

PENGARUH MEDIA STORYJUMPER TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Resa Hafna Auliya¹, Ermawati Zulikhatin Nuroh²
^{1,2}PGSD FPIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
¹resahafna31@gmail.com , ²ermawati@umsida.ac.id

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 are less motivated to participate in student 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. This means that the storyjumper media affects the reading comprehension skills of second grade students in SD theme 7 sub-theme 1.

Keywords: Media Storyjumper, Reading Comprehension Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media 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. Dapat disimpulkan bahwa media storyjumper berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas II SD tema 7 subtema 1.

Kata kunci: Media Storyjumper, Keterampilan Membaca Pemahaman

A. 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 (Arsyad 2017). Pembelajaran yang disajikan oleh guru dapat mengurangi kebosanan peserta didik sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan mudah (Lubis and Dasopang 2020). Oleh karena itu media pembelajaran menjadi semakin menarik dan semakin ringkas meskipun tidak mengurangi esensi dari materi (Mustaqim 2017). Dengan seiring perkembangan era globalisasi, teknologi informasi berkembang dengan pesat dan untuk saat ini sudah menjadi kebutuhan utama bagi banyak kalangan terutama lembaga pendidikan (Agustina et al. 2016).

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 (Adnyanawati, Bagus, and Abadi 2021).

Media berbasis *storyjumper* salah satu dari sekian banyak aplikasi interaktif yang dapat digunakan untuk kegiatan mengajar dan berbagai keperluan (Arief et al. 2022). *Storyjumper* merupakan web tool yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat dan menerbitkan buku cerita mereka. *Storyjumper* sangat sesuai dengan pembelajaran pada siswa dasar karena penggunaan animasi yang menarik (Laiqoh & Hertiki 2022). 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 (Yamat 2020).

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 pada siswa, hal inilah yang menjadi pembeda dengan penelitian-penelitian terdahulu.

Berdasarkan 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 mengetahui pengaruh media *storyjumper* pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas 2 sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para peserta pendidik, khususnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran *storyjumper* dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa

a. Keterampilan Membaca Pemahaman

Membaca merupakan keterampilan yang dimiliki setiap individu untuk memahami teks. Seperti yang telah diketahui, membaca pemahaman merupakan bagian dari keterampilan membaca atau sering sekali disebut sebagai tahap membaca lanjut (Ariawan, Utami, and Rahman 2018). Membaca pemahaman inilah yang dibina dan dikembangkan secara bertahap pada sekolah (Kurniawan 2014). 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 atau siapapun untuk mudah membaca, berbicara atau menulis. Di dalam membaca pemahaman, siswa tidak hanya dituntut mengerti dan memahami isi bacaan, tetapi ia juga harus mampu menganalisis atau mengevaluasi dan mengaitkannya dengan pengalaman-pengalaman dan pengetahuan awal yang telah dimilikinya (Dalman 2016). Kemampuan pemahaman yang dimiliki seseorang bukanlah kemampuan yang diturunkan dari generasi ke generasi, melainkan hasil dari proses belajar dan adanya latihan

yang tekun (Rahel Sonia Ambarita, Neneg Sri Wulan 2021). Keterampilan membaca diperoleh dan dipelajari di sekolah maka siswa dapat menumbuhkan, mengembangkan, dan meningkatkan keterampilan membaca melalui kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah.

b. Indikator Keterampilan Membaca Pemahaman

Aspek keterampilan berbahasa yang harus di miliki siswa adalah membaca. Adapun indikator keterampilan membaca pemahaman yaitu keterampilan menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis, keterampilan menangkap makna tersurat dan makna tersirat, keterampilan membuat kesimpulan (Johan and Ghasya 2018).

