

Efektivitas Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Kemampuan Mengkomunikasikan Bacaan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Sepaku

Indriyani Khoirum Nisa¹

Hendratno²

M. Bambang Edi Siswanto³

¹²³Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

¹indriyanikhoirumnisa@gmail.com

² Corresponding author: hendratno@unesa.ac.id

³bambangsiswanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan kemampuan mengomunikasikan bacaan siswa sekolah dasar. Permasalahan awal menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami ide pokok, informasi rinci, dan alur cerita, serta belum mampu menyampaikan kembali isi bacaan secara runtut dan ekspresif. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, melibatkan 25 siswa kelas IV SD Negeri 016 Sepaku. Instrumen penelitian terdiri atas tes membaca pemahaman dan rubrik penilaian kemampuan mengomunikasikan bacaan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada kedua kemampuan setelah penggunaan media interaktif. Nilai rata-rata membaca pemahaman meningkat dari 58,40 menjadi 82,60, sedangkan kemampuan mengomunikasikan bacaan meningkat dari 55,20 menjadi 80,40. Uji t berpasangan memperkuat hasil tersebut dengan nilai t-hitung 12,87 untuk membaca pemahaman dan 13,54 untuk kemampuan mengomunikasikan bacaan, serta nilai $p < 0,05$ pada kedua variabel. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan buku cerita bergambar interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa. Secara keseluruhan, media buku cerita bergambar interaktif terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran yang mampu memperkuat pemahaman teks sekaligus meningkatkan kemampuan verbal siswa dalam menyampaikan kembali isi bacaan. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran literasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: buku cerita bergambar interaktif, membaca pemahaman, mengomunikasikan bacaan, literasi siswa, quasi eksperimen.

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of using interactive picture storybooks in improving elementary students' reading comprehension and their ability to communicate the content of a text orally. Initial observations indicated that students experienced difficulties in identifying main ideas, understanding detailed information, drawing conclusions, and retelling stories coherently and expressively. The research employed a quasi-experimental design with a pretest-posttest approach without a control group, involving 25 fourth-grade students at SD Negeri 016 Sepaku. The instruments consisted of a reading comprehension test and a rubric for assessing oral communication skills. Data were analyzed through descriptive statistics and paired sample t-tests. The findings reveal a highly significant improvement in both skills after the implementation of interactive picture storybooks. The mean reading comprehension score increased from 58.40 to 82.60, whereas the mean score for communicating reading content improved from 55.20 to 80.40. The paired sample t-test further confirmed these results with t-values of 12.87 for reading comprehension and 13.54 for oral communication skills, with p-values below 0.05 for both variables. These results demonstrate that the use of interactive picture storybooks has a significant positive effect on students' literacy development. Overall, the study concludes that interactive picture storybooks are an effective instructional medium for enhancing students' comprehension of texts as well as their verbal ability to retell narrative content. This media can serve as an innovative learning alternative for teachers in strengthening literacy learning in elementary education.

Keywords: *interactive picture storybook, reading comprehension, oral communication, student literacy, quasi-experiment*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses berpikir yang bertujuan membentuk manusia yang berkarakter, kreatif, serta mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Pendidikan juga menjadi indikator penting terhadap meningkatnya kualitas suatu bangsa, karena cara berpikir dan bertindak warga negara ditentukan oleh sejauh mana pendidikan meresap dalam kehidupan sehari-hari mereka (Akbar & Aulia, 2017). Dalam konteks kecakapan literasi Handayani, Hendratno, dan Indarti (2022) menegaskan bahwa kompetensi literasi merupakan aspek yang sangat krusial bagi peserta didik, mengingat posisinya sebagai fondasi utama untuk memperoleh sekaligus mengimplementasikan ilmu pengetahuan dalam kehidupan bermasyarakat. Di tengah arus era Revolusi Industri 4.0, kecakapan literasi bukan sekadar kemampuan teknis membaca, melainkan instrumen fundamental dalam menghadapi berbagai problematika kehidupan yang semakin pelik. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pembentukan karakter siswa yang literat di lingkungan sekolah masih menghadapi tantangan besar dan belum sepenuhnya dapat diwujudkan secara nyata. Hal ini menjadi sinyal mendesak bagi para praktisi pendidikan, khususnya guru, untuk melakukan refleksi kritis dan evaluasi mendalam terhadap efektivitas strategi pembelajaran yang selama ini diterapkan.

Rendahnya minat baca di Indonesia, menjadikan sektor pendidikan yang dianggap paling bertanggung jawab untuk membangun budaya membaca dikalangan siswa sekolah. Sehingga perlu adanya strategi menarik untuk meningkatkan budaya literasi di negara ini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yunianika dan Suratinah (2019), salah satu kendala dalam meningkatkan minat baca siswa Indonesia adalah terbatasnya jumlah buku yang tersedia di setiap satuan pendidikan. Padahal, terdapat banyak perpustakaan digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Namun, masalah lain muncul karena sebagian besar guru memiliki pengetahuan terbatas tentang cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sehingga mengakibatkan kurangnya pemanfaatan perpustakaan digital.

Ditambah fasilitas pendukung seperti laptop dan jaungkauan internet yang memang masih belum merata dapat dirasakan di seluruh sekolah di wilayah Indonesia.

