

## Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Lubuklinggau dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas IV SDN 34 Lubuklinggau

Sinta Resti Sukma Nurjanah\*, Novianti Mandasari, Willy Lontoh  
Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

\*Corresponding Author: [sintarsn@gmail.com](mailto:sintarsn@gmail.com)

Dikirim: 31-07-2024; Direvisi: 08-04-2025; Diterima: 11-04-2025

**Abstrak:** Penelitian dilakukan guna menghasilkan produk buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau dalam menumbuhkan budaya literasi siswa. Menguji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau dalam menumbuhkan budaya literasi pada siswa kelas IV SDN 34 Lubuklinggau. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam jenis penelitian *Research and Development* ini. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas IV SDN 34 Lubuklinggau. Teknik observasi, wawancara, angket, dan tes digunakan dalam pengumpulan data. Teknik analisis data pada analisis kevalidan menggunakan instrumen berupa lembar validasi. Berdasar hasil analisis validitas buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau menggunakan *Aiken's V* menunjukkan hasil penilaian dari validator bahasa sebesar 0,88 validator media sebesar 0,90 dan validator materi 0,88. Analisis penilaian angket kepraktisan siswa dan guru diperoleh skor rata-rata 89,13 dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji keefektifan memperoleh hasil ketuntasan secara klasikal sebesar 87,5 dengan kategori sangat baik. Dari hasil penelitian tersebut diambil kesimpulan bahwa buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam menumbuhkan budaya literasi siswa kelas IV SDN 34 Lubuklinggau.

**Kata Kunci:** buku cerita bergambar; literasi; cerita rakyat

**Abstract:** The research was carried out to produce picture story book products based on Lubuklinggau folklore to foster students' literacy culture. Testing the validity, practicality and effectiveness of picture story books based on Lubuklinggau folk tales in fostering a literacy culture in fourth grade students at SDN 34 Lubuklinggau. The ADDIE development model is used in this type of Research and Development research. The subjects studied were fourth grade students at SDN 34 Lubuklinggau. Observation techniques, interviews, questionnaires and tests were used in data collection. The data analysis technique for validity analysis uses an instrument in the form of a validation sheet. Based on the results of the validity analysis of picture story books based on Lubuklinggau folk tales using Aiken's V, the assessment results from the language validator were 0.88, the media validator was 0.90 and the material validator was 0.88. Analysis of student and teacher practicality questionnaire assessments obtained an average score of 89.13 with very practical criteria. The results of the effectiveness test obtained a classical completion result of 87.5 in the very good category. From the results of this research, it was concluded that picture story books based on Lubuklinggau folk tales were declared valid, practical and effective for use in cultivating literacy culture for class IV students at SDN 34 Lubuklinggau.

**Keywords:** picture story book; literacy; folklore

## PENDAHULUAN

Istilah “literasi” saat ini sering digunakan dalam konteks pendidikan. Literasi dapat dimaknai sebagai keterampilan baca, tulis, menghitung, dan pemecahan masalah pada kemampuan tertentu yang harus dimiliki oleh individu, serta kemampuan yang harus dimiliki agar mampu menguasai berbagai mata pelajaran. Disebutkan pengertian literasi dalam UU No. 3 Tahun 2017 mengenai sistem perbukuan, literasi merupakan keahlian dalam memahami informasi secara kritis yang membantu individu menumbuhkan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Literasi kemudian berkembang menjadi keahlian baca, keahlian tulis, keahlian bicara, dan keahlian menyimak (Sholeh et al. 2021:135).

Pada masyarakat Indonesia budaya literasi yang mencakup kebiasaan membaca, memanglah belum menjadi budaya bagi masyarakat Indonesia. Mengingat betapa pentingnya literasi bagi siswa serta untuk mengatasi fenomena tersebut, pemerintah mengupayakan suatu program pengembangan budaya literasi yaitu dengan mencanangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). GLS memiliki berbagai manfaat bagi peserta didik, diantaranya seperti meningkatkan kemampuan membaca, dan jadi lebih mudah dalam memahami dan menguasai pengetahuan secara optimal (Marinda et al., 2023:479). Disebutkan dalam Hasanah & Silitonga (2020:25) salah satu program dalam kegiatan GLS ialah membaca buku non pelajaran selama 15 menit sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran. Buku yang digunakan mengandung nilai-nilai moral seperti nasional, global, dan kearifan lokal yang penyampaiannya disesuaikan dengan perkembangan anak.

