

**PENGARUH MEDIA PICTURE BOOK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN
TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V DI SDN KEDURUS 01 SURABAYA**

Wilda Karina Artinata¹⁾, Sulthon Masyhud²⁾, dan Arik Aguk Wardoyo³⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jember

wildakarinaartinata@gmail.com;¹⁾ msulthon.fkip@unej.ac.id;²⁾ arikagik.fkip@unej.ac.id³⁾

Abstrak

Penelitian ini merupakan *experimental research*, pola *quasi experimental* dan *non-equivalent control group design*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media *picture book* digital dalam pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Kedurus 01 Surabaya. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas V di SDN Kedurus 01 Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2022/2023. Metode pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu dengan uji homogenitas, *t-test*, uji keefektifan relatif. Penggunaan program pengolahan data SPSS versi 25.0 guna menjadi alat bantu dalam menganalisis data. Ditunjukkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *picture book* digital dalam pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Kedurus 01 Surabaya. Perhitungan *t-test* menunjukkan t_{hitung} sebesar 6,26. Ditunjukkan hasil penghitungan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,26 > 1,67$), maka ditolaknya hipotesis nihil (H_0) dan diterimanya hipotesis alternatif (H_1), sedangkan sebesar 48,67% hasil yang didapat dari uji keefektifan relatif (ER) termasuk pada kategori sedang.

Kata Kunci: *picture book*, media pembelajaran, hasil belajar

Abstract

This research is an experimental research, pattern quasi-experimental and non-equivalent control group. The purpose of this study was to determine whether or not there was a significant effect of using picture book in learning the theme of objects around us on learning outcomes for fifth grade students at SDN Kedurus 01 Surabaya. The subjects in this study were fifth grade students at SDN Kedurus 01 Surabaya. The research was carried out in the odd semester of 2022/2023. Data collection methods using observation, interviews, tests, and documentation. Data analysis technique is the homogeneity test, t-test, relative effectiveness test. The use of SPSS version 25.0 data processing program to be a tool in analyzing data. It is shown that the research results obtained are that there is a significant effect of using picture book in learning the theme of objects around us on the learning outcomes of fifth grade students at SDN Kedurus 01 Surabaya. The t-test shows that the t_{count} 6.26. The calculation results show that $t_{count} > t_{table}$ ($6.26 > 1.67$), then the null hypothesis is rejected (H_0) and the alternative hypothesis is accepted (H_1), while 48.67% of the results obtained from the relative effectiveness test (ER) is included in the medium category.

Keywords: *picture book*, learning media, learning outcomes

PENDAHULUAN

Kurikulum nasional kini ditetapkan oleh pemerintah adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi (pengetahuan, sikap, dan keterampilan), tertuju pada pengembangan tercapainya kemampuan yang terumuskan di SKL (Standar Kompetensi Lulusan). Menurut Yazidi (2014:90), pembaharuan kurikulum merupakan suatu keharusan dalam mengupayakan penyiapan generasi bangsa dalam berpacu di kehidupan yang kini sedang mengalami era globalisasi sejalanannya dengan perkembangan IPTEK.

Kini bermacam-macam bidang kehidupan manusia dan banyak perubahan dari perkembangan teknologi digital dipengaruhi oleh industri 4.0, termasuk pada bidang pendidikan. Tidak hanya terfokus pada pemanfaatan teknologi, era 4.0 juga perlu meningkatkan minat baca siswa guna menyongsong pendidikan 4.0. Ditjen Dikdasmen (2016), menyatakan bahwa dari data analisis *Progress International Reading Literacy Study* (PIRLS) memperlihatkan bahwa dari rata-rata internasional dalam memahami bacaan, siswa Indonesia tergolong masih rendah dan kompetensinya masih di bawah rata-rata.

Hal tersebut mempengaruhi peran guru sangat diperlukan untuk dapat menstimulus siswa, terciptanya pembelajaran yang menarik juga harus diupayakan agar siswa memiliki motivasi dalam belajar. Era digital kini

mempermudah segala kegiatan dengan adanya alat yang canggih membuat segala sesuatu menjadi efektif, efisien, dan menghemat tenaga yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sehingga guru dituntut untuk dapat mengikuti zaman perkembangan teknologi. Terkait kenyataannya kini, perangkat digital telah menggantikan peran buku. Dengan kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang inovatif yaitu berupa media pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan hasil belajarnya. Adanya sebuah perubahan dalam individu berasal dari hasil aktivitas belajar mengajar yang telah dilakukan merupakan hasil belajar, melingkupi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Susanto, 2016:5). Ranah hasil belajar ditinjau dari teori Bloom yaitu kognitif, afektif, dan psikomotoris (Sudjana, 2017). Hal yang mengarah pada kemampuan berpikir merupakan ranah kognitif. Kemampuan intelektual berupa pengenalan, pemahaman, konseptual, penentuan, dan penalaran. Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan oleh nilai serta sikap. Ranah psikomotoris merupakan ranah yang berkaitan oleh *skill* atau keterampilan dalam melakukan suatu hal setelah individu memperoleh pengalaman belajar tertentu.