Meskipun berbagai perkembangan kebijakan telah dilakukan, upaya meningkatkan kualitas pendidikan bukanlah hal sederhana. Proses pembenahan membutuhkan waktu, komitmen, dan kerja sama banyak pihak, baik dari tingkat makro seperti pemerintah hingga tingkat mikro seperti guru di sekolah. Terlebih lagi, dinamika pendidikan Indonesia sering mengalami perubahan kurikulum dan kebijakan sehingga menuntut guru untuk terus berinovasi, adaptif, dan mampu menciptakan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Tantangan ini menjadi semakin nyata ketika dikaitkan dengan persoalan literasi dasar siswa sekolah dasar, khususnya literasi membaca. Somadayo (2011) menegaskan bahwa membaca pemahaman melibatkan upaya aktif menghubungkan informasi baru dalam teks dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Sayangnya, kemampuan membaca siswa Indonesia masih menunjukkan kecenderungan rendah. UNESCO (2012) mencatat bahwa indeks membaca Indonesia hanya mencapai 0,001 yang berarti hanya satu dari seribu orang yang memiliki kebiasaan membaca serius (Hasanah & Silotonga, 2020).

The World's Most Literate Nations (WMLN) tahun 2016, Indonesia berada di peringkat 60 dari 61 negara dalam hal minat baca (Ilmi et al., 2021). Temuan ini menegaskan bahwa literasi membaca, terutama pada tingkat sekolah dasar, masih sangat memerlukan intervensi. Minat baca yang rendah menyebabkan kegiatan membaca belum menjadi budaya atau kebiasaan sehari-hari siswa. Padahal, minat baca dapat tumbuh melalui dorongan internal maupun eksternal (Suciyanti et al. dalam Pramaysheila et al., 2023). Yunianika & Suratinah (2019) mengidentifikasi salah satu penghambat rendahnya minat baca adalah keterbatasan buku bacaan di sekolah. Selain itu, banyak guru belum memiliki kemampuan memadai dalam memanfaatkan teknologi seperti perpustakaan digital, sehingga akses informasi semakin terbatas. Kondisi geografis Indonesia yang beragam turut memperparah masalah karena tidak semua sekolah memiliki fasilitas digital atau jaringan internet memadai.

Dalam lingkup kemampuan membaca pemahaman, siswa kelas IV SD seharusnya sudah berada pada fase membaca pemahaman, bukan sekadar membaca permulaan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami ide pokok, menarik kesimpulan, hingga menceritakan kembali isi bacaan. Sedangkan kemampuan memahami teks dan mengkomunikasikan bacaan merupakan dua aspek yang saling berkaitan. Menurut Handini dan Siregar (2023), salah satu indikator perkembangan bahasa anak adalah kemampuan menceritakan kembali sebuah cerita secara koheren. Kemampuan ini juga menjadi bagian dari literasi ekspresif yang penting untuk melatih keberanian, mengembangkan kosakata, dan membentuk kepercayaan diri siswa.

Adapun Karisma dan Hendratno (2022) memandang bahasa sebagai instrumen krusial bagi manusia dalam menjalankan fungsi komunikasi serta pertukaran informasi. Inti dari sistem komunikasi ini terletak pada kemampuan pendengar untuk menginternalisasi dan memahami maksud yang diutarakan oleh pembicara melalui media verbal. Di ranah pendidikan, bahasa berperan sebagai jembatan yang menghubungkan pendidik dan peserta didik, sehingga proses transmisi materi pelajaran dapat berjalan lebih lancar. Mengingat signifikansinya, pengenalan bahasa sejak dini dianggap sebagai langkah fundamental yang menentukan kualitas penguasaan bahasa serta kompetensi interaksi siswa di kemudian hari.

Pembelajaran membaca idealnya diiringi oleh penyediaan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan relevan. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005,

disebutkan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa. Media pembelajaran menjadi sarana penting dalam mencapai tujuan tersebut. Ramadani et al. (2025) menekankan bahwa media pembelajaran merupakan prasarana penting yang menunjang komunikasi antara guru dan siswa.

Karisma dan Hendratno (2022) menegaskan bahwa eksistensi media pembelajaran dalam dinamika belajar-mengajar menjadi sangat vital. Hal ini dikarenakan media berfungsi sebagai instrumen penyampai materi yang secara langsung memengaruhi efektivitas dan keberhasilan proses instruksional secara keseluruhan. Dengan kata lain, kualitas media yang digunakan bertindak sebagai variabel penentu dalam mencapai target-target pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media yang dianggap efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca adalah buku cerita bergambar. Menurut Suprpto & Zubaidah (2021), buku cerita bergambar mampu menarik minat anak dan menyajikan informasi secara konkret sehingga memudahkan pemahaman. Penelitian lain oleh Magdalena et al. (2023) dan Rahayu et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan buku bergambar terbukti meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa secara signifikan.

Seiring perkembangan zaman, kebutuhan siswa juga berubah. Anak-anak saat ini lebih tertarik pada media yang interaktif dan dinamis. Oleh karena itu, media buku cerita bergambar juga perlu dikembangkan menjadi bentuk buku cerita bergambar interaktif, di mana visual, teks, dan fitur interaksi digabungkan untuk menghasilkan pengalaman membaca yang lebih kaya. Sibuea et al. (2024) menyatakan bahwa media interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang mengaktifkan unsur visual, auditori, dan kinestetik. Model media seperti ini tidak hanya merangsang pemahaman kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan observasi permasalahan di SD Negeri 016 Sepaku yakni pada kemampuan membaca pemahaman dan kemampuan mengkomunikasikan bacaan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik pada gambar-gambar di buku pojok baca, namun tidak membaca isi teks secara mendalam. Siswa belum mampu mengidentifikasi ide pokok, menyimpulkan bacaan, bahkan menjelaskan isi buku secara lisan. Padahal, kemampuan ini sangat penting sebagai fondasi untuk pembelajaran di kelas selanjutnya. Wawancara dengan wali kelas juga menunjukkan bahwa siswa kelas V yang sebelumnya adalah siswa kelas IV masih mengalami kesulitan memahami bacaan dan menyampaikan isi cerita. Kendala, yang dihadapi peneliti semakin bertambah Ketika siswa belum mampu mengkomunikasikan buku bacaan yang telah dibaca. Keberadaan buku-buku yang menarik nyatanya belum mampu membangun diri siswa untuk menikmati isi buku bacaannya. Sebagai guru, seringkali kita terlupa bahwa disamping mampu memahami isi bacaan siswa juga perlu diajak untuk bisa menyampaikan hasil yang diperoleh dari buku bacaan. Hal ini dianggap penting karena akan berkaitan dengan melatih kemampuan berkomunikasi siswa dan menumbuhkan kepercayaan dirinya.

