



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 1016 - 1027

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media *Augmented Storybook* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mayliana Putri<sup>1✉</sup>, Rossi Iskandar<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [maylianptri@gmail.com](mailto:maylianptri@gmail.com)<sup>1</sup>, [rossiiskandar@trilogi.ac.id](mailto:rossiiskandar@trilogi.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dengan memanfaatkan media *Augmented Storybook*. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Media *Augmented Storybook* yang dikembangkan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk menampilkan animasi 3D sesuai dengan materi bacaan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Augmented Storybook* berhasil menampilkan animasi 3D yang sesuai dengan materi bacaan dan menarik minat siswa. Terdapat peningkatan skor membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut dibandingkan sebelum penggunaannya. Selain itu, media ini dinilai mudah digunakan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa. Maka dari itu, media *Augmented Storybook* efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

**Kata Kunci:** Media *Augmented Storybook*, Kemampuan Membaca Pemahaman, Bahasa Indonesia.

### Abstract

*The reading comprehension skills of elementary school students still need to be improved through engaging and interactive learning media. This study was conducted to enhance students' reading comprehension skills using an Augmented Storybook. The research employed a Research and Development (RnD) method with the ADDIE development model. The Augmented Storybook developed in this study utilizes Augmented Reality technology to display 3D animations in accordance with the students' reading materials. The research findings indicate that the Augmented Storybook successfully presents 3D animations that match the reading content and attract students' interest. There was an increase in students' reading comprehension scores after using the media compared to before its use. In addition, this media was considered easy to use and provided a more interactive learning experience for students. Therefore, the Augmented Storybook is effective in improving elementary school students' reading comprehension skills and can serve as an alternative technology-based learning media in schools.*

**Keywords:** *Augmented Storybook Learning's, Reading Comprehension Skills, Indonesia Language.*

Copyright (c) 2025 Mayliana Putri, Rossi Iskandar

✉ Corresponding author :

Email : [maylianptri@gmail.com](mailto:maylianptri@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10206>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Membaca pemahaman adalah kegiatan yang berfungsi untuk menyerap informasi secara komprehensif serta memahami konten bacaan (Noortyani, 2022). Membaca pemahaman juga merupakan sebuah kemampuan untuk menemukan makna dari isi bacaan dan memproses hal tersebut menjadi sebuah informasi yang dapat diterima oleh pikiran (Halawa, 2020). Berkaitan dengan gagasan Ria et al., (2023) bahwa kemampuan memahami bacaan adalah potensi individu untuk mengerti dan menginterpretasi isi teks dengan baik, mengenali makna kata-kata, kalimat, dan paragraf dengan baik, dan mampu menggabungkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Menurut Sukma & Puspita, (2023) Pemahaman membaca mencakup upaya dalam mengidentifikasi isi dan ide pokok dalam sebuah bacaan sehingga pembaca mampu memahami makna dari informasi yang disampaikan oleh penulis. Oleh karena itu, pemahaman menjadi indikator utama dalam keterampilan membaca. Dengan demikian, membaca tidak bersifat pasif, melainkan merupakan proses aktif yang melibatkan pemikiran.

Namun kenyataannya, kemampuan memahami bacaan siswa kelas tinggi masih tergolong rendah. Hal ini selaras dengan gagasan dari Muliawanti et al., (2022) bahwa saat ini siswa hanya mampu menjawab pertanyaan yang berbentuk jawaban langsung tanpa menggunakan nalar atau opini sehingga mereka belum mampu menafsirkan makna tersirat maupun tersurat dalam bacaan. Kurangnya kemampuan membaca siswa di sekolah dasar disebabkan oleh faktor berikut ini, yaitu; 1) kondisi ekonomi keluarga yang terbatas, 2) minimnya fasilitas untuk membaca, 3) rendahnya kebiasaan membaca, 4) kurangnya penerapan metode dan strategi inovatif oleh guru, 5) beragamnya karakteristik siswa, dan 6) hambatan komunikasi antara pihak sekolah dan orang tua siswa (Wulandari et al., 2021).

Alat pembelajaran yang diminati oleh siswa adalah media pembelajaran yang menarik sehingga dapat berperan aktif untuk mengajak siswa berpartisipasi di dalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang disukai anak-anak adalah buku cerita bergambar interaktif, hal ini dikarenakan buku cerita bergambar interaktif dapat memberikan rangsangan (stimulus) kepada siswa yang nantinya dapat diproses dengan berbagai indera untuk menerima dan mengolah informasi sehingga dapat dimengerti dan diingat oleh mereka (Paramita et al., 2022). Menurut Pasaka et al., (2022) pemahaman yang didapatkan siswa setelah membaca buku cerita bergambar berasal dari penggambaran ilustrasi, warna, dan teks.

