

PENGEMBANGAN BUKU FABEL “KIKI DAN KIKU” UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS II SDN TAMBAKAN

Sabitatul Musbikhah

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang, Indonesia

bitaunyu9@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to develop and test the effectiveness of the fable book "Kiki and Kiku" in enhancing the reading literacy of Grade II students at SDN Tambakan Bangil. The research method employed was Research and Development (RnD) with the Four-D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The subjects of the study were 15 Grade II students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results showed that: (1) The fable book "Kiki and Kiku" was successfully developed. (2) The book was categorized as "Very Worthy" with a validation score of 91%. (3) The book was proven to be effective in enhancing the students' reading literacy. Therefore, the development of the fable book "Kiki and Kiku" using the Four-D model produced a worthy and effective teaching material to improve the reading literacy of Grade II students at SDN Tambakan Bangil.

Keywords: Development, Fable Book, Reading Literacy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas buku fabel "Kiki dan Kiku" dalam meningkatkan kemampuan literasi bacaan siswa kelas II SDN Tambakan Bangil. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan model Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas II. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Dihasilkan buku fabel "Kiki dan Kiku". (2) Buku tergolong "Sangat Layak" dengan nilai validasi 91%. (3) Buku terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi bacaan siswa. Maka pengembangan buku fabel "Kiki dan Kiku" dengan model Four-D menghasilkan bahan ajar yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi bacaan siswa kelas II SDN Tambakan Bangil.

Kata-Kata Kunci: Pengembangan, Buku Fabel, Literasi Bacaan

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam menunjang kemampuan literasi baca siswa. Mata pelajaran ini menitikberatkan pada pengembangan keterampilan reseptif (membaca dan mendengarkan) dan produktif (menulis dan berbicara) (Suhartono et al., 2022). Salah satu kompetensi utama dalam Bahasa Indonesia adalah membaca

pemahaman. Menurut para ahli, memahami isi bacaan merupakan aspek fundamental dalam kemampuan membaca (Alpian & Yatri, 2022).

Pada tanggal 7 Oktober 2023, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ifa, wali kelas II SDN Tambakan Bangil. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa kelas II masih rendah, terutama dalam memahami isi bacaan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji awal yang berupa esai dan nilai PTS Bahasa Indonesia. Hanya 4 dari 15 siswa yang mampu memahami isi bacaan dengan baik, sedangkan 11 siswa lainnya masih membutuhkan bimbingan intensif.

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya: (1) Fasilitas penunjang kegiatan literasi yang kurang memadai: SDN Tambakan Bangil memiliki perpustakaan, namun tidak dikelola dengan baik. Tata letak ruang dan rak buku tidak tertata rapi, banyak buku yang rusak dan hilang, dan stok buku baru tidak tersedia. Selain itu, buku fiksi yang tersedia memiliki grafis yang kurang menarik dan teks yang cenderung panjang. (2) Kurangnya kolaborasi antara orang tua dan guru: Orang tua siswa sulit diajak berkolaborasi dalam kegiatan literasi di rumah karena kesibukan bekerja. (3) Guru belum menemukan strategi yang tepat: Guru kelas belum menemukan strategi kegiatan literasi membaca yang sesuai dan berhasil untuk menarik minat siswa. (4) Belum tersedianya bahan ajar berupa cerita fiksi: Guru kelas belum pernah mengembangkan bahan ajar berupa cerita fiksi, padahal siswa kelas II sangat antusias membaca buku cerita fiksi dengan grafis yang menarik.

Buku cerita bergambar telah lama digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk anak-anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat membantu meningkatkan berbagai aspek belajar siswa, seperti motivasi belajar, karakter, pencapaian belajar, gairah belajar, kemampuan berpikir kritis, dan minat baca. Penelitian (Syafei et al., 2022) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa, dengan semua siswa mencapai nilai di atas KKM. Sedangkan pada penelitian (Ansari, 2022) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan gairah belajar siswa. Pada penelitian (Susilowati et al., 2022) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Begitu juga dengan penelitian ((Kholifah & Kristin, 2021) menunjukkan bahwa bahan ajar cerita bergambar memiliki validitas dan reliabilitas tinggi serta efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa permasalahan dalam penggunaan buku cerita bergambar pada pembelajaran. Salah satu permasalahannya adalah kurangnya variasi dan kualitas buku cerita bergambar yang tersedia. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Permasalahan lainnya adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan buku cerita bergambar secara efektif. Guru perlu memiliki pengetahuan tentang bagaimana memilih buku cerita bergambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan bagaimana menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian "Pengembangan Buku Fabel "Kiki dan Kiku" untuk Mengasah Kemampuan Literasi Siswa Kelas II SDN Tambakan Menggunakan Model Four-D" memberikan kontribusi baru dalam penggunaan buku cerita bergambar pada pembelajaran. Penelitian ini fokus pada pengembangan buku fabel, yang memiliki karakteristik unik dan menarik bagi siswa. Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan Four-D yang sistematis dan terstruktur, sehingga menghasilkan produk buku cerita bergambar yang berkualitas tinggi. Penelitian ini juga memiliki fokus yang spesifik pada pengembangan kemampuan literasi

siswa, yaitu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Hal ini menjadikan penelitian ini lebih bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran.

Buku cerita bergambar memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan berbagai aspek belajar siswa. Namun, masih terdapat beberapa permasalahan dalam penggunaan buku cerita bergambar pada pembelajaran. Penelitian "Pengembangan Buku Fabel "Kiki dan Kiku" untuk Mengasah Kemampuan Literasi Siswa Kelas II SDN Tambakan Menggunakan Model Four-D" memberikan kontribusi baru dalam penggunaan buku cerita bergambar pada pembelajaran dengan fokus pada pengembangan buku fabel, penggunaan model pengembangan Four-D, dan fokus pada pengembangan kemampuan literasi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

KAJIAN LITERATUR

Fabel

Adapun pembahasan fabel dalam bab ini mencakup (a) Pengertian, (b) Karakteristik, (c) Unsur-unsur, (d) Struktur, (e) Fabel sebagai bahan ajar.

1. Definisi Fabel

Fabel adalah cerita yang diperankan oleh hewan serta bertujuan memberikan pesan moral, khususnya anak-anak sebagai sasaran pembacanya (Astawa, 2019). Hewan di dalam Fabel digambarkan memiliki kemampuan berpikir, bersosialisasi, berbicara, dan berperilaku seperti manusia, dan juga dapat digambarkan berinteraksi dengan manusia, hewan lain, dan lingkungannya (Saputri & Setyowati, 2022).

2. Karakteristik Fabel

Karakteristik fabel adalah unsur-unsur unik yang menjadi ciri khas dari fabel sehingga nampak pembeda antara fabel dengan jenis cerita lainnya. Adapun karakteristik fabel adalah sebagai berikut (Megawati et al., 2020). (a) Tokoh yang memerankan cerita berupa binatang, (b) Tema yang dipakai biasanya berhubungan dengan sosial, (c) Perwatakan karakter hewan dalam cerita fabel mirip dengan manusia yang memiliki sifat baik dan buruk, (d) Tokoh binatang dalam fabel dapat berpikir, berkomunikasi, serta bertingkah laku layaknya manusia pada umumnya. (e) Menggunakan sudut pandang orang ketiga, (f) Alur cerita yang digunakan adalah alur maju, (g) konflik di dalam cerita merupakan permasalahan yang relevan dengan dunia fauna, (h) Lengkap dengan berbagai jenis latar sama seperti cerita lainnya (i) Penggunaan bahasa dalam cerita bersifat naratif dan cenderung santai (informal), (j) Menyampaikan pesan kehidupan untuk pembacanya.

