswa akan membaca dengan penuh keikhlasan, mengikuti dan mencoba memahami alur gambar aksi yang dilihatnya, gambar tersebut akan menjadi pendorong berkembangnya pengetahuan melalui imajinasi dan logika.

Hasil dalam penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu dari Wibowo dkk, (2023) yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar digital berbasis budaya local efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Walaupun sebelumnya telah dilakukan penelitian terkait efektivitas buku cerita bergambar digital terhadap keterampilan membaca, namun penelitian ini tetap memiliki orisinalitas atau perbedaan dari penelitian terdahulu.

Dimana penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan yaitu tidak berbasis budaya local dan desain penelitiannya juga berbeda, Dimana penelitian yang dilakukan oleh Wibowo dkk, (2023) menggunakan metode penelitian pendekatan quasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design, sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode desain eksperimen *pre-experimental design* jenis kelas *one group* dan dengan menggunakan tes *pre-test* dan *post-test design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar digital efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 51 Sungai Raya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data *pre-test* yang menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 50,51 dengan nilai terendah 33 dan tertinggi 73, yang mencerminkan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan media. Setelah diberi perlakuan menggunakan buku cerita bergambar digital, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai sebesar 82,05, nilai terendah 60, dan nilai tertinggi

mencapai 100. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,6339 yang tergolong dalam kategori sedang memperkuat temuan bahwa media ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa. Penggunaan media yang menarik seperti buku cerita bergambar digital terbukti mampu meningkatkan minat baca siswa, membantu mereka dalam memahami informasi, dan mengasah kemampuan literasi mereka. Diharapkan, pendidik dapat terus mendorong semangat literasi karena semakin banyak literasi membaca yang dimiliki siswa, maka semakin luas pula wawasan yang akan mereka peroleh.

Sejalan dengan temuan tersebut, disampaikan beberapa saran guna menunjang keberlanjutan pemanfaatan media pembelajaran ini. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan pelatihan kepada guru tentang pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran, misalnya melalui penerapan media cerita bergambar digital. Bagi guru, diharapkan agar sesekali dapat menggunakan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran untuk memotivasi dan mendorong semangat belajar siswa melalui penyajian cerita yang menarik dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Bagi siswa, melalui pelaksanaan media cerita bergambar digital ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan keterampilan membaca mereka. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pelaksanaan penelitian sejenis serta dapat digunakan untuk menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan jenjang kelas masing-masing, sehingga bahasa yang digunakan lebih mudah dipahami oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2019). Konsep Dasar Bahasa Indonesia. bumi aksara 1. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=kKzxDwAAQBAJ>
- Agung Trilaksono, & Suryanto. (2021). Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Animate 2021. *Jurnal Informatika Dan Komputer (JIK)*, VOL. 12(No 2 (2021): JIK-Jurnal Informatika dan Komputer), 1-16.
- Ambarwati, C. P., Laila, F. N., & Marlisti, M. M. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ebook Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1921-1923. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.9345>
- Amirul Huda, F. (2017). Pengertian Populasi, Sampel, Jenis Sampling, dan Teknik Sampling. *Pengertian Populasi, Sampel, Jenis Sampling, Dan Teknik Sampling*.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal*

- Basicedu, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sdn Gugus 04 Kecamatan Pujut. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 77–84.
- Arsyad, A. (2007). Pengertian Media. *Media Pembelajaran*, 3.
- ASRIN, A. (2022). Metode Penelitian Eksperimen. *Maqasiduna: Journal of Education, Humanities, and Social Sciences*, 2(01), 21–29. <https://doi.org/10.59174/mqs.v2i01.24>
- Atika dkk 2023. (2021). Pembelajaran Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca Buku Cerita Bergambar pada Siswa SD. Bumi Aksara. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=M_UrEAAAQBAJ
- Belakang, A. L. (2005). Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005, h. 9. 1. 1–20.
- Darmawan, I., Umar Mansyur, M., Zulfana Imam, K., Moh. Syahdan, & Fawaid, A. (2023). Evaluasi Keamanan Privilege Terintegrasi JSON Web Token pada Sistem Informasi Akademik. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 08(September), 120–128. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i2.368>
- Debora Danisa, D. (2022). Jenis Teknik Pengumpulan Data beserta Pengertian dan Contohnya. *Detik.Com*.
- Diannida. (2023). Pengaruh Model Grub Investigasi Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI B SDN Pondok Cabe Ilir 03 (Vol. 1). Universitas Islam Negeri Syarif.
- Emawati. (2019). Pengaruh Model Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn 38 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(4).
- Fitri, N. D. (2020). Pengembangan Media Buku Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 471. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.850>
- Gabriela, A., & Zen, N. S. (2020). Perancangan Infografis Bahaya Anoreksia Nervosa. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 2(03), 166–172. <https://doi.org/10.30998/vh.v2i03.874>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Hudgson. (2022). Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi. CV Jejak (Jejak Publisher). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=NliKEAAAQBAJ>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Ifadah, A. S., Permata, R. D., & Makhmudiyah, N. (2020). Media Audio Dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1581>
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281>
- Kemdikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A- Fase F. In *Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan*,

Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. In *Demographic Research* (Vol. 49).
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>
- Laily, I. F. (2014). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8>
- Levie, dkk. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>
- Magdalena, I., Fadhillah, D., & Gusmawati, L. (2023). Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2560–2563.
- Mastuti, S., Ulfa, L., & Nugraha, S. (2023). Efektivitas Media Audio Visual dalam Perilaku Pencegahan Hipertensi pada Pekerja Sektor Swasta. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 12(03), 253–258. <https://doi.org/10.33221/jikm.v12i03.2160>
- Mehrvarz ddk 2022. (2022). Media Pembelajaran Digital Teknologi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 212. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>
- Miftahuddin & Fithriana AR. (2023). Korelasi Antara Validitas Pada Evaluasi Yang Digunakan Dalam Menilai Hasil Belajar Siswa Dengan Hasil Kegiatan MGMP Matematika Di Kabupaten Pidie. *Jurnal Matematika, Statistika, Dan Komputasi*, 4(2), 76–89. Retrieved from <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jmsk>
- Muhammad Isla, & Risti Puspita Sari Hunowu. (2022). Infografis Sebagai Media Informasi Protokol Kesehatan Diera Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Marisa Kabupaten Pohuwato. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(2), 371–378. <https://doi.org/10.51903/pixel.v15i2.884>
- Muhammad Nasrulloh Mubarak, & Jesica Febriani Nura. (2021). Peningkatan dan Pemerataan Pendidikan Melalui E-Learning. *Journal of Computer, Electronic, and Telecommunication*, 1(1). <https://doi.org/10.52435/complete.v1i1.98>
- Mukhlisa, N. (2023). Validitas Tes. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1).
- Naimnule, L., Hale, E. F., & Oetpah, F. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Biologi di SMA Nurul Fallah Kefamenanu. *Jurnal Pengabdian Sains Dan Humaniora*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.32938/jpsh.2.1.2023.57-63>
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1). <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274>
- Neolaka, G., & Benedicta Aryningtyas Jiwantono. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Siswa Kelas 2 SD Tunas Dharma Karawang. *Jurnal Elementaria*

- Edukasia, 6(3), 1428–1444. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6537>
- Ngura, E. T., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2018). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di TK Maria Virgo Kabupaten Ende (Vol. 5, Issue 1). 5(1), 6–14.
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649–3656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642>
- Nurbaya, S. (2019). *Teori dan Taksonomi Membaca*. Kanwa Publisher. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=OfBcEAAAQBAJ>
- Nurhalimah, S., Hidayati, Y., Rosidi, I., & Hadi, W. P. (2022). Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas. *Natural Science Education Research*, 4(3), 249–257. <https://doi.org/10.21107/nser.v4i3.8682>
- Pakpahan, E., & P, J. H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Melalui Metode Multisensori. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).
- Permana, R. A., & Ikasari, D. (2023). UJI NORMALITAS DATA MENGGUNAKAN METODE EMPIRICAL DISTRIBUTION FUNCTION DENGAN MEMANFAATKAN MATLAB DAN MINITAB 19. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1). <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6238>
- Pratiwi, R. S., & Rachmadiarti, F. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics (Stem) Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan untuk Melatihkan Keterampilan Literasi Sains. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 165–178. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p165-178>
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Putra, A. D. P., & Hendrawan, F. (2023). Buku Cerita Bergambar Tentang Cerita Perjuangan Tokoh Ken Umang Sebagai Media Informasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 7(01), 69. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v7i01.781>
- Putra, S. M. (2018). *Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran*. Scribd, 10.
- Ragil, S., Assholihah, K., Sumaji, S., Rahayu, R., Studi, P., Matematika, P., ... Matematis, K. B. (2025). PERBEDAAN RATA-RATA KEMAMPUAN BERPIKIR MATEMATIS SISWA YANG DIAJARKAN MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTUAN E- MODUL ETNOLINEAR BERBASIS ETNOMATEMATIKA. 8(1), 13–18.
- Riyanti et al., 2021. (n.d.). *PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. Penerbit Widina. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=c85wEAAAQBAJ>
- 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>
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). *POPULASI, SAMPEL, VARIABEL DALAM PENELITIAN KEDOKTERAN*. Penerbit NEM. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=ISYrEAAAQBAJ>
- Rosliyati, A., & Iskandar, Y. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Kinerja UMKM Bordir Tasikmalaya. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 5(1). <https://doi.org/10.36778/jesya.v5i1.565>
- Ruslan, T. S. (2023). *Membaca Apresiatif*. Langgam Pustaka . Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=HgLhEAAAQBAJ>

