

Pengaruh Media StoryJumper Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas II Sekolah Dasar

[The Influence of StoryJumper Media on Reading Comprehension Skills of Grade II Elementary School Students]

Resa Hafna Auliya¹⁾, Ermawati Zulikhatin Nuroh^{*2)}

¹⁾Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi : 198620600075@umsida.ac.id¹⁾ , ermawati@umsida.ac.id²⁾

Abstract - This study aims to determine the effect of storyjumper media on reading comprehension skills of second grade students at SD Muhammadiyah 1 Candi Sidoarjo. Students' reading skills are still below average because students only understand the material theoretically without using learning media. Therefore some students are less motivated to participate in learning. This research is an experimental research using One Group Pretest Posttest. The population in this study were all students of SD Muhammadiyah 1 Candi Sidoarjo with a class II sample of 30 students obtained using a random sampling technique. Data analysis techniques using descriptive statistics include validity, reliability, normality and homogeneity tests. Hypothesis testing using the Tpaired test. The results of testing the hypothesis using the t-test produce a sig value of 0.000. Because the sig value is $0.000 < 0.05$, H1 is rejected.

Keywords - Media Storyjumper, Reading Comprehension Skills, Elementary School

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh storyjumper terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Candi Sidoarjo. Keterampilan membaca siswa masih dibawah rata-rata karena siswa hanya memahami materi secara teoritis tanpa menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu beberapa siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan One Group Pretest Posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Muhammadiyah 1 Candi Sidoarjo dengan sampel kelas II sebanyak 30 siswa yang diperoleh dengan menggunakan teknik random sampling. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif meliputi uji validitas, reabilitas, normalitas dan homogenitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji Tpaired. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t menghasilkan nilai sig sebesar 0,000. Karena nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H1 ditolak.

Kata Kunci - Media Storyjumper, Keterampilan Membaca Pemahaman, Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

Membaca adalah dasar untuk penguasaan disetiap mata pelajaran, jika seorang anak usia sekolah tidak mempunyai kecakapan membaca secara langsung sehingga banyak kerumitan untuk menelaah berbagai macam mata pelajaran lainnya. Dengan adanya media dapat digunakan untuk mengasah kemampuan membaca pemahaman siswa. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran [1]. Pembelajaran yang disajikan oleh guru dapat mengurangi kebosanan peserta didik sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan mudah [2]. Oleh karena itu media pembelajaran menjadi semakin menarik dan semakin ringkas meskipun tidak mengurangi esensi dari materi [3]. Dengan seiring perkembangan era globalisasi, teknologi informasi berkembang dengan pesat dan untuk saat ini sudah menjadi kebutuhan utama bagi banyak kalangan terutama lembaga pendidikan [4].

Media yang dikembangkan dalam bentuk elektronik dapat membantu guru untuk lebih membuka wawasan memilih media yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan memanfaatkan teknologi khususnya untuk membantu proses pembelajaran [5].

Media berbasis *storyjumper* salah satu dari sekian banyak aplikasi inetraktif yang dapat digunakan untuk kegiatan mengajar dan berbagai keperluan [6]. *Storyjumper* adalah alat web yang dapat digunakan guru untuk membuat dan menerbitkan buku cerita mereka. *Storyjumper* sangat sesuai pada siswa dasar karena dapat diajar dan berkat animasi menyenangkan yang digunakan [7]. Awalnya siswa menganggap *storyjumper* sebagai jenis slide presentasi seperti powerpoint atau video yang sering digunakan guru dikelas. Tetapi pada saat media *storyjumper* ditayangkan berbeda dengan media biasanya. Dapat dilihat perhatian siswa dikelas mulai merespon dengan baik dan bertindak dengan baik. Didalam media *storyjumper* memiliki contoh yang jelas dapat menjadikannya salah satu dari banyak cara *storyjumper* dapat membantu siswa belajar dan meningkatkan pemahaman membaca siswa. Dapat

disimpulkan bahwa *storyjumper* adalah salah satu teknik yang dapat diterapkan untuk memotivasi siswa dalam kegiatan membaca maupun menulis sehingga dapat meningkatkan ide mereka, guru perlu mencari cara untuk memotivasi dan menumbuhkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama membaca [8].