3. Fabel Sebagai Bahan Ajar

Suatu perangkat yang tersusun rapi, berisi materi, metode, batasan, dan evaluasi, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan menarik (Magdalena et al., 2020). Bahan ajar memiliki beberapa bentuk tidak terbatas pada buku saja. Bahan ajar terbagi menjadi 3 bentuk, yaitu 1) *auditiv* adalah bahan ajar yang dapat dinikmati melalui indra

pendengaran seperti radio, kaset, musik, podcast dan lain-lain. 2) *visual* atau bahan ajar yang dapat digunakan melalui indra pengelihatan seperti gambar, poster, program komputer, buku teks dengan gambar maupun tanpa gambar. 3) *audio visual* merupakan jenis bahan ajar yang memadukan unsur visual dan audio, seperti video dan film, untuk meningkatkan pemahaman dan daya tarik belajar.

Buku Fabel bergambar merupakan salah satu bahan ajar visual atau bisa disebut sebagai buku teks bergambar. Adapun ciri buku teks yang berkualitas dinilai berdasarkan struktur dan bahasa yang digunakan. Buku teks hendaknya memudahkan pembaca dalam memahami isinya dengan kata lain memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Oleh sebab itu, bahasa yang digunakan dalam fabel sebagai bahan ajar wajib mudah dimengerti dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa, agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna (Pebriana, 2021). Lebih dari itu, kelayakan sebuah bahan ajar harus memenuhi beberapa indikator yaitu 1) identitas bahan ajar, 2) kelayakan isi, 3) kelayakan bahasa, 4) penyajian, dan 5) kegrafisan.

Kemampuan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah proses peningkatan kemampuan berpikir menyeluruh pada individu, termasuk mengingat, bernalar, menghafal, memecahkan masalah, dan lainnya. Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar masih terbatas dan hanya melibatkan hal-hal yang bersifat nyata dan konkret (Arfiani, 2021).

Menurut Piaget, terdapat 4 tahap perkembangan kognitif, yaitu (Ibda, 2015):

1. Sensorimotor (0-2 tahun): Anak mengeksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungan menggunakan panca indera.
2. Pra-operasional (2-7 tahun): Anak mulai menggunakan simbol dan tanda untuk memahami dunia di sekitar mereka, namun cara berpikir mereka masih egosentris dan belum mampu memahami konsep abstrak.
3. Operasional konkret (7-12 tahun): Kemampuan logika dan operasi anak pada tahap ini masih konkret, artinya mereka membutuhkan bantuan objek fisik untuk menyelesaikan tugas-tugas logika.
4. Operasional formal (12 tahun ke atas): Anak memasuki tahap remaja yang memiliki pola pikir terstruktur dan sistematis, dan tidak memerlukan bantuan benda atau peristiwa konkret untuk berpikir.

Kemampuan berpikir anak usia sekolah dasar berkembang pesat, namun masih terbatas pada hal-hal yang nyata dan konkret (Arfiani, 2021). Siswa kelas II berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan bantuan objek fisik untuk menyelesaikan tugas-tugas logika. Guru harus merancang pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa agar mereka dapat mencapai potensi terbaik mereka.

Literasi Membaca

Sebelum membahas tentang literasi membaca, alangkah baiknya jika peneliti menjelaskan tentang literasi secara umum. Secara etimologi Akar kata "literasi" bermula dari bahasa Latin "*litteratus*" (*littera*), yang merujuk pada kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis (Harahap et al., 2022). Di era ini literasi tidak lagi hanya dimengerti sebagai kemampuan membaca dan menulis. Literasi kini berubah menjadi multiliterasi. Multiliterasi

adalah sebuah kompetensi yang memungkinkan individu untuk memahami dan menggunakan berbagai bentuk komunikasi, mulai dari teks konvensional hingga multimedia. Kemampuan ini merupakan bekal utama bagi individu untuk mencapai potensi belajar yang optimal, mengikuti perkembangan teknologi yang mutakhir, dan terlibat aktif dalam dinamika masyarakat global (Abidin et al., 2021). Sejalan dengan Undang-undang Nomor 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, literasi diartikan sebagai kemampuan untuk memahami informasi secara kritis dengan memanfaatkan teknologi, sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup (Harahap et al., 2022).

Penguatan literasi sains, numerasi, baca dan tulis, finansial, digital, serta budaya dan kewargaan menjadi strategi penting dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter yang diharapkan pada diri siswa (Harahap et al., 2022). Pada penelitian ini peneliti mengambil titik fokus terhadap kemampuan literasi baca.

Literasi membaca adalah kegiatan membaca teks tertulis guna mendapatkan informasi yang disampaikan oleh peneliti (Nuranjani et al., 2022a). Sehingga seseorang tidak dikatakan memiliki kemampuan membaca apabila tidak mengerti apa maksud yang disampaikan dalam sebuah tulisan. Kemampuan literasi membaca adalah kemampuan untuk memanfaatkan tulisan untuk mengintegrasikan informasi yang disampaikan secara tepat (Nuranjani et al., 2022a). Individu dianggap mempunyai kemampuan literasi membaca yang tinggi apabila dapat menemukan suatu konsep baru kemudian mengaitkannya dengan konsep yang diketahui sebelumnya (Nuranjani et al., 2022a).

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Research and Development* (RnD). *Research and Development* (RnD) adalah metode penelitian yang menghasilkan suatu produk sebagai pemecahan suatu masalah dan produk tersebut nantinya akan diujicobakan di lapangan (Okpatrioka, 2023). Dengan kata lain *Research and Development* (RnD) adalah jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk efektif dan teruji.

Penelitian dan pengembangan khususnya yang bersifat material memiliki keunggulan sebagai berikut: (1) Kontekstualisasi. Pengembangan media pembelajaran atau bahan ajar bertujuan untuk menciptakan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakter siswa, serta kebutuhannya. (2) Kebutuhan Individu. Pengembangan media pembelajaran atau bahan ajar memungkinkan guru untuk mengembangkan materi, memilih sumber daya dan fasilitas yang sesuai, serta dapat menggabungkan unsur bahasa dan budaya pertama siswa. (3) Personalisasi. Pengembangan media pembelajaran atau bahan ajar memungkinkan pendidik untuk mengenal siswa secara mendalam seperti memperhitungkan gaya belajar dan minat peserta didik (Ulfah et al., 2022). Berdasarkan dari pemaparan tersebut peneliti memilih jenis penelitian *Research and Development* (RnD) karena dirasa urgen dan *relate* dengan kondisi lapangan.

Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model *Four-D*. Pengembang dari model ini adalah Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974. Alasan menggunakan model pengembangan ini adalah karena cocok digunakan untuk proses pengembangan berbagai media pembelajaran (Johan et al., 2019).

Kelebihan dari model pengembangan *Four-D* adalah tidak memakan waktu yang lama karena tahapannya yang sederhana (Johan et al., 2019). Selain itu penyusunan dilakukan secara urut dan sistematis sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan untuk mengembangkan sebuah produk (Akhmadi et al., 2019).

Adapun langkah pengembangan *Four-D* terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu; *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran)(Muqdamien et al., 2021).