Studi pengembangan ini bertujuan memperbaiki, memaksimalkan manfaat, dan memperluas penerapan teknologi yang telah tersedia sehingga output yang dihasilkan lebih optimal (Batubara, 2020). Sedangkan media adalah sarana untuk mengkomunikasikan materi secara inovatif untuk meningkatkan semangat belajar siswa guna mendukung pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Hidaya et al., 2022).

Alat pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik (Pagarra, Syawaluddin, Krismanto, et al., 2022). Selaras dengan gagasan dari Hutauruk et al., (2022) perangkat atau sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mereka dapat memahami serta menguasai konsep yang disampaikan dengan lebih efisien disebut media pembelajaran.

*Augmented Storybook* adalah buku cerita bergambar interaktif karena terdapat teknologi *Augmented Reality*. Teknologi *Augmented Reality* pada buku bacaan visual interaktif dapat menawarkan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan minat baca siswa (Negara et al., 2024). *Augmented Storybook* menghadirkan peristiwa baru yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi anak-anak. Melalui media ini, kemampuan visual anak seperti sensori visual, perhatian visual, memori visual, spasial visual, dan memori sekuensial visual berhasil terasah selama proses pembelajaran. Keterampilan kognitif-visual tersebut membantu anak membangun persepsi yang lebih baik terhadap elemen visual, jalannya cerita, serta nilai moral yang disampaikan dalam media buku cerita berbasis *Augmented Storybook* (Erste et al., 2024).

Adapun penelitian terkait *Augmented Storybook* guna menambah keterampilan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar mendapatkan hasil sangat layak digunakan (Hermawan et al., 2022). Pengembangan media pembelajaran *Augmented Storybook* untuk menambah pemahaman membaca siswa yang berjudul “Kemana Harimau Pergi” layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran (Made Adi Krisma Dinata & Gede Harsemadi, 2022).

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum semuanya interaktif karena jumlahnya yang masih terbatas. Selain itu, masih banyak guru-guru yang menggunakan cara pengajaran monoton tanpa bantuan integrasi teknologi karena mereka belum memahami cara penggunaan media dan teknologi tersebut. Alhasil, siswa merasa cepat bosan dan tidak bisa belajar dengan semangat sehingga mereka tidak tertarik untuk membaca buku pelajaran maupun buku cerita non akademik. Hal ini tentu menyebabkan kurang optimalnya kemampuan membaca siswa.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Tegal Parang 05 pada peserta didik kelas V B menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya minat siswa dalam membaca buku di sekolah. Dalam kegiatan membaca buku cerita, siswa belum mampu untuk memahami isi teks bacaan sehingga mereka tidak dapat menyimpulkan isi buku cerita tersebut. Masih banyak siswa yang menjadikan sinopsis di sampul belakang buku cerita sebagai kesimpulan. Siswa lebih tertarik untuk membaca buku cerita yang berwarna dan interaktif dibandingkan dengan buku cerita yang hanya menampilkan teks. Judul penelitian yang saya angkat memiliki kemiripan dengan penelitian sebelumnya, namun penelitian ini dilaksanakan di lokasi yang berbeda serta disertai pengembangan berupa penambahan *teknologi Augmented Reality* dalam buku cerita dengan alur cerita yang berbeda dari penelitian terdahulu.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti jabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan timbul karena kurangnya media yang variatif dan menarik minat siswa untuk menggunakannya sebagai alat belajar.

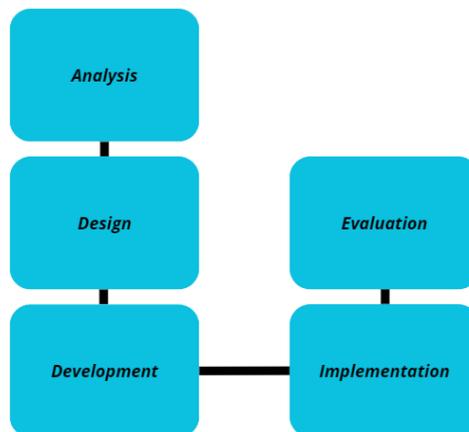
Atas dasar kesimpulan yang diperoleh, peneliti memiliki motivasi untuk melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Augmented Storybook* di kelas V B sekolah dasar selama semester genap dan mendapatkan respons yang sangat baik.

