

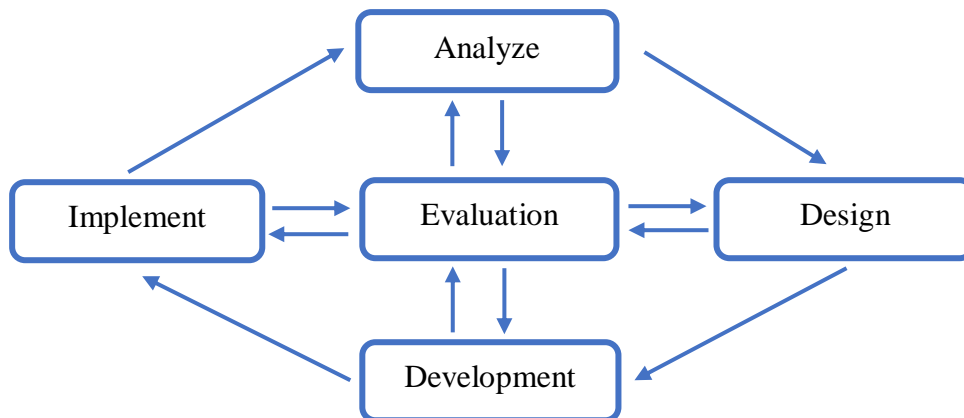
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji kevalidan produk tersebut. Sedangkan menurut Sukmadinata (2015:169) menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan sebuah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada. Penyusun memilih metode penelitian R&D untuk pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III SDN Limpok Aceh Besar. Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation) yang diadaptasi dari Lee & Owens (Sugiono: 2015).

3.2 Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini diadaptasi dari (Lee & Owens). Model pengembangan tersebut fokus terhadap pengembangan buku cerita bergambar yaitu model ADDIE (Sugiono: 2014). Adapun tahap-tahap pengembangan berdasarkan model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model ADDIE

3.2.1 Tahap Menganalisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini, rincian program (rancangan) dijelaskan secara terperinci. Tahap ini memperoleh informasi yang relevan tentang pengembangan buku cerita bergambar peneliti. Analisis ini bertujuan untuk memberikan informasi faktual tentang permasalahan penggunaan media pembelajaran di sekolah. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis media.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan guna menentukan gambaran awal untuk mengetahui lebih jauh mengenai buku cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca yang melandasi penelitian ini. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dengan peserta didik dan guru di sekolah SDN Limpok Aceh Besar. Adapun hasil observasi adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Observasi SDN Limpok

No.	Tokoh Observasi	Hasil Observasi
1.	Peserta didik	Buku cerita bergambar adalah buku yang ada gambar dan tulisan. Buku cerita senang dibaca dan tidak membosankan seperti buku lainnya. Apalagi buku Pelajaran yang penuh dengan penjelasan dan banyak halamannya.
2.	Guru SDN Limpok	Buku cerita bergambar adalah salah satu buku cerita yang dekat dengan dunia anak-anak. Dengan adanya gambar yang menarik dibuku cerita dapat membuat siswa semangat untuk membaca buku tersebut.

Berdasarkan tabel 3.1 diatas menegaskan bahwa buku cerita bergambar untuk siswa sekolah dasar sangat penting, dan dibutuhkan di dunia pendidikan. Buku cerita bergambar terbukti efektif dalam menarik perhatian peserta didik dan membantu mamahami bacaan. Maka dari itu, buku cerita bergambar dibuat semenarik mungkin agar peserta didik mampu belajar dengan baik. Buku cerita bergambar terdiri dari gambar dan tulisan yang terpadu menjadi sebuah cerita. Kedua elemen tersebut merupakan kombinasi yang tidak dapat dipisahkan. Dan dengan adanya buku cerita bergambar tersebut dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa yang sebelumnya tingkat keterampilan membaca siswa sangat berkurang.

Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah SDN Limpok media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti buku cerita bergambar masih jarang digunakan dalam pembelajaran membaca. Hal ini menciptakan peluang untuk menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang cocok untuk masalah ini yaitu ketersediaan buku cerita bergambar.

2. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peneliti pada tahap analisis ini mengkaji kebutuhan peserta didik kelas III SDN Limpok Aceh Besar. Tujuan dari langkah ini adalah untuk menentukan keadaan fisik, emosional, dan kognitif peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Para siswa di kelas III mereka berusia 9-10 tahun dan berada di fase pembelajaran “Operasional Konkrit”. Pemahaman psikologis siswa dapat membantu memberikan jawaban pada perilaku siswa. Dalam tahap perkembangan mental siswa selalu memulai dari tahap berfikir nyata, Prastowo (2014). Pada tahap ini siswa ingin memperoleh pengetahuan melalui pengalaman dunia nyata. Peserta didik pada tahap ini telah mampu secara fisik dan juga psikis, seperti yang dikemukakan oleh Fadhli (2016), “dengan bantuan media dapat memotivasi siswa, melibatkan siswa secara aktif baik dari segi fisik maupun psikisnya, memaksimalkan seluruh panca indra siswa selama belajar, dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna”. Hasil analisis dapat digunakan sebagai ilustrasi penelitian untuk mengembangkan buku cerita bergambar yang sesuai dengan situasi siswa.

3. Analisis Media

Analisis ini dilakukan dengan mempelajari referensi yang mencakup berbagai aspek yang perlu diperhatikan. Proses analisis ini mencakup kajian terhadap elemen-elemen yang diperlukan untuk mengembangkan dan memproduksi buku cerita bergambar berkualitas tinggi, terutama yang memenuhi standar kelayakan dalam hal materi, media, bahasa, dan kepraktisan. Analisis ini juga berkaitan erat dengan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik di sekolah sebagai sumber pengetahuan atau literatur. Karena jumlah buku yang tersedia masih terbatas, hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memperluas wawasan mereka.

3.2.2 Tahap Mendesain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti merancang media berupa buku cerita bergambar dengan menetapkan berbagai komponen yang akan dimasukkan. Hal ini mencakup keputusan tentang ilustrasi yang akan ditampilkan, jenis font yang digunakan, desain sampul, tata letak, serta pemilihan warna.

Ada beberapa tahap yang dilakukan pada pengembangan media ini, antara lain sebagai berikut: (1) menentukan judul buku cerita, (2) desain cover buku cerita yang sesuai dengan isi cerita, (3) membuat naskah cerita yang sesuai dengan materi yang dipilih, (4) menentukan desain produk yang akan di rancang, (5) menentukan alat dan bahan penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan perancangan, (6) ayo membuat buku cerita bergambar, (7) ayo membuat buku cerita bergambar dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik, dan (8)

bermainlah dengan elemen kertas berwarna cerah yang digunakan untuk membuat sampul buku yang menarik untuk dicetak.

3.2.3 Mengembangkan (*Development*)

Tahap pengembangan model ADDIE melibatkan penerapan desain produk. Pada tahap ini, kerangka yang masih bersifat konseptual diwujudkan menjadi produk yang siap diterapkan. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menciptakan media buku cerita bergambar yang telah diperbaiki berdasarkan umpan balik dari para ahli dan hasil uji coba dengan peserta didik.

Pada pengembangan sebelumnya, buku cerita bergambar untuk siswa sekolah dasar umumnya digunakan sebagai bahan tambahan untuk mendorong minat siswa dalam membaca, tetapi belum dirancang secara spesifik untuk meningkatkan keterampilan membaca secara terstruktur. Buku-buku ini cenderung memanfaatkan cerita rakyat atau dongeng klasik dengan ilustrasi yang sederhana, namun kurang memperhatikan kecocokan dengan tingkat kemampuan membaca siswa. Fokus utama buku tersebut adalah pada cerita yang menarik, tanpa adanya panduan atau latihan khusus yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan membaca siswa secara bertahap.

Selain itu, pengembangan buku cerita bergambar terdahulu lebih menitik beratkan pada aspek visual, dengan harapan ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca. Namun, pendekatan ini sering kali tidak diimbangi dengan fokus pada peningkatan pemahaman bacaan atau keterampilan teknis seperti *fonik* (menggabungkan bunyi-bunyi huruf untuk

membentuk kata-kata) dan penguraian kata. Fonik sangat penting karena mengajarkan anak-anak cara "mendekode" kata-kata, yaitu memecah kata-kata menjadi komponen bunyi dan kemudian menyatukan bunyi tersebut untuk membaca kata-kata secara utuh, sehingga mereka dapat membaca dan mengeja kata dengan benar. Buku-buku tersebut cenderung bersifat pasif, di mana siswa hanya mengikuti cerita tanpa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran membaca.