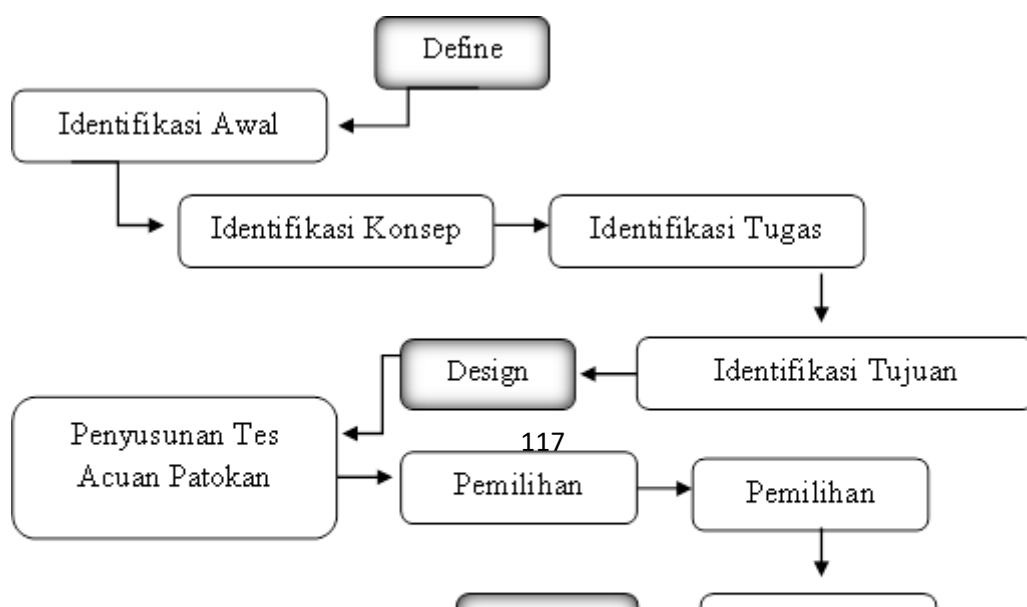
Langkah-langkah 4 tahap dalam pengembangan model *Four-D* digambarkan dalam flowchart berikut(Pranata & Firmansyah, 2023):

Gambar 1. Tahap dalam *Four-D*



Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2. Modifikasi Model Pengembangan 4D



Penelitian ini dilakukan di SDN Tambakan dengan melibatkan 15 siswa kelas II yang berusia antara 7-8 tahun. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Analisis kelayakan buku fabel merupakan tahap penting untuk memastikan kualitasnya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis data dari angket validasi yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi bagian mana yang perlu diperbaiki agar buku fabel benar-benar layak secara internal maupun eksternal.

Rumus yang digunakan untuk mengukur hasil angket kelayakan adalah

$$P = (x/x_i) \times 100\%$$

di mana P adalah persentase kelayakan, x adalah total skor yang diperoleh, x_i adalah total skor ideal, dan 100% adalah konstanta.

Analisis kelayakan buku fabel ini memberikan gambaran objektif tentang kualitas buku dan membantu pengembang untuk melakukan perbaikan yang diperlukan. Hal ini memastikan bahwa buku fabel yang digunakan dalam pembelajaran benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan tujuan pendidikan. Berikut adalah tabel kriteria kelayakan buku fabel berdasarkan persentase yang diperoleh.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

Persentase	Status	Tindak Lanjut
81%-100%	Sangat Layak	Diterapkan pada pembelajaran tanpa revisi
61%-80%	Layak	Diterapkan pada pembelajaran dengan revisi kecil
41%-60%	Cukup Layak	Dapat digunakan dan perlu revisi kecil
21%-40%	Kurang Layak	Disarankan tidak digunakan, perlu revisi besar
0%-20%	Tidak Layak	Tidak Boleh digunakan

HASIL

Proses Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah buku fabel “Kiki dan Kiku” sebagai jawaban atas permasalahan yang terjadi pada siswa kelas 2 SDN Tambakan Bangil. Pengembangan buku fabel “Kiki dan Kiku” menggunakan prosedur *Four-D* dengan 4 tahap yaitu : (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develope*, (4) *Disseminate*.

1. Define (Pendefinisian)

Tahap ini peneliti lakukan dengan 3 identifikasi yaitu 1) Identifikasi Awal Akhir. 2) Identifikasi Siswa. 3) Identifikasi Tugas. 4) Identifikasi tujuan pembelajaran.

a. Identifikasi Awal Akhir

Siswa kelas II SDN Tambakan Bangil mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, yang ditunjukkan dengan rendahnya kemampuan mereka dalam menjawab soal dan membutuhkan penjelasan guru. Guru kelas masih mencari strategi yang tepat untuk meningkatkan minat baca siswa, dan sekolah dihadapkan pada kendala seperti kurangnya bahan ajar, fasilitas elektronik, dan pengelolaan perpustakaan yang belum optimal. Upaya untuk meningkatkan literasi membaca perlu dilakukan, seperti pengembangan strategi literasi, pembuatan bahan ajar, pelengkapan fasilitas, dan pembaharuan koleksi buku.

b. Identifikasi Siswa

Tahap ini dilaksanakan guna menganalisis karakter siswa yang memuat latar belakang, gaya belajar, dan hasil belajar. Melalui wawancara dengan wali kelas dan Kepala UPT Satuan Pendidikan, peneliti menggali data tentang karakteristik siswa kelas II SDN Tambakan Bangil.

1) Latar belakang

Sejumlah 11 siswa kelas II SDN Tambakan Bangil berada pada situasi keluarga brokenhome akibat perceraian dan kematian. Hal ini menjadi salah satu faktor penghambat kegiatan literasi di rumah karena kurangnya perhatian, bimbingan, dan pengawasan dari orangtua terhadap siswa. Kolaborasi antara orang tua dan guru untuk melaksanakan kegiatan literasi di rumah juga sangat kurang. Guru kelas menyatakan bahwa orang tua dari siswa cukup susah untuk diajak berkolaborasi dalam melakukan kegiatan di rumah dengan alasan sibuk bekerja.

2) Gaya Belajar

Setiap hari rabu siswa kelas II SDN Tambakan Bangil dijadwalkan untuk kunjungan wajib ke perpustakaan sekolah sebagai bentuk usaha membiasakan kegiatan literasi kepada siswa. Terlihat bahwa siswa sangat antusias ketika jam kunjung perpustakaan tiba. Mengacu pada hasil observasi peneliti menemukan fakta bahwa seluruh siswa kelas II mengambil buku yang memiliki karakteristik penuh warna dan gamabr seperti buku cerita bergambar, ensiklopedia, dan atlas yang menampilkan peta berwarna yang besar. Namun, kondisi perpustakaan dan juga buku-buku koleksi terbilang tidak layak dikarenakan banyak buku yang sobek, berdebu, lusuh, dan kotor. Stok buku baru yang berasal dari pemerintah hanya berupa modul pembelajaran. Buku-buku fiksi yang cenderung lebih disukai oleh anak-anak usia 7-12 tahun berjumlah kurang dari 15 judul buku. Adapun buku fiksi yang telah tersedia memiliki grafik yang kurang menarik serta teks yang cenderung panjang sehingga tidak sesuai dengan kemampuan kognitif siswa kelas II.

3) Hasil Belajar.

Peneliti meninjau nilai PTS khususnya pada poin Bahasa Indonesia. Peneliti menemukan fakta bahwa kemampuan literasi membaca siswa kelas 2 masih rendah dibuktikan dengan nilai PTS pada poin Bahasa Indonesia yang berada di bawah KKM (70), terlihat pada tabel 4.1 bahwa hanya 5 siswa yang mendapatkan nilai PTS (n) $\geq$ KKM.