Pada saat observasi, peneliti menemukan beberapa kesenjangan di SD Muhammadiyah 1. Peneliti terjun saat observasi dilapangan yang mana dikelas 2 memiliki buku baca atau buku cerita yang terbatas untuk diberikan pada peserta didik. Selanjutnya kurangnya guru memberikan proses belajar mengajar terutama dalam keterampilan membaca melalui media digital sehingga layar LCD yang terdapat di beberapa kelas tidak terlalu digunakan untuk guru dalam pembelajaran. Menyadari bahwa siswa memiliki perjuangan yang tajam dalam belajar membaca pemahaman untuk itu guru harus mencoba berinovasi dengan menggunakan media digital berbasis *storyjumper* sebagai media baru di kelas, tentunya dengan harapan dapat membantu siswa dalam belajar lebih baik. Terlepas dari setiap keterbatasan dan keuntungan dalam menggunakan *storyjumper* di harapkan peserta didik dapat belajar membaca pemahaman lebih baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis melaksanakan penelitian untuk menunjang dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di dalam kelas. Penelitian tersebut menggunakan media *storyjumper* yang berbasis digital. Media *storyjumper* ini memiliki fitur cerita bergambar yang dapat mengeluarkan audio di dalamnya. Sebagian peneliti melaksanakan penelitian mengenai penggunaan media *storyjumper* ketika dikelas. Dari hasil penelitian yang di lakukan oleh Laiqoh (2022) yang berjudul Persepsi Siswa Menggunakan Storyjumper dalam Belajar Berbicara menyatakan bahwa hampir semua siswa aktif dan bersemangat selama waktu latihan menggunakan media *storyjumper*. Beberapa siswa juga menyebutkan bahwa mereka dapat merasakan peningkatan setelah pengalaman menggunakan *storyjumper* sebagai media pembelajaran berbicara. Keingintahuan mengarahkan siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka, yang meliputi kelancaran, pengucapan, kosa kata, dan tata Bahasa. Dalam penelitian ini media *storyjumper* di gunakan untuk mengetahui keterampilan membaca pemahaman siswa inilah yang membedakannya dengan penelitian-penelitian terdahulu.

Hasil observasi yang telah di lakukan oleh peneliti di kelas 2 SD Muhammadiyah 1 belum pernah menggunakan media pembelajaran *storyjumper*. Kehadiran media pembelajaran *storyjumper* ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat mendorong minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran membaca pemahaman peserta didik dikelas 2 SD Muhammadiyah 1. Maka, tujuan dalam penelitian ini untuk melihat pengaruh media *storyjumper* pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan manfaat kepada semua peserta didik, khususnya guru dalam menggunakan media pembelajaran *storyjumper* dalam menyediakan kegiatan pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca pemahaman siswa.

a. Keterampilan Membaca Pemahaman

Membaca adalah keterampilan yang harus dimiliki setiap orang untuk memahami teks. Seperti yang kita ketahui bersama, membaca pemahaman merupakan bagian dari keterampilan membaca, sering disebut sebagai tahap membaca lanjutan [9]. Membaca pemahaman inilah yang dibina dan dikembangkan secara bertahap pada sekolah [10]. Semakin banyak informasi yang kita baca akan semakin banyak informasi yang kita kuasai. Dengan banyak membaca dapat mengetahui untuk menguasai informasi, maka akan memudahkan kita untuk mudah membaca, berbicara atau menulis. Dalam pemahaman membaca, siswa tidak hanya perlu memahami dan memahami isi bacaan, tetapi juga harus mampu menganalisis atau mengevaluasi dan menghubungkannya dengan pengalaman yang ada dan pengetahuan yang dimilikinya [11]. Kemampuan memahami yang dimiliki seseorang bukanlah kemampuan yang diturunkan dari generasi ke generasi, melainkan hasil dari proses belajar dan kerja keras [12]. Keterampilan membaca diperoleh dan dipelajari di sekolah siswa selanjutnya dapat menumbuhkan, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan membaca melalui kegiatan berbasis sekolah (KBM).