## **METODE**

Metode yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *Research and Development* yang menghasilkan produk *Augmented Storybook* sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru dan siswa. Kemudian peneliti melakukan uji validitas ahli dan uji efektivitas produk yang dibuat untuk siswa kelas V B SDN Tegal Parang 05 yang berjumlah 25 anak. Metode *Research and Development* juga bermaksud untuk mengidentifikasi, menyempurnakan dan juga membuktikan efektivitas produk (Nurfadhillah S, 2021).

Penelitian ini menggunakan prosedur dari gagasan Robert Maribe Branch pada tahun 2009. Model ADDIE, yang diterapkan dalam penelitian ini, berlandaskan pada filosofi pendidikan dengan prinsip utama berorientasi pada siswa, serta mengedepankan inovasi, keaslian, dan inspirasi. Konsep ini telah diterapkan sejak awal terbentuknya komunitas sosial. Proses pengembangan produk pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE adalah sebuah upaya yang memanfaatkan alat yang efektif (Branch, 2009). Kelima tahap tersebut adalah tahap *Analysis, design, develop, implement, dan evaluation* yang dilakukan secara prosedural serta memungkinkan dimulai dari tahap tertentu (Hidayat & Nizar, 2021). Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik individu atau kelompok, sarana dan prasarana sekolah serta jenis media yang mendukung efektivitas pembelajaran. Tahap desain peneliti menentukan berbagai alat dan bahan yang diperlukan dalam tahap pembuatan serta pengembangan media pembelajaran tersebut. Hal ini mencakup dari desain *storyboard* awal, sketsa kasar dan pemilihan aset *3D Objects*.

Pada fase ini, peneliti merealisasikan media pembelajaran sesuai dengan rancangan awal yang telah disiapkan. Peneliti melakukan beberapa langkah untuk mengembangkan media *Augmented Storybook*, yaitu; 1) membuat teks cerita, 2) membuat ilustrasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Medibang Paint Pro sebagai *software* gambar untuk buku cerita bergambar, 3) mengintegrasikan aset animasi 3D ke dalam buku cerita bergambar sebagai marker point, 3) melakukan peninjauan terhadap media pembelajaran dengan memvalidasinya melalui tim ahli, seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. 4) Jika terdapat masukan, peneliti akan menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan dari tim ahli tersebut, sehingga terdapat perbandingan media awal dengan media yang telah direvisi. Lalu tahap penerapan kegiatan yang dilakukan berfokus pada hasil pelaksanaan uji coba media yang telah dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur kelayakan, keefektifan, serta mendapatkan masukan guna perbaikan sebelum media digunakan secara luas dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, tahap implementasi dilakukan dengan dua jenis uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Terakhir ialah tahap evaluasi untuk produk yang dikembangkan oleh peneliti.



**Gambar 1. Rancangan Model Pembelajaran ADDIE**

Studi ini melibatkan validator yang memeriksa instrumen menggunakan lembar validitas guna mengukur efektivitas penelitian, lembar validasi ahli di analisis menggunakan rumus presentase (Akbar, 2019) dan uji efektivitas produk di uji menggunakan rumus N-Gain metode pretest posttest (Sukarelawan et al., 2024).

Uji kelayakan media *Augmented Storybook* melibatkan validasi ahli yang masing-masing ahli di bidang bahasa, materi dan media. Sebagai panduan penilaian, peneliti membuat tabel kisi-kisi sesuai validator ahli.

Hal yang perlu divalidasi oleh ahli media berupa data kualitas desain sampul, ilustrasi, pewarnaan, tipografi, isi pembelajaran, fitur, dan 3D *tracking objects*.

**Tabel 1. Kisi-kisi instrument Ahli Media**

No.	Aspek	Indeks	No. Butir
1.	Relevansi	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	1
		Kualitas gambar pada buku cerita	2
		Kesesuaian tema dengan siswa	3
2.	Imersif	Komposisi warna yang menarik	4
		QR Code dapat digunakan dengan baik	5
		Kemampuan media untuk menghubungkan dunia virtual dan nyata	6
3.	Interaktif	Irama dan konsistensi	

		Kesesuaian ukuran dengan materi isi	7
4.	Pelacakan model 3D	3D <i>objects tracking</i> yang sesuai dengan gambar	8
		Animasi 3D yang berfungsi dengan baik	9
			10

(Sumber : Santoso et al., 2021 modifikasi)

Dalam penilaian ahli materi, hal yang perlu divalidasi oleh ahli materi berupa bentuk kualitas produk serta kesesuaiannya dengan pembelajaran.