Tabel 1 Nilai PTS

NO	NAMA	Nilai PTS (n)
1	ANS	66
2	ANC	70
3	MRPH	59
4	MRI	42
5	MYSU	49
6	MKM	66
7	MFA	66
8	MRRR	93
9	MMA	66
10	MAR	59
11	MASD	52
12	MPS	56
13	NAS	87
14	NRAZ	93
15	RAK	97

Untuk memperkuat bukti tersebut, peneliti melakukan uji awal berupa pemberian bacaan fabel “Kiki dan Kiku” pada Buku Siswa Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas II Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 halaman 73-75, lalu mengerjakan 10 butir soal evaluasi yang berupa Esai. uji awal yang dilakukan oleh peneliti kepada subjek penelitian menghasilkan data bahwa hanya 5 siswa yang mendapatkan nilai (n) $\geq$ KKM (70).

Tabel 2 Nilai Uji Awal

NO	NAMA	Nilai Uji Awal (n)
1	ANS	60
2	ANC	60
3	MRPH	30
4	MRI	40
5	MYSU	50
6	MKM	60
7	MFA	70
8	MRRR	80
9	MMA	50
10	MAR	30
11	MASD	60
12	MPS	70
13	NAS	80
14	NRAZ	60
15	RAK	70

a. Identifikasi Tugas

Pada tahap ini peneliti mencari data pemetaan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas II pada semester genap khususnya pada poin Bahasa Indonesia. Berikut ini adalah pemetaan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas II Semester Genap.

Gambar I Pemetaan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

TEMA	Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia
6 (Merawat Hewan dan Tumbuhan)	3.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya
7 (Kebersamaan)	3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan
	3.9 Menentukan kata sapaan dalam dongeng secara lisan dan tulis
8 (Keselamatan di Rumah dan Perjalanan)	3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital (nama Tuhan nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar

b. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Mengacu dari data yang ditemukan pada identifikasi awal akhir, identifikasi siswa, dan identifikasi tugas, maka pada identifikasi tujuan pembelajaran ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dijadikan acuan untuk mengembangkan produk. Peneliti memilih Kompetensi Dasar 3.8 dengan alasan kompetensi dasar tersebut sejalan dengan permasalahan yang terjadi. Maka peneliti merumuskan tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan produk yaang akan dikembangkan yaitu “siswa mampu mengetahui dan memahami informasi dari dongeng binatang (fabel) yang disajikan dengan tepat”.

2. Design (Perancangan)

Dalam tahap *design* terdapat 4 langkah sebagai berikut :

(1) Menyusun Soal Tes Acuan

Dalam tahap ini peneliti menyusun soal tes acuan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan pada tahap identifikasi tujuan. Peneliti menggunakan fabel “Kiki dan Kiku” dalam subtema 2 pembelajaran 2 halaman 73-75 untuk menyusun 10 butir soal tes acuan. Berikut ini adalah soal tes acuan yang disusun oleh peneliti.

Tabel 3 Soal Tes Acuan

NO	SOAL
1	Apa judul dari fabel tesebut ?
2	Siapakah nama dua ekor burung kecil yang bersahabat ?
3	Dimanakah Kiki dan Kiku tinggal ?
4	Siapa yang selalu bangun sebelum matahari terbit ?
5	Siapakah yang selalu bangun kesiangian ?
6	Apa yang dilakukan Kiki agar Kiku mau bangun pagi ?
7	Siapa yang mengais tanah untuk mendapatkan cacing ?

8	Apa tanda burung sejati ?
9	Sebutkan tokoh-tokoh yang ada pada fabel tersebut !
10	Apa pesan yang kamu dapatkan dari Fabel “Kiki dan Kiku” ?

(2) Memilih Media

Tahap ini difokuskan pada penentuan jenis produk pengembangan yang paling tepat. Peneliti mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, untuk memilih produk yang paling efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Maka peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah buku fabel yang berjudul “Kiki dan Kiku” dengan ilustrasi pendukung untuk membantu pemahaman siswa terhadap isi cerita. Peneliti juga memutuskan untuk menjadikan buku fabel “Kiki dan Kiku” sebagai buku cetak dikarenakan kondisi sekolah yang kekurangan fasilitas elektronik pendukung pembelajaran seperti laptop dan LCD. Pemilihan format buku cetak juga sangat tepat mengingat bahwa rentang usia siswa kelas II adalah 7-8 tahun, sehingga buku cetak akan memudahkan siswa kelas II dalam penggunaannya. Kertas yang digunakan adalah *art paper* ukuran B5 (17,6 x 25 cm) dengan alasan ukurannya yang pas dan awet (tidak mudah rusak).

(3) Menentukan Format

Dalam tahap ini peneliti menentukan format buku fabel agar mudah menggunakannya dan mudah dipahami. Dengan kata lain yaitu menentukan *outline* atau gambaran umum produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah gambaran umum isi buku fabel “Kiki dan Kiku”.

Tabel 4 *outline produk*

Skema	Keterangan
Sampul Depan (<i>cover</i>)	Informasi awal yang berhubungan dengan fabel (Judul dan penyusun).
Kata Pengantar	Informasi mengenai tujuan dibuatnya buku fabel, serta gambaran umum isi buku fabel serta ucapan terimakasih.
Petunjuk Penggunaan	Rincian informasi bagi pengguna buku tentang cara penggunaannya.
Pengenalan tokoh	Rincian informasi mengenai tokoh yang terdapat dalam cerita
Ayat Koheren	Berisi ayat yang berhubungan dengan isi cerita.
Isi cerita	Berisi bagian inti buku yaitu cerita fabel.
Kuis	Berisi pertanyaan yang berhubungan dengan cerita.
Glosarium	Daftar kosa kata penting dan artinya
Daftar Pustaka	Informasi terkait rujukan yang dipakai dalam kodifikasi buku fabel.
Peneliti	Ringkasan informasi tentang peneliti buku fabel.

(4) Rancangan Awal

a. Perangkat Pengembangan

Perangkat lunak yang digunakan peneliti untuk mengembangkan produk adalah *Canva for Education*. Lembar kerja yang digunakan berukuran 25.7 x 18.2 cm (b5). Jenis huruf yang digunakan untuk judul adalah *Core Bandi* dengan ukuran 67.5, sedangkan untuk subjudul adalah *UKIJ Qolyazma Tuz* dengan ukuran 29. Untuk isi peneliti menggunakan *UKIJ Qolyazma Tuz* dengan ukuran dalam rasio 15 hingga 20 disesuaikan dengan tampilan.

Gambar 2 Tampilan Branda Canva



b. Proses Pengembangan

(1) Sampul (*cover*)

(a) Sampul Depan

Sampul depan buku "Kiki dan Kiku" menampilkan identitas peneliti, judul buku, dan ilustrasi tokoh utama. Identitas peneliti menggunakan font Poppins putih, judul font Core Bandi hitam dengan kerangka putih, dan subjudul font UKIJ Qolyazma Tuz putih dengan kerangka hitam. Ilustrasi utama dibuat dengan AI Canva, dan ilustrasi lainnya menggunakan elemen Canva.

Gambar 3 Sampul Depan



(b) Sampul Belakang

Sampul Belakang berisi logo universitas, tujuan dikembangkanya buku, serta harapan peneliti. *font* yang digunakan adalah *UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 19,3.

