

## **Pengembangan Media Pizza Cerbung (Cerita Bersambung) untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Idi SDN Gelam II Candi Sidoarjo**

**Khurotin Ainia**

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia*

[khurotinainia9@gmail.com](mailto:khurotinainia9@gmail.com)

### **Abstract**

*Media of Pizza Cerbung presents a running story to increase reading interest which includes interest, pleasure, attention and student involvement through reading and playing activities. Purpose of this study is to result Pizza Cerbung Media Products to Increase Reading Interest and measuring effectiveness, efficiency and attractiveness Media in increasing reading interest in class I Elementary School students. Procedures for development research are needs analysis, designing, development, implementation, evaluation and final products. Based on the results of the study, using Pizza Cerbung Media reading interest of students in the I-d class of Gelam II Candi Elementary School, Sidoarjo was stated to have increased by 41.75%, which initially only 45.75% (sufficient) to 87.50% (high). Media was asserted by media design experts, language material experts and practitioner experts had an effectiveness value of 86.45% (very effective), an efficiency value of 89.00% (most efficient/optimal), the value of attraction was 0.87 (very interesting).*

*Keywords: media, reading interest, running story.*

### **Abstrak**

Media Pizza Cerbung adalah media yang menyajikan cerita bersambung untuk meningkatkan minat baca meliputi ketertarikan, perasaan senang, perhatian dan keterlibatan siswa melalui aktifitas membaca dan bermain. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media Pizza Cerbung dalam meningkatkan minat baca siswa kelas I di SDN Gelam II Candi Sidoarjo dan mengukur efektifitas, efisiensi dan daya tarik media Pizza Cerbung dalam meningkatkan minat baca siswa kelas I di SDN Gelam II Candi, Sidoarjo. Prosedur penelitian pengembangan yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi dan produk akhir. Berdasarkan hasil penelitian, dengan menggunakan Media Pizza Cerbung minat baca siswa di kelas ID SDN Gelam II Candi, Sidoarjo dinyatakan mengalami peningkatan sebesar 41,75% yang awalnya hanya 45,75% (cukup) menjadi 87,50% (tinggi). Media dinyatakan oleh ahli perancang media, ahli materi bahasa dan ahli praktisi memiliki nilai efektivitas sebesar 86,45%(sangat efektif), nilai efisiensi sebesar 89,00%(paling efisien/optimal), nilai daya tarik sebesar 0,87 (sangat menarik).

Kata Kunci: cerita bersambung, media, minat baca.

## **PENDAHULUAN**

Minat baca bangsa Indonesia apabila dibandingkan dengan minat baca di beberapa negara dapat dikatakan memang cukup memprihatinkan. Menurut hasil studi pada tahun 2016 terkait dengan *Most Littered Nation In the World* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* yang dinyatakan dalam Kompas (2016) bahwa minat baca Indonesia telah dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara. Kemampuan membaca merupakan tuntutan realitas kehidupan sehari-hari manusia, meskipun seiring dengan perkembangan zaman, peran teknologi semakin memudahkan manusia, misal pada era teknologi ini manusia dapat dengan mudah memperoleh informasi tanpa perlu membaca. Apabila ditinjau dari

kebermaknaan informasi dan efektivitas bahan bacaan, tentu tidak dapat menggantikan hakikat dari membaca seutuhnya. Dengan membaca dapat memperoleh pengalaman baru, menambah kosa kata baru, memperlancar keterampilan dalam membaca buku, menambah wawasan baru dan mendapatkan ilmu-ilmu yang belum diketahui.(Nurfadhillah & Bukhari, 2018:108).