Kondisi ini menjadi latar belakang penting perlunya penggunaan media buku cerita bergambar interaktif sebagai inovasi pembelajaran. Media ini menggabungkan keunggulan ilustrasi visual dengan fitur interaktif yang dapat mendorong siswa membaca lebih aktif, memantik diskusi, serta melatih kemampuan mengkomunikasikan bacaan. Pendekatan ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang menekankan bahwa siswa membutuhkan scaffolding untuk mencapai kemampuan kognitif optimal (Wardani et al., 2023). Selain itu, Bandura menegaskan bahwa interaksi lingkungan, kognisi, dan perilaku saling memengaruhi (Yusro, 2021),

sehingga media interaktif dapat menjadi stimulus ideal bagi peningkatan kemampuan berbahasa.

Peneliti meyakini bahwa belum banyak riset yang menguji efektivitas penggunaan buku cerita bergambar interaktif terhadap dua keterampilan literasi yang saling melengkapi namun berbeda sebagai fokus pembahasan yakni keterampilan membaca pemahaman (aspek kognitif internal) dan kemampuan mengkomunikasikan bacaan (aspek literasi sosial dan ekspresif). Fokus ganda ini mengisi kesenjangan penelitian yang umumnya hanya berpusat pada hasil pemahaman, sedangkan peningkatan kemampuan siswa untuk secara aktif dan efektif menyampaikan, menarasikan, atau mendiskusikan isi bacaan merupakan tuntutan penting pada pembelajaran masa kini.

Hal lain yang menjadikan penelitian ini berbeda ada pada media interaktif yang digunakan. Buku cerita ini dikembangkan atau dimodifikasi dengan fitur interaktif. Penelitian ini akan dapat menawarkan rekomendasi yang berguna dan berdasarkan data mengenai penggunaan teknologi literasi yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga mempersiapkan siswa untuk peningkatan komunikasi dan tuntutan literasi sosial dengan menunjukkan kemandirian media buku cerita bergambar interaktif dalam tahap penting ini.

Penelitian ini didasarkan pada tiga kerangka teori utama, yaitu Teori Sosio-Kultural Lev Vygotsky, Teori Sosial Kognitif Bandura, serta Taksonomi Bloom Revisi (Anderson & Krathwohl, 2001). Ketiganya digunakan untuk menjelaskan bagaimana buku cerita bergambar interaktif dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan kemampuan mengkomunikasikan bacaan siswa sekolah dasar.

Teori Sosio-Kultural Lev Vygotsky menegaskan bahwa perkembangan kognitif peserta didik terbentuk melalui interaksi sosial serta penggunaan alat budaya, termasuk bahasa dan media (Wardani et al., 2023). Dalam konteks ini, buku cerita bergambar interaktif berfungsi sebagai *cultural tool* yang memberi scaffolding dinamis, membantu siswa membangun makna dan mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) menjadi area penting di mana dukungan dari media interaktif melalui petunjuk visual, pertanyaan penuntun, atau narasi tambahan memungkinkan siswa bergerak dari kemampuan aktual menuju kapasitas potensial mereka (Putu & Suardipa, 2020).

Teori Sosial Kognitif Bandura memberikan landasan untuk menjelaskan bagaimana kemampuan mengkomunikasikan bacaan terbentuk. Melalui konsep Determinisme Resiprokal Triadik, Bandura menjelaskan bahwa perilaku, faktor kognitif, dan lingkungan saling memengaruhi (Yusro, 2021). Media interaktif menyediakan model cerita, contoh pengucapan, dan stimulus visual yang mendukung proses *observational learning* (Lesilolo, 2018). Dukungan ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep tetapi juga meningkatkan efikasi diri siswa dalam menyampaikan isi bacaan secara verbal.

Taksonomi Bloom Revisi digunakan untuk mengklasifikasikan level kognitif yang menjadi sasaran pembelajaran. Kemampuan membaca pemahaman tidak hanya menuntut penguasaan tingkat dasar seperti mengingat (C1) dan memahami (C2), tetapi juga kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Setyosari, 2013; Dharu & Trisnantari, 2022). Saat siswa mengkomunikasikan kembali isi bacaan, mereka mengorganisasi informasi (C4), menilai gagasan (C5), dan membentuk struktur cerita dengan bahasa sendiri (C6). Ketiga teori ini saling melengkapi: Vygotsky menyediakan landasan proses, Bandura menerangkan aspek perilaku dan efikasi, dan Bloom memberikan tolok ukur capaian kognitif.

Membaca pemahaman adalah kemampuan memahami makna inti dan informasi penting dalam teks secara menyeluruh (Mardianti et al., 2022). Fitria (2019) menegaskan bahwa kemampuan ini memungkinkan siswa mengidentifikasi judul, tokoh, informasi utama, dan amanat. Tarigan (dalam Abidin, 2012) menjelaskan bahwa membaca pemahaman melibatkan penangkapan struktur kesastraan, resensi kritis, dan pola fiksi yang menjadi dasar pemaknaan teks. Dengan demikian, membaca pemahaman bukan sekadar membaca kata demi kata, tetapi proses kognitif mendalam untuk menafsirkan ide pokok dan makna tersirat.

Tujuan membaca pemahaman adalah membangun pemahaman yang utuh terhadap teks dengan menghubungkan pengetahuan awal dengan informasi baru (Samsu, 2011). Pembaca yang memahami teks secara optimal mampu menafsirkan makna kata dan ungkapan, menemukan gagasan utama eksplisit maupun implisit, dan menarik kesimpulan secara logis. Aktivitas ini menuntut kemampuan integrasi informasi, penyimpulan, serta penilaian kritis.