Gambar 4 Sampul Belakang



(2) Kata Pengantar

Kata Pengantar memuat pra kata dari peneliti. Judul ditulis menggunakan *font* *UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 29 dengan efek kerangka warna hitam kode #000000 ketebalan 50. Sedangkan untuk isi kata pengantar ditulis menggunakan *font* *UKIJ Qolyazma Tuz* warna hitam kode #000000 ukuran 15,4.

Gambar 5 Kata Pengantar



(1) Pedoman Penggunaan

Pedoman Penggunaan berisi informasi bagi pengguna buku tentang cara penggunaan buku fabel “Kiki dan Kiku”. Judul ditulis menggunakan *font UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 29 dengan efek kerangka warna hitam kode #000000 ketebalan 50. Sedangkan untuk isi ditulis menggunakan *font UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 18,7 efek timbul intensitas 100. Terdapat ilustrasi yang berperan sebagai penjelas teks.

Gambar 6 Pedoman Penggunaan



(2) Pengenalan Tokoh

Pengenalan tokoh berisi informasi tokoh yang berperan dalam fabel “Kiki dan Kiku” yaitu Kiki (burung biru), Kiku (Burung Hijau), dan Bu Ayam (Ayam Betina). Nama karakter Kiku ditulis menggunakan *font UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 47,1 efek kerangka warna hitam kode #000000 dengan ketebalan 50 serta efek lengkungan 100. Nama karakter Kiki ditulis menggunakan *font UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 52,3 efek kerangka warna hitam kode #000000 dengan ketebalan 50 serta efek lengkungan -100. Nama karakter Bu Ayam ditulis menggunakan *font UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 40,2 efek kerangka warna hitam kode #000000 dengan ketebalan 50 serta efek lengkungan 100.

Gambar 7 Pengenalan Tokoh



(3) Ayat Koheren

Ayat Koheren berisi tentang ayat Al-Quran Surah Al-Isra' ayat 78 yang berkaitan dengan isi fabel, yaitu rajin bangun pagi untuk beribadah dan bekerja. Judul ditulis menggunakan font *UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 29 dengan efek kerangka warna hitam kode #000000 ketebalan 50. Sedangkan untuk isi ditulis menggunakan font *UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 15.

Gambar 8 Ayat Koheren



(4) Isi Cerita

Isi cerita memuat keseluruhan isi cerita fabel “Kiki dan Kiku” beserta ilustrasi yang mendukung serta bahasa yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa. Berikut merupakan tampilan seluruh isi cerita fabel “Kiki dan Kiku”.

Tabel 5 Tampilan Isi Cerita





(5) Kuis

Kuis berisi evaluasi berupa 10 soal Esai yang bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap isi cerita fabel “Kiki dan Kiku”. Judul ditulis menggunakan font *UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 29 dengan efek kerangka warna hitam kode #000000 ketebalan 50. Sedangkan untuk isi ditulis menggunakan font *UKIJ Qolyazma Tuz* warna hitam kode #000000 ukuran 20.

Gambar 9 Kuis



(6) Glosarium

Glosarium berisi tentang definisi kosakata baru guna membantu pemahaman serta memperkaya kosakata siswa. Terdapat juga ilustrasi pendukung untuk memperjelas maksud dari kosakata yang didefinisikan. Judul ditulis menggunakan font *UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 29 dengan efek kerangka warna hitam kode #000000 ketebalan 50. Sedangkan untuk isi ditulis menggunakan font *UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 22 dengan efek timbul intensitas 100.

Gambar 10 Glosarium



(7) Daftar Pustaka

Daftar Pustaka berisi daftar rujukan dalam penyusunan buku fabel “Kiki dan Kiku”. Judul ditulis menggunakan font *UKIJ Qolyazma Tuz* warna putih kode #FFFFFF ukuran 29 dengan efek kerangka warna hitam kode #000000 ketebalan 50. Sedangkan untuk isi ditulis menggunakan font *UKIJ Qolyazma Tuz* warna hitam kode #000000 ukuran 18,3.

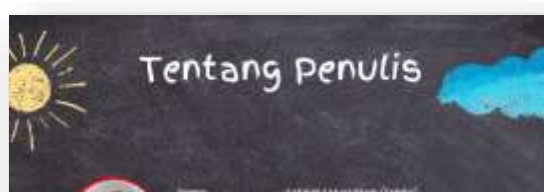
Gambar 11 Daftar Pustaka



(8) Tentang Peneliti

Tentang Peneliti berisi identitas peneliti yaitu nama, tempat tanggal lahir, program studi, instansi pendidikan, alamat Email, akun instagram peneliti, dan foto peneliti. Judul ditulis menggunakan font *Finger Paint* warna putih kode #FFFFFF ukuran 44,3. Sedangkan untuk isi ditulis menggunakan font *Poppins* warna putih kode #FFFFFF ukuran 12.

Gambar 12 Tentang Peneliti



1. *Develope* (Pengembangan)

Tahap *develop* dilakukan dengan melakukan uji kevalidan buku fabel “Kiki dan Kiku” para validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Revisi dilaksanakan sesuai tahap tersebut.

(a) Validasi Produk Pengembangan

Sebelum diuji coba dalam pembelajaran, buku fabel "Kiki dan Kiku" diuji validitasnya oleh tiga ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ibu Maryam Faizah, M.PdI, Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, dan Ibu Hersila Astari Pitaloka, M.Pd, bertindak sebagai validator.

Pada tahap validasi ini, data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian, sedangkan data kualitatif berasal dari saran para ahli. Kisi-kisi angket penilaian dari para validator ahli disajikan sebagai berikut.

Tabel 6 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Butir Indikator
1	Kelayakan Isi	3
2	Kelayakan Bahasa	4
3	Penyajian	1
4	Kemudahan Penggunaan	1
Jumlah Butir Indikator		9
Total Nilai Ideal		$n5 = 45$

Tabel 7 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Butir Indikator
----	-------	------------------------

1	Ukuran Buku	2
2	Desain <i>Cover</i>	4
3	Desain Isi	9
4	Kemudahan Penggunaan	1
Jumlah Butir Indikator		16
Total Nilai Ideal		$n5 = 80$

Tabel 8 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Jumlah Butir Indikator
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3
2	Kekayaan Kosakta	3
3	Kelancaran Cerita	3
4	Interaksi Cerita dengan Ilustrasi	3
Jumlah Butir Indikator		12
Total Nilai Ideal		$n5 = 60$

b. Revisi

Buku fabel "Kiki dan Kiku" telah melalui proses revisi berdasarkan saran dari tiga ahli: bahasa, media, dan materi. Revisi ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas

buku dan membuatnya lebih layak untuk diujicobakan. Ahli bahasa merekomendasikan penambahan beberapa kata ke dalam glosarium, seperti "sejati", "melesat", dan "mengais". Sementara itu, ahli media memberikan saran terkait desain cover buku, seperti menaikkan tone warna biru, menambahkan elemen warna merah, dan memasukkan bingkai awan pada teks percakapan. Meskipun tidak mendapatkan saran spesifik terkait materi cerita, peneliti tetap melanjutkan penelitiannya berdasarkan saran dari ahli materi. Dengan revisi ini, diharapkan buku fabel "Kiki dan Kiku" menjadi lebih menarik dan informatif bagi para pembacanya.