Buku memiliki banyak manfaat bagi anak terutama untuk meningkatkan kemampuan kosa kata anak, meningkatkan keterampilan komunikasi, menambah informasi anak, melatih kemampuan berpikir logis, melatih konsentrasi, mengembangkan imajinasi dan kreativitas, membentuk pola perilaku dan nilai sosial anak serta meningkatkan prestasi anak di sekolah. (Tinta Pendidikan, 2018). Dengan kata lain apabila minat baca anak tertanam dengan baik sejak dini, maka kebiasaan membaca juga akan tertanam dalam diri dan kepribadian anak, dan kebiasaan tersebut dapat berkelanjutan hingga mereka dewasa nanti sehingga mampu terbentuk generasi berbudaya baca dan berkepribadian unggul dimasa depan.

Mendukung pernyataan tersebut berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada siswa kelas I-d di SDN Gelam II Candi Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019 didapatkan data, bahwa rata-rata minat baca siswa masuk dalam kategori cukup karena terhitung hanya sebesar 45,75% siswa yang memiliki minat untuk membaca. Presentase tersebut diperoleh berdasarkan hasil rerata skor empat indikator minat baca, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Hasil perolehan skor dari keseluruhan responden dibagi dengan skor maksimum kemudian dikalikan 100%, kemudian dari hasil tersebut didapatkan hasil rekapitulasi akhir yang dapat dikonversikan kedalam tabel kelas interval minat baca. Untuk merangsang minat baca siswa diperlukan stimulus yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi, anak perlu dihadapkan pada persoalan yang membuat penasaran dan segera ingin mengetahuinya. (Suwarno, 2011:64). Dengan demikian diperlukan suatu solusi untuk meningkatkan minat baca, salah satunya yaitu inovasi pengembangan media. Dengan adanya inovasi tersebut guru mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk membaca dengan cara yang menyenangkan. Dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif dalam berinovasi menciptakan permainan yang menyenangkan saat kegiatan membaca, sehingga membaca bukan lagi menjadi suatu rutinitas yang membosankan dan membebani siswa.

Beberapa penelitian terkait upaya peningkatan minat baca melalui media juga dilakukan oleh Wahyuni (2014:11), berdasarkan hasil penelitian tersebut penggunaan media kartu kata dapat mempengaruhi secara signifikan minat baca anak. Penelitian tersebut juga

didukung oleh penelitian Rahmat (2017:27-33) media *games book* mampu meningkatkan ketertarikan membaca, respon siswa, kerjasama dan kinerja siswa. Menyikapi beberapa pendapat berkaitan dengan hasil penelitian tersebut belum ditemukan media baca yang konkret dengan bentuk tiga dimensi dengan kemampuan jangkauan besar atau dapat digunakan oleh banyak siswa, sehingga media baca tersebut mampu dijadikan fasilitas atau sarana baca siswa di sekolah. Oleh karena itu diperlukan inovasi media baca yang mampu menarik minat baca siswa, sehingga menimbulkan perasaan senang, merangsang perhatian siswa dan merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam aktifitas baca. Dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media Pizza Cerbung (cerita bersambung) untuk meningkatkan minat baca siswa dan mengukur efektivitas, efisiensi dan daya tarik media Pizza Cerbung (cerita bersambung) dalam meningkatkan minat baca siswa kelas 1 di SDN Gelam II Candi, Sidoarjo.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development (R&D)*. Model penelitian dan pengembangan yang menjadi acuan dalam mengembangkan media ini adalah model pengembangan *Hannafin and Peck*. Prosedur penelitian pengembangan yaitu: (1) Analisis Kebutuhan meliputi studi literatur, studi pendahuluan dan studi lapangan; (2) Perancangan meliputi analisis media sesuai kebutuhan siswa dan desain awal produk; (3) Pengembangan meliputi pengembangan produk dan uji validasi ahli (4) Implementasi meliputi uji coba lapangan terbatas dan uji operasional (5) Evaluasi; dan (6) Produk Akhir. Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitas, efisiensi dan daya tarik produk dengan dukungan studi kepustakaan untuk lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat kesimpulan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gelam II Candi Sidoarjo yang dilaksanakan di kelas I-d pada tahun ajaran 2018/2019 pada semester genap. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I Sekolah Dasar dengan jumlah 22 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk menjawab pertanyaan penelitian, maka data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh meliputi masukan dari hasil validasi dan hasil wawancaraguru dan siswa sebelum dan setelah penggunaan

media. sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan responden, hasil observasi minat baca mencakup empat kriteria yaitu, perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa saat penggunaan media, selain itu data penelitian yang dapat mendukung penelitian ini yaitu hasil dokumentasi berupa identitas siswa, evaluasi hasil belajar, perkembangan minat baca siswa, data rekapitulasi hasil uji validasi dan foto pelaksanaan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut ini akan dibahas tentang data hasil penelitian dan pengembangan. Tahap pertama berdasarkan hasil analisis kebutuhan menurut hasil studi literatur minat baca merupakan rasa suka dan dorongan yang tinggi terhadap aktivitas baca dan keinginan untuk memperoleh pesan dalam media cetak. Sekolah sebagai salah satu lingkungan yang paling dekat dengan siswa seharusnya dijadikan sebagai wadah untuk membentuk suatu kebiasaan membaca. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Gelam II Candi Sidoarjo, didapatkan data skor presentase sebesar 45,75%, hal tersebut diukur berdasarkan nilai rata-rata angket dan wawancara masing-masing siswa, yang kemudian diambil nilai rata-ratanya secara keseluruhan, sehingga dapat diketahui skor presentase akhir minat baca siswa, hanya 46,00% siswa yang menemukan kesenangan saat membaca buku, 49,00% siswa merasa tertarik dengan aktifitas baca, hanya 47,00% perhatian siswa tertuju pada aktifitas baca, disisi lain keterlibatan siswa terhadap bacaan terhitung hanya 41,00%, bahkan berdasarkan hasil angket siswa hanya 31,81% siswa yang pernah membaca 2-3 judul buku, sisanya hanya pernah membaca 1 judul buku. Berdasarkan hasil studi lapangan sekolah telah menyediakan fasilitas dan sarana baca berupa perpustakaan, sudut baca dan taman baca, namun aktivitas kunjungan siswa keperpustakaan sekolah masih kurang dan buku yang disediakan ditaman baca kurang. Minimumnya penggunaan media dalam kegiatan membaca menjadikan aktifitas baca terkesan membosankan dan monoton. Untuk itu diperlukan adanya inovasi pengembangan media yang mampu memberikan atmosfer baru kepada siswa sehingga membaca dapat dijadikan rutinitas yang menyenangkan, tidak membosankan dan monoton.

Tahap kedua yaitu perancangan, pada tahap ini peneliti melakukan analisis media sesuai dengan kebutuhan siswa, untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat baca siswa tentu akan lebih tepat apabila ditanamkan pada usia dini, yaitu usia kelas I sekolah dasar. Pada

usia tersebut guru perlu lebih memperhatikan bahan bacaan siswa, bahan bacaan yang bersifat menarik dan menyenangkan tidak memberatkan siswa, sehingga berawal dari kesan tersebut siswa mampu tertanam minat baca sejak dini. Terdapat tiga cakupan karakteristik yang dijadikan pedoman dalam perancangan media baca anak yaitu tantangan, fantasi dan keingintahuan. Namun disisi lain juga memperhatikan perkembangan anak, sesuai dengan kapasitas fisik anak dan perkembangan mental sosial anak, sesuai untuk kelompok anak-anak, dikonstruksikan dengan baik dan tahan lama serta aman untuk anak.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini peneliti mengembangkan produk media Pizza Cerbung berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Unsur tantangan, fantasi dan keingintahuan yang dikemas melalui media Pizza Cerbung akan memberikan daya tarik tersendiri terhadap anak, sehingga anak cenderung tidak mudah bosan dan merasa terbebani saat membaca. Bagian luar media didesain menarik dan nyata, adanya aksesoris tambahan dengan warna-warna yang mencolok tentu dapat menarik perhatian siswa kelas 1 sekolah dasar, misalnya bentuk tiruan potongan tomat, sosis, brokoli, bawang dan jamur. Apabila dilihat dari sisi samping akan terlihat lima belas buah potongan pizza cerbung, yang pada setiap sisi potongan tersebutlah siswa dapat berkeliling mengitari media untuk menentukan cerita mana yang akan dibaca. Bagian dalam media berfungsi sebagai tempat penyajian cerita yang ditampilkan melalui papan dari setiap potongan pizza. Cerita tersebut terdiri dari beberapa macam seperti cerita rakyat, dongeng, fabel dan kisah teladan nabi-nabi. Untuk merangsang rasa ingin tahu siswa, cerita sengaja disajikan menjadi beberapa sekmen atau bagian cerita dengan disertai gambar animasi dan dialog percakapan yang menarik, namun cerita tidak disajikan secara lengkap hingga akhir cerita, melainkan cerita akan terputus pada bagian tertentu. Pada sekmen yang terputus tersebut siswa diberikan pertanyaan yang mampu mendorong rasa ingin tahunya untuk membaca kelanjutan dari cerita melalui buku bacaan.