Berdasarkan observasi juga wawancara yang telah peneliti lakukan pada tanggal 20 Desember 2023 bersama Ibu Lahirna Dwi Aghitsna wali kelas IV di SDN 34 Lubuklinggau didukung penyebaran angket minat baca pada siswa kelas IV SDN 34 Lubuklinggau, peneliti memperoleh informasi bahwa di sekolah tersebut tingkat literasi siswa masih rendah dalam hal ini yaitu literasi membaca dan minat baca siswa masih minim dikarenakan tidak adanya lingkungan sekolah yang kaya literasi, kurangnya buku bacaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, minimnya bahan bacaan yang membahas tentang budaya lokal yang ada di kota Lubuklinggau yang diperuntukkan bagi anak, dan terbatasnya media pengajaran literasi yang digunakan dapat digunakan pendidik, serta GLS yang belum terlaksana secara optimal membuat anak malas untuk membaca.

Dari permasalahan yang diuraikan di atas, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan topik “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Lubuklinggau Dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas IV SDN 34 Lubuklinggau”. Cerita yang dimuat dalam buku cerita bergambar yang akan peneliti lakukan ini yaitu cerita rakyat bujang kurap. Cerita rakyat bujang kurap merupakan kisah yang sangat melegenda di kota Lubuklinggau. Cerita ini selain menghibur dan memberikan kesenangan pembaca, tetapi juga mengandung pesan moral bagi masyarakat kota Lubuklinggau

## METODE PENELITIAN

Metode *Research and Development* atau R&D ini menggunakan model pengembangan ADDIE. berikut tahapan dalam pengembangan ADDIE, yaitu *Analyze*,



*Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi).

### Teknik Analisis Data

#### Analisis Kevalidan Buku Cerita

Data hasil validasi ahli didapat melalui semua aspek pada angket. Lembar validasi digunakan sebagai penentu kevalidan produk yang segera dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis, nilai rata-rata dapat dianalisis melalui tahapan berikut.

- 1) Pedoman pemberian skor buku cerita bergambar yang akan dilakukan bertujuan menilai kategori yang berkaitan dengan elemen kelayakan validasi media sesuai dengan tabel 1. dibawah ini.

**Tabel 1.** Nilai Butir

| Skor Pernyataan Negatif | Skor Pernyataan Positif | Jawaban                 |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1                       | 5                       | SB (Sangat Baik)        |
| 2                       | 4                       | B (Baik)                |
| 3                       | 3                       | C (Cukup)               |
| 4                       | 2                       | KB (Kurang Baik)        |
| 5                       | 1                       | STB (Sangat Tidak Baik) |

- 2) Pemberian skor validitas melalui rumus *Aiken 'V* berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c)}$$

Faresta (Azzahrah et al., 2023)

- 3) Pencocokkan rata-rata validitas menggunakan tolok ukur kevalidan buku cerita.

**Tabel 2.** Interpretasi Validitas Aiken 'V

| Koefisien Korelasi   | Interpretasi Validitas |
|----------------------|------------------------|
| >0,80                | Tinggi                 |
| $0,60 \leq V < 0,80$ | Cukup Tinggi           |
| $0,40 \leq V < 0,60$ | Cukup                  |
| $0 \leq V < 0,40$    | Buruk                  |

Sumber: (Febriandi, 2018:44)

#### Analisis Kepraktisan Buku Cerita

Berikut langkah-langkah dalam analisis sebagai penentu kepraktisan buku cerita bergambar.

- 1) Menjumlahkan nilai total setiap siswa untuk seluruh indikator
- 2) Memberikan skor kepraktisan melalui rumus di bawah ini.

$$\text{Tingkat Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Total}} \times$$

Hidayat dan Irawan (2017:56)

- 3) Pencocokkan rata-rata kepraktisan melalui tolok ukur kepraktisan Media.

**Tabel 3.** Tolok Ukur Kepraktisan Media

| Interval Nilai Rata-Rata | Pengelompokan |
|--------------------------|---------------|
| 81% - 100%               | Sangat Baik   |
| 61% - 80%                | Baik          |
| 41% - 60%                | Cukup         |
| 21% - 40%                | Kurang        |
| 0% - 20%                 | Sangat Kurang |

Zuhriyah (2019:485)



### Analisis Keefektifan

Pada uji keefektifan ini, hasil tes akhir diukur dari kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes literasi yaitu adanya peningkatan hasil kemampuan literasi membaca siswa kelas IV. Kriteria keefektifan penelitian ini dilihat melalui data hasil tes siswa, hasil tes literasi membaca siswa dengan perolehan nilai  $\geq 70$ .

Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan berikut.

- 1) Peserta didik mengerjakan tes literasi berupa *pretest* sebelum membaca buku cerita bergambar dan *posttest* setelah membaca atau dibacakan buku cerita bergambar.
- 2) Peserta didik diberikan 10 soal tes pilihan ganda dan menjumlahkan nilai hasil tes siswa. nilai benar adalah 1, nilai maksimal 10.
- 3) Menghitung hasil akhir dengan rumus berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Mawartiningsih & Sholikhah (2018:2)

- 4) Menjumlahkan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Sugiono (2019:49)

- 5) Menghitung nilai ketuntasan klasikal. Bahar & Afdholi (2013:7) mengatakan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Tuntas} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 4.** Kualifikasi Ketuntasan Klasikal

| Tingkat Keberhasilan | Pengelompokkan     |
|----------------------|--------------------|
| $\geq 80\%$          | SB (Sangat Baik)   |
| 60 - 79%             | B (Baik)           |
| 40 - 59%             | C (Cukup)          |
| 20 - 39%             | K (Kurang)         |
| $< 20\%$             | SK (Sangat Kurang) |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Validasi Buku Cerita Bergambar

Uji validasi media buku cerita dilakukan melalui pemberian angket validasi ahli yang masing-masing terdiri dari 10 buah pernyataan. Berdasarkan keseluruhan penilaian kevalidan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau yang diberikan pada ketiga validator ahli mendapatkan penilaian yang sesuai dengan tabel Aiken's V, dapat disimpulkan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau valid diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar literasi. Berikut rekapitulasi uji kevalidan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Analisis Validator

| Validator Ahli | Nilai yang didapat | Aiken'V | Tolok Ukur |
|----------------|--------------------|---------|------------|
| Bahasa         | 45                 | 0,88    | Tinggi     |
| Media          | 46                 | 0,90    | Tinggi     |



|           |      |      |        |
|-----------|------|------|--------|
| Materi    | 45   | 0,88 | Tinggi |
| Rata-rata | 0,88 |      |        |

Dari Tabel 5 menunjukkan aspek bahasa, media, dan materi dikatakan valid. Dengan menunjukkan bahwa hasil V dalam interval  $>0,80$  dengan kriteria tinggi atau sangat valid.

### Uji Kepraktisan Buku Cerita Bergambar

#### 1) Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Respon guru dilakukan dengan cara penilaian yang dilakukan guru kelas IV yaitu ibu Lahirna Dwi Aghitsna, S.Pd. digunakan lembar angket skala *Likert* yang terdiri dari 10 pernyataan. Nilai data angket kepraktisan guru diperoleh nilai 47, memperoleh kriteria sangat praktis dengan persentase 94%.

#### 2) Hasil Uji *Small Group*

Diujikan terhadap 6 peserta didik dengan kompetensi rendah, sedang, dan tinggi. Uji coba dilakukan guna mengetahui respon peserta didik serta untuk mendapatkan perbaikan dan evaluasi agar buku cerita bergambar yang dikembangkan dapat lebih baik. Hasil data di[eroleh hasil 89% dengan kriteria sangat praktis.

#### 3) Hasil Uji *Field Test*

Diujikan kepada seluruh peserta didik kelas IV sebanyak 24 orang, yang dibagi kedalam beberapa kelompok, lalu siswa dipersilahkan untuk membaca bersama kelompoknya. Setelah membaca selesai siswa diberikan lembar angket respon untuk di isi. Hasil data angket kepraktisan dari uji *field test* diperoleh persentase 84,41% dengan kriteria sangat praktis.

#### 4) Hasil Keseluruhan Uji Kepraktisan

Diperoleh hasil rekapitulasi, uji kepraktisan guru memperoleh persentase sebesar 94%, uji *small group* dengan persentase 89%, dan *field test* dengan persentase 84,41%. Seluruh komponen termasuk kedalam kriteria sangat baik dengan persentase. Bisa dinyatakan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau mendapatkan presentase sebesar 89,13% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan.

### Uji Keefektifan Buku Cerita Bergambar

Untuk mengetahui efek potensial dari penggunaan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau dalam menumbuhkan budaya literasi siswa, maka dilakukan kegiatan pembelajaran literasi menggunakan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau dan dilanjutkan dengan pemberian soal *post-test* literasi untuk mengetahui hasil dari pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar. Dari hasil analisis uji coba efek potensial menunjukkan nilai siswa yang cukup tinggi dan juga terlihat beberapa siswa memenuhi kriteria nilai keefektifan hasil tes literasi membaca siswa dengan perolehan nilai  $\geq 70$ .