Panduan bagi guru atau orang tua dalam mendampingi siswa membaca masih sangat minim pada pengembangan sebelumnya. Buku cerita bergambar umumnya digunakan oleh guru dan orang tua hanya untuk menumbuhkan minat baca, tanpa adanya arahan khusus yang dirancang untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca. Pendekatan ini kurang mempertimbangkan berbagai aspek penting dalam pengajaran membaca, seperti tingkat kesulitan teks atau metode yang tepat untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca mereka.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti akan merencanakan langkah selanjutnya terkait pengembangan buku cerita bergambar. Rencana yang akan disusun lebih berfokus pada pembelajaran yang terstruktur dan mendalam. Buku-buku ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga secara aktif mengajarkan keterampilan membaca. Cerita yang disajikan lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan teksnya telah disesuaikan dengan kemampuan membaca mereka. Dan penyusunan gambaran mengenai pembuatan buku cerita bergambar tersebut dibuat agar mudah dipahami oleh peserta didik serta mendorong pembelajaran yang berfokus pada pemikiran siswa.

Selain itu, buku cerita bergambar ini dapat digunakan sebagai alat ajar utama, bukan hanya sebagai pelengkap. Guru dapat melibatkan siswa dalam diskusi tentang isi cerita, atau mengadakan kegiatan interaktif yang mendukung pembelajaran membaca. Hal ini membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Media buku cerita bergambar yang di desain dan direncanakan, langkah selanjutnya adalah memvalidasi media tersebut melalui ahli bahasa maupun ahli materi. Dari hasil validasi tersebut maka dapat diketahui berapakah nilai kelayakan dari yang telah dibuat. Jika ada kekurangan dalam hasil validasi ahli selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Sehingga hasil yang akan diperoleh semakin memuaskan.

3.2.4 Mengimplementasikan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, setelah divalidasi produk oleh tim ahli dan revisi produk. Tahap implementasi juga mencakup penyampaian atau penggunaan produk yang telah dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, yang telah dirancang dengan cermat pada tahap perancangan. Pada tahap ini, uji coba produk dilakukan dalam skala besar di kelas III SDN Limpok Aceh Besar dengan melibatkan 20 peserta didik. Proses implementasi dimulai dengan mempersiapkan peserta didik, buku yang telah dicetak, angket respon peserta didik, serta menciptakan lingkungan yang mendukung. Setelah semua persiapan selesai, peneliti dapat melaksanakan produk yang telah dikembangkan dalam kegiatan literasi di kelas.

3.2.5 Mengevaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir ini akan dilakukan evaluasi kualitas media untuk melihat apakah sistem pembelajaran berhasil dan sesuai yang diharapkan atau tidak. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap tahap diatas karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap akhir tahapan pada keempat tahap diatas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dengan secepatnya. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan di akhir setelah semua tahap pengembangan model ADDIE telah dilaksanakan (Sugihartini & Yudiana, 2018).

Pada tahap ini hanya digunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efesiensi buku cerita bergambar. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan buku cerita bergambar agar lebih efektif dan efesien.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Limpok Aceh Besar yang alamatnya terletak di Jl. Tgk. Syik Dipasi, Desa Limpok, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar Prov. Aceh. Kode pos 2337. Penelitian ini dilakukan pada kelas III pada semester ganjil terhitung sejak tanggal 01 November s/d 03 Desember 2024, tahun ajaran 2024/2025.

3.4 Subjek dan Objek Penelitian

3.4.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dimaksud adalah pihak-pihak yang menjadi sasaran dalam pengumpulan data. Data yang dikumpulkan dari belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III SDN Limpok Aceh Besar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Limpok Aceh Besar berjumlah 20 siswa.

3.4.2 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sifat, keadaan dari suatu benda, orang atau menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN Limpok Aceh Besar.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi yang digunakan oleh peneliti adalah semua siswa kelas III SDN Limpok Aceh Besar tahun ajaran 2024/2025.