2. Disseminate (Penyebaran/Uji Coba)

Buku fabel "Kiki dan Kiku" yang telah melalui revisi diujicobakan pada 15 siswa kelas 2 SDN Tambakan Bangil pada Senin, 27 Mei 2024. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan buku dalam meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan siswa. Sebelum uji coba, peneliti terlebih dahulu memberikan sosialisasi singkat mengenai buku kepada siswa. Uji coba kemudian dilakukan selama 2 jam pelajaran (70 menit). Pada 35 menit pertama, peneliti melakukan sosialisasi selama 5 menit dan meminta siswa membaca buku selama 30 menit. Pada 35 menit kedua, siswa mengerjakan 10 soal pemahaman bacaan terkait buku selama 30 menit. Pembahasan hasil uji coba akan dibahas pada sub bab penyajian dan analisis data uji produk.

Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1) Validasi Ahli Materi

Pemeriksaan kelayakan materi ajar dilakukan oleh pakar bidang terkait, yaitu Ibu Maryam Faizah, M.PdI., dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut adalah hasil penilaian pakar/ahli materi.

a. Data Kuantitatif

Dari hasil validasi ahli materi sesuai dengan yang tercantum pada tabel 4.10 mencapai nilai sebanyak 36 dari 45 jumlah nilai keseluruhan untuk mendapatkan nilai persentase kelayakan materi dapat digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$
$$P = \frac{36}{45} \times 100\%$$
$$P = 80\%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai 80% untuk kelayakan materi buku fabel "Kiki dan Kiku". Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa buku fabel "Kiki dan Kiku" dianggap layak dan memenuhi syarat dalam segi materi untuk diuji cobakan di lapangan oleh ahli materi.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu berupa saran kepada peneliti guna melakukan revisi agar produk menjadi lebih baik. Dalam tahap validasi ahli materi ini tidak ada revisi maupun saran khusus yang diberikah oleh ahli materi. Ahli materi hanya menyarankan peneliti untuk melanjutkan penelitian.

2) Validasi Ahli Media

Proses validasi ahli media dilaksanakan oleh validator ahli media yaitu ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen PGMI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut adalah hasil validasi ahli media.

a. Data Kuantitatif

Dari hasil validasi ahli materi sesuai dengan yang tercantum pada tabel di atas mencapai nilai sebanyak 79 dari 80 jumlah nilai keseluruhan untuk mendapatkan nilai persentase kelayakan materi dapat digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{79}{80} \times 100\%$$

$$P = 99\%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai 99% untuk kelayakan dari segi media pada buku fabel "Kiki dan Kiku". Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa buku fabel "Kiki dan Kiku" dianggap sangat layak dan memenuhi syarat secara kemediain oleh ahli media untuk diuji cobakan di lapangan.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari validasi ahli media yaitu berupa saran untuk peneliti guna melakukan revisi agar produk menjadi lebih baik. Ahli media menyarankan kepada peneliti untuk: 1) menaikkan tone warna biru pada *cover* depan agar tidak terlalu menyatu dengan warna biru pada karakter burung, 2) memberikan sedikit elemen warna merah seperti bunga pada *cover*, 3) menambahkan 1 kalimat lagi pada halaman 2 dan 3, 4) memberikan bingkai awan pada teks percakapan agar lebih menarik.

3) Validasi Ahli Bahasa

Proses validasi ahli media dilaksanakan oleh validator ahli media yaitu ibu Hersila Astari Pitaloka, M.Pd selaku dosen di Fakultas Hukum Ekonomi Syariah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut adalah hasil validasi ahli media.

a. Data Kuantitatif

Dari hasil validasi ahli media sesuai dengan yang tercantum pada tabel di atas mencapai nilai sebanyak 54 dari nilai penuh 60. Untuk mendapatkan nilai persentasenya dapat menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{54}{60} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa buku fabel "Kiki dan Kiku" dianggap sangat layak dan memenuhi syarat secara kebahasaan oleh ahli bahasa untuk diuji cobakan di lapangan.

4) Uji Awal dan Uji Akhir

Sejumlah 15 siswa Kelas 2 SDN Tambakan Bangil sebagai subjek penelitian melakukan uji awal dengan cara menjawab soal Esai tentang isi cerita fabel “Kiki dan Kiku” pada Buku Siswa tema 7 subtema 2 pembelajaran kedua halaman 73-75 yang telah dilakukan di tahap *define* tepatnya tahap identifikasi siswa. Sedangkan, pada tahap *disseminate*, subjek diberikan perlakuan berupa penerapan buku fabel “Kiki dan Kiku” dalam pembelajaran, setelah itu subjek melakukan uji akhir berupa menjawab 10 butir soal Esai yang telah disusun oleh peneliti. Uji awal dan uji akhir tersebut menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Awal dan Uji Akhir

NO	NAMA	Uji Awal	Uji Akhir
1	ANS	60	80
2	ANC	60	70
3	MRPH	30	60
4	MRI	40	70
5	MYSU	50	80
6	MKM	60	70
7	MFA	70	90
8	MRRR	80	100
9	MMA	50	80
10	MAR	30	70
11	MASD	60	90
12	MPS	70	90
13	NAS	80	100
14	NRAZ	60	90
15	RAK	70	100
Total		870	1240
Rata-Rata		58	82.6

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa terdapat perbedaan skor kemampuan pemahaman bacaan sebelum dan sesudah diterapkannya buku fabel “Kiki dan Kiku”. Pada uji awal, rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa sejumlah 58 sedangkan pada uji akhir setelah penggunaan buku fabel “Kiki dan Kiku” rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa sejumlah 82.6, hal ini menunjukkan peningkatan yang drastis pada pemahaman bacaan siswa. Efektivitas penggunaan buku fabel “Kiki dan Kiku” dianalisis menggunakan sejumlah analisis sebagai berikut.

i. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah menentukan data dari uji awal dan uji akhir bersifat normal atau anomali. Berikut hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*. Tingkat signifikansi yang ditetapkan adalah $\alpha = 0,05$.

Gambar 13 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	kelas	Statistic	df	Sig.
hasil post pre test	uji awal	,217	15	,055
	uji akhir	,183	15	,187

Hasil dari uji normalitas dalam gambar 4.12 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai sig uji awal $0,055 > 0,05$, sedangkan nilai sig uji akhir adalah $0,187 > 0,05$.

ii. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah menentukan data dari uji awal dan uji akhir bersifat homogen atau tidak. Uji Homogenitas dilakukan sebelum dilaksanakannya analisis *independent sample t test*. Berikut adalah hasil uji homogenitas menggunakan *Lavene SPSS Statistic 23* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Gambar 14 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
hasil post pre test			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,155	1	28	,697

Gambar 14 menunjukkan bahwa data bersifat homogen karena nilai sig $0,697 > 0,05$.

b. Uji Hipotesis

Analisis normalitas menunjukkan bahwa data penelitian terdistribusi normal. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menerapkan uji T bebas dalam pengujian hipotesis. Berikut adalah temuan data yang dihasilkan.

Gambar 15 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil post pre test	Equal variances assumed	.155	.697	-4.721	29	.000	-24.667	5.225	-35.370	-13.964
	Equal variances not assumed			-4.721	26.929	.000	-24.667	5.225	-35.389	-13.944

dari Gambar 15 dapat dilihat bahwa Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka memenuhi kualifikasi H_0 ditolak, H_a diterima yang konklusinya adalah Buku Fabel “Kiki dan Kiku” efektif terhadap peningkatan pemahaman isi bacaan pada siswa.