Dari hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu ada faktor internal yaitu yang berhubungan dengan jasmani, psikologisnya, dan juga kelelahan individu dan faktor eksternal yang merupakan dari lingkungan individu tersebut, seperti keluarga, sekolah, dan juga masyarakat.

Pendukung proses pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pada mata pelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran juga juga sebagai perantara dalam menyampaikan materi. Perubahan sebuah metode pembelajaran ceramah menjadi *student centered learning* yaitu dengan pemanfaatan dalam penambahan media digital pada proses pembelajaran (Schwartz, 2019). Tidak hanya itu, dalam penggunaan media pembelajaran harus mendukung materi pembelajaran agar dapat mengembangkan pengetahuan siswa. Penggunaan media yang tepat juga akan memberikan *feedback* sehingga siswa mampu mempraktikkan sesuatu dengan benar (Istiqomah, 2018).

Menurut Nurgiyantoro (2018:152), adanya gambar dan sebuah cerita menarik, akan membuat siswa ingin membaca dengan sungguh, alur cerita dan visual yang ada akan dibayangkan dan akan memahaminya, ini merupakan salah satu cara untuk mengembangkan fantasi siswa dengan logika dan imajinasinya. *Picture book* dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia yaitu buku cerita bergambar. *Picture book* mengartikan buku yang mengantarkan

informasi (pesan) dengan melalui ilustrasi dan teks (Huck dalam Nurgiyantoro, 2018:153). Teks dalam *picture book* memiliki peran yang penting sama halnya dengan gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi dan teks merupakan hal yang berkaitan dalam mengisi dan melengkapi, yang akan membantu anak dalam mengembangkan imajinasi dalam penggunaan bahasa (Huck dalam Nurgiyantoro, 2018: 157). Manfaat penggunaan *picture book* yaitu pentingnya menstimulus minat anak dalam membaca dibandingkan dengan mengajari mereka membaca, memberikan stimulus dapat menghasilkan efek yang menyenangkan, sedangkan mengajar seringkali mematikan minat baca mereka, bila kegiatan tersebut dilaksanakan dengan memaksa mereka.

Kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *picture book* digital yaitu *picture book* tampilannya disukai oleh anak-anak dapat menarik perhatian, digunakan sebagai alat pendukung yang dapat mempermudah isi buku tersebut dipahami dalam proses pemahaman, dapat memudahkan penerimaan informasi dan deskripsi cerita, dapat memberikan motivasi dalam belajar siswa, praktis dan mobilitas, dapat dibaca dimana pun dan kapan saja, buku cerita bergambar digital mendukung pembelajaran saat ini, kebanyakan siswa lebih menyukai perangkat *mobile*. Kelemahan pada penggunaan *picture book* digital keterbatasan pada *device* seperti tampilan layar, kapasitas penyimpanan dan keterbatasan daya.

Teknologi digital membantu guru dalam proses pembelajaran dapat mengefisienkan pembelajaran dan menarik perhatian siswa dalam penyajian materi pembelajaran. Penelitian ini memanfaatkan teknologi digital sebagai penghantar media pembelajaran *picture book*, agar siswa tertarik dan fokus di dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan dari berbagai uraian tersebut, dilakukanlah penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Picture Book* Digital dalam Pembelajaran Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Terhadap Hasil Belajar pada Siswa Kelas V di SDN Kedurus 01 Surabaya".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *experimental research*. Pola *quasi eksperimental* dengan desain *non-equivalent control group* merupakan yang digunakan pada penelitian ini.

Masyhud(2021:167)menggambarkan rancangan *non-equivalent control group* seperti pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian Non-Equivalent Control Group

	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	0 ₁	X	0 ₂
Kontrol	0 ₁		0 ₂

SDN Kedurus 01 Surabaya merupakan tempat dan waktu pelaksanaan yaitu tahun ajaran 2022/2023 pada semester ganjil. Siswa kelas VA dan VB di SDN Kedurus 01 Surabaya merupakan subjek penelitian ini yaitu berjumlah 30 siswa dan 29 siswa. Melakukan uji homogenitas

dalam menentukan kelas kontrol dan eksperimen untuk melihat kemampuan awal siswa.

Observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi merupakan metode pengumpulan data penelitian ini. Penggunaan tes untuk memperoleh data hasil *pretest* (tes yang dilakukan sebelum diterapkannya *treatment*) dan *posttest* (tes yang dilakukan setelah diterapkannya *treatment*). Tes yang dilakukan berbentuk tes objektif.

Penelitian ini memanfaatkan instrumen tes. Menurut Masyhud (2021:312) validnya sebuah instrumen apabila instrumen tersebut dapat mengungkapkan apa yang hendak diketahui atau diukur. Program *Microsoft Excel* dimanfaatkan guna membantu dalam mengolah data validitas maupun reliabilitas terhadap instrumen tes untuk *pretest* ataupun *posttest* penelitian ini sebanyak 30 butir soal. Menurut Masyhud (2021:327), instrumen dapat dikatakan reliabel apabila secara eksternal maupun internal instrument mempunyai konsistensi. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas dengan metode *splithalf* (belah dua) karena soal yang digunakan merupakan soal objektif dan juga memiliki jumlah soal yang genap.

Kemudian dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk menentukan data suatu variabel memiliki distribusi normal. Program pengolahan data SPSS versi 25.0 dimanfaatkan guna mempermudah menganalisis data pada *t-test*, dengan kriteria *t-test* yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga ditolaknya hipotesis

nihil (H_0) dan diterimanya hipotesis alternatif (H_1). Pada t_{tabel} digunakan pada tingkat signifikan 0,05 atau taraf kepercayaan 95%. Setelah melakukan *t-test* adalah uji keefektifan relatif, untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifan relatif nilai tes yang menggunakan *picture book* digital dalam pembelajaran dengan kelas yang tidak diberikan *treatment* tersebut di pembelajaran perlu dihitung tingkat keefektifan relatifnya. Rumus keefektifan relatif sebagai berikut (Masyhud, 2021:410).

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER = Tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol.

MX1 = Mean kelompok kontrol

MX2 = Mean kelompok eksperimen

Tabel 2. Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Taraf Keefektifan
81,00% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
61,00% - 80,99%	Keefektifan tinggi
41,00% - 60,99%	Keefektifan sedang
21,00% - 40,99%	Keefektifan rendah
0% - 20,99%	Keefektifan sangat rendah

(Masyhud, 2021:411)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan media *picture book* digital terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita pada siswa kelas V di SDN Kedurus 01 Surabaya. Uji homogenitas dengan menggunakan

nilai akhir siswa. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS (*Statistical for Social Sciene*) versi 25.0. Hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,17. Dengan t_{hitung} sebesar -0,13 dan t_{tabel} yaitu sebesar 1,67. Maka dari hasil tersebut dinyatakan homogen karena $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, yakni $-0,13 < 1,67$. Setelah data dikatakan homogen, penentuan kelas dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Sehingga pemberian *treatment* didapat oleh kelas VA dan sebagai kelas kontrol yaitu kelas VB.

Langkah awal penelitian dilaksanakan yaitu kedua kelas melakukan *pretest*. Instrumen tes dibuat peneliti berdasarkan yang akan diteliti, diperoleh hasil kelayakan instrumen sebesar 83% yang masuk kategori sangat layak. Setelah itu di ujikan validitas empirik instrumen mendapati 24 butir soal tes valid, kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan metode *splithalf* hasilnya yakni tingkat reliabilitas sebesar 0,869 masuk kategori reliabilitas tinggi. Kemudian dianalisis daya pembeda dan indeks tingkat kesulitan instrument memperoleh IDP sebesar 0,76 kategori "daya pembeda baik", dan IKES sebesar 46,75% kategori "indeks tingkat kesulitan sedang".

Kelas kontrol dan eksperimen diberikan *pretest*. Selanjutnya penghitungan skor *pretest* yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu memiliki *mean* dari *pretest* sebesar 52,53, sedangkan *mean* main *pretest* kelas kontrol sebesar 52,62. Langkah selanjutnya adalah melaksanakan

pembelajaran berdasarkan *treatment* masing-masing. Pertemuan dilakukan setiap kelasnya masing-masing 3 kali pertemuan.