**Tabel 2. Kisi-kisi instrument Ahli Materi**

No.	Aspek	Indeks	No. Butir
1.	Kemudahan	Kemudahan penggunaan media	1
		Petunjuk penggunaan jelas	2
		Tulisan yang jelas dan mudah dibaca	3
2.	Relevansi	Relevansi bahasa dengan pemahaman siswa	4
		Relevansi gambar dengan isi buku	
		Ketepatan dalam komposisi warna	5
		Relevansi dengan materi	6
3.	Kepraktisan isi materi	Kedalaman materi	7
		Keamanan penggunaan	8
4.	Digitalisasi	Materi yang dikembangkan telah sesuai dengan teknologi	9
			10

(Sumber : Pagarra et al., 2022 modifikasi)

Ahli bahasa memvalidasi aspek pemilihan diksi, tata bahasa yang komunikatif dan interaktif, kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa dan ketepatan ejaan.

**Tabel 3. Kisi-kisi instrument Ahli Bahasa**

No.	Aspek	Indeks	No. Butir
1.	Pemilihan diksi	Ketepatan pemilihan kata dalam media	1
		Ketepatan pemilihan struktur kalimat	2
		Keefektifan kalimat dalam penyampaian pesan	3
		Kebakuan penggunaan kalimat	
2.	Komunikatif	Kejelasan informasi pesan yang disampaikan	4
		Kemampuan media untuk memotivasi siswa	5
3.	Interaktif	Kemampuan media untuk meningkatkan kreativitas siswa	6
		Kesesuaian isi dengan perkembangan pengetahuan siswa	7
4.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah	8
		Ketepatan ejaan	
		Konsistensi penggunaan simbol dan istilah dalam media	9
5.			10

(Sumber : Munthe & Halim, 2019 modifikasi)

Setelah mendapatkan nilai dari masing-masing validator. Kemudian peneliti akan menghitung data tersebut menggunakan rumus persentase, kualitas produk disesuaikan dengan tingkat kevalidan produk. Persentase ini digunakan untuk menentukan hasil uji kelayakan sesuai dengan rumus yang dikutip dari (Akbar, 2019).

$$VAhmd = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan :

- VAhMd = Validitas ahli media
- Tse = Total skor empirik
- Tsh = Total skor yang diharapkan
- 100% = Konstanta

Interpretasi yaitu evaluasi analisis data oleh para ahli media mengenai kelayakan produk yang akan dikembangkan, dilakukan sebagai hasil analisis data dalam bentuk persentase yang dihitung dengan menggunakan rumus di atas. Kriteria berikut digunakan untuk memahami interpretasi kelayakan produk:

**Tabel 4. Interpretasi persentase**

Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Kelayakan
81,00% – 100,00%	Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi
61,00% - 80,00%	Cukup layak, dapat digunakan namun memerlukan revisi minim
41,00% - 60,00%	Kurang layak, sebaiknya tidak dipergunakan karena perlu banyak revisi
21,00% - 40,00%	Tidak layak, tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak layak, tidak boleh dipergunakan

(Akbar, 2019).

Berlandaskan kriteria penilaian di atas, media *Augmented Storybook* dapat dikatakan valid apabila memenuhi skor >61,00%, dengan revisi minim sehingga dapat di uji coba kepada siswa. Selanjutnya peneliti menggunakan pretest dan posttest untuk menentukan efektivitas produk dengan rumus N-Gain..

**Tabel 6. Indikator soal pretest dan posttest**

No	Aspek Kemampuan Analisis	Indikator Soal	Indikator Pencapaian Kompetensi	Butir Soal
1.	Memahami dan menganalisis	Mencari sumber informasi dengan kata kunci.	Peserta didik dapat mencari dan memilih sumber informasi yang relevan dengan menggunakan kata kunci sesuai topik yang dipelajari.	3
2.	Mengidentifikasi informasi penting.	Menguraikan gagasan utama dan pendukung.	Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menguraikan gagasan utama serta beberapa gagasan pendukung.	2
3.	Menyampaikan pendapat dan memahami isi teks	Menyampaikan pendapat tentang informasi dan data visual.	Peserta didik dapat menyampaikan pendapat secara lisan atau tulisan tentang kualitas informasi dan penyajian teks.	5

(Verawaty & Zulqarnain, 2021)