3.5.2 Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Sugiyono (2015) mengatakan bahwa, sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila

semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Berdasarkan pengertian tersebut maka subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Limpok aceh Besar sebanyak 20 siswa, laki-laki 8 dan perempuan 12.

3.6 Instrumen Penelitian

Hidayati, (2019: 57) bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes hasil belajar dan lembar observasi.

3.6.1 Tes Hasil Belajar

Instrumen tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest-postest* yang diberikan sebelum pembelajaran dan di akhir pertemuan, bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas III SDN Limpok Aceh Besar. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar keterampilan membaca siswa melalui buku cerita bergambar. Tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan belajar yang dapat dicapai oleh siswa. Tes yang diberikan kepada siswa berupa soal-soal yang sesuai dengan materi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

3.6.2 Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian disusun dalam bentuk lembar pengamatan yang berhubungan dengan bentuk penggunaan media buku cerita bergambar yang digunakan untuk mengetahui penggunaan media

pembelajaran tersebut pada saat pembelajaran berlangsung untuk setiap langkah-langkah (*sintaks*) pembelajarannya. Keseluruhan butir instrumen pada lembar pengamatan ini dilihat pula dari aspek pengamatan terhadap guru dan juga pada aspek siswa berdasarkan langkah-langkah penggunaan media buku cerita bergambar yang terdapat pada modul ajar yang disusun oleh peneliti.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Setiap penelitian membutuhkan data empiris, yang hanya bisa didapatkan melalui teknik pengumpulan data yang akurat dan sesuai. Teknik pengumpulan data adalah suatu proses, cara, perbuatan mengumpulkan atau menghimpun data dalam suatu penelitian pengumpulan data (Riduwan, 2018). Oleh karena itu, teknik pengumpulan data berperan penting dalam menentukan kualitas penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

3.7.1 Angket (Kuesioner)

Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya Sugiyono (2015: 142). Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada siswa untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penggunaan media buku cerita bergambar yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga untuk melihat kepraktisan media buku cerita bergambar dalam pembelajaran. Lembar angket siswa yang terdiri dari 5 alternatif jawaban, yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik).

3.8 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar validasi dan hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test*.

3.8.1 Lembar Validasi Buku Cerita Bergambar

Pengembangan buku cerita bergambar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Sebelum diuji coba kepada siswa, buku tersebut harus divalidasi oleh validator ahli, dengan fokus pada empat aspek: media, materi, bahasa, dan lembar respon siswa.

Tabel 3.2 Lembar Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang Dimulai	Indikator	No Instrumen
1.	Judul Media	Kesesuaian cover dengan isi	1
		Warna cover menarik	2
		Kesesuaian warna cover	3
		Huruf cover sesuai dengan keterampilan siswa	4
		Judul buku sesuai dengan isi cerita	5
		Judul menarik minat anak	6
2.	Tampilan Media	Ukuran buku cerita bergambar sesuai dengan kebutuhan siswa	7
		Ketepatan bentuk buku	8
		Warna huruf yang digunakan sesuai untuk siswa	9
		Ketepatan teks dengan cerita	10
		Gambar dan teks sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar	11
		Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa	12
Jumlah			12

Tabel 3.3 Lembar Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang Dimulai	Indikator	No Instrumen
1.	Isi Materi	Buku cerita bergambar ini memberikan pembelajaran bagi anak untuk mengenali hewan yang ada disekitar kita	1
		Isi cerita disajikan dengan sederhana dan jelas	2
		Penyampaian pada buku cerita bergambar ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	3
		Cerita mudah dipahami	4
		Kesesuaian dengan perkembangan anak sekolah dasar	5
		Pemahaman terdapat pesan yang ada pada buku cerita bergambar	6
2.	Kesesuaian Gambar	Kesesuaian gambar dan materi	7
		Kejelasan cerita yang diberikan	8
		Ketepatan teks cerita dan materi	9
		Warna gambar menarik bagi siswa	10
		Ukuran gambar sesuai dengan	11
		kebutuhan siswa sekolah dasar	
		Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	12
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan	13
		Cerita yang disajikan menarik perhatian peserta didik	14
		Jumlah	

Tabel 3.4 Lembar Penilaian Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Instrumen
1.	Tampilan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
		Ketepatan teks dengan cerita	2

