

**IMPLEMENTASI BUKU ADVENTURE NARRATIVES BASED ON JOYFUL LEARNING
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SDN ANTASAN
BESAR 1 BANJARMASIN**

Duma Rina Pasaribu¹, Normalasarie²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas PGRI Kalimantan

[1dumarina683@gmail.com](mailto:dumarina683@gmail.com), [2normalasarie@upk.ac.id](mailto:normalasarie@upk.ac.id)

ABSTRACT

Reading skills are foundational competencies for elementary school students. However, the literacy level of third-grade students at SDN Antasan Besar 1 Banjarmasin was relatively low due to the lack of interactive media and learning motivation. As an innovative solution, a Joyful Learning approach was applied using the Adventure Narratives book based on local Kalimantan wisdom. This study aims to determine whether the implementation of the book can improve reading skills overall and describe the improvement after its application. This quantitative research used a Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design with a total sample of 25 third-grade students. Reading comprehension data, covering explicit information, detailed information, and main ideas, were collected through 20 valid and reliable multiple-choice test items. Data analysis techniques included the Shapiro-Wilk normality test, Paired Sample t-Test, and N-Gain Score test using IBM SPSS Statistics. The results showed that: First, the implementation of the Adventure Narratives book significantly improved students' reading skills overall, as proven by the rejection of H0 in the Paired Sample t-Test (sig. 0.000 < 0.05) with a Mean Difference of 25 points. Second, the description of students' reading skills improvement showed a very positive and even distribution, where the average score jumped from 65.80 (pretest) to 93.60 (posttest). This is supported by an average N-Gain Score of 0.82 (high category). This study concludes that adventure-based joyful media is highly effective in improving elementary students' literacy.

Keywords: Adventure Narratives, Joyful Learning, Reading Skills, Elementary School.

ABSTRAK

Keterampilan membaca merupakan kompetensi dasar bagi siswa sekolah dasar, namun tingkat literasi siswa kelas III di SDN Antasan Besar 1 Banjarmasin masih tergolong rendah karena kurangnya media interaktif dan motivasi belajar. Sebagai solusi inovatif, diterapkan pendekatan Joyful Learning menggunakan media Buku *Adventure Narratives* bermuatan kearifan lokal Kalimantan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah implementasi buku *Adventure Narratives based on Joyful Learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III secara keseluruhan dan mendeskripsikan peningkatan keterampilan membaca siswa

setelah diterapkan buku tersebut. Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design* dengan sampel jenuh sebanyak 25 siswa kelas III. Data pemahaman membaca yang mencakup indikator informasi eksplisit, informasi detail, dan ide pokok dikumpulkan melalui 20 butir soal tes pilihan ganda yang valid dan reliabel. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji hipotesis *Paired Sample t-Test*, dan uji *N-Gain Score* berbasis *IBM SPSS Statistics*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, implementasi buku *Adventure Narratives based on Joyful Learning* secara signifikan efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa secara keseluruhan ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$) dengan *Mean Difference* sebesar 25 poin. Kedua, nilai rata-rata melonjak dari 65,80 (pretest) menjadi 93,60 (posttest) dengan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,82 (kategori tinggi). Penelitian ini menyimpulkan bahwa media berbasis petualangan yang menyenangkan efektif meningkatkan literasi anak sekolah dasar.

Kata Kunci: *Adventure Narratives*, *Joyful Learning*, Keterampilan Membaca, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang paling fundamental dalam sistem pendidikan sekolah dasar. Membaca bukan sekadar kemampuan mengenal dan mengeja huruf demi huruf, melainkan sebuah proses kognitif kompleks yang memungkinkan siswa untuk memahami makna mendalam, menginterpretasikan informasi tertulis, serta membangun struktur pengetahuan baru secara mandiri. (Setiani et al., 2023) Di dalam implementasi Kurikulum Merdeka saat ini, literasi menempati posisi sebagai kompetensi hulu yang harus dikuasai siswa sejak kelas awal.