b. Indikator Keterampilan Membaca Pemahaman

Aspek keterampilan berbahasa yang harus di miliki siswa adalah membaca. Adapun indikator keterampilan membaca pemahaman yaitu keterampilan menangkap makna kata yang digunakan penulis seperti teknik menangkap makna tersurat dan tersirat, teknik menarik kesimpulan, keterampilan menangkap makna tersurat dan makna tersirat, keterampilan membuat kesimpulan [13].

Indikator pada penelitian ini adalah

- Keterampilan menangkap isi bacaan
- Keterampilan meringkas bacaan
- Keterampilan menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan

c. Media Storyjumper

Media memiliki fungsi emosional yang dapat dilihat sejauh mana siswa senang belajar membaca teks bergambar. Gambar bersifat kognitif karena merupakan symbol visual atau gambar yang memudahkan penyampaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, dengan itu media memiliki fungsi kompensasi karena media nyata dapat memberikan suasana untuk memahami teks dan menunjang siswa yang lemah dalam mengatur dan mengingat kembali informasi pada teks. Pemanfaatan media untuk kebutuhan individual dan kelompok memiliki tujuan umum yaitu: [14]

- Mendapatkan informasi dan pengetahuan
- Mendukung kegiatan belajar
- Sarana ajakan dan motivasi

Media *storyjumper* adalah situs web yang menyediakan bagi guru, siswa, orangtua dan penulis untuk mengilustrasikan cerita [15]. Storyjumper dapat meningkatkan beberapa keterampilan siswa selama kegiatan belajar mengajar maka *Storyjumper* media yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar. *Storyjumper* adalah tool yang digunakan untuk membuat buku cerita multimodal atau topikal buku [16]. Buku-buku itu multimodal karena pengguna memiliki opsi untuk menggunakan teks berwarna, gambar yang kaya alat peraga dan audio untuk membuat makna. Menggunakan *storyjumper* memungkinkan siswa untuk menggunakan keterampilan dan mendapatkan pengetahuan yang akan didapat dalam kehidupan nyata. Dengan *storyjumper* siswa dapat berbagi cerita, ide dan menulis sesuai dengan keinginan mereka.

d. Penggunaan Media Storyjumper Pada Keterampilan Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah proses membaca di mana orang mengenali, memahami dan memperoleh informasi yang terkandung dalam bahan bacaan pada waktu yang sama. Pemahaman membaca merupakan syarat yang perlu dan kunci keberhasilan seorang siswa dalam proses pendidikan. Proses pembelajaran agar keterampilan membaca siswa dapat meningkat adalah dengan menggunakan media pembelajaran [17]. Media *storyjumper* menurut (Sandström & Kindenberg, 2016) adalah alat yang digunakan untuk membuat buku anak dengan cara yang mudah, dan hasilnya berupa cerita pendek dengan gambar, karakter, dan benda bergerak. Dengan adanya beberapa gambar, karakter dan benda bergerak diharapkan dapat dialami langsung oleh siswa, dengan demikian penggunaan media *storyjumper* dirancang untuk membantu melatih keterampilan membaca pemahaman siswa. Pemanfaatan platform *storyjumper* juga dapat mengakomodasi kebutuhan siswa dengan menyediakan audio untuk siswa auditori, visual menarik untuk siswa visual, bahkan visual menarik untuk siswa membaca/menulis.[18]. Dari beberapa penelitian media *storyjumper* di gunakan untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa dan memiliki hasil yang cukup memuaskan karena siswa sangat tertarik saat menggunakan media tersebut. Selain itu media *storyjumper* bisa digunakan untuk menulis dan membaca sebuah cerita yang ada didalam media tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencoba meningkatkan membaca pemahaman siswa dengan menggunakan media *storyjumper*.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu [19]. Penelitian eksperimen ini menguji hipotesis terutama menyangkut hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dalam model penelitian [20]. Variabel (Y) independen dari penelitian ini yaitu media *storyjumper* sedangkan variabel (X) dependen penelitian ini yaitu keterampilan membaca pemahaman. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 7 dengan KD Menggali informasi dari cerita dongeng binatang (fable) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan dan ketertarikan. Rancangan penelitian menggunakan One Group Pretest-Posttest Design.