A. Revisi Produk

1. Revisi Validator Ahli Bahasa

Setelah dilakukannya validasi oleh ahli bahasa, terdapat saran yang disampaikan oleh validator ahli bahasa yaitu menambahkan beberapa kata ke dalam glosarium yaitu Sejati, Melesat, dan Mengais. Sebelumnya peneliti hanya mengisi glosarium dengan 3 kata saja yaitu Sahabat, Bangun, dan Sarapan.

Gambar 16 Hasil Sebelum Revisi



Gambar 17 Hasil Setelah Revisi



2. Revisi Validator Ahli Media

Adapun revisi dari validator Ahli media kepada peneliti adalah sebagai berikut: 1) menaikkan tone warna biru pada *cover* depan agar tidak terlalu menyatu

dengan warna biru pada karakter burung, 2) memberikan sedikit elemen warna merah seperti bunga pada *cover*, 3) menambahkan 1 kalimat lagi pada halaman 2 dan 3, 4) memberikan bingkai awan pada teks percakapan agar lebih menarik. Berikut adalah hasil revisi fabel “Kiki dan Kiku” dari validator ahli media.

Tabel 10 Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	
	



PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan

Mengacu pada model pengembangan *Four-D* oleh Sivasailam Thigarajan dkk. Peneliti mengembangkan buku fabel “Kiki dan Kiku” dengan 4 langkah yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Keunggulan dari model pengembangan *Four-D* adalah sangat praktis dan hemat waktu, serta langkah pengembangannya yang urut dan sistematis, sehingga membuat model *Four-D* cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran (Johan et al., 2019). Prosedur pengembangan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Kholifah & Kristin, 2021) serta penelitian oleh (Rizki & Linuhung, 2017)

Adapun tahapan yang dilakukan dalam model *Four-D* terdapat 4 tahapan sebagai berikut (Arifin, 2019).

1. Define (Pendefinisian)

Menurut Arifin tahap *define* terbagi menjadi 4 tahap identifikasi sebagai berikut:

1) Identifikasi Awal Akhir

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah pokok yang terjadi pada siswa kelas II SDN Tambakan Bangil. Peneliti menemukan fakta bahwa kemampuan literasi siswa kelas II SDN Tambakan Bangil dalam taraf yang rendah karena siswa belum mampu memahami isi dan mengetahui informasi yang disampaikan dalam suatu bacaan (Nuranjani et al., 2022b). Selain itu fasilitas pendukung kegiatan literasi membaca di SDN Tambakan Bangil tidak memadai. Perpustakaan belum dikelola dengan baik terbukti dengan tidak tersedianya penjaga perpustakaan sehingga tata letak ruang dan rak buku tidak termanajemen dengan baik. Hal itu menyebabkan buku-buku berserakan, rusak dan hilang akibat tidak dikembalikan seussai dipinjam. Kondisi buku-buku di dalam perpustakaan sangat memprihatinkan. Banyak buku-buku yang tidak layak pakai, seperti sobek, kertas yang lusuh, dan buku-buku keluaran lama yang telah berdebu dan usang. Stok buku yang tersedia juga sudah lama tidak diperbarui. Menurut Stok buku-buku baru yang berasal dari dinas pendidikan adalah buku nonfiksi, seperti buku paket atau modul pembelajaran. Sedangkan untuk buku fiksi tidak mendapatkan stok baru.

2) Identifikasi Siswa

Tahap ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa dari 3 segi yaitu sebagai berikut (Kholifah & Kristin, 2021): (a) Latar Belakang. Peneliti mengidentifikasi bahwa sejumlah 11 siswa dari 15 total siswa keseluruhan berada pada situasi keluarga *brokenhome* sehingga kurang mendapatkan perhatian, bimbingan dan pengawasan untuk melakukan kegiatan literasi di rumah. (b) Gaya Belajar. Peneliti mengidentifikasi bahwa siswa kelas II cenderung menyukai buku dengan karakteristik penuh warna dan bersifat fiksi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Gustiawati et al., 2020). (c) Hasil Belajar. Peneliti mengidentifikasi bahwa nilai hasil belajar siswa ditinjau dari nilai PTS poin Bahasa dan uji awal dalam taraf rendah. Hanya 5 siswa yang mendapatkan nilai PTS (n) $\geq$ KKM (70). Hal tersebut juga terjadi pada hasil uji awal.

3) Identifikasi Tugas

Pada tahap ini peneliti mencari data pemetaan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas II pada semester genap khususnya pada poin Bahasa Indonesia (Kholifah & Kristin, 2021). Adapun Kompetensi Dasar yang menjadi acuan untuk pengembangan buku fabel “Kiki dan Kiku” adalah Kompetensi Dasar 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4) Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.8 yaitu “siswa mampu mengetahui dan memahami informasi dari dongeng binatang (fabel) yang disajikan dengan tepat”.

2. Design (Perancangan)

Dalam tahap *design* terdapat 4 langkah sebagai berikut (Rizki & Linuhung, 2017): (1) *constructing criterion-referenced test* (penyusunan soal tes acuan). Pada tahap ini peneliti menyusun 10 butir soal untuk uji akhir. (2) *media selection* (pemilihan media) Dalam tahap ini peneliti menentukan jenis produk pengembangan yang sesuai dengan karakteristik siswa, kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Maka peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah buku fabel yang berjudul “Kiki dan Kiku” dengan ilustrasi pendukung untuk membantu pemahaman siswa terhadap isi cerita. Keputusan ini sesuai dengan teori piaget yang menyebutkan bahwa anak dalam rentang usia 7-12 tahun berada dalam tahap kemampuan kognitif operasional konkret (Ibda, 2015). Siswa telah mampu menggunakan logika akan tetapi hanya terbatas pada objek fisik sehingga untuk memahami sebuah cerita anak membutuhkan bantuan ilustrasi (Ufie, 2017). Peneliti juga menyesuaikan bahan dan ukuran buku fabel “Kiki dan Kiku” sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan *art paper* ukuran B5. (3) *Format selection* (Penentuan format). Dalam tahap ini peneliti menentukan format (*outline*) buku fabel “Kiki dan Kiku” agar mudah penggunaannya serta mudah dipahami. (4) *Initial design* (Rancangan Awal). Dalam tahap ini peneliti mulai merancang produk hingga siap untuk diujikan pada para validator ahli.

3. Develope (pengembangan)

Tahap develop dilakukan dengan melakukan uji kevalidan buku fabel “Kiki dan Kiku” para validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah itu peneliti melakukan revisi sesuai dengan arahan validator.

4. Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap disseminate buku fabel “Kiki dan Kiku” telah melalui proses revisi dan siap untuk diujicobakan. Tujuan dilaksanakannya tahap ini adalah mengetahui keefektifan buku fabel “Kiki dan Kiku” dalam mengasah kemampuan literasi siswa khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan.

Tingkat Kelayakan dan Kemenarikan Produk (Hasil Validasi Produk Pengembangan)

Uji validasi produk harus dilakukan sebelum memasuki tahap *disseminate* atau uji coba produk pada siswa. Berikut ini adalah pembahasan tingkat kelayakan dan kemenarikan buku fabel “Kiki dan Kiku” dilihat dari hasil uji validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Dari hasil uji validasi ahli materi buku fabel “Kiki dan Kiku” mendapatkan skor 36 dari 45 dengan persentase 80% kategori layak, sedangkan dari ahli media mendapatkan skor 79 dari 80 dengan persentase 99% kategori sangat layak, dan dari ahli bahasa mendapatkan skor 54 dari 60 dengan persentase 90% kategori sangat layak.