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: (Dr.Benny A.Pribadi 2019)

- 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 (Ketut Hari Rameswara, Luh Diah Surya Adnyani 2019). *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 (Ezeh 2017). 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 merupakan suatu proses membaca yang dilakukan seseorang untuk mengenali, memahami, sekaligus memperoleh informasi yang terdapat dalam bahan bacaan. Membaca pemahaman sangat dibutuhkan sebagai bekal sekaligus kunci keberhasilan siswa dalam menjalani proses pendidikan. Proses pembelajaran agar keterampilan membaca siswa dapat meningkat adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Nasrudin 2021). 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 mampu mengakomodasi para siswa melalui audio bagi siswa auditory, visual yang menarik bagi siswa visual, dan bahkan siswa yang termasuk dalam pembelajar reading/writing (Sari and Arini 2021). 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*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Asrin 2022). Penelitian eksperimen ini menguji hipotesis terutama menyangkut hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dalam model penelitian (Zaluchu 2020). 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 (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Rancangan penelitian menggunakan One Group Pretest-Posttest Design.

Tabel
Design Penelitian

Pretest	Perlakuan/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 (Sugiyono 2018). 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 lapangan 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 lapangan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan Tpaired pada software SPSS, pada uji Tpaired untuk

menentukan hipotesis, menentukan taraf signifikansi, menghitung nilai *Thitung* dengan *Ttabel* dan menarik kesimpulan. Untuk melihat nilai signifikansi hasil uji *Tpaired* dapat diketahui dengan melalui nilai *Sig* yang kurang dari 5% (Nuryadi et al. 2017).

Instrumen penelitian adalah alat yang di gunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati secara spesifik di sebut variabel penelitian. Jadi, instrumen penelitian yaitu alat ukur atau pengolahan dan menganalisa data yang mempunyai kedudukan strategis dalam kegiatan penelitian. Bentuk tes instrumen dalam penelitian ini yaitu lembar *pretest posttest*. Pada penelitian ini pengujian dilakukan sebanyak satu kali untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan dengan media *storyjumper*.

C.Hasil Penelitian 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

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

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 pembelajara 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	Valid
Soal 2	0,668	Valid
Soal 3	0,796	Valid
Soal 4	0,606	Valid
Soal 5	0,761	Valid
Soal 6	0,498	Valid
Soal 7	0,449	Valid
Soal 8	0,568	Valid
Soal 9	0,731	Valid
Soal 10	0,731	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 -hitung $>$ r -tabel sehingga soal dinyatakan valid. Dimana nilai r -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	Equal Length		,867
Coefficient	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 Kolmogorov-Smirnov Test

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

Pada tabel 3 Uji normalitas diatas diperoleh hasil data menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Hasil yang dinyatakan berdistribusi normal jika ($\text{sig} > 0.05$) dan jika dinyatakan tidak berdistribusi normal jika ($\text{sig} < 0.05$). Analisis data uji normalitas menggunakan kolmogrov smirnov menunjukkan hasil $0,027 > 0,05$ 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 diperoleh lebih besar dari signifikansi 0,05 sehingga dapat dinyatakan data nilai tes memiliki varians yang homogen. Setelah memenuhi uji pra-syarat peneliti melakukan analisis data menggunakan Uji Tpaired sebagai berikut :

Tabel 5. Uji T-Paired

C

	Paired Differences					T	df	Si g. (2- tail ed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre test Post test	- 37,3 3333	12,2 9896	2,24 547	- 41,9 2584	- 32,7 4083	- 16, 62 6	2 9	,00 0

Pada penelitian ini digunakan uji Tpaired untuk mengetahui nilai soal berupa pre-test dan post-test yaitu apakah ada pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan tabel 5 di atas memperoleh nilai yang signifikan, diperoleh dari uji paried samples test yakni ($0.000 < 0.05$) maka dapat disimpulkan H1 ditolak bahwa media storyjumper berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada tema 7 subtema 1 Kebersamaan Dirumah kelas 2 sekolah dasar di 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(Sudiarni and Sumantri 2019). 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(Dewi et al. 2021). 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.

D. 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 H_1 ditolak, sehingga media storyjumper berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas II SD. Dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran dengan menggunakan media storyjumper respon siswa sangat baik karena siswa lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyanawati, Ni Wayan, Ida Bagus, and Surya Abadi. 2021. "Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Divisualisasikan Melalui Media Pembelajaran E-Storybook." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 5(1):

158–66.