Tabel Design Penelitian
One Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Prelakuan/Treatment	Posttest
O ¹	X	O ²

Variabel :

X = Keterampilan Membaca Pemahaman

Y = Media Storyjumper

Populasi merupakan suatu wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek dengan tingkat dan perilaku tertentu yang peneliti tentukan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya [21]. Populasi pada penelitian ini kelas II SD Muhammadiyah 1 sedangkan sampel yang diambil adalah seluruh anggota populasi yang diambil secara acak yang berjumlah 30 siswa dengan menggunakan teknik sampling. Sampel adalah sebagian dari populasi. Teknik sampling yang digunakan adalah *probability sampling*. Pengumpulan data merupakan sebuah cara untuk memperoleh data dilapangan yang dijadikan temuan penelitian menjadi bermanfaat, teori atau penemuan baru. Tujuan utama pengumpulan data yaitu untuk mendapatkan data. Pengumpulan data pada penelitian ini tes berupa lembar soal pilihan ganda. Analisis data penelitian ini dihitung menggunakan statistik dengan menghitung data yang bersifat kuantitatif dalam bentuk angka yang didapat pada penelitian dilapangan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Tpaired dalam software SPSS untuk menentukan hipotesis dalam uji Tpaired, menentukan tingkat signifikansi, menghitung nilai Thitung dengan Ttabel dan menarik kesimpulan. Dilihat dari nilai signifikansi hasil uji Tpaired terlihat dari nilai Sig kurang dari 5% [22].

Rumus Uji Tpaired

$$t_{hit} = \frac{|(x - \mu_0)|}{s/\sqrt{n}} \approx t_{\alpha}$$

Keterangan:

- x = rata-rata sampel
- μ_0 = rata-rata populasi
- s = std.dev populasi
- n = ukuran sampel

Instrumen penelitian adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati secara spesifik, yang dikenal dengan variabel penelitian. Oleh karena itu, instrumen penelitian merupakan alat ukur atau alat untuk mengolah dan menganalisis data yang memiliki posisi strategis dalam kegiatan penelitian. Bentuk pengujian instrumental dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test. Pada penelitian ini dilakukan tes untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan dengan media *storyjumper*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen sebelum perlakuan (pretest) hanya menggunakan buku pelajaran sehari-hari dan kelas eksperimen setelah perlakuan (posttest) menggunakan media *storyjumper*. Sebelum perlakuan, siswa hanya membaca tetapi tidak memahami arti dari kata dan kalimat yang digunakan peneliti, pemahaman mereka terhadap makna tersurat dan tersirat masih rendah dan pemahaman mereka terhadap isi bacaan masih sangat bingung sehingga menyebabkan penurunan minat baca, kebosanan membaca bahkan kelas tidak kondusif seperti banyak siswa mengobrol dengan teman sebangku dan tidak aktif bertanya di kelas. Sedangkan kelas eksperimen, setelah diberi perlakuan dalam proses pembelajaran siswa dalam pembelajaran dan aktif bertanya aktif, Sehingga membaca menjadi hal yang menyenangkan