Standar kurikulum menetapkan bahwa pada akhir fase kelas III, siswa idealnya sudah harus melampaui tahap membaca permulaan (seperti kelancaran melafalkan kata) dan mulai memasuki tahap membaca lanjutan atau pemahaman, di mana mereka dituntut mampu menyerap isi teks sederhana, memahami kosakata baru, serta mengembangkan kebiasaan membaca yang kritis dan kontekstual. (Hariro et al., 2024) Manfaat teoritis dan praktis dari penguasaan keterampilan membaca pemahaman ini sangat luas, mulai dari mempermudah siswa memahami mata pelajaran lain seperti IPAS dan Matematika, (Rahmawati & Dafit, 2023) hingga membentuk

kemampuan berpikir logis yang menjadi pondasi penting bagi keberhasilan akademik mereka di jenjang selanjutnya (Agnia, 2024; Hartatik et al., 2025).

Namun demikian, fenomena di lapangan kerap kali menunjukkan kesenjangan yang cukup tajam antara harapan ideal kurikulum dengan kondisi nyata kemampuan siswa. Kondisi objektif ini ditemukan secara nyata dalam observasi awal di kelas III SDN Antasan Besar 1 Banjarmasin. Dari total 25 siswa yang diamati, tercatat ada 10 siswa yang masih mengalami hambatan literasi yang cukup serius. Permasalahan yang teridentifikasi di antaranya adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menentukan informasi eksplisit dari teks, kesulitan menjawab pertanyaan terkait informasi detail, hingga ketidakmampuan menyimpulkan ide pokok dari paragraf yang mereka baca. Ketika dihadapkan pada teks bacaan, sebagian besar siswa cenderung cepat bosan, kurang fokus, dan pasif. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan membaca ini berakar pada dua masalah utama: pertama, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan

menarik di kelas. Kedua, materi bacaan yang tersedia di sekolah sering kali bersifat konvensional dan kurang relevan dengan dunia anak-anak maupun lingkungan kultural tempat mereka tinggal, sehingga gagal menumbuhkan motivasi belajar intrinsik dalam diri siswa.

Secara teoritis, permasalahan rendahnya keterlibatan siswa dalam aktivitas literasi ini dapat diatasi melalui penerapan pendekatan *Joyful Learning* (pembelajaran yang menyenangkan). Pendekatan ini menekankan pentingnya menciptakan atmosfer belajar yang bebas dari tekanan akademik yang kaku, sehingga mampu memicu hormon dopamin yang meningkatkan fokus dan daya ingat anak. (Kusmana & Putri, 2025; Mokhtar et al., 2023) Kesenangan dalam belajar tersebut diwujudkan secara konkret dalam penelitian ini melalui implementasi media inovatif berupa Buku *Adventure Narratives Based on Joyful Learning*.

Buku ini dirancang khusus dengan memadukan narasi petualangan fiktif yang menantang dengan muatan kearifan lokal Kalimantan, seperti pengenalan satwa khas Bekantan dan ekosistem Sungai Barito. (Aswadi et al., 2026) Melalui

visualisasi yang kaya dan alur cerita petualangan yang interaktif, media ini menstimulasi rasa ingin tahu siswa sehingga aktivitas membaca tidak lagi dirasa sebagai beban, melainkan sebuah petualangan yang seru (Normalasarie, 2025).

