

PENGARUH STORYBOOK INTERAKTIF TERHADAP MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III SDN 3 SELONG

Fania Saputri¹, Roni Amrullah², Baiq Rizki Hidayati³, Muhammad Husni⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur
faniasaputri12@gmail.com¹, roni2017@hamzanwadi.ac.id²,
baiqrizkihidayati@hamzanwadi.ac.id³, mhd_husni@hamzanwadi.ac.id⁴

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using interactive storybook media on the reading comprehension skills of third-grade students at SDN 3 Selong. The study employed a quantitative approach using an experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 30 third-grade students at SDN 3 Selong. Data were collected through reading comprehension tests administered as pretests and posttests, as well as observation sheets used to assess students' learning activities. The data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, and the Paired Samples t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics 26. The results showed that the mean pretest score was 61.8, while the mean posttest score increased to 72.63. The normality test indicated that both the pretest and posttest data were normally distributed, with significance values of 0.753 and 0.450, respectively (Sig. > 0.05). Furthermore, the results of the Paired Samples t-test revealed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.001, which was lower than the significance level of 0.05 (0.001 < 0.05). Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. It can be concluded that the use of interactive storybook media had a significant effect on the reading comprehension skills of third-grade students at SDN 3 Selong. Interactive storybook s can therefore serve as an effective instructional medium for improving reading comprehension skills in elementary school students.

Keywords: elementary education, interactive storybook, reading comprehension

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *storybook* interaktif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 3 Selong. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas III SDN 3 Selong. Pengumpulan data dilakukan melalui tes membaca pemahaman berupa *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi aktivitas siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis Paired Sample T-Test dengan bantuan IBM SPSS

Statistics 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,8, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 72,63. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,753 dan 0,450 (Sig. > 0,05). Selanjutnya, hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *storybook* interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 3 Selong. Media *storybook* interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: membaca pemahaman, sekolah dasar, *storybook* interaktif

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar karena berperan penting dalam memahami berbagai materi pembelajaran mencakup kemampuan memahami makna bacaan, menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan isi bacaan. Penguasaan kemampuan membaca pemahaman yang baik akan mendukung keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran (Alpian & Yatri, 2022; Somandayo, 2021).

Namun, kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil Asesmen Nasional

(AN) Kemendikbudristek tahun 2023, sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi literasi membaca yang diharapkan, terutama dalam memahami informasi implisit dan menyimpulkan isi bacaan (Kemendikbudristek, 2023). Kondisi tersebut juga ditemukan di Nusa Tenggara Barat, termasuk Kabupaten Lombok Timur, di mana siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan teks yang dibaca (Irfan et al., 2024). Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi tersebut adalah proses pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku teks sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca belum optimal (Frans et al., 2023).

Rendahnya kemampuan membaca pemahaman dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa selama proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar pembelajaran membaca menjadi lebih efektif (Puspita & Syari, 2025).

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN 3 Selong menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Dari 30 siswa, hanya 12 siswa (40%) yang mampu memahami isi bacaan dengan baik, sedangkan 18 siswa (60%) masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, dan menyimpulkan isi bacaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, siswa juga masih mengalami kesulitan memahami maksud atau pesan yang terkandung dalam bacaan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih efektif.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran membaca adalah *storybook* interaktif. Media ini mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan fitur interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Marwadah et al., 2024). Penggunaan *storybook* interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah siswa dalam menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, dan menyimpulkan isi bacaan (Nisa et al., 2026; Monalisa et al., 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media cerita bergambar dan media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan buku cerita bergambar cetak atau media digital interaktif secara umum. Penelitian mengenai pengaruh *storybook* interaktif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar, khususnya di Kabupaten Lombok Timur, masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada

penggunaan *storybook* interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 3 Selong pada materi menyimpulkan isi bacaan dari teks cerita anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *storybook* interaktif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 3 Selong.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* berbentuk *One Group Pretest–Posttest Design*. Penelitian dilakukan pada satu kelompok dengan memberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *storybook* interaktif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa (Sugiyono, 2024:16).

Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai dasar untuk mengetahui pengaruh penggunaan *storybook* interaktif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa (Fadilla & Albina, 2025).

Adapun pola desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (treatment) yaitu penggunaan *storybook* interaktif

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Selong, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas III yang dipilih teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan guru kelas dan hasil observasi awal (Syamsuddin et al., 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman melalui *pretest* dan *posttest* yang terdiri atas 12 soal essay (Ghony et al., 2026). Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan respons siswa selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian (Machali, 2021).

Sebelum digunakan, instrumen tes diuji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan melalui validasi ahli dan korelasi Product Moment Pearson. Hasil uji menunjukkan seluruh 12 soal memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,361) sehingga dinyatakan valid (Ernawati et al., 2022). Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach memperoleh koefisien sebesar 0,729, yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data (Arikunto, 2018).

Data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics melalui statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, maksimum, minimum, frekuensi, dan persentase hasil *pretest* dan *posttest* (Chyan et al., 2023). Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden (Hutahaean & Perdini, 2023; Yam & Taufik., 2021). Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-test pada taraf signifikansi 5%. Hipotesis diterima apabila nilai

signifikansi ($\text{Sig.} < 0,05$) yang menunjukkan bahwa penggunaan *storybook* interaktif berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *storybook* interaktif pada siswa kelas III SDN 3 Selong yang berjumlah 30 orang. Data penelitian dikumpulkan melalui tes membaca pemahaman yang diberikan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*), serta didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *storybook* interaktif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa..

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kemampuan membaca pemahaman siswa diukur melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah penggunaan media *storybook* interaktif. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* diberikan setelah

pembelajaran selesai untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman setelah siswa memperoleh perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *storybook* interaktif. Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel berikut.

**Tabel 1 Rekapitulasi
Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai tertinggi	77	85
Nilai terendah	48	58
Jumlah keseluruhan data	1854	2179
Rata-rata	61,8	72,63

Berdasarkan Tabel 1, hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media *storybook* interaktif. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 61,80 pada saat *pretest* menjadi 72,63 pada saat *posttest*. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 77 menjadi 85, sedangkan nilai terendah meningkat dari 48 menjadi 58. Jumlah keseluruhan nilai siswa juga bertambah dari 1.854 menjadi 2.179.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *storybook* interaktif.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, terutama saat menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, dan menyimpulkan isi teks. Setelah pembelajaran menggunakan media *storybook* interaktif, kemampuan tersebut mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang menyajikan cerita secara menarik, disertai gambar dan aktivitas interaktif, dapat membantu siswa memahami bacaan dengan lebih mudah serta meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka.

2. Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui aktivitas siswa saat menggunakan media *storybook* interaktif. Pengamatan dilakukan terhadap delapan aspek, yaitu perhatian siswa, keaktifan, interaksi dengan media, partisipasi, antusiasme belajar, pemahaman bacaan, kerja sama, dan respons

siswa selama pembelajaran. Hasil observasi dihitung menggunakan rumus persentase dan disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Observasi

Aspek	Pernyataan	Skor	Total	Persentase
Perhatian siswa	1	4	27	84,38%
Keaktifan siswa	2	4		
Interaksi dengan media	3	4		
Partisipasi siswa	4	3		
Antusiasme belajar	5	3		
Pemahaman bacaan	6	3		
Kerjasama	7	3		
Respons terhadap media	8	3		

Berdasarkan Tabel 2, hasil observasi memperoleh total skor 27 dengan persentase 84,38%. Berdasarkan kriteria penilaian observasi, hasil tersebut termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan memberikan respons yang positif terhadap penggunaan media *storybook* interaktif.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih fokus memperhatikan materi, aktif mengikuti setiap kegiatan, serta lebih berani menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Selain itu, media *storybook* interaktif membantu

siswa memahami isi bacaan melalui penyajian cerita yang dilengkapi gambar dan aktivitas interaktif. Kondisi tersebut memudahkan siswa dalam menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, dan menyimpulkan isi bacaan. Hasil observasi ini mendukung hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media *storybook* interaktif.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sebagai syarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Pengujian menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Uji Normalitas Shapiro Wilk