Setelah peneliti mengamati bahwa media digital berbasis *storyjumper* sangat memengaruhi pemahaman membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *storyjumper* terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes pilihan ganda yang tervalidasi dan teruji. Pengolahan data dihitung dengan bantuan SPSS untuk menyajikan hasil rata-rata, standar deviasi, varian dan hasil data pre-test post-test. Data penelitian berasal dari data hasil pretes dan data hasil postes siswa kelas II SD pada pemahaman membaca siswa dengan menggunakan media *storyjumper* kemudian dibandingkan untuk melihat peningkatan hasil. Hasil validitas materi berupa lembar penilaian pilihan ganda yang dinilai oleh validator guru kelas II SD Muhammadiyah 1 Candi Sidoarjo diperoleh nilai rata-rata 95%, sehingga nilai dalam kriteria penilaian sangat valid dan dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Sedangkan hasil validitas media *storyjumper* berbentuk lembar penilaian pilihan ganda yang dinilai oleh validator dosen UMSIDA adalah 85%, sehingga nilai dalam kriteria penilaian sangat valid. Berikut adalah tabel data hasil perhitungan SPSS.

Tabel 1. Uji Validitas

Jumlah Soal	Pearson Correlation	Validitas
Soal 1	0,871	Soal Valid
Soal 2	0,668	Soal Valid
Soal 3	0,796	Soal Valid
Soal 4	0,606	Soal Valid
Soal 5	0,761	Soal Valid
Soal 6	0,498	Soal Valid
Soal 7	0,449	Soal Valid
Soal 8	0,568	Soal Valid
Soal 9	0,731	Soal Valid
Soal 10	0,731	Soal Valid

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa hasil uji validitas dengan 10 butir soal pilihan ganda yang di nilai oleh validator dosen ahli dan guru SD Muhammadiyah 1 Candi. Uji validitas instrumen merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur atau menunjukkan keefektifan suatu instrumen sehingga instrumen tersebut dapat mengukur apa yang diperlukan maka instrumen tersebut dinyatakan valid. Hasil dari tabel diatas bahwa nilai dapat

dilihat pada $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ sehingga soal dinyatakan valid. Dimana nilai $r\text{-tabelnya}$ menggunakan $n=30$ adalah 0,361 Sehingga data dikatakan valid dengan taraf signifikansi 0,05 %.

Tabel 2. Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,835
		N of Items	5 ^a
	Part 2	Value	,607
		N of Items	5 ^b
		Total N of Items	10
		Correlation Between Forms	,766
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,867
	Unequal Length		,867
		Guttman Split-Half Coefficient	,857

Dalam perhitungan uji reabilitas instrument posttest keterampilan membaca pemahaman Siswa diperoleh Guttman Split-Half Coefficient untuk posttest keterampilan membaca pemahaman siswa sebesar 0,857 dan nilai tersebut lebih besar dari Alpha 0,6 dimana $0,857 > 0,6$ maka nilai reliabilitas pada kolom Guttman Split-Half Coefficient dapat dinyatakan reliable

Tabel 3. Uji Normalitas
One Sample Kolomogrov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	11,48083762
Most Exxtreme Differences	Absolute	,170
	Positive	,138
	Negative	-,170
Test Statistic		,170
Asymp. Sig. (2-tailed)		,027 ^c

Pada uji normalitas Tabel 3 di atas, data yang diperoleh dengan menggunakan hasil Kolmogorov-Smirnov dinyatakan berdistribusi normal jika ($\text{sig} > 0,05$) dan berdistribusi tidak normal jika ($\text{sig} < 0,05$). Analisis uji normalitas data menggunakan Kolmogorov Smirnov menunjukkan hasilnya $0,027 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data bervariasi normal sehingga dapat digunakan untuk uji hipotesis.