Berdasarkan analisis situasi tersebut, penelitian ini memfokuskan kajiannya pada efektivitas penggunaan media berbasis narasi petualangan dalam meningkatkan aspek kognitif membaca pemahaman siswa. (Muliawanti, 2022) Adapun fokus permasalahan yang diuji secara empiris meliputi kemampuan siswa dalam membedakan informasi tersurat, mendeskripsikan detail cerita, serta merumuskan gagasan utama. Dengan demikian, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menguji secara signifikan apakah implementasi Buku *Adventure Narratives Based on Joyful Learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III SDN Antasan Besar 1 Banjarmasin secara keseluruhan, sekaligus mendeskripsikan secara mendalam kualitas peningkatan keterampilan tersebut setelah media interaktif ini diterapkan dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis desain *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain eksperimen ini dipilih karena keterbatasan karakteristik wilayah dan jumlah rombongan belajar di sekolah yang hanya berjumlah satu kelas, sehingga tidak memungkinkan adanya penarikan kelompok kontrol (pembanding). Populasi dalam penelitian ini sekaligus menjadi sampel penelitian melalui penerapan teknik *sampling jenuh*, dengan melibatkan seluruh siswa kelas III SDN Antasan Besar 1 Banjarmasin yang berjumlah 25 orang siswa aktif.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap pengukuran objektif, yaitu pretest (kemampuan awal) dan posttest (kemampuan akhir). Pengukuran tersebut dijumpai oleh pemberian perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran membaca menggunakan Buku *Adventure Narratives Based on Joyful Learning* yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Kalimantan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa adalah tes tertulis yang terdiri

dari 20 butir soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut dikembangkan secara khusus untuk menguji tiga indikator utama, yakni kemampuan menentukan informasi eksplisit, menjawab informasi detail, serta menyimpulkan ide pokok dari teks bacaan (Zikrisyah et al., 2025).

Sebelum instrumen tes dan media pembelajaran diimplementasikan, keduanya telah melalui uji kelayakan empiris. Validitas instrumen diuji oleh dua pakar ahli menggunakan indeks validitas isi *Aiken's V* dengan hasil sempurna ($V = 1,00$), sedangkan tingkat keterandalan instrumen diukur menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* yang menunjukkan nilai sebesar 0,837 (kategori reliabilitas tinggi). Seluruh data kuantitatif yang terkumpul dari hasil pretest dan posttest kemudian diolah secara statistik menggunakan program *IBM SPSS Statistics versi 25*. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji prasyarat normalitas sebaran data dengan metode *Shapiro-Wilk* (Pasa, 2025), uji hipotesis *Paired Sample t-Test* (Maria et al., 2025) untuk melihat signifikansi pengaruh perlakuan, serta uji *N-Gain Score* (Wahab, 2021) untuk mendeskripsikan efektivitas

peningkatan keterampilan membaca siswa baik secara klasikal maupun individual.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

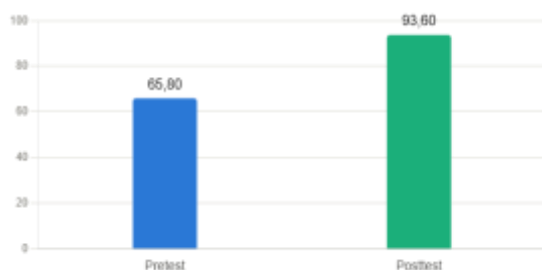
Deskripsi data hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan kemampuan pemahaman membaca yang sangat signifikan pada siswa kelas III setelah diberikan perlakuan. Sebelum pelaksanaan eksperimen, rata-rata nilai awal siswa (pretest) berada pada kategori kurang optimal karena keterbatasan penggunaan media yang interaktif di dalam kelas. Namun, setelah diimplementasikan media pembelajaran inovatif berupa *Buku Adventure Narratives Based on Joyful Learning*, terjadi lonjakan nilai capaian akhir (posttest) siswa yang sangat merata dan signifikan secara statistik.

**Tabel 1 Pretest, Posttest dan N-Gain
Kemampuan Keterampilan Membaca
Siswa Kelas III**

N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	X	S	X	S	X	S
Kelas Eksperimen						
25	65,80	9,24	93,60	4,85	0,820	0,115

Berdasarkan data kuantitatif yang tersaji pada Tabel 1, analisis *statistic inferensial* menggunakan uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar

0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi alpha yang ditentukan ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak secara empiris dan hipotesis alternatif (H_a) diterima dengan sangat meyakinkan. Hal ini membuktikan bahwa implementasi Buku *Adventure Narratives Based on Joyful Learning* memberikan pengaruh nyata dan bermakna dalam mendongkrak keterampilan membaca siswa kelas III secara keseluruhan tanpa adanya kelompok pembanding. Peningkatan kompetensi literasi kelompok tunggal ini didukung kuat oleh capaian rata-rata indeks *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 0,820 yang berada pada kualifikasi tinggi.