Setelah memperoleh hasil pre-test dan post-test dari uji coba skala kecil dan besar, data tersebut akan dianalisis oleh peneliti menggunakan rumus N-Gain. Media dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria penilaian sebagai berikut :

**Tabel 7. Interpretasi nilai N-Gain**

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak ada peningkatan
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Penurunan

Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori persentase berdasarkan pendapat Sukarelawan et al., (2024) yang dijabarkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 8. Hasil interpretasi nilai N-Gain**

Presentase	Interpretasi
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Setelah hasil dari kuesioner dan hitungan di atas, peneliti akan menjabarkan hasil tersebut untuk ditarik sebuah kesimpulan. Media dinyatakan efektif apabila mendapatkan nilai N-Gain >76.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

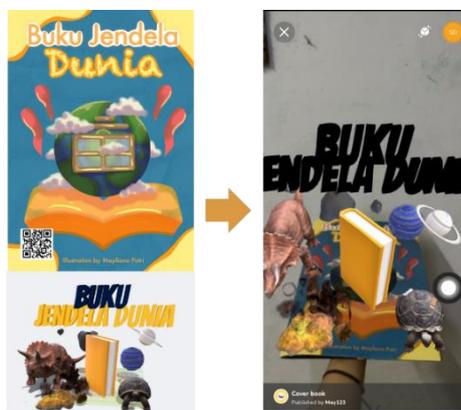
Kajian ini menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki beberapa tahapan serupa dengan model 4D, yaitu pada tahap “*Design*” dan “*Development*”. Kedua tahapan ini memiliki peran penting dalam proses pengembangan media *Augmented Storybook*. Hal ini disebabkan karena sebelum media digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti perlu melakukan perencanaan dan pengembangan terlebih dahulu agar media dapat dimanfaatkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan seperti pendapat Gergely, (2024). Proses pembuatan media juga memiliki beberapa pertimbangan seperti pendapat dari Santoso et al., (2021) yaitu : 1. Kecocokan gambar dengan media, 2. Orientasi objek, 3. Digitalisasi antara dunia nyata dan virtual, 4. Kontrol, 5. Pelacakan model 3D, 6. *Tracking*.

Langkah pertama dalam proses pengembangan ini dimulai dengan tahap analisis (*Analysis*) yang dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi dan kuesioner di kelas V B SDN Tegal Parang 05. Hasil dari observasi tersebut menjadi dasar bagi peneliti dalam merancang media pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu *Augmented Storybook*. Selama proses observasi, peneliti menemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan yang ada pada teks, ditambah dengan kurangnya perhatian dari orang tua terhadap perkembangan kemampuan anak, baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, sekolah masih kekurangan media atau alat peraga pembelajaran yang dapat membantu proses belajar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru masih menggunakan media konvensional dan kurang variatif sehingga terkesan monoton. Oleh sebab itu, peneliti melakukan analisis produk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Setelah tahap analisis dilakukan, peneliti melanjutkan ke tahap desain (*Design*) yaitu tahap perencanaan terkait pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Augmented Reality* yang disesuaikan dengan hasil analisis sebelumnya. Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang selaras dengan materi

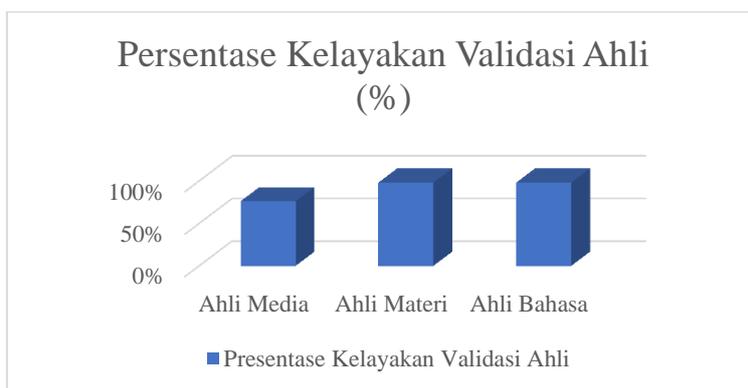
yang dipelajari oleh siswa di SDN Tegal Parang 05 khususnya materi Buku Jendela Dunia yang membedakan jenis buku fiksi dan non fiksi. Dalam tahap ini, pengembangan *Augmented Storybook* harus melalui beberapa tahap, yaitu : (1) *Rough Sketch* (sketsa kasar), dalam tahap ini proses pembuatan sketsa kasar diawali dengan menentukan konsep desain visual, meliputi pemilihan warna, tata letak, serta elemen grafis yang sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran. Setelah itu, dilakukan penyusunan struktur konten yang mencakup urutan materi, menu navigasi, dan fitur-fitur pendukung yang diperlukan. (2) *sketch and coloring* (sketsa dan pewarnaan) peneliti mulai merancang konsep visual yang lebih terstruktur berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan acuan visual yang dapat digunakan pada tahap pengembangan berikutnya. Fokus utama pada tahap ini adalah pembuatan sketsa bersih dan line gambar. Sketsa bersih merupakan penyempurnaan dari sketsa kasar, dengan perbaikan bentuk, proporsi, dan komposisi gambar agar sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. (3) *writing the content of the story* (penulisan isi cerita) peneliti merancang struktur dan alur penulisan isi cerita serta konten berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik target audiens. Proses ini mencakup penentuan tema dan topik cerita yang relevan, perumusan tujuan penulisan yang jelas, serta penyusunan struktur cerita yang terdiri atas alur, karakter, *setting*, konflik, dan penyelesaian.