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest Membaca pemahaman	,130	30	,200 [*]	,977	30	,753
Nilai Posttest Membaca Pemahaman	,114	30	,200 [*]	,967	30	,450

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,753 dan *posttest* sebesar 0,450. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data *pretest* dan *posttest*

dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis menggunakan uji Paired Sample t-test guna mengetahui pengaruh penggunaan media *storybook* interaktif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *storybook* interaktif. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample T-test*

Paired Samples Test									
Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				Significance		
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided	Two-Sided	
Pair1: Pretest-Posttest	-10,8333	5,41443	,00054	-12,95812	-3,81155	-10,969	28	< ,001	< ,001

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai *Mean Difference* sebesar -10,833, yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media *storybook* interaktif. Tanda negatif pada nilai tersebut menunjukkan bahwa rata-

rata nilai *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar setelah siswa memperoleh perlakuan.

Selain itu, hasil uji menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, **H₀ ditolak** dan **H₁ diterima**, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *storybook* interaktif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 3 Selong.

Hasil uji statistik ini sejalan dengan hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 61,80 menjadi 72,63 setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *storybook* interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang menyajikan cerita secara interaktif dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik. Melalui gambar, teks, dan aktivitas yang menarik, siswa menjadi lebih fokus dalam membaca, lebih mudah menemukan informasi penting, memahami ide pokok, serta

menyimpulkan isi bacaan. Dengan demikian, media *storybook* interaktif terbukti efektif untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *storybook* interaktif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 3 Selong. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *storybook* interaktif terbukti memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa, yaitu dari 61,80 pada saat *pretest* menjadi 72,63 pada saat *posttest*. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 77 menjadi 85, sedangkan nilai terendah meningkat dari 48 menjadi 58. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa menjadi lebih baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *storybook* interaktif.

Sebelum menggunakan media *storybook* interaktif, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Hal ini terlihat dari hasil *pretest*, di mana masih banyak siswa yang belum

mampu menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, menjawab pertanyaan sesuai isi bacaan, dan menyimpulkan cerita dengan tepat. Kondisi tersebut menunjukkan siswa masih memerlukan media yang dapat membantu memahami bacaan dengan lebih mudah.

Setelah pembelajaran menggunakan media *storybook* interaktif, kemampuan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan. Cerita yang disajikan dengan gambar dan aktivitas interaktif membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus saat membaca, sehingga lebih mudah memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, dan menyimpulkan isi cerita. Selain itu, media ini juga membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran.

Hasil tersebut didukung oleh data observasi yang memperoleh persentase 84,38% dengan kategori baik. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih antusias, aktif menjawab pertanyaan, berani menyampaikan pendapat, serta memberikan respons yang positif terhadap penggunaan media

storybook interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, tetapi juga membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil penelitian juga diperkuat oleh analisis statistik. Uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan ke *uji Paired Sample t-test*. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *storybook* interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *storybook* interaktif berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 3 Selong.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Penyajian materi yang dipadukan dengan teks, gambar,

dan aktivitas interaktif membuat siswa lebih tertarik untuk membaca dan lebih mudah memahami isi bacaan. Oleh karena itu, media *storybook* interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu guru meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III SDN 3 Selong, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *storybook* interaktif memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Sebelum pembelajaran menggunakan media *storybook* interaktif, kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong cukup. Hal ini terlihat dari hasil *pretest* yang memperoleh nilai rata-rata 61,80, di mana sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan, dan menyimpulkan isi cerita.

Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *storybook* interaktif, kemampuan membaca pemahaman mengalami

peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *posttest* dengan nilai rata-rata 72,63, lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 77 menjadi 85, sedangkan nilai terendah meningkat dari 48 menjadi 58. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *storybook* interaktif membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik melalui penyajian cerita yang dipadukan dengan gambar dan aktivitas interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Hasil penelitian juga didukung oleh analisis statistik menggunakan Paired Sample t-test, yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 (Sig. < 0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *storybook* interaktif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 3 Selong.

Dengan demikian, media *storybook* interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan

kemampuan membaca pemahaman siswa, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, serta mendorong siswa untuk lebih mudah memahami isi bacaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Apfani, S., & Tuljanah, R. (2025). Keterampilan membaca pemahaman di sekolah dasar. Sumedang: CV. Mega Press Nusantara.
- Chyan, P., Hasniati, Marsisno, W., Athar, G. A., Wasito, N., Minggani, F., Yudistira, Nur, M. A., Ningsih, A. G., Arina, F., Zulaeha, O., Sarman, F., Yulianto, A., & Asbanu, D. E. S. I. (2023). *Statistika pendidikan (Panduan praktis statistika untuk pendidikan)*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Dalman. (2021). *Keterampilan membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ernawati, A. V., Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Hidayah, N., Sabtohad, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif* (R. Hidayanti & S. S. Aulia (Eds.)). PT. Global Eksekutif Teknologi.

- Fadilla, N., & Albina, M. (2025). Efektivitas model pembelajaran problem solving terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam: Studi pre-eksperimen one-group *pretest–posttest*. *Journal IICET JPGI*, 10(2), 11–19. <https://doi.org/10.29210/026625jpgi0005>
- Frans, S. A., Widjaya, Y. A., & Ani, Y. (2023). Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Diligentia*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.19166/dil.v5i1.6567>
- Ghony, Djunaidi, M., & Almanshur, F. (2026). Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif. UIN-Maliki Press. <https://repository.uin-malang.ac.id/1658/1/1658.PDF>
- Hutahaean, E. S. H., & Perдини, T. A. (2023). Metode penelitian kuantitatif: Untuk mahasiswa psikologi. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Irfan, M., Al-Pansori Jaelani, M., & Taufiq, M. (2024). Eksplorasi penghambat kemampuan membaca pada siswa kelas I SDN 1 Selong Lombok Timur. *Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 3(1), 19–28. <https://ejournal.baleliterasi.org/index.php/literasi/article/view/946>
- Kemendikbudristek. (2023). Laporan hasil Asesmen Nasional Tahun 2023. Kemendikbudristek.
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif (3rd ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/1/>
- Mayliana Putri, & Rossi Iskandar. (2025). Pengembangan media augmented *storybook* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1016–1027. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10206>
- Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, D. E. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1953–1963. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602>
- Nisa, I. K., Hendratno, & Siswanto, M. B. E. (2026). Efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar interaktif terhadap keterampilan membaca pemahaman dan kemampuan mengkomunikasikan bacaan siswa kelas IV SD Negeri 016 Sepaku. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 12(1), 275–289. <https://doi.org/10.30605/onoma.v12i1.7401>
- Prasetya, F., Fahrozy, N., & Indonesia, U. P. (2023). Keterkaitan membaca pemahaman dan memahami soal cerita matematika di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 430–441.

<https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5296>

Puspita, I., & Syar'i, A. (2025). Indikator yang memengaruhi kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV di SDN 2 Kasongan Baru. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 4(2), 206–214.

<https://doi.org/10.23917/jkk.v4i2.434>

Somadayo, S. (2021). Strategi dan teknik pembelajaran membaca. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2024). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi revisi). Bandung: Alfabeta.

Syamsuddin, N., Dewantara, R., Pramana, I. B. B. S. A., Maryati, D. E., Sitanggang, M. S. H., Sinaga, H. D. E., Maldin, S. A., Dahliani, L., Fatmawati, & Sebayang, Y. B. (2022). Metode penelitian kuantitatif. Sanabil.

Tarigan, H. G. (2022). Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.