Tabel 4. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,454	1	58	,123

Dalam perhitungan Uji Homogenitas diperoleh nilai sebesar 0,123 dimana hasil yang didapat lebih besar dari signifikansi 0,05 maka dapat dinyatakan data nilai tes memiliki varians yang homogen. Setelah memenuhi uji prasyarat peneliti melakukan analisis data menggunakan Uji Tpaired sebagai berikut :

Tabel 5. Uji T-Paired

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre test	-37,3	12,2	2,24	-41,9	-32,7	-16,6	2	,000
Post test	3333	9896	547	2584	4083	626	9	0

Penelitian ini menggunakan uji Tpaired berupa pretest dan posttest untuk mengetahui nilai soal yaitu apakah ada pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh nilai signifikan dari uji paired sample test yaitu ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak, media storyjumper berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa untuk topik 7 subtema 1 Kebersamaan di rumah kelas 2 Sekolah Dasar, SD Muhammadiyah 1 Candi Sidoarjo.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 1 Candi Sidoarjo mengalami peningkatan dalam keterampilan membaca pemahaman. Keterampilan membaca pemahaman dapat dilihat dalam kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh informasi secara mendalam dan memahami mengenai isi bacaan[23]. Dalam hal ini, keterampilan membaca pemahaman sangat penting bagi siswa untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, pemahaman siswa merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan membaca, karena pemahaman membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa di sekolah. Dalam kegiatan membaca, siswa dapat berinisiatif untuk memperoleh informasi.

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, guru harus menyajikan pembelajaran secara kreatif, khususnya dalam media digital, untuk memaksimalkan pemahaman bacaan siswa [24]. Pada penelitian ini dengan menggunakan media storyjumper mampu beradaptasi dengan perubahan siswa melalui audio maupun visual. Pada saat peneliti melakukan pembelajaran di kelas siswa sangat aktif dan antusias, karena media yang disajikan sangat membantu untuk meningkatkan minat baca siswa sehingga siswa aktif bertanya dan kondisi kelas sangat kondusif.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, media storyjumper berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Tpaired terdapat pengaruh yang signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka H1 ditolak, sehingga media storyjumper berpengaruh terhadap pemahaman membaca siswa kelas II SD dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran dengan media *storyjumper* respon siswa sangat baik dan siswa lebih tertarik menggunakan media pembelajaran inovatif.

REFERENSI

- [1] A. Arsyad, "Media Pembelajaran," *Rajawali Pers*, 2017.
- [2] A. H. Lubis dan M. D. Dasopang, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 5, no. 6, hal. 780–791, 2020, doi: 10.17977/jptpp.v5i6.13613.
- [3] I. Mustaqim, "Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality," *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, hal. 36–48, 2017, doi: 10.17977/um034v29i2p97-115.
- [4] N. Agustina, U. E. Unggul, A. Utara, T. Tol, dan K. Jeruk, [1] A. Arsyad, "Media Pembelajaran," *Rajawali Pers*, 2017.
- [2] A. H. Lubis dan M. D. Dasopang, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 5, no. 6, hal. 780–