Tahap ketiga dari penelitian ini adalah tahap pengembangan (*Development*) setelah tahap analisis dilakukan, peneliti melanjutkan ke tahap perencanaan terkait pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Augmented Reality* yang disesuaikan dengan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menggabungkan ilustrasi dengan animasi 3D. Tampilan animasi 3D yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar diperoleh dari aset digital yang telah disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Aset-aset tersebut berupa karakter, latar, dan objek pendukung yang dirancang dengan warna cerah dan bentuk menarik agar sesuai dengan dunia anak-anak. Berikut contoh desain pengembangan *Augmented Storybook* bagian cover.



**Gambar 2.** Tahap desain cover *Augmented Storybook*

Setelah itu, peneliti melakukan uji validasi ahli yang dinilai oleh ahli media, materi dan bahasa. Peneliti mendapatkan skor 76% oleh ahli media yang berarti layak digunakan dengan revisi minim namun ahli media menyatakan bahwa media layak untuk di uji coba lebih lanjut, lalu 98% dari ahli materi dan bahasa yang artinya layak digunakan tanpa revisi. Produk media *Augmented Storybook* yang dikembangkan peneliti telah melalui tahap validasi ahli agar efektif untuk menambah pemahaman bacaan siswa kelas V B. Hal ini serupa dengan penelitian dari Made Adi Krisma Dinata & Gede Harsemadi, (2022) yang mendapatkan rata rata perolehan validasi ahli yaitu 90%. Sehingga hasil dari peneliti dapat digambarkan pada tabel diagram batang di bawah ini:



**Gambar 3** Persentase kelayakan ahli

Setelah itu dilanjutkan dengan tahap implementasi (*Implementation*) yang dilakukan dengan cari uji coba di kelas V B SDN Tegal Parang 05 dengan melibatkan 25 siswa. Melalui uji skala lapangan ini, peneliti dapat menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Storybook* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Sebelum pelaksanaan tes tertulis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba di kelas V B yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar (Sutrisno et al., 2023).

Tahap ini peneliti mendapatkan hasil rata-rata perolehan nilai pre-test sebesar 32 dan berada dalam kategori rendah untuk kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V B. Setelah mengumpulkan data dari kegiatan pretes, peneliti menerapkan penggunaan media *Augmented Storybook* dalam kegiatan pembelajaran. Pasca media diimplementasikan, peneliti kembali mengumpulkan data dengan melaksanakan posttest setelah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari penggunaan media *Augmented Storybook* terhadap kemampuan membaca pemahaman responden menunjukkan hasil 98. Dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut masuk ke dalam kategori tinggi yang berarti media pembelajaran *Augmented Storybook* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam uji coba kecil.

Prosedur uji coba selanjutnya ini dilakukan dengan cara pemberian pretest dan posttest kepada responden dalam kelompok besar. Pelaksanaannya sama seperti tindakan pada kelompok kecil. Responden dari kelompok kecil tidak lagi dilibatkan pada uji coba kelompok besar. Proses uji coba diawali dengan pembagian soal pretest kepada masing-masing siswa di kelompok besar untuk mengukur kemampuan awal membaca pemahaman. persentase nilai yang didapatkan yaitu sebesar 31 yang masuk ke dalam kategori sangat rendah dalam kemampuan membaca pemahaman. Setelah mendapatkan hasil nilai pemahaman awal pada uji coba kelompok besar, peneliti melanjutkan dengan melakukan uji postes setelah penggunaan media media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Augmented Storybook* untuk menambah pemahaman siswa terhadap bacaan. Berdasarkan hasil perhitungan uji coba penggunaan media *Augmented Storybook* menunjukkan hasil yang positif. Setelah pelaksanaan posttest, diperoleh nilai sebesar 86,5 yang termasuk dalam kategori tinggi untuk kemampuan membaca pemahaman, khususnya bagi siswa kelas V B.