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa

Pembahasan mengenai hasil penelitian ini berakar kuat pada landasan teoritis mengenai efektivitas media pembelajaran kontekstual yang dikemas secara rekreatif. Keberhasilan lompatan nilai siswa dari

rata-rata awal 65,80 menjadi 93,60 pada kelompok tunggal ini tidak lepas dari peran pendekatan *Joyful Learning* yang menjadi basis pengembangan Buku *Adventure Narratives*. Sejalan dengan teori konstruktivisme dan teori beban kognitif, penyajian materi literasi yang diintegrasikan ke dalam alur kisah petualangan lokal (seperti menyusuri Sungai Barito dan menyelamatkan satwa Bekantan) terbukti mampu mereduksi ketegangan belajar yang kaku menjadi aktivitas yang menyenangkan. Siswa secara tidak sadar terstimulasi untuk memecahkan kode-kode informasi eksplisit (Sulfasyah et al., 2021), menemukan detail narasi (Frans et al., 2023), hingga menyimpulkan gagasan utama teks demi melanjutkan babak petualangan berikutnya di dalam buku tersebut (Dewan, 2021).

Pemanfaatan unsur budaya lokal dalam buku petualangan ini bertindak sebagai jembatan skema kognitif (*schema*) anak, di mana mereka lebih mudah menyerap dan memaknai kosakata baru karena objek yang diceritakan sangat dekat dengan kehidupan geografis dan kultural sehari-hari mereka di Banjarmasin. (Hasanah et al., 2024)

Suasana belajar yang rileks dan menantang pada kelas eksperimen tunggal ini secara psikologis memicu motivasi belajar intrinsik yang kuat pada diri anak, sehingga keterlibatan aktif mereka dalam membaca meningkat tajam. (Maisyaroh & Nadiyah, 2024) Pada akhirnya, kombinasi antara rancangan visual yang menarik, pendekatan pembelajaran yang ramah anak, dan materi narasi yang kontekstual terbukti secara empiris menjadi solusi jitu dalam mengatasi hambatan literasi serta mengakselerasi keterampilan membaca pemahaman pada jenjang sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Buku *Adventure Narratives Based on Joyful Learning* memberikan pengaruh nyata dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III. Hal ini ditunjukkan secara empiris oleh lonjakan nilai rata-rata capaian dari skor *pretest* sebesar 65,80 menjadi 93,60 pada *posttest* kelompok tunggal tersebut. Keefektifan media ini juga diperkuat oleh hasil uji statistik

inferensial *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), serta didukung oleh perolehan rata-rata indeks *N-Gain Score* sebesar 0,820 yang masuk dalam kualifikasi tinggi. Integrasi strategi *joyful learning* dengan kisah petualangan lokal berhasil memicu motivasi intrinsik dan mempermudah keterkaitan skema kognitif (*schema*) siswa sekolah dasar dalam memahami isi bacaan serta menyerap kosakata baru secara natural.

Bertolak dari temuan penelitian ini, guru sekolah dasar disarankan untuk mulai memanfaatkan media literasi interaktif berbasis narasi kontekstual untuk mereduksi kejenuhan belajar siswa. Bagi pengembang media, penyempurnaan fisik buku petualangan dari segi kekuatan jilid dan ketahanan kertas perlu ditingkatkan guna menyesuaikan dengan karakteristik psikomotorik siswa kelas rendah yang aktif. Mengingat penelitian ini terbatas pada desain *Pre-Experimental* kelompok tunggal (*One-Group Pretest-Posttest Design*), peneliti selanjutnya yang relevan sangat disarankan untuk mengembangkan riset ini menggunakan metode