- 791, 2020, doi: 10.17977/jptpp.v5i6.13613.
- [3] I. Mustaqim, “Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, hal. 36–48, 2017, doi: 10.17977/um034v29i2p97-115.
- [4] N. Agustina, U. E. Unggul, A. Utara, T. Tol, dan K. Jeruk, “Pelatihan Penerapan Electronic Storybook Dalam Di Yayasan Perguruan Birrul Waalidain,” vol. 3, no. September, 2016.
- [5] N. W. Adnyanawati, I. Bagus, dan S. Abadi, “Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Divisualisasikan Melalui Media Pembelajaran E-Storybook,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 1, hal. 158–166, 2021.
- [6] Y. Al Arief, R. Amelia, D. A. Muslimawati, M. N. Anwar, dan S. A. Damayanti, “Pelatihan Pembuatan Storyjumper dengan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kelompok Kerja Guru Gugus Kuin Utara Training on Making Storyjumpers with Local Wisdom to Improve Student Motivation in Gugus Kuin Utara Teacher Working G,” *J. Pengabd. Masy.*, vol. 7, no. 3, hal. 413–426, 2022.
- [7] L. Laiqoh & Hertiki, “PERSEPSI SISWA MENGGUNAKAN STORYJUMPER DALAM BELAJAR BERBICARA,” hal. 157–163, 2022.
- [8] N. A. binti M. & H. Yamat, “Perspektif dan motivasi siswa terhadap cerita jumper pada penulisan kreatif,” *J. Penyelid. Sains Sos.*, vol. 3, no. 7, hal. 1–12, 2020.
- [9] V. A. N. Ariawan, N. T. Utami, dan R. Rahman, “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model CIRC Berbantuan Media Cetak,” *al-Aulad J. Islam. Prim. Educ.*, vol. 1, no. 2, hal. 95–104, 2018, doi: 10.15575/al-aulad.v1i2.3529.
- [10] R. & H. Kurniawan, “Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Dikombinasi dengan Numbered Heads Together (NHT) Siswa Kelas V SDN Tatah Pemangkih Laut 1 Kabupaten Banjar,” *J. Paradig.*, vol. 9, no. 2, hal. 25–30, 2014.
- [11] Dalman, “Keterampilan Membaca,” *Graf. Persada*, 2016.
- [12] D. W. Rahel Sonia Ambarita, Neneg Sri Wulan, “Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 5, hal. 2336–2344, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i4.3298.
- [13] G. M. Johan dan D. A. V. Ghasya, “Pengembangan Media Literasi Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar,” *J. Tunas Bangsa*, vol. 5, no. 2, hal. 184–198, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/945/883>
- [14] M. . Dr.Benny A.Pribadi, “MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN.,” *Tekno. Pendidik.*, 2019.
- [15] N. P. A. P. Ketut Hari Rameswara, Luh Diah Surya Adnyani, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS STORY JUMPER UNTUK MEMPERKAYA KOSA SISWA TK,” *J. Internasioanl Bhs. dan Sastra*, vol. 3, no. 3, hal. 147–158, 2019.
- [16] C. Ezeh, “RUANG MULTIMODAL UNTUK TRANSLANGUAGING DIGITAL MENGGUNAKAN STORYJUMPER UNTUK MELIBATKAN BI/MULTIBAHASA DALAM CERITA INTERAKTIF,” vol. 20, no. 2, hal. 118–130, 2017.
- [17] N. Nasrudin, “Peningkatan Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas 2 SDN 02 Karangasem Talun Berbasis E-COMIC,” *Action Res. J.*, vol. 1, no. 2, hal. 194–199, 2021, [Daring]. Tersedia pada:

- <http://journal.kualitama.com/index.php/arj/article/view/79%0Ahttps://journal.kualitama.com/index.php/arj/article/download/79/130>
- [18] V. D. A. Sari dan R. Arini, "SPARK: Pemanfaatan Platform StoryJumper dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak-Anak Sekolah Dasar," *KANGMAS Karya Ilm. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 2, hal. 171–177, 2021, doi: 10.37010/kangmas.v2i2.316.
- [19] A. Asrin, "Metode Penelitian Eksperimen," *J. Maqasiduna Ilmu Humaniora, Pendidik. Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 1, hal. 1–9, 2022, [Daring]. Tersedia pada:
<https://journal.mukhlisina.id/index.php/maqasiduna/article/view/24/15>
- [20] S. E. Zaluchu, "Strategi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama," *Evang. J. Teol. Injili dan Pemb. Warga Jemaat*, vol. 4, no. 1, hal. 28–38, 2020, doi: 10.46445/ejti.v4i1.167.
- [21] Sugiyono, "METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," *Bandung Alf.*, 2018.
- [22] Nuryadi, T. D. Astuti, E. S. Utami, dan M. Budiantara, *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. 2017.
- [23] N. K. Sudiarni dan M. Sumantri, "Pengaruh Model Pembelajaran Circ Berbantuan Penilaian Portofolio Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 2, no. 1, hal. 71–81, 2019, doi: 10.23887/jippg.v2i1.18087.
- [24] S. M. Dewi, A. G. Prawiyogi, A. S. Anwar, dan C. S. Wahyuni, "Efektivitas Strategi Direct Reading Thingking Activities terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, hal. 453–455, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.786.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.