Berdasarkan data dapat disimpulkan rata-rata hasil posttest yang diperoleh oleh kelompok kecil dan kelompok besar mencapai angka 88,8, yang termasuk dalam kategori tinggi untuk kemampuan membaca pemahaman. Selain itu, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata pada kelompok kecil, dari sebelumnya 32 menjadi 98. Peningkatan yang terjadi memiliki nilai 66 yang berarti sangat meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok kecil yang awalnya berada dalam kategori rendah berhasil naik ke kategori tinggi setelah menggunakan media *Augmented Storybook*.

Peningkatan juga terjadi pada kelompok besar, di mana nilai rata-rata awal sebesar 31 meningkat menjadi 86,5. Dengan demikian, kelompok besar yang semula berada dalam kategori rendah, berhasil mencapai kategori tinggi.

Selanjutnya untuk melihat keefektifan dari media *Augmented Storybook* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa yang telah dihitung peneliti menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

**Tabel 9. Hasil perolehan Pre-test dan Post-test**

	Nilai		Pos-Pre	Skor Ideal (100-pre)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
	Pre-test	Post-test				
Rata-rata	31.20	88.80	57.60	68.80	0.80	80%
Ket					Tinggi	Efektif

Berlandaskan hasil yang didapatkan oleh rumus N-Gain terhadap nilai pretest dan posttest, diperoleh hasil persentase sebesar 80%, yang berarti masuk dalam kategori efektif, dengan skor N-Gain berada pada skor  $g > 0,7$  sesuai dengan skala interpretasi, yang berarti masuk kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan peningkatan dari penelitian dari (Pahlevi et al., 2024) yang mendapatkan persentase N-Gain di angka 60%. Oleh sebab itu, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Storybook* sudah efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V B.

Langkah final dalam penelitian ini yaitu evaluasi (*Evaluation*) yang bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan oleh peneliti. Media tersebut juga telah melalui proses validasi oleh ahli serta uji coba langsung di kelas dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data melalui tes formatif dengan memberikan pretes dan postest, di mana hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung berdasarkan perhitungan menggunakan nilai N-Gain.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh, media *Augmented Storybook* dianggap sah dan sesuai untuk digunakan di dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa aspek yaitu: pertama, media *Augmented Storybook* mendapatkan hasil 76%, ahli bahasa 98% dan ahli materi 98%. Hal ini membuat media *Augmented Storybook* layak di uji coba tanpa revisi. Kedua, media *Augmented Storybook* memang efektif untuk menambah kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V B, hal ini dibuktikan dengan hasil uji pre-test dan post-test, peneliti memperoleh hasil persentase 79% dengan keterangan efektif dan  $g > 0,7$  yang menurut tabel interpretasi N-gain masuk ke dalam kategori tinggi. Sehingga dari data yang diperoleh, dapat diartikan bahwa media *Augmented Storybook* efektif meningkatkan kemampuan memahami bacaan pada siswa kelas V B dan dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2019). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Kelima). Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/978-979-692-169-0>
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. In *Semarang: Fatawa* (Vol. 1, Pp. X–255). Academia.Edu. [https://www.academia.edu/download/65071226/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif.pdf](https://www.academia.edu/download/65071226/Media_Pembelajaran_Efektif.pdf)
- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. In *Instructional Design: The Addie Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Erste, K., Putri, P., Ardiyanto, D. T., & Widodo, A. S. (2024). *Stimulus Augmented Reality Children Storybook Timun Mas Membentuk Kognitif Visual Anak Usia Dini*. 07(02), 113–124.
- Gergely, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Muatan Pembelajaran Ppkn*