eksperimen murni (*True Experimental*) atau kuasi eksperimen (*Quasi Experimental*) dengan melibatkan kelas kontrol sebagai pembanding untuk memperkuat validitas eksternal. Selain itu, perluasan cakupan subjek dari berbagai karakteristik sekolah serta pengujian terhadap variabel dependen psikologis lain seperti minat baca mandiri dan keterampilan berpikir kritis juga sangat direkomendasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnia, N. G. S. (2024). *KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN MATERI RAGAM TEKS BERBASIS HOTS DI SD : STUDI LITERATUR*. 14(2), 662–669.
- Aswadi, D., Djawat, A. A., Normasunah, & Normalasarie. (2026). *Exploring The Role Of Banjar Culture- Based Books On Literacy, Motivation, And Cultural Identity Of Elementary School Students In Kalimantan*. 13(7), 1–12. <https://doi.org/10.61838/ljbmc.v13i7.1318>
- Dewan, P. (2021). Survival Of The Fittest: The Evolution Of The Children's Survival Novel. *Children And Libraries*, 18(4), 21–25. <https://doi.org/10.5860/Cal.18.4.21>
- Frans, S. A., Widjaya, Y. A., & Ani, Y. (2023). *Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*.
- Hariro, A. Z.-Z., Ritonga, A. A., & Widia, F., & Nasution, J. S. (2024). Hakikat Membaca Di Kelas Tinggi Di Tingkat SD/MI. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 134–142. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1507>
- Hartatik, S., Ibadurrahman, A. N., & Sholihah, F. (2025). *Peran Literasi Membaca Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa*. 5, 374–381.
- Hasanah, H., Suganda, D., & Malik, M. S. (2024). Optimalisasi Pemahaman Membaca Siswa Melalui Pendekatan Bercerita Di Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 43–51. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i4.5>
- Kusmana, D. A., & Putri, S. M. (2025). Implementasi Pendekatan Joyful Learning Berbasis Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 294–299. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p294-299>
- Maisyaroh, R., & Nadiah. (2024). Wawasan Dan Aksara. *JUWARA: Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 4(2), 140–149.
- Maria, N. S., F, S. K., Saragih, A. G., Wardana, A., Sagala, N., & Manik, R. S. (2025). *Analisis Penerapan Rme Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Uji Paired Sample T- Test*. 4(3), 4648–4653.
- Mokhtar, N., Xuan, L. Z., Lokman, H. F., Hayati, N., & Mat, C. (2023). *Theory , Literature Review , And Fun Learning Method Effectiveness In Teaching And Learning*. 03(08), 1738–1744.
- Muliawanti, S. F. (2022). *ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III*

- SEKOLAH DASAR. 8(3), 860–869.
- Mulyana, E., Tetep, & Widyanti, T. (2023). Implementasi Joyful Learning Dalam Pembelajaran IPS Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Dedikasi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 213–221. <https://doi.org/10.53276/Dedikasi.V2i1.34>
- Normalasarie. (2025). Penguatan Karakter Kejujuran Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Nilai- Nilai Budaya Lokal Banjar. *Journal Of Education*, 5(1), 201–212.
- Nurfaidah, A. (2026). KESULITAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR DAN UPAYA GURU DALAM MENGATASINYA. 11(September).
- Pasa, K. (2025). PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI PERUMUSAN PANCASILA KELAS 4 SDN SIDOKEPUNG I Kartika. 10, 194–206.
- Rahmawati, S., & Dafit, F. (2023). KESULITAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SDN 112 PEKANBARU. 09(5).
- Setiani, E., Nana Hendracipta, & Siti Rokmanah. (2023). Urgensi Penerapan Literasi Membaca Pada Siswa Sekolah Dsar Kaitanya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1197–1213. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i5.2044>
- Sulfasyah, Ernawati, & Fatmawati. (2021). *Profil Pengajaran Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Siapkah Mengantar Siswa Menuju Society 5.0? November*, 277–288.
- Wahab, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI. 5(2), 1039–1045.
- Zikrisyah, M., Chandra, C., & Syam, S. S. (2025). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pemahaman Membaca Fokus Berpikir Literal Di Kelas III Sekolah Dasar. 2(2023), 2018–2022.