**Tabel 5.** Hasil Nilai Efek Potensial Secara Klasikal

| No. | Nilai                     | Nilai yang diperoleh |
|-----|---------------------------|----------------------|
| 1.  | Nilai tertinggi           | 100                  |
| 2.  | Nilai terendah            | 50                   |
| 3.  | Jumlah siswa tuntas       | 21                   |
| 4.  | Jumlah siswa tidak tuntas | 3                    |
| 5.  | Persentase siswa tuntas   | 87,5%                |



Dengan jumlah 21 orang siswa yang tuntas dan 3 orang yang tidak tuntas dikarenakan ada siswa yang berkemampuan kurang dalam mengikuti pembelajaran literasi yang disebabkan adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal dalam hal yang berkaitan dengan menulis, dan membaca. Hasil menunjukkan bahwa siswa yang mengalami ketuntasan sebanyak 21 orang siswa dari 24 orang siswa dengan nilai persentase ketuntasan secara klasikal yakni 87,5% dan termasuk kedalam kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau memiliki efek potensial untuk digunakan dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar.

Teori tersebut didukung oleh hasil penelitian serupa yang dilakukan oleh Krismayanti et al., (2022:367). Menurutnya Penyajian buku serta alur dari kisah dalam isi buku serta mengungkap kearifan lokal lebih menarik dengan penyajian gambar-gambar yang mendukung dan kontras sesuai dengan ide dan kisah dalam buku cerita. Keefektifan produk pengembangan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Kediri yang dilakukannya sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar anak pada kelas IV SDN Mrican Kota Kediri, dengan nilai rata-rata sebesar 88 pada kategori efektif.

## KESIMPULAN

Dari pemaparan hasil penelitian pengembangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau ini dinyatakan “valid” untuk digunakan dalam menumbuhkan budaya literasi siswa pada kelas IV SDN 34 Lubuklinggau. Skor analisis penilaian oleh ketiga ahli ialah 0,88 atau tinggi untuk validasi bahasa; 0,90 atau tinggi untuk validasi media, dan 0,88 atau tinggi untuk validasi materi. Hasil uji kepraktisan, untuk analisis penilaian uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 siswa, *field test* terdiri dari 24 orang siswa dan 1 guru memperoleh skor rata-rata 89,13% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil analisis efek potensial buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau yang dikembangkan memiliki efek potensial dengan ketuntasan klasikal 87,5% dengan kategori sangat baik dengan rata-rata nilai 82,5%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penulis telah berhasil mengembangkan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Lubuklinggau dalam menumbuhkan budaya literasi siswa kelas IV yang valid, praktis, dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azzahrah, N., Mandasari, N., & Purwasi, L. A. (2023). *Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 85 Lubuklinggau*. 1(2), 78–87.
- Hasanah, U., & Silitonga, M. (2020). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Puslitjak.
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63.



- Krismayanti, Y. R. K., Laila, A., & Kurnia, I. (2022). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DASAR ANAK. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 7(3), 358–368. <https://doi.org/10.34125/kp.v7i3.839>
- Marinda, A. D., Erwandi, R., & Mandasari, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENSIKLOPEDIA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS 5 SDN 58 KOTA LUBUKLINGGAU. *Journal of Education and Instruction*, 6, 727–735.
- Mawartiningsih, L & Sholikhah, U. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama*. *Edusains*, 10 (1), 2018.
- Mutiasih, P., Iswara, prana dwija, & Nugraha, T. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Dalam Menumbuhkan Budaya Literasi*.
- Palupi, A. N., Widiastuti, D. E., Hidayah, F. N., Utami, F. D. W., & Wana, P. R. (2020). *Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Sari, A. (2023). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Tapa Malenggang Sebagai Media Literasi Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar* (Issue July).
- Sadli, M., & Saadati, B. A. (2019). *Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar*. 151–164.
- Sholeh, M., Murtono, M., & Masfuah, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 134–140. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.889>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zuhriyah, R. (2019). *Pengembangan Game Jumanji Tiruan Sebagai Media Pembelajaran Ppkn Pada Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara Menurut Uud Nri Tahun 1945 Bagi Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Falah Bangilan Tuban*. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 481–495.