Indikator membaca pemahaman mencakup kemampuan menemukan ide pokok, meringkas isi teks, memahami kosakata, menjawab pertanyaan berbasis isi, serta menarasikan kembali informasi dengan bahasa sendiri (Cahyono, 2014; Nurhidayah et al., 2017). Prinsip membaca pemahaman menekankan bahwa pemahaman merupakan proses konstruktif yang dipengaruhi strategi membaca, profesionalisme guru, dan keseimbangan kurikulum (McLaughlin & Allen dalam Rahim, 2007).

Kemampuan membaca pemahaman dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat baca, kecerdasan, pengetahuan awal, kosakata, kondisi fisiologis, dan kematangan emosional; serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan strategi pembelajaran guru (Harun, 2020). Tingkatan pemahaman menurut Rubin (1982) meliputi pemahaman literal, interpretatif, kritis, hingga kreatif yang menunjukkan proses bertahap dari sekadar mengenali informasi hingga menghasilkan gagasan baru dari bacaan (Pramesti, 2018).

Keberhasilan dalam proses pembentukan bahasa secara fundamental tecermin dari kapasitas peserta didik untuk berkomunikasi secara lisan serta menghasilkan tuturan yang bermakna dan tepat secara konteks. Dalam upaya mencapai target tersebut, guru memegang peran strategis sebagai fasilitator yang menyediakan sarana pendukung guna menyederhanakan proses pembelajaran, sehingga aspek keterampilan berbicara dapat tercapai sebagai indikator utama efektivitas instruksional. Namun demikian, realitas penggunaan bahasa Indonesia di era kontemporer saat ini menghadapi tantangan serius akibat besarnya penetrasi bahasa asing dalam interaksi sosial sehari-hari. Kecenderungan pergeseran bahasa ini berisiko mendistorsi penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan kualitas serta kurang maksimalnya kompetensi linguistik peserta didik dalam menguasai bahasa nasional mereka sendiri (Rachmawan et al., 2021).

Kemampuan mengkomunikasikan bacaan adalah keterampilan menyampaikan kembali isi teks secara lisan menggunakan bahasa sendiri dengan memperhatikan struktur, ketepatan isi, artikulasi, intonasi, dan pilihan kata (Simin & Jafar, 2018). Kegiatan ini memberi siswa kesempatan untuk mengeksternalisasikan pemahamannya terhadap teks, sekaligus memperkuat kemampuan berbicara, berpikir terstruktur, dan kepercayaan diri. Tarigan (dalam Firdaus, 2013) menyebut tiga tujuan kegiatan bercerita: menyampaikan informasi, memberikan hiburan, dan mempengaruhi atau meyakinkan pendengar. Dengan demikian, mengkomunikasikan bacaan tidak hanya mengevaluasi pemahaman siswa, tetapi juga melatih keterampilan retorika dasar.

Aspek kemampuannya mencakup dua kategori: (1) mekanis, yang meliputi lafal, intonasi, tekanan kata, dan kelancaran; serta (2) pemahaman-ekspresif, yang mencakup pemenggalan frasa, ekspresi, penghayatan, dan penggunaan volume suara yang tepat (Tarigan, 2008). Kombinasi kedua aspek ini menentukan kualitas komunikasi lisan siswa. Keduanya memegang peran yang sangat krusial karena integrasi aspek mekanis dan ekspresif bukan sekadar indikator kelancaran bicara, melainkan cerminan dari kedalaman kognitif dan internalisasi makna oleh siswa. Jika aspek mekanis memungkinkan pesan tersampaikan secara jelas tanpa distorsi, maka aspek ekspresiflah yang memastikan bahwa pesan tersebut mengandung "jiwa" dan pemahaman yang utuh. Pemenggalan frasa yang tepat dan penghayatan yang kuat, misalnya, menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar memproduksi suara, tetapi benar-benar memahami esensi dari informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, kualitas komunikasi lisan seorang siswa pada akhirnya ditentukan oleh kemampuannya dalam menyeimbangkan ketepatan teknis dengan kedalaman emosional, sehingga pesan yang diutarakan menjadi lebih bermakna dan persuasif bagi pendengarnya.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan, merangsang indera, dan meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa (Yunitasari & Hendratno, 2017; Arsyad, 2005). Media interaktif ditandai oleh adanya hubungan dua arah yang memungkinkan pengguna memberikan input dan menerima umpan balik (Diana et al., 2022). Dalam konteks membaca, media interaktif memungkinkan siswa terlibat melalui gambar, kuis, narasi tambahan, dan aktivitas yang menstimulasi keaktifan kognitif (Maghfiroh & Hendratno, 2024). Berbeda dengan media cetak tradisional, media interaktif memberikan respons langsung. Umpan balik ini sangat krusial dalam psikologi belajar karena dapat mengoreksi pemahaman yang salah saat itu juga (*real-time*), sehingga siswa tidak membawa kekeliruan tersebut ke tahap bacaan selanjutnya. Media interaktif bertindak sebagai "tangga" bagi siswa yang memiliki kemampuan membaca awal yang rendah. Ketika teks terasa sulit, gambar dan fitur kuis memberikan petunjuk konteks (*context clues*) yang membantu siswa memahami makna tanpa merasa frustrasi.