Produk media Pizza Cerbung telah dinyatakan lulus uji coba tanpa revisi pada uji validasi ahli pertama oleh ahli perancang media dan ahli praktisi, namun uji ahli materi memberikan beberapa revisi terkait materi produk, sehingga uji ahli materi bahasa dilakukan sebanyak dua kali uji. Data tersebut disajikan dalam tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli**

Penguji	Hasil Validasi		
	Kriteria	Nilai	Tingkat Capaian
1. Ahli Perancang Media	Efektivitas	84,37 %	Sangat Efektif
	Efisiensi	75 %	Lebih Efisien
	Daya Tarik	0,82	Sangat Menarik
	Gambar Diam	91,66 %	Sangat Layak
2. Ahli Materi Bahasa (Ke-1) (Ke-2)	Efektivitas	83,33 %	Sangat Efektif
	Efisiensi	83,33 %	Paling efisien (optimal)
	Daya Tarik	0,84	Sangat Menarik
	Bahan	67,86 %	Cukup Layak
	Efektivitas	88,88 %	Sangat Efektif
	Efisiensi	91,16%	Paling efisien (optimal)
	Daya Tarik	0,93	Sangat Menarik
	Bahan	100 %	Sangat Layak
3. Praktisi	Efektivitas	86,11 %	Sangat Efektif
	Efisiensi	100 %	Paling efisien (optimal)
	Daya Tarik	0,87	Sangat Menarik
	Bahan	85,71 %	Sangat Layak
	Gambar Diam	75,00 %	Layak
Hasil Angket	Masukan validator:		
	a)	Identifikasi tema cerita	
	b)	Penambahan keragaman macam cerita	
	c)	Reduksi bahasa dengan tujuan agar cerita lebih mudah dipahami anak	
	d)	Tulisan pada cerita harap lebih bisa terbaca atau jelas.	
Hasil Wawancara	a)	Siswa menunjukkan perasaan senang terlihat dari adanya siswa yang berebut membaca cerita, sehingga dapat dikatakan antusiasme dan motivasi siswa tinggi untuk membaca.	
	b)	Media merangsang rasa penasaran siswa terhadap media dan kelanjutan cerita dari penggalan cerita bersambung.	
	c)	Media mampu meningkatkan fokus dan perhatian siswa sehingga hanya ditemukan sedikit siswa yang masih sibuk sendiri.	
	d)	Media merangsang rasa penasaran dan keaktifan siswa sehingga banyak siswa justru mampu membaca lebih dari satu judul buku.	

Berdasarkan data tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai efektivitas produk media pizza cerbung telah mendapat skor presentase dari ahli perancang media sebesar 84,37% (sangat efektif), dari ahli materi bahasa yang pertama 83,33% (sangat efektif), pada validasi kedua meningkat menjadi 88,88% (sangat efektif) dan Ahli Praktisi memberi nilai efektivitas sebesar 86,11% (sangat efektif).Efektivitas merupakan ukuran yang menyatakan keberhasilan

suatu target, apabila presentase target yang dicapai semakin tinggi maka semakin tinggi pula nilai efektivitasnya.(Dewi, 2011:18).