Pertemuan pada kelas eksperimen mengenakan media *picture book* digital yaitu untuk memberikan visualisasi dan penjelasan tentang materi dan berdasarkan zat penyusun dari materi yang ada di sekitar. Saat pembelajaran berlangsung siswa sangat antusias untuk mengikuti dan menyimak pembelajaran. Dengan adanya visual, akan dapat menarik perhatian anak terhadap buku tersebut. Dalam sebuah *picture book* yang baik, gambarnya cukup dapat menjelaskan isi cerita tanpa harus menggunakan terlalu banyak kata-kata. Kelas kontrol memanfaatkan media gambar di dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan pembelajaran sebanyak 3 pertemuan, dilaksanakan *posttest*. Peningkatan yang signifikan terlihat di kelas eksperimen yaitu dengan *mean posttestnya* sebesar 81,53 setelah penerapan pembelajaran menggunakan media *picture book* digital. Sedangkan nilai rerata *posttest* pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan yaitu menjadi 70,27 dengan menggunakan media gambar. Berdasarkan data yang telah disebutkan kelas eksperimen menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan dari penggunaan *picture book* digital, yaitu dilihat dari selisih hasil *posttest* dan hasil *pretest* sebesar 29,00, dibandingkan dengan hasil dari kelas kontrol yaitu sebesar 17,65.

Penggunaan SPSS versi 25.0 dimanfaatkan untuk membantu menghitung *t-test* dan memperoleh hasil nilai t_{hitung} yaitu sebesar 6,26. Kemudian hasilnya dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} , diketahui $df = (30 + 29) - 2$, $df = 57$ dengan taraf signifikan 5%, nilai t_{tabel} didapatkan yaitu 1,67. Dari hasil *t-test* menunjukkan bahwa nilai $t_{tabel} < t_{hitung}$ $1,67 < 6,26$, sehingga peneliti menyimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *picture book* digital dalam pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita terhadap hasil belajar pada siswa.

Uji hipotesis mempunyai ketentuan pada penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Jika nilai $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka ditolaknya hipotesis nihil (H_0) dan diterimanya hipotesis alternatif (H_1).
2. Jika nilai $t_{tabel} > t_{hitung}$, maka diterimanya hipotesis nihil (H_0) dan ditolaknya hipotesis alternatif (H_1).

Hasil analisis perhitungan tersebut dikonsultasikan t_{tabel} yang diketahui $df = 57$, nilai t_{tabel} didapatkan 1,67 pada taraf signifikansi 5%. Hasil *t-test* menunjukkan hasil yang signifikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,26 > 1,67$), maka ditolaknya hipotesis nihil (H_0) dan diterimanya hipotesis alternatif (H_1), yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *picture book* digital dalam pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SDN Kedurus 01 Surabaya.

Uji keefektifan relatif dilaksanakan setelah hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh. Diketahui hasil selisih

kelas eksperimen dan kontrol sebelumnya yaitu:

1. MX_1 (Mean kelas kontrol) : 17,65
2. MX_2 (Mean kelas eksperimen) : 29,00.

Kemudian melakukan uji keefektifan relatif dengan rumus berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{29,00 - 17,65}{\left(\frac{29,00 + 17,65}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{11,35}{\left(\frac{46,65}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{11,35}{(23,32)} \times 100\%$$

$$ER = 48,67\%$$

Hasil dari penghitungan tersebut, diperoleh hasil uji keefektifan relatif sebesar 48,67% termasuk dalam kriteria keefektifan sedang, sehingga didapatkan bahwasannya kelas eksperimen hasil belajar dengan penggunaan media *picture book* digital menunjukkan 48,67% lebih efektif apabila dipadankan dengan kelas yang tidak mengenakan media *picture book* digital dalam pembelajaran Tema Benda-Benda di Sekitar Kita. Hal ini menunjukkan bahwa media *picture book* digital memberikan pengaruh sebesar 48,67% pada hasil belajar siswa, sedangkan 51,33% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Menurut Slameto (2015:54), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Hasil belajar dari faktor internal yaitu dari faktor fisiologis dan psikologis siswa. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor lingkungan dan instrumental. Guru, sarana, maupun kurikulum merupakan contoh dari faktor instrumental. Sedangkan perhatian orang tua, kondisi dalam kelas