Siswa sekolah dasar memiliki antusiasme yang lebih tinggi dalam membaca buku yang dilengkapi dengan gambar serta ilustrasi yang menarik (Hendratno dkk., 2022). Dalam hal ini buku cerita bergambar dipilih sebagai media yang mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan menambahkan fitur interaktif didalamnya. Buku cerita bergambar interaktif merupakan pengembangan dari buku cerita bergambar konvensional, yang memadukan teks, ilustrasi, dan interaksi kognitif-fisik. Mitchell (2003) dan Nurgiyantoro (2013) menekankan bahwa gambar berfungsi memperjelas pesan dan memicu imajinasi. Sementara itu, aktivitas interaktif seperti menata suku kata, menjawab pertanyaan, atau menyusun kembali cerita membantu meningkatkan motivasi, mengurangi beban kognitif, dan mendorong *deeper processing* sesuai prinsip Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2009). Dalam ranah interaktif, gambar dan teks tidak hanya berjalan berdampingan, tetapi saling memperkuat. Ketika siswa melihat visual sambil membaca teks, otak memproses informasi tersebut melalui dua saluran (visual dan verbal). Hal ini membuat memori jangka panjang siswa terhadap isi bacaan menjadi jauh lebih kuat dibandingkan hanya membaca teks murni.

Manfaat media ini meliputi peningkatan motivasi, pemahaman konsep abstrak, keterlibatan aktif siswa, dan peningkatan daya ingat (Sugiyono, 2016). Menurut Yunitasari dan Hendratno (2017), kegunaan media pembelajaran sangat beragam, antara lain: memperjelas penyampaian materi, mengatasi kendala spasial, temporal, dan sensorik, menanggulangi sifat pasif siswa, serta menyediakan pengalaman belajar yang

seragam bagi seluruh peserta didik. Media ini juga terbukti meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan kemampuan mengkomunikasikan bacaan (Suprpto, 2021; Primasari & Hidayat, 2022). Temuan dari studi interaktif (Azuri et al., 2024; Bobikrit, 2025) menunjukkan bahwa visual interaktif memperkuat ekspresi verbal siswa dan meningkatkan keberanian berbicara.

Kelebihan metode cerita bergambar terletak pada kemampuannya menggabungkan dukungan visual dan naratif, namun implementasinya dapat terkendala oleh kurangnya bahan ajar relevan dan kompetensi guru (Kalsum, 2021; Damayanti, 2024). Hal ini menunjukkan perlunya inovasi berupa buku cerita bergambar interaktif yang lebih sistematis, aplikatif, dan adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa. Implementasi media interaktif dalam ruang kelas mampu menjadi solusi strategis dalam menjawab tantangan terkait kesenjangan kompetensi tenaga pendidik. Melalui konsep pedagogi terintegrasi (*built-in pedagogy*), media yang dirancang secara sistematis dapat berfungsi sebagai panduan otomatis yang memberikan instruksi serta umpan balik instan kepada siswa, sehingga keterbatasan guru dalam teknik bercerita bukan lagi menjadi penghambat utama dalam proses belajar.

Metode

Penelitian ini berlandaskan pada pendekatan kuantitatif dengan menerapkan skema Pre-Experimental, khususnya melalui model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penggunaan desain ini bertujuan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai pengaruh intervensi yang diberikan selama penelitian. Proses pengolahan data dilakukan secara bertahap melalui dua metode utama. Pertama, analisis deskriptif digunakan untuk memetakan distribusi data sekaligus mengidentifikasi tren peningkatan nilai rata-rata (*mean score*) siswa pada tahap sebelum dan sesudah perlakuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 016 Sepaku yang berjumlah 25 orang. Pemilihan kelas dilakukan secara purposive karena sesuai kebutuhan penelitian, yakni siswa yang telah memasuki tahap membaca pemahaman.

Instrumen yang digunakan meliputi tes membaca pemahaman dan rubrik penilaian kemampuan mengkomunikasikan bacaan. Tes membaca pemahaman mengukur indikator seperti menemukan ide pokok, memahami informasi rinci, dan menyimpulkan isi cerita. Sedangkan kemampuan mengkomunikasikan bacaan diukur melalui aspek kelancaran, intonasi, ketepatan isi, diksi, dan struktur penyampaian. Data dikumpulkan melalui pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan menggunakan media interaktif selama beberapa kali pertemuan, dan *posttest*.

Dalam mengolah data yang diperoleh, teknik analisis yang digunakan terbagi menjadi dua tahap utama. Pertama, analisis deskriptif yang diterapkan untuk memetakan distribusi data dan melihat persentase peningkatan skor rata-rata (*mean score*) siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Kedua, untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan analisis statistik inferensial menggunakan Uji-t Pasangan (*Paired Sample T-test*). Uji ini bertujuan untuk membedah signifikansi perbedaan hasil belajar secara statistik, guna memastikan bahwa perubahan yang terjadi merupakan dampak nyata dari penggunaan buku cerita bergambar interaktif, bukan sekadar faktor kebetulan. Hasil dari integrasi kedua analisis ini menjadi pijakan empiris dalam menentukan sejauh mana efektivitas media tersebut terhadap dua variabel utama yang diteliti.

Hasil

Analisis Deskriptif

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media buku cerita bergambar interaktif terhadap dua kemampuan utama, yaitu:

1. Kemampuan Membaca Pemahaman
2. Kemampuan Mengkomunikasikan Bacaan

Instrumen yang digunakan mencakup tes tertulis dan penilaian kinerja lisan. Dua jenis tes tersebut diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest* untuk melihat perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media. Tabel berikut menyajikan hasil analisis deskriptif kemampuan membaca pemahaman:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kemampuan Membaca Pemahaman

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	58,40	82,60
Median	58	83
Nilai Tertinggi	72	96
Nilai Terendah	45	70
Standar Deviasi	7,85	6,12

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,40 menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa masih berada pada kategori cukup. Nilai yang bervariasi antara 45 hingga 72 mengindikasikan adanya kesenjangan kemampuan antar siswa. Banyak siswa kesulitan menemukan ide pokok, memahami informasi rinci, menghubungkan antarbagian teks, serta menarik kesimpulan. Hal ini diobservasi pada tahap awal, di mana siswa sering membaca teks tanpa memahami makna keseluruhan, hanya fokus pada kata atau kalimat tertentu tanpa menghubungkannya menjadi satu kesatuan makna.