- 1026 *Pengembangan Media Augmented Storybook terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia – Mayliana Putri, Rossi Iskandar*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10206>
- Kelas V Sekolah Dasar (Issue February). Repository.Unj.Ac.Id.  
[Http://Repository.Unj.Ac.Id/Id/Eprint/44990](http://Repository.Unj.Ac.Id/Id/Eprint/44990)
- Halawa, N. (2020). Kontribusi Minat Baca Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 27.  
<https://doi.org/10.26418/ekha.V2i2.32786>
- Hermawan, I., Inayah, I., Windiarti, R., & Hindrawati, G. (2022). Develop Ece ' S Virtuous Character By Designing Inspirative Storybook With Android-Based Augmented Reality Application. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia ...*, 11(2), 132–138.  
<https://doi.org/10.15294/ijeces.V11i2.61095>
- Hidaya, Z. Y. P., Laily, I. F., & Ummah, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Of Integrated Elementary Education*, 2(2), 144–156. <https://doi.org/10.21580/jieed.V2i2.13058>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Uin*, 1(1), 28–37.
- Hutauruk, A., Subakti, H., Simarmata, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. (2022). Media Pembelajaran Dan Tik. In *Jakarta : Yayasan Kita Menulis* (Vol. 5, Issue 3).
- Made Adi Krisma Dinata, I., & Gede Harsemadi, I. (2022). Augmented Reality Buku Cerita Anak “Kemana Harimau Kecil Pergi” Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Rupa*, 06(01), 33–43.  
<https://bit.ly/jurnalbahasarupa>
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurashiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869.  
<https://doi.org/10.31949/jcp.V8i3.2605>
- Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya*, 35(2), 98–111. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.V35.I2.P98-111>
- Negara, I. N. S., Artawan, C. A., & Hendra, I. M. (2024). Perancangan Buku Cerita “ Made & Sepeda Tua ” Berbasis Ar Tentang Bullying Di Madeblez Studio. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 37–47.
- Noortyani, R. (2022). Dasar-Dasar Membaca: Pendekatan Developmental Appropriate Practice. In *Repo-Dosen.Ulm.Ac.Id*. [https://repo-dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/25630/dasar-dasar\\_membaca\\_dr\\_rusma\\_noortyani\\_m\\_pd\\_ok.pdf?sequence=1](https://repo-dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/25630/dasar-dasar_membaca_dr_rusma_noortyani_m_pd_ok.pdf?sequence=1)
- Nurfadhillah S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In *Cv Jejak Books.Google.Com*.  
[https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Zpq4eaaqbaj&oi=fnd&pg=pp1&dq=Media+Pembelajaran&ots=Lr4obd2wr5&sig=N\\_Ujq1eqdk94rt9iafrhouakfki](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Zpq4eaaqbaj&oi=fnd&pg=pp1&dq=Media+Pembelajaran&ots=Lr4obd2wr5&sig=N_Ujq1eqdk94rt9iafrhouakfki)
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. [Eprints.Unm.Ac.Id. Http://Eprints.Unm.Ac.Id/25438/](http://eprints.unm.ac.id/25438/)
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. In *Badan Penerbit Unm*.
- Pahlevi, N. R., Degeng, M. D. K., & Ulfa, S. (2024). Storybook Berbasis Augmented Reality (Ar) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian ...*, 7(1), 1–8.  
<https://alfianunmul.com/diglosiacadangan/index.php/diglosia/article/view/880>
- Paramita, G. A. P. P., Gede Agung, A. A., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sd. *Mimbar*

- 1027 *Pengembangan Media Augmented Storybook terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia – Mayliana Putri, Rossi Iskandar*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10206>
- Ilmu*, 27(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/Mi.V27i1.45499>
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 214–226. <https://doi.org/10.59997/Amarasi.V3i02.1682>
- Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Literasi Dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 570–577. <https://doi.org/10.51494/Jpdf.V4i2.1006>
- Santoso, J. T., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Augmented Reality* (M. Sholikan (Ed.)). Yayasan Prima Agus Teknik. <https://digilib.stekom.ac.id/ebook/view/augmented-reality-ar>
- Sugiyono, D. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. In *Penerbit Alfabeta* (27th Ed.). Alfabeta, Cv.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain Vs Stacking*.
- Sukma, H. H., & Puspita, L. A. (2023). Keterampilan Membaca Dan Menulis (Teori Dan Praktik). In *K-Media* (Vol. 4, Issue 80).
- Sutrisno, S., Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Kelas Ii Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 934–943. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V5i2.3967>
- Verawaty, E., & Zulqarnain. (2021). Bahasa Indonesia Bergerak Bersama Bpg Sd Kls V. In *Jurnal Keperawatan Malang* (Vol. 1, Issue 1).
- Wulandari, N. M. R., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Multiliterasi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu ....* <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/833>