		Pemahaman terhadap pesan yang ada pada cerita	3
		Ketepatan ejaan	4
		Ketepatan tata bahasa	5
		Menggunakan ejaan yang menggunakan EYD	6
2.	Tampilan Kalimat	Kalimat yang digunakan jelas dan tepat	7
		Gaya Bahasa yang digunakan	8
		Kesesuaian penggunaan kalimat yang komunikatif	9
		Tidak ada kata atau kalimat yang membingungkan siswa.	10
		Jumlah	10

Tabel 3.5 Lembar Penilaian Respon Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Instrumen
1.		Apakah warna cover menarik?	1
		Apakah kamu menyukai ukuran buku cerita?	2
		Apakah kamu suka dengan warna setiap slide buku?	3
		Apakah kamu dapat membedakan setiap tokoh yang ada dalam buku cerita?	4
		Apakah warna pada buku cerita menarik?	5
2.		Apakah kamu menyukai buku cerita yang dilihat?	6
		Apakah kamu suka judul buku cerita yang dilihat?	7
		Apakah gambar pada buku cerita jelas?	8
		Apakah judul buku cerita sesuai dengan isi cerita?	9
		Apakah kamu memahami isi dari buku cerita?	10
		Jumlah	10

3.8.2 Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Nilai *pre-test* dan *post-test* diperoleh dari kegiatan mengerjakan soal sebelum dan sesudah uji coba penggunaan media buku cerita bergambar pada siswa kelas III SDN Limpok Aceh Besar. Pengukuran dilakukan menggunakan teknik normalisasi skor gain atau *normalized gain score*. Rata-rata nilai gain score ini dapat menunjukkan peningkatan keterampilan membaca siswa sebelum dan setelah menggunakan media buku cerita bergambar.

3.9 Teknik Analisis Data

Validasi dilakukan bertujuan untuk kelayakan media buku cerita bergambar akan dinilai oleh validator ahli materi dan validator ahli media.

3.9.1 Validasi Kelayakan Buku Cerita Bergambar

Validasi kelayakan buku cerita bergambar akan dinilai oleh validator ahli materi dan validator ahli media.

1. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan data yang telah diperoleh, kemudian melakukan analisis terhadap data tersebut.
2. Setelah validator memberikan penilaian, peneliti akan menghitung skor untuk setiap kriteria. Berikut merupakan skala penilaian yang digunakan:

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

3. Pedoman untuk menghitung skor maksimum:

$$\text{Validator (V)} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- V = Persentase Validasi
 f = Jumlah Skor Validasi
 n = Skor Maksimal
 100% = Nilai Ketetapan

4. Hasil kelayakan media telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Validator

No.	Kriteria Validator	Tingkat Validitas
1.	81% - 100%	Sangat Valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup Valid
4.	21% - 40%	Kurang valid
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, pengembangan buku cerita bergambar untuk siswa kelas III SD dianggap valid dan berkualitas jika hasil verifikasi dari ahli media dan ahli materi mencapai 70,01% dari total persentase. Setelah proses validasi selesai dan media buku cerita bergambar dinyatakan layak digunakan dalam penelitian, langkah berikutnya adalah melakukan uji produk untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap buku tersebut. Analisis respon siswa terhadap media buku cerita bergambar selama uji coba dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Respon Siswa (R)} = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

R = Persentase Respon Siswa

$\sum X$ = jumlah skor keseluruhan jawaban

$\sum Xi$ = konstanta

100% = nilai ketetapan

Media pembelajaran tayangan cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh respons positif dari siswa dengan tingkat ketercapaian 70%. Semakin mendekati skor 100%, semakin tinggi tingkat respons dan kepraktisan siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Persentase skor dikategorikan berdasarkan ketentuan berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan

No.	Skor	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Praktis
2.	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Praktis
4.	21% - 40%	Kurang Praktis
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Untuk mengukur keefektifan media buku cerita bergambar, peneliti menggunakan uji N-Gain.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Post test} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

N-Gain dihitung dengan mencari perbedaan antara nilai pretest (tes sebelum menggunakan perangkat pembelajaran) dan nilai posttest (tes setelah menggunakan

perangkat pembelajaran). Kategori perolehan nilai N-Gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain. Pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3.9 Kriteria Gain Score Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Wahab, 2021).