



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Persada Bayat

Khasana Kurniawati¹, Tukiyo Tukiyo², Bayu Purbha Sakti³

¹⁻³Universitas Widya Dharma Klaten, Indonesia

Alamat: Jalan Ki Hajar Dewantara, Desa Macanan Karangnom, Kecamatan Klaten Utara,
Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Kode Pos: 57438

Korespondensi penulis: khasanakurniaaaa@gmail.com*

Abstract. *The background to this research is the minimal use of learning media, which makes learning tend to be monotonous, resulting in low student learning outcomes, especially in science and science subjects, material on economic activity processes. The aim of this research is to develop picture story-based learning media to improve the learning outcomes of class V students at SDIT Persada Bayat. This type of research is research and development (R&D) with the ADDIE model, which has stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The analysis techniques used are descriptive statistics, t-test and N-gain. Based on the results of material and language expert validation, the average percentage was 84.09% (very feasible), media expert validation was 91.67% (very feasible), and practitioner expert validation was 75% (decent). The practicality of the media from the student response questionnaire received an average percentage of 93.75% (very practical). Student learning achievement test scores experienced a significant increase with an average N-gain score percentage of 66.89% (quite effective). The results of this development research show that picture story-based learning media is feasible, practical and quite effective.*

Keywords: *Development, Media, Picture Stories, Learning Outcomes.*

Abstrak. Latar belakang penelitian ini adalah minimnya penggunaan media pembelajaran, yang membuat pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPAS materi proses kegiatan ekonomi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang memiliki tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif, Uji-t dan *N-gain*. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan bahasa mendapatkan persentase rata-rata 84,09% (sangat layak), validasi ahli media 91,67% (sangat layak), dan validasi ahli praktisi 75% (layak). Kepraktisan media dari kuesioner respon siswa mendapat persentase rata-rata 93,75% (sangat praktis). Nilai tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan diperoleh rata-rata persentase skor *N-gain* sebesar 66,89% (cukup efektif). Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita bergambar layak, praktis, dan cukup efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Cerita Bergambar, Hasil Belajar.

1. LATAR BELAKANG

Kurikulum merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Fatimah, 2021). Upaya dalam perbaikan dan pemulihan pembelajaran, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, meluncurkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka Belajar.

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam (Heppy S & Bagja, 2022). Pembelajaran dengan kurikulum merdeka akan lebih maksimal karena siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya. Namun dengan adanya pergantian kurikulum membawa efek dan perubahan yang signifikan terutama dari segi strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran, untuk itu guru harus berinovasi dan menanamkan kualitas pembelajaran agar kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik. Salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan penentuan media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu menyampaikan pesan melalui berbagai bentuk saluran, dapat merangsang kemauan siswa, pikiran serta perasaan siswa sehingga dapat memicu terciptanya proses belajar yang mana dapat menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid, 2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran IPAS sering kali dapat diunggulkan dengan integrasi teknologi, eksperimen, dan visualisasi ilmiah. Cerita bergambar merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan literasi visual dan membantu siswa memahami dunia di sekeliling mereka. Cerita bergambar adalah sebuah cerita yang didalamnya disusun dengan gambar-gambar dan tata bahasa ringan yang mudah dipahami oleh pembaca (Putrisilia, 2021).

Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan pada saat pembelajaran IPAS di kelas V SDIT Persada Bayat yaitu, siswa kurang terlibat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran karena pembelajaran yang masih monoton, rendahnya hasil belajar siswa dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di SDIT Persada Bayat yaitu 75, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar, dan belum ada yang mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Sejalan dengan hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk menarik minat belajar siswa sehingga hasil belajarnya dapat meningkat sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Persada Bayat”.

2. KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa guna mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan isi pembelajaran (Herliana, 2020). Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Cerita bergambar adalah sebuah cerita yang didalamnya disusun dengan gambar-gambar dan tata bahasa ringan yang mudah dipahami oleh pembaca (Putrisilia, 2021). Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran berbasis cerita bergambar adalah pengembangan media dengan menggunakan cerita naratif yang disertai dengan ilustrasi atau gambar-gambar yang beraneka warna sehingga dapat menarik siswa untuk belajar.