Setelah penggunaan media buku cerita bergambar interaktif, nilai rata-rata *posttest* meningkat tajam menjadi 82,60, meningkat 24,20 poin. Selain itu, rentang nilai juga naik, menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan. Nilai terendah berada di angka 70 menandakan bahwa tidak ada lagi siswa dengan kategori rendah. Penyempitan standar deviasi dari 7,85 ke 6,12 menunjukkan bahwa variasi kemampuan antar siswa semakin homogen.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kemampuan Mengkomunikasikan Bacaan

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	55,20	80,40
Median	54	80
Nilai Tertinggi	68	94
Nilai Terendah	40	68
Standar Deviasi	8,22	6,30

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Kemampuan mengkomunikasikan bacaan sebelum perlakuan menunjukkan rata-rata 55,20, termasuk kategori rendah cukup. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menghadapi beberapa kendala, antara lain: kurang lancar menyampaikan isi cerita, sulit

menata struktur cerita, kurang tepat memilih diksi, intonasi monoton, dan tidak percaya diri saat berbicara. Ketika diminta menjelaskan kembali cerita, sebagian siswa hanya mengulang dua atau tiga kalimat tanpa memahami alur lengkapnya.

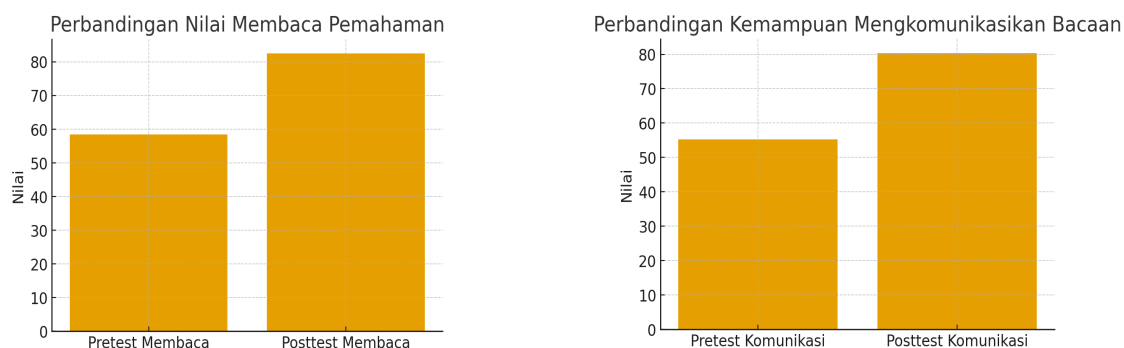
Setelah pembelajaran menggunakan media interaktif, nilai rata-rata meningkat menjadi 80,40, naik 25,20 poin. Hal ini menunjukkan peningkatan signifikan, baik secara kualitas maupun kuantitas. Banyak siswa mulai mampu: menyampaikan isi cerita secara lengkap, menggunakan intonasi jelas, mengungkapkan kembali dengan bahasa sendiri, serta menunjukkan ekspresi dan keberanian lebih tinggi. Perubahan ini sangat terlihat selama sesi latihan, di mana siswa berani menceritakan kembali isi buku dengan lancar dan lebih ekspresif.

Evaluasi Perbandingan *Pretest-Posttest*

Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan buku cerita bergambar interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan kemampuan mengomunikasikan bacaan siswa, dilakukan evaluasi melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk menilai perkembangan kemampuan setelah mengikuti pembelajaran dengan media interaktif.

Analisis perbandingan ini disajikan melalui diagram batang agar perubahan nilai dapat terlihat secara lebih jelas dan komprehensif. Visualisasi data ini bukan hanya menunjukkan perbedaan angka secara kuantitatif, tetapi juga memberikan gambaran pencapaian siswa secara keseluruhan setelah intervensi pembelajaran dilakukan.

Berikut merupakan Gambar 1. Diagram perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kedua variabel penelitian:



Gambar 1. Diagram Perbandingan *Pretest-Posttest* Variabel

Berdasarkan Gambar 1. pada diagram pertama perbandingan nilai membaca pemahaman tampak jelas bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca pemahaman siswa. Nilai *pretest* sebesar 58,40 menggambarkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori cukup, dengan tingkat penguasaan yang terbatas terhadap isi bacaan. Kondisi ini ditunjukkan oleh batang *pretest* yang rendah, yang mencerminkan kesulitan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok, memahami urutan peristiwa, menangkap detail penting, serta menarik kesimpulan dari teks yang mereka baca. Secara visual, diagram ini memperlihatkan bahwa pada tahap awal banyak siswa belum mampu mengonstruksi makna secara utuh dan masih membutuhkan dukungan dalam memahami struktur cerita.

Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif, nilai *posttest* meningkat secara drastis menjadi 82,60. Batang *posttest* yang jauh lebih

tinggi menunjukkan adanya lonjakan kemampuan yang sangat mencolok. Peningkatan sebesar 24 poin ini menegaskan bahwa media interaktif mampu menyediakan dukungan visual dan naratif yang mempercepat proses pemahaman siswa. Siswa menjadi lebih mudah mengikuti alur cerita, memvisualisasikan pesan-pesan kunci, dan menghubungkan antarbagian teks secara lebih logis. Ketinggian batang *posttest* yang mendekati nilai optimal juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil menginternalisasi isi bacaan secara lebih mendalam, sehingga media ini terbukti efektif sebagai *scaffolding visual* untuk meningkatkan literasi membaca pemahaman.