Sebuah produk pengembangan dianggap layak untuk diujicobakan setelah dilakukannya proses revisi sesuai saran dari para ahli apabila persentase minimal mencapai kategori $\geq 61\%$ (Kholifah & Kristin, 2021). Untuk mengetahui kriteria kelayakan sebuah produk yang tertera pada tabel 3.6 menurut pendapat (Sugiyono, 2021), maka hasil uji validasi dari ketiga ahli harus dirata-rata sehingga didapatkan bahwa persentase kalkulasi nilai uji seluruh ahli validator adalah 90%. Hal ini menunjukkan bahwa buku fabel “Kiki dan Kiku” masuk dalam kriteria Sangat Layak untuk diujikan.

Tingkat Efektivitas Produk (Hasil Uji awal dan Uji akhir)

Setelah buku fabel “Kiki dan Kiku” melalui proses revisi maka produk siap diuji cobakan terhadap subjek penelitian yaitu siswa kelas 2 SDN Tambakan Bangil. Uji awal telah dilaksanakan oleh peneliti di awal tahap penelitian yaitu *define*. Uji awal dilaksanakan dengan cara memberikan bacaan fabel tanpa gambar yang diambil di buku tema 7 subtema 2 pembelajaran 2 halaman 73-75 dan 10 soal Esai. Pada tahap *Disseminate* peneliti melaksanakan uji akhir dengan cara mengujicobakan buku fabel “Kiki dan Kiku” dan memberikan 10 soal Esai pada siswa kelas 2 SDN Tambakan Bangil.

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa terdapat perbedaan skor kemampuan pemahaman bacaan sebelum dan sesudah diterapkannya buku fabel “Kiki dan Kiku”. Pada uji awal, rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa sejumlah 56.7 sedangkan pada uji akhir setelah penggunaan buku fabel “Kiki dan Kiku” rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa sejumlah 82.6, hal ini menunjukkan peningkatan yang drastis pada pemahaman bacaan siswa. Efektivitas penggunaan buku fabel “Kiki dan Kiku” dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis.

Adapun uji prasyarat yang digunakan adalah : 1) Uji Normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan adalah $\alpha = 0,05$. Hasil yang diperoleh adalah nilai sig uji awal $0,055 > 0,05$, sedangkan nilai sig uji akhir adalah $0,187 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini sesuai dengan teori yang dirujuk oleh peneliti yaitu artikel yang ditulis oleh Usmedi yang berjudul “Pengujian Persyaratan Analisis” (usmedi, 2020). 2) Uji Homogenitas menggunakan *Lavene SPSS Statistic 23* dengan

tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Data bersifat homogen sesuai dengan teori yang dirujuk oleh peneliti yaitu artikel yang ditulis oleh Usmadi yang berjudul "Pengujian Persyaratan Analisis" karena nilai $\text{sig } 0,697 > 0,05$.

Sedangkan uji hipotesis yang digunakan adalah uji T bebas dan memperoleh hasil Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka memenuhi kualifikasi H_0 ditolak, H_a diterima yang konklusinya adalah Buku Fabel "Kiki dan Kiku" efektif terhadap peningkatan pemahaman isi bacaan pada siswa. Hal ini sejalan dengan rujukan peneliti yaitu (Yam & Taufik, 2021) Selain itu hipotesis ini didukung dengan teori literasi membaca yang menyatakan bahwa seseorang dinyatakan memiliki kemampuan literasi membaca apabila mampu memanfaatkan tulisan untuk mengintegrasikan informasi yang disampaikan secara tepat (Nuranjani et al., 2022b)

SIMPULAN

1. Prosedur pengembangan buku fabel "Kiki dan Kiku" sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guna mengasah kemampuan literasi siswa kelas II SDN Tambakan menggunakan model *Four-D* yang mana memiliki 4 tahapan yaitu *define, design, develop*, dan *disseminate*.
2. Buku fabel "Kiki dan Kiku" dianggap layak dan menarik dengan penilaian 3 validator ahli (materi, media, dan bahasa) sebagai tolak ukurnya. Buku fabel "Kiki dan Kiku" memperoleh nilai 80% (layak) dari ahli materi, 90% (Sangat Layak) dari ahli bahasa, dan 99% (sangat layak) dari ahli media.
3. Buku fabel "Kiki dan Kiku" efektif dalam mengasah kemampuan literasi siswa kelas II SDN Tambakan dengan hasil uji awal dan uji akhir sebagai tolak ukurnya. Terlihat rata-rata nilai yang naik secara drastis anatar uji awal (58) dan uji akhir (82,6).

REFERENSI

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Bumi Aksara.
- Akhmadi, L., Herlambang, A. D., & Wijoyo, S. H. (2019). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Untuk Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK Negeri 2 Malang Dengan Model Pengembangan *Four-D*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(4), Article 4.
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5573–5581.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Ansari, I. (2022). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA HIDUP BERSIH DAN SEHAT KELAS II SDIT SYIFAURRAHMAH KECAMATAN PATUMBAK. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN TERPADU*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v4i2.1769>
- Arfiani, F. F. N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman. *Tafhim Al-'Ilmi*, 13(1), Article 1.
<https://doi.org/10.37459/tafhim.v13i1.4643>

- Astawa, N. L. P. N. S. P. (2019). BUKU CERITA FABEL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI. *JURNAL LENTERA PENDIDIKAN PUSAT PENELITIAN LPPM UM METRO*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v4i2.1144>
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), Article 1. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2019). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. 01(06).
- Kholifah, W. T., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3061–3072. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1256>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). ANALISIS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR. 2.
- Megawati, P., Andriani, N., & Yulia, W. A. (2020). FABEL DAN LEGENDA. GUEPEDIA.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (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), Article 1. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nuranjani, N., Widiada, I. K., & Setiawan, H. (2022a). Profil Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas III SDN 2 Kuta. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.511>
- Nuranjani, N., Widiada, I. K., & Setiawan, H. (2022b). Profil Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas III SDN 2 Kuta. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.511>
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pebriana, P. H. (2021). Analisis Keterbacaan Buku Teks Siswa Kelas IV Pada Tema I Dengan Menggunakan Grafik Fry. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1340>

- Pranata, E., & Firmansyah, M. D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keluarga Harmonis Dengan Menggunakan Model Pengembangan Four-D. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 112–121. <https://doi.org/10.60083/jidt.v5i3.408>
- Rizki, S., & Linuhung, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 5(2), 137. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.674>
- Saputri, R. D., & Setyowati, H. (2022). Tokoh dan Penokohan serta Nilai Moral dalam Cerita Fabel: *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1s), Article 1s. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1s.390>
- Suhartono, S., Susiani, T. S., Ngatman, N., Salimi, M., & Hidayah, R. (2022). Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1637–1644. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2172>
- Susilowati, A. R., Setyadi, Ag. B., & Haenilah, E. Y. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3174–3185. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2562>
- Syafei, A., Armariena, D. N., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pemburu Mamut Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4019–4025. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8860>
- Ufie, A. (2017). Implementasi Teori Genetik Epistemology dalam Pembelajaran Guna Memantapkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol5issue1page25-43>
- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Bukhory, U., Wahyuningrum, S. R., Yusup, M., Inderawati, R., & Muqoddam, F. (2022). *RAGAM ANALISIS DATA PENELITIAN (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. IAIN Madura Press.
- usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>