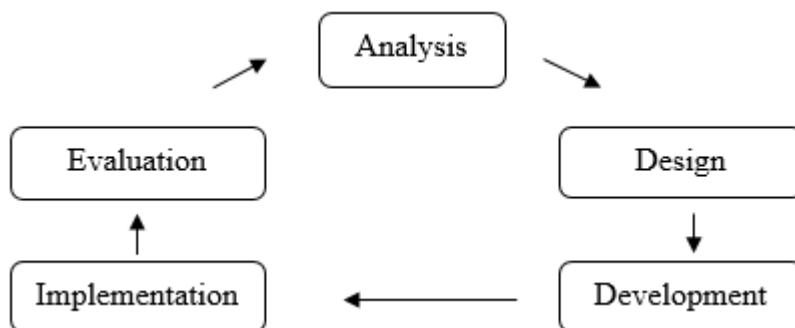
Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar yang diharapkan biasanya berupa prestasi belajar yang baik dan optimal (Mayasari, 2021). Berdasarkan pendapat tersebut pemahaman individu dapat terlihat pada saat individu memiliki hasil belajar yang memuaskan ditandai dengan tingginya nilai dan terlihat melalui keaktifan individu dalam mengikuti proses pembelajaran.

IPAS adalah integrasi antara IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan IPS (Ilmu pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka Belajar. Dalam integrasi ini, kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2021). Jadi integrasi IPA dan IPS bukan hanya dapat menanamkan relevansi pembelajaran mengenai dunia nyata saja tetapi dapat mengembangkan keterampilan juga seperti berpikir kritis, berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

3. METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDIT Persada Bayat. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Persada Bayat yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V C berjumlah 18 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V A berjumlah 18 siswa sebagai kelas kontrol.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Model ADDIE yang digunakan memiliki 5 tahapan. Tahapan model pengembangan ADDIE yaitu: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*) dan 5) Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1. Tahapan model ADDIE menurut Rusdi (2019)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Pengujian yang dilakukan adalah uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t test* dan uji *N-gain*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengembangan media berbasis cerita bergambar ini menggunakan pengembangan R&D dengan model ADDIE. Model ADDIE yang digunakan memiliki 5 tahapan. Tahapan model pengembangan ADDIE yaitu: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*) dan 5) Evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap analisis langkah pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan guru dan siswa, instrumen yang digunakan berupa kuesioner kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Tahap kedua adalah desain, pada tahap ini peneliti membuat rancangan media yang ingin dibuat. Tahap ketiga adalah pengembangan, pada tahap ini peneliti membuat media sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya, setelah media dibuat dilakukan validasi untuk dilakukan perbaikan. Pada tahap ini juga dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen soal tes hasil belajar dan kuesioner siswa yang akan digunakan dalam penelitian. Tahap keempat adalah implementasi, setelah dilakukan revisi media dan instrumen soal tes valid serta reliabel, maka media dan soal tes diuji cobakan kepada siswa. Tahap kelima adalah

evaluasi, dalam tahap ini siswa diminta untuk mengisi kuesioner respon siswa untuk mengetahui nilai terhadap penggunaan media.

b. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Kelayakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, yang terdiri dari validasi ahli materi dan bahasa, validasi ahli media dan validasi ahli praktisi. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner validasi. Skor yang didapat dapat dihitung menggunakan rumus dari Anas Sudijono (2018) yaitu sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Menurut Arikunto dalam Saputra (2021) untuk menentukan kategori dalam penilaian pengelolaan hasil penelitian dengan kriteria konversi, data tersebut di interprestasikan ke dalam lima tingkatan, yaitu:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validasi

No.	Presentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81% -100%	Sangat baik	Sangat layak/tidak perlu revisi
2.	61% - 80%	Baik	Layak/perlu revisi
3.	41% - 60%	Cukup baik	Kurang layak/perlu revisi
4.	21% - 40%	Kurang baik	Tidak layak/perlu revisi
5.	<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/perlu revisi

Arikunto dalam Saputra (2020)

Hasil presentase data dapat disimpulkan berdasarkan tingkat kelayakan yang telah ditentukan. Apabila hasil presentase >61% atau dalam kualifikasi baik maka produk pengembangan dinyatakan layak atau valid untuk digunakan.

1. Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Validasi ahli materi dan bahasa dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024. Kuesioner validasi ahli materi dan bahasa terdiri dari 2 aspek dan 12 pertanyaan, yaitu aspek materi dan bahasa. Hasil validasi tersebut adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{3+3+4+4+3+3+4+4+3+3+3}{11 \times 4} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{44} \times 100\%$$

$$P = 84,09\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penelitian dari ahli materi dan bahasa keseluruhan mencapai 84,09% sesuai dengan tingkat kelayakan yang telah ditentukan maka produk dinyatakan dalam kualifikasi sangat baik dan produk sangat layak digunakan tanpa revisi.

2. Valiasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 16 Mei 2024. Kuesioner validasi ahli media terdiri dari 1 aspek dan 6 pertanyaan, yaitu aspek media. Hasil validasi tersebut sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{4+4+4+3+3+4}{4 \times 6} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{24} \times 100\%$$

$$P = 91,67\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penelitian dari ahli media keseluruhan mencapai 91,67% sesuai dengan tingkat kelayakan yang telah ditentukan maka produk dinyatakan dalam kualifikasi sangat baik dan produk sangat layak digunakan tanpa revisi.

3. Validasi Ahli Praktisi

Validasi ahli praktisi dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024. Kuesioner validasi ahli praktisi dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli praktisi terdiri dari 3 aspek dan 8 pertanyaan, yaitu aspek materi, media dan bahasa. Hasil validasi tersebut sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{3+4+4+4+3+3+3+4}{4 \times 8} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{32} \times 100\%$$

$$P = 75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli praktisi keseluruhan mencapai 75% berdasarkan tingkat kelayakan yang telah ditentukan, maka produk dinyatakan dalam kualifikasi baik dan produk layak digunakan namun dengan revisi kecil.

c. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Kepraktisan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat dilihat dari respon siswa setelah penerapan media dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner respon siswa. Kepraktisan media pembelajaran dihitung berdasarkan jumlah

skor yang diperoleh dari kuesioner siswa. Skor dapat dihitung menggunakan rumus dari Anas Sudijono (2018) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria praktikalitas untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu produk. Menurut Sugoyono (2020) kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dapat dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Praktikalitas

No.	Presentase (%)	Kualifikasi
1.	$85\% \leq N < 100\%$	Sangat praktis
2.	$70\% \leq N < 84\%$	Praktis
3.	$55\% \leq N < 69\%$	Cukup praktis
4.	$40\% \leq N < 54\%$	Kurang praktis
5.	$0\% \leq N < 39\%$	Tidak praktis

Sugiyono (2020)

Pada uji praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mendapatkan kriteria sangat praktis, praktis atau minimal cukup praktis, kriteria cukup praktis berada pada kisaran hasil persentase 55% – 69%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan harus minimal mencapai nilai 55% pada uji praktikalitas.

Berdasarkan kuesioner respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{30+3+32+2+32+2+32+2+32+2+32+2+32+2+30+3}{2 \times 8 \times 18} \times 100\%$$

$$P = \frac{270}{288} \times 100\%$$

$$P = 93,75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian kepraktisan media pembelajaran mencapai 93,75% berdasarkan tingkat kepraktisan yang telah ditentukan, apabila hasil persentase >85% maka media pembelajaran dikatakan dalam kualifikasi sangat praktis.

d. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Keefektifan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat dilihat dari hasil uji *N-gain*. Sebelum dilakukannya uji *N-gain* dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel yang ada pada penelitian mempunyai sebaran distribusi yang normal. Perhitungan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *SPSS 27*. Berikut adalah rangkuman hasil uji normalitas dalam penelitian ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Kelas	<i>p</i>	Sig.	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0,468	0,05	Normal
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	0,099	0,05	Normal
<i>Pret-test</i> Kelas Kontrol	0,102	0,05	Normal
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	0,127	0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa semua data memiliki nilai p (Sig.) $> 0,05$, maka variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk menguji kesamaan sampel, seragam atau tidaknya varian sampel yang diambil dari populasi. Tes dikatakan homogen apabila p (Sig.) $> 0,05$ sedangkan, tes tidak homogen apabila p (Sig.) $< 0,05$. Berikut adalah rangkuman hasil uji homogenitas pada penelitian ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas

Hasil Belajar	df1	df2	Sig.	Keterangan
<i>Pre-test</i>	1	34	0,840	Homogen
<i>Post-test</i>	1	34	0,189	Homogen

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (sig) *Based on Mean* untuk hasil *pre-test* sebesar $0,840 > 0,05$ dan untuk hasil *post-test* sebesar $0,189 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

3. Uji Paired Sample T Test

Teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran adalah menggunakan uji *t* (*Paired Sample t test*) dengan bantuan program *SPSS 27*. Berikut adalah rangkuman hasil uji *t* terhadap hasil belajar siswa:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji-T

Kelas	t-hitung	Sig.	Level of Sig.
Eksperimen	-12,762	< 0,001	0,05
Kontrol	-3,376	0,004	0,05

Berdasarkan tabel hasil uji-t di atas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memperoleh taraf signifikansi < 0,001 kurang dari taraf signifikan 0,05, maka dengan ini H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Pada tabel t diperoleh t hitung negatif yaitu -12,762, artinya nilai hasil belajar siswa sebelum perlakuan lebih rendah dari nilai setelah perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dari nilai *pre-test* ke *post-test*.

4. Uji N-Gain

Teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti menggunakan uji *N-gain* yang ternormalisasi dengan bantuan SPSS 27. Efektifitas dari penerapan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa memiliki beberapa kategori penafsiran. Berikut adalah kategori penafsiran efektifitas yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini.

Tabel 6. Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

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

Hake dalam Juniati (2020)

Melalui perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa setelah penerapan media dengan uji *N-gain* akan terlihat seberapa efektif media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil perhitungan uji *N-gain* yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji N-Gain

<i>N-gain Score</i>	.6821
<i>N-gain Percent (%)</i>	68,21%

Berdasarkan tabel rangkuman hasil uji *N-gain* di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar yaitu sebesar 68,21%. Jadi, berdasarkan kategori dan tafsiran efektifitas penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada penelitian dan pengembangan ini termasuk

pada kategori cukup efektif untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini termasuk dalam salah satu jenis penelitian R&D (*Research And Development*) dengan mengikuti tahapan sesuai dengan model yang digunakan yaitu ADDIE. Setelah melakukan penelitian serta analisis data berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, kelayakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar diperoleh dari hasil validasi para ahli. Hasil penilaian ahli materi dan bahasa mendapat persentase 84,09% dengan kategori sangat layak, untuk ahli media mendapat persentase 91,67% dengan kategori sangat layak, dan untuk ahli praktisi mendapat persentase 75% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita bergambar sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran berbasis cerita bergambar yang diperoleh dari pengisian kuesioner respon siswa kelas V C SDIT Persada Bayat mendapat persentase 93,75% tergolong dalam kategori sangat praktis. Keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar diperoleh dari hasil uji *N-gain* dengan persentase 68,21%. Jadi, berdasarkan kategori dan tafsiran efektifitas penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada penelitian dan pengembangan ini termasuk pada kategori cukup efektif untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat.

6. DAFTAR REFERENSI

- Fatimah, I. F. (2021). Strategi inovasi kurikulum. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 2(1). Bandung. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v2i1.2412>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Heppy, S. A., & Bagja, K. (2022). Model inovasi kurikulum merdeka: Implikasinya bagi siswa dan guru abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran kereta membaca berbasis kontekstual learning siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>

- Juniati, N., Jufri, A. W., & Yamin, M. (2020). Penggunaan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(4), 315–319. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i4.1975>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud). (2021). Pengembangan kurikulum merdeka belajar. Available at: <https://belajar.kemdikbud.go.id/SitusArtikel/pengembangan-kurikulummerdeka-belajar>
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2). <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2020). Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Putrisilia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan e-book cerita bergambar proses terjadinya hujan untuk menanamkan minat membaca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036–2044. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>
- Rusdi. (2019). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan: Konsep, prosedur dan sintesis pengetahuan baru. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Saputra, A. A. (2021). Minat siswa terhadap pelajaran PJOK melalui pembelajaran jarak jauh. [Skripsi, Universitas Siliwangi]. <http://repositori.unsil.ac.id/5355/>
- Sudijono, A. (2018). Pengantar statistik penelitian pendidikan. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.