Agustina, Noni et al. 2016. "Pelatihan Penerapan Electronic Storybook Dalam Di Yayasan Perguruan Birrul Waalidain." 3(September).

Ariawan, Vina Anggia Nastitie, Niken Tri Utami, and Rahman Rahman. 2018. "Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model CIRC Berbantuan Media Cetak." *al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education* 1(2): 95–104.

Arief, Yusuf Al et al. 2022. "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." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7(3): 413–26.

Arsyad, A. 2017. "Media Pebelajaran." *Rajawali Pers*.

Asrin, Ahmad. 2022. "Metode Penelitian Eksperimen." *Jurnal*

- Maqasiduna: Ilmu Humaniora, Pendidikan & Ilmu Sosial* 2(1): 1–9.
<https://journal.mukhlisina.id/index.php/maqasiduna/article/view/24/15>.
- Dalman. 2016. “Keterampilan Membaca.” *Grafindo Persada*.
- Dewi, Sinta Maria, Anggy Giri Prawiyogi, Aang Solahudin Anwar, and Cici Sri Wahyuni. 2021. “Efektivitas Strategi Direct Reading Thingking Activities Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(1): 453–55.
- Dr.Benny A.Pribadi, M.A. 2019. “MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN.” *Teknologi Pendidikan*.
- Ezeh, Chioma. 2017. “RUANG MULTIMODAL UNTUK TRANSLANGUAGING DIGITAL MENGGUNAKAN STORYJUMPER UNTUK MELIBATKAN BI/MULTIBAHASA DALAM CERITA INTERAKTIF.” 20(2): 118–30.
- Johan, Gio Mohamad, and Dyoty Aulia Vilda Ghasya. 2018. “Pengembangan Media Literasi Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Tunas Bangsa* 5(2): 184–98.
<https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/945/883>.
- Ketut Hari Rameswara, Luh Diah Surya Adnyani, Ni Putu Astiti Pratiwi. 2019. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS STORY JUMPER UNTUK MEMPERKAYA KOSA SISWA TK.” *Jurnal Internasional: Bahasa dan Sastra* 3(3): 147–58.
- Kurniasih, Noni Agustina dan Okti. 2015. “E-Storybook Berbasis Aktivitas Bercerita Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Eduscience* 1(1): 1–13.
<https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/1178/1073>.
- Kurniawan, Ramadi & Helmi. 2014. “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." *Jurnal Paradigma* 9(2): 25–30.
- Laiqoh & Hertiki, Laila. 2022. "PERSEPSI SISWA MENGGUNAKAN STORYJUMPER DALAM BELAJAR BERBICARA." : 157–63.
- Lubis, Azmil Hasan, and Muhammad Darwis Dasopang. 2020. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality Untuk Mengakomodasi Generasi Z." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 5(6): 780–91.
- Mustaqim, Ilmawan. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Edukasi Elektro* 1(1): 36–48.
- Nasrudin, N. 2021. "Peningkatan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SDN 02 Karangasem Talun Berbasis E-COMIC." *Action Research Journal* 1(2): 194–99.
<http://journal.kualitama.com/index.php/arj/article/view/79%0Ahttps://journal.kualitama.com/index.php/arj/article/download/79/130>.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. 2017. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*.
- Rahel Sonia Ambarita, Neneg Sri Wulan, D. Wahyudin. 2021. "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5): 2336–44.
- Sari, Valentina Dyah Arum, and Restu Arini. 2021. "SPARK: Pemanfaatan Platform StoryJumper Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak-Anak Sekolah Dasar." *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 2(2): 171–77.
- Sudiarni, Ni Kadek, and Made Sumantri. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Circ Berbantuan Penilaian Portofolio Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 2(1):

71–81.

Sugiyono. 2018. “METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.” *Bandung: Alfabeta.*

Yamat, Nur Athirah binti Mohammad & Hamidah. 2020. “Perspektif Dan Motivasi Siswa Terhadap Cerita Jumper Pada Penulisan Kreatif.” *Jurnal Penyelidikan Sains Sosial* 3(7): 1–12.

Zaluchu, Sonny Eli. 2020. “Strategi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama.” *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat* 4(1): 28–38.