itu merupakan faktor lingkungan. Penelitian ini yang sangat berpengaruh pada faktor keduanya, yaitu faktor internal pada diri individu siswa yaitu dari kesiapan diri siswa untuk belajar dan faktor eksternal dari sarana maupun kondisi kelas saat pembelajaran. Media *picture book* digital berupa gambar dan teks cerita, apabila kondisi kelas tidak kondusif maka penyampaian materi atau informasi juga tidak akan berjalan secara optimal, kondisi tata letak tempat duduk mempengaruhi konsentrasi siswa, dan penyajian *picture book* digital kurang optimal karena hanya menggunakan viewer, apabila menggunakan *device* masing-masing siswa akan lebih optimal.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwasanya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *picture book* digital dalam pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Kedurus 01 Surabaya. Oleh sebab itu, berdasarkan teori sebelumnya yang telah disebutkan dan didukung oleh penelitian yang terdahulu oleh Sebayang (2020), Rusmono (2019), Masruro (2018), Emosda (2017), Nurfitriana (2018) maka dengan penggunaan media *picture book* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan lebih efektif bila dipadankan dengan media gambar yang diberikan kepada siswa.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih dihaturkan dari penulis untuk dosen pembimbing utama

dan anggota atas segala ilmu, bimbingan, perhatian dan waktunya dalam penyusunan skripsi ini. Serta kepala sekolah dan guru SDN Kedurus 01 Surabaya yang telah memberikan waktu serta ketersediaannya dalam membantu proses penelitian ini.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis data dan pembahasan menyatakan bahwasannya “ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *picture book* digital dalam pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Kedurus 01 Surabaya. Hasil dari perhitungan *t-test* menunjukkan t_{hitung} yaitu sebesar 6,26. Ditunjukkan dari hasil analisis data bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,26 > 1,67$), maka ditolaknya hipotesis nihil (H_0) dan diterimanya hipotesis alternatif (H_1), sedangkan sebesar 48,67% yaitu hasil penghitungan keefektifan relatif yang termasuk dalam kategori keefektifan sedang. Pengaruh internal dan eksternal juga merupakan faktor dari hasil tersebut, seperti kesiapan siswa dalam belajar, kelas yang kurang kondusif, tata letak duduk siswa, dan juga *device* untuk penyajian dari *picture book* digital.

Saran

Penelitian ini memiliki saran yakni untuk guru dari hasil penelitian yang didapatkan diharapkan guru dapat memanfaatkan penggunaan *picture book* digital salah satu media alternatif

sebagai penghantar atau pendukung pembelajaran di kelas. Untuk kepala sekolah dari hasil penelitian diharapkan dapat membina guru untuk memanfaatkan media *picture book* digital menjadi inovasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah untuk menambahkan variasi pembelajaran. Untuk peneliti lain hasil dari penelitian penggunaan media *picture book* digital ini diharapkan dapat ditambahkan pada penelitian selanjutnya sebagai masukan serta referensi bacaan. Penelitian ini kurang optimal dikarenakan berbagai macam faktor yang mempengaruhi siswa, yaitu faktor eksternalnya. Sehingga peneliti lain pada penelitian selanjutnya harus dapat mempertimbangkan faktor lain agar mendapatkan hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ditjen Dikdasmen. 2016. *Strategi Literasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (Modul Materi Penyegaran Instruktur Kurikulum 2013)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Emosda. 2017. Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 2(2): 256-274. <https://bit.ly/3NN1aem> [Diakses pada 17 Januari 2022].

Istiqomah, H., C. Syaifullah., A.A. Wardoyo, dan K. Mahmudi. 2018. Pemanfaatan Gadget sebagai Penunjang Belajar dalam Persiapan Ujian Nasional (UN) di SD. *Prosiding FKIP Universitas Jember*.

- Desember 2018. 160-164. <https://bit.ly/3aXU9Ki> [Diakses pada 20 Juli 2022].
- Masruro. 2018. Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(2): 198-208. <https://bit.ly/3MZo8iw> [Diakses pada 28 Februari 2022].
- Masyhud, M. S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Nurfitriana, E. 2018. Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Hasil Belajar Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. 10(1): 43-50. <https://bit.ly/3MNH03O> [Diakses pada 17 Januari 2022].
- Nurgiyantoro. 2018. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University press.
- Rusmono. 2019. Pengaruh Media Cerita Bergambar Berbasis Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 21(3): 269-282. <https://bit.ly/3Gu1MDu> [Diakses pada 28 Februari 2022].
- Schwartz, M. 2019. Compelling Reason for Using Digital Storya to Teach: A Descriptive Qualitative Study. *Teaching an Learning in Nursing*. <https://bit.ly/3PMrRC5> [Diakses pada pada 28 Februari 2022].
- Sebayang, 2020. Pengaruh Penggunaan Media Buku Bacaan Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Medan T.A 2019/2020. <https://bit.ly/3a9debl> [Diakses pada 26 Januari 2022].
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yazidi, A. 2014. Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*. 4(1):89-95. <https://bit.ly/3wY7slQ> [Diakses pada 18 Januari 2022].