- Sa'ud, U. S., Musthafa, B., & Sajawandi, L. (2021). Model Pembelajaran Membaca Terpadu berbasis Sastra Anak untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. Penerbit NEM. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=CO9IEAAAQBAJ>
- Sanjaya. (2023). Pengaruh penggunaan Buku Elektronik Terhadap Hasil Belajar . Sanjaya, Pengaruh Penggunaan Buku Elektronik Terhadap Hasil Belajar, 1–6.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.175-185>
- Shafwatul Anam, R. (2022). Instrumen Penelitian Yang Valid Dan Reliabel. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 1(1), 1–8.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Siregar, A., & Rahmah, E. (2016). Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 5(1), 10–21.
- Siregar, S. A. (2024). KUMPULAN JURNAL TERKREDITASI SINTA (AKUNTANSI AUDIT). BAO Publishing. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=cHH8EAAAQBAJ>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07). <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sudaryono. (2017). Definisi Operasional. *Jejak Pustaka*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=ebxWEAAAQBAJ>
- Sugiyono. (2018a). Metode Peneiltian Kuantitatif, Kualitatif Kombinasi dan R&D. In Alfabeta Bandung. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018b). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumintono, B. (2014). Model Rasch untuk Penelitian Sosial Kuantitatif. Makalah Kuliah Umum Di Jurusan Statistika, ITS Surabaya, (21 November 2014), 1–9.
- Suprpto, H. M. (2021). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa. *Litera*, 20(3), 446–463. <https://doi.org/10.21831/ltr.v20i3.40074>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Syafnidawaty. (2020). Apa Itu Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian - Universitas Raharja. <https://Raharja.Ac.Id/2020/11/04/Apa-Itu-Populasi-Dan-Sampel-Dalam-Penelitian/>, p. 1.
- Tambun, G. J. P., Adhitya, W., Hamdi, I. N., & Zega, S. A. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>
- Tri, L., Swastyastu, J., Visual, M., & Pembelajaran, M. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1),

- Wahyuni, L., & Rahayu, Y. S. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(2), 314-325. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n2.p314-325>
- Wibowo, E. W., Kanzunnudin, M., & Fathurohman, I. (2023). Efektivitas buku cerita bergambar berbasis budaya lokal untuk peningkatan ketrampilan membaca. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72264>
- Wujarso, R., Sumardi, B., Pitoyo, B. S., Gentari, K., Pratiwidewi, M., N, R. D., ... Andharta, R. (2023). Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif: Panduan Komprehensif untuk Memahami dan Menerapkan Metode Penelitian Kuantitatif dalam Dunia Bisnis. Asadel Liamsindo Teknologi. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=xxvpEAAAQBAJ>
- www.kajianpustaka.com. (2020). Populasi dan Sampel Penelitian (Pengertian, Proses, Teknik Pengambilan dan Rumus) - KajianPustaka. www.kajianpustaka.com, (2020).
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 59-70. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>
- Yunita, S., Pratama, D. E., Silalahi, M. M., & Sembiring, T. (2023). Implikasi Teknologi Era Digital Terhadap Transformasi Pendidikan Di Siderejo Hilir Kecamatan Medan Tembung Sumatera Utara. *Jurnal Darma Agung*, 31(1), 745. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v31i1.3083>
- Zananda, T. F. (2020). Significance of Electronic Picture Story Book in TEYL. *Global Expert: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(1). <https://doi.org/10.36982/jge.v8i1.956>
- Zulkifli, Z. (2018). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 18-37. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170)