Sementara itu pada diagram kedua terlihat bahwa kemampuan mengomunikasikan bacaan pada *pretest* masih berada pada angka 55,20, yang merupakan kategori rendah hingga cukup. Batang *pretest* yang lebih rendah dibandingkan variabel membaca pemahaman menunjukkan bahwa siswa menghadapi lebih banyak kendala dalam aspek verbal. Kesulitan ini meliputi ketidakmampuan menyampaikan kembali isi bacaan dengan runtut, pemilihan diksi yang kurang tepat, kurangnya kelancaran dalam berbicara, serta intonasi yang belum sesuai. Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun beberapa siswa memahami teks, mereka masih mengalami hambatan dalam mengekspresikan pemahaman tersebut secara lisan, terutama ketika diminta menceritakan kembali isi bacaan secara spontan dan terstruktur.

Setelah mengimplementasikan pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif, nilai *posttest* meningkat secara tajam menjadi 80,40. Batang *posttest* yang lebih tinggi menggambarkan penguatan kemampuan verbal yang sangat signifikan. Media interaktif yang menyajikan gambar-gambar berurutan dan aktivitas responsif membantu siswa membangun peta konsep cerita, sehingga mereka lebih percaya diri dan lebih terarah ketika mengomunikasikan kembali isi bacaan. Peningkatan sebesar 25 poin ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif, tetapi juga memfasilitasi kemampuan ekspresif siswa. Hasil visual ini mengindikasikan bahwa siswa yang sebelumnya ragu, kurang lancar, atau kurang ekspresif kini mampu menyampaikan cerita dengan lebih runtut, jelas, dan percaya diri.

Adapun kebaruan pada penggunaan media buku cerita bergambar ini terletak pada kemampuannya membangun peta konsep cerita dinamis melalui rangkaian visual yang sinkron dengan aktivitas responsif. Proses ini memungkinkan siswa untuk melakukan rekonstruksi narasi secara mandiri, sehingga beban mental dalam mengingat alur berkurang dan kapasitas mental dialihkan sepenuhnya untuk memperkuat aspek artikulasi ekspresif. Hasilnya, siswa yang mulanya mengalami hambatan dalam kelancaran dan kepercayaan diri, kini mampu mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan yang jauh lebih runtut, jelas, dan berjiwa (*expressive power*).

Statistik Inferensial

Uji t (*Paired Sample t-Test*)

Uji t berpasangan digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan media buku cerita bergambar interaktif. Uji ini tepat digunakan karena kedua pengukuran dilakukan pada kelompok yang sama, namun pada waktu yang berbeda, sehingga mampu menunjukkan efektivitas media secara statistik. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang sangat signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua variabel penelitian: keterampilan membaca pemahaman dan kemampuan mengomunikasikan bacaan. Hal ini memperkuat temuan deskriptif sebelumnya yang memperlihatkan peningkatan nilai yang sangat mencolok pada diagram batang.

Tabel 1. Hasil Uji t Berpasangan – Membaca Pemahaman

Statistik	Nilai
Mean Pretest	58.4
Mean Posttest	82.6
Selisih Rerata	24.2
t-hitung	12.87
Df	29
p-value	0

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t-hitung = 12.87, jauh lebih besar dibandingkan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 0,05 (≈ 2.04). Selain itu, nilai p-value = $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Ini berarti penggunaan buku cerita bergambar interaktif terbukti secara statistik berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan peningkatan visual pada diagram batang yang menunjukkan lonjakan nilai setelah perlakuan.

Tabel 2. Hasil Uji t Berpasangan Mengomunikasikan Bacaan

Statistik	Nilai
Mean Pretest	55.2
Mean Posttest	80.4
Selisih Rerata	25.2
t-hitung	13.54
Df	29
p-value	0

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Hasil uji t menunjukkan bahwa t-hitung = 13.54, lebih besar dari t-tabel pada taraf signifikansi 0,05 (≈ 2.04), dan nilai p-value = $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor pretest dan posttest kemampuan mengomunikasikan bacaan. Ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar interaktif sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan verbal siswa, terutama dalam menyampaikan kembali isi bacaan secara runtut, jelas, dan ekspresif. Hasil ini mendukung kesimpulan deskriptif bahwa media interaktif mampu memperkuat kemampuan komunikasi lisan siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar interaktif memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman dan kemampuan mengomunikasikan bacaan siswa. Pada tahap awal, hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami keterbatasan dalam memahami isi bacaan, baik dalam menemukan ide pokok, mengidentifikasi detail penting, maupun menarik kesimpulan. Demikian pula, kemampuan verbal mereka dalam mengomunikasikan isi bacaan masih rendah, yang terlihat dari kurangnya kelancaran, ketepatan diksi, intonasi,

dan kemampuan menyampaikan kembali cerita secara runtut. Kondisi ini memperlihatkan bahwa siswa membutuhkan media belajar yang mampu memberikan visualisasi, alur yang jelas, serta pengalaman belajar yang lebih menarik.

Setelah siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif, terjadi peningkatan yang sangat mencolok pada kedua variabel penelitian. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata membaca pemahaman meningkat dari 58,40 menjadi 82,60, sementara kemampuan mengomunikasikan bacaan naik dari 55,20 menjadi 80,40. Diagram perbandingan *pretest-posttest* memperkuat gambaran tersebut, di mana visual batang *posttest* jauh lebih tinggi, menegaskan bahwa media interaktif berhasil memberikan dukungan visual, alur cerita, dan stimulus kognitif yang membantu siswa memproses dan memahami teks secara lebih mendalam. Selain itu, fitur interaktif seperti gambar berurutan dan aktivitas responsif juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri, lebih ekspresif, serta lebih terstruktur saat menyampaikan kembali isi bacaan.