Ketepatan cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu dengan tidak membuang waktu, tenaga dan biaya merupakan syarat suatu produk dikatakan efisien menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Berdasarkan data tabel 4.1 media pizza cerbung memiliki nilai efisiensi menurut ahli perancang media sebesar 75% (lebih efisien), menurut ahli materi bahasa uji validasi pertama memiliki nilai efisiensi sebesar 83,33% (paling efisien), sedangkan pada uji validasi kedua media mendapat skor efisiensi sebesar 91,16% (sangat layak). Disisi lain ahli praktisi memberikan nilai efisiensi sebesar 100% (paling efisien/optimal).

Daya tarik merupakan kemampuan suatu objek dalam memikat dan menarik seseorang atau suatu hal untuk menyukai suatu objek. (Wardani, dkk, 2018:15). Berdasarkan tabel 4.1 maka dapat diketahui bahwa media telah dinyatakan oleh Ahli Perancang Media memiliki nilai daya tarik sebesar 0,82 (sangat menarik). Pengujian daya tarik oleh Ahli Materi Bahasa yang pertama menghasilkan nilai daya tarik sebesar 0,84 (sangat menarik) dan pada uji validasi kedua mendapat skor 0,93 (sangat menarik). Sedangkan Ahli Praktisi memberikan nilai daya tarik produk sebesar 0,87 (sangat menarik).

Berdasarkan presentase hasil validasi maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pizza Cerbung memiliki nilai efektifitas sangat efektif dengan skor presentase sebesar 86,45%. Media Pizza Cerbung dinyatakan berhasil dan efektif dikarenakan presentase target yang dicapai dari sebelum dan sesudah uji coba mengalami peningkatan. Hal tersebut didukung oleh Dewi (2011:18) yang menyatakan bahwa ukuran keberhasilan suatu target ditunjukkan apabila presentase target yang dicapai semakin tinggi. Media Pizza Cerbung dinilai efektif dalam pencapaian tujuan dan dalam proses pencapaiannya media Pizza Cerbung memiliki nilai efisiensi 89,00%. Media Pizza Cerbung dinyatakan efisien, baik dalam pengadaan maupun penggunaan, dan sebaliknya. Dalam pengembangan media pendidikan khususnya kelas rendah tentu haruslah memperhatikan kriteria daya tarik, seperti halnya yang dikemukakan Wardani, DN, dkk (2018:15) bahwa daya tarik merupakan suatu obyek yang memiliki ciri khas dan kemudahan dalam penggunaannya sehingga mampu memikat dan menarik siswa untuk menyukai dan terlibat aktif dalam obyek tersebut. Berdasarkan uji validasi, Media Pizza Cerbung dinyatakan memiliki nilai daya tarik sebesar 0,87, semakin

kecil rasio daya tarik maka akan semakin menarik pula suatu obyek. (Maharani, dkk, 2017:103).

Tahap ke empat yaitu implementasi, adapun terdapat dua tahap implementasi yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji operasional. Uji coba lapangan terbatas dilakukan hanya pada 10 siswa dan uji operasional dilakukan kepada seluruh siswa kelas I-d dengan jumlah 22 siswa. Berikut data hasil observasi dan angket siswa pada uji coba lapangan terbatas disajikan pada tabel 2 dan 3.