Temuan ini diperkuat oleh hasil uji t berpasangan yang menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,05$ pada kedua kemampuan. Nilai t-hitung untuk membaca pemahaman (12.87) dan mengomunikasikan bacaan (13.54) keduanya jauh melampaui nilai t-tabel, sehingga membuktikan bahwa perbedaan antara *pretest* dan *posttest* bukan terjadi secara kebetulan, tetapi merupakan dampak langsung dari penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, media buku cerita bergambar interaktif terbukti efektif secara statistik dan praktis dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menegaskan bahwa media buku cerita bergambar interaktif bukan hanya mampu meningkatkan pemahaman teks, tetapi juga memperkuat kemampuan verbal siswa dalam menyampaikan kembali informasi yang telah mereka baca. Media ini layak dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif, terutama bagi siswa yang membutuhkan dukungan visual dan pengalaman belajar yang lebih menarik untuk mencapai perkembangan kognitif dan komunikatif yang optimal.

Daftar Pustaka

- Adlini, N., Rijal, S., & Sulaeman, A. A. (2025). *Efektivitas pemanfaatan cerita anak interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa SD kelas rendah*. Jurnal Pendidikan Dasar FIP UNNES, 16(1), 45–56.
- Anggraeni, D. A., & Utami, D. (2022). Efektivitas media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 10(2), 190–201.
- Apriatin, N., Sulastri, E., & Rahmadani, R. (2021). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 55–63.
- Bandura, A. (Yusro, 2021). Teori sosial kognitif dan determinisme resiprokal triadik. Jurnal Psikologi Pendidikan, 9(2), 112–120.
- Dharu, A. S., & Trisnantari, D. (2022). Penerapan taksonomi Bloom revisi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Bahasa, 7(3), 301–310.
- Diliana, M., Anjani, R., & Pratiwi, S. (2021). Membaca pemahaman dalam pembelajaran sekolah dasar. Jurnal Literasi, 5(1), 40–52.
- Djahiri (dalam Setyosari, 2013). Taksonomi Bloom dan keterampilan berpikir. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Frans, Y., Maulana, R., & Akbar, A. (2023). Kemampuan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. Jurnal Kajian Bahasa, 14(1), 50–60.

- Harianto, E. (2020). Pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(2), 1–10.
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N (2022). Development of interactive story book for ecoliteration learning to stimulate reading interest in early grade students elementary school. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11-31.
- Hidayati, R., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 05 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 22–35.
- Janawati, S., & Ananda, R. (2025). Analisis pembelajaran membaca melalui media buku cerita bergambar di kelas 2 SDN 1 Bebalang. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 77–85.
- Karisma, I. Hendratno.(2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1113-1126.
- Lesilolo, H. J. (2018). Pembelajaran observasional dan komunikasi verbal. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(2), 144–155.
- Lumban Gaol, M. (2022). Pengembangan media cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran*, 4(1), 33–45.
- Magdalena, I., Surya, E., & Putri, A. (2023). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap pemahaman membaca siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 210–220.
- Maghfiroh, R., & Hendratno. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 12(7), 1190–1199.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. (dikutip dalam uraian teori CTML)
- Monica, T., Listiani, S., & Rudyanto, A. (2023). Pengaruh media animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 60–68.
- Ningsih, R., & Sari, I. (2023). Hubungan minat baca dengan kemampuan mengungkapkan gagasan secara lisan pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(1), 15–25.
- Nurfitri, A., Ardhyantaman, M., & Purnamasari, W. (2024). Efektivitas penggunaan media story book terhadap kemampuan analitis siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Dasar*, 6(2), 88–96.
- Puspitasari, D. (2023). Efektivitas media Youtube RIRI cerita anak interaktif terhadap keterampilan menulis kembali cerita fabel siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 55–70.
- Rachmawan, A., Hendratno, H., & Suhartono, S. (2021). Kemampuan Bercerita Siswa Usia 7-8tahunmelalui MEDIA Gambar Disdn Bancaran 3bangkalan: Kajian Neuropsikolinguistik. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 473-482.
- Rahayu, T., Widodo, P., & Sari, L. (2024). Efektivitas buku cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman membaca. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–133.
- Ramadani, N. L., Azmi, S., & Rahmat, T. (2025). Cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca anak. *Jurnal Literasi Anak*, 4(1), 200–210.
- Safitri, D., & Alwiyanti, F. (2024). Pengembangan media cerita interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 44–58.

- Setyosari, P. (2013). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Sibuea, A., Siregar, R., & Manurung, K. (2024). Media interaktif dalam pembelajaran membaca. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 55–65.
- Somadayo, S. (2011). Membaca pemahaman. Yogyakarta: Graha Ilmu. (dikutip dalam kajian teori membaca)
- Suharmono, S., & Mulyadi, A. (2021). Penggunaan buku bergambar interaktif sebagai sarana pembelajaran membaca cepat pada anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–10.
- Suprpto, A., & Zubaidah, S. (2021). Efektivitas buku cerita bergambar dalam pembelajaran membaca pemahaman. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 100–110.
- Suprihatin, S. (2020). Efektivitas penggunaan buku cerita bergambar terhadap pemahaman literasi membaca siswa kelas atas sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 400–410.
- Handayani, T., Hendratno, H., & Indarti, T. (2022). Pengembangan bahan ajar teks fiksi berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran literasi membaca peserta didik kelas IV sekolah dasar. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 23(2).
- Wardani, L., et al. (2023). Teori Vygotsky dalam pembelajaran membaca pemahaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(2), 188–198.
- Yanti, R., & Mashitho, R. (2024). Hubungan literasi membaca dengan keterampilan komunikasi siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 77–89.
- Yunitasari, K. M. & Hendratno. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Tambaksari Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1572–1581.
- Zhafirah, S., Prasetyo, A., & Lestari, D. (2025). Efektivitas media komik strip digital interaktif untuk meningkatkan membaca pemahaman literal bagi anak kesulitan membaca. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 6(1), 13–24.