**Tabel 2 Data Hasil Observasi Minat Baca Uji Coba Lapangan Terbatas**

Indikator ke	Siswa ke										Skor (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100,00
2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	90,00
3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	92,50
4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	92,50
	<b>rata-rata</b>										93,75

Catatan: Indikator 1= Perasaan Senang

Indikator 3= Perhatian Siswa

Indikator 2= Ketertarikan Siswa

Indikator 4= Keterlibatan Siswa

**Tabel 3 Data Hasil Angket Minat Baca Uji Coba Lapangan Terbatas**

Indikator ke	Siswa ke										Skor (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	90	85	95	85	100	100	95	95	95	95	93,50
2	88	75	94	81	100	94	88	88	100	100	90,63
3	100	83	83	92	100	92	75	75	100	100	90,00
4	94	94	75	88	100	88	63	75	100	100	90,00
	<b>rata-rata</b>										91,03

Catatan: Indikator 1= Perasaan Senang

Indikator 3= Perhatian Siswa

Indikator 2= Ketertarikan Siswa

Indikator 4= Keterlibatan Siswa

Berdasarkan tabel 2 dan 3 dapat diketahui bahwa pada uji coba lapangan terbatas terjadi peningkatan skor presentase dari ke empat indikator minat baca, perasaan senang meningkat sebesar 44,80%, ketertarikan siswa meningkat sebesar 37,20%, perhatian siswa meningkat sebesar 37,95% dan keterlibatan siswa meningkat sebesar 42,10%. Sehingga apabila diambil nilai rata-rata dari hasil keseluruhan pada uji coba lapangan terbatas dapat dinyatakan bahwa minat baca siswa meningkat dari angka 45,75% menjadi sebesar 92,39%, minat baca siswa meningkat sebesar 46,64% pada uji coba lapangan terbatas. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka membuktikan pernyataan Hamdani (2011: 126) terkait tiga karakteristik kritis yang perlu ada dalam media permainan anak yaitu tantangan, fantasi dan

keingintahuan. Ketiga karakteristik tersebut menjadi landasan dasar dalam perancangan media Pizza Cerbung. Selain itu Rahman dan Haryanto (2016: 129) menyatakan bahwa siswa kelas rendah cenderung senang bermain dengan menggunakan media yang baru dan menarik, sehingga memberikan unsur nyata dan lebih bermakna bagi siswa. Media Pizza Cerbung memberikan kesan nyata dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dan jenuh saat membaca. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Acep Saepul Rahmat (2017: 27-33), media *games book* dapat memberikan pengaruh terhadap minat siswa membaca, memberikan pengaruh yang signifikan dan peningkatan yang baik terhadap ketertarikan dalam membaca, respon siswa, kerjasama dan kinerja siswa.

Berikut data hasil observasi dan angket siswa pada uji operasional disajikan pada 4 dan 5.

**Tabel 4. Data Hasil Observasi Minat Baca Uji Operasional**

Tabel 5. Hasil Minat Uji	No	Nama Siswa	Hasil Observasi		No	Nama Siswa	Hasil Observasi		Data Angket Baca
			Sebelum	Sesudah			Sebelum	Sesudah	
			1	Arya			56	94	
2	Fahri	25	75	13	Putri	75	100		
3	Aisyah	50	94	14	Kasih	69	75		
4	Rizky	44	100	15	Kelvin	50	100		
5	Alif	44	75	16	Mikeila	63	88		
6	Almira	56	100	17	Rama	25	88		
7	Angel	44	75	18	Marvel	63	88		
8	Lisa	50	75	19	Arya	25	88		
9	Abdu	50	100	20	Nayla	50	88		
10	Faza	56	100	21	Safira	50	94		
11	Adam	25	100	22	Daffa	25	100		
<b>Rata-rata</b>		<b>Sebelum : 46,88%</b>		<b>Rata-rata</b>		<b>Sesudah : 90,63%</b>			

**Operasional**

No	Nama Siswa	Nilai Angket		No	Nama Siswa	Nilai Angket	
		Sebelum	Sesudah			Sebelum	Sesudah
1	Arya	50	90	12	Joevan	43	87
2	Fahri	28	62	13	Putri	71	100
3	Aisyah	52	88	14	Kasih	44	83
4	Rizky	38	82	15	Kelvin	66	99
5	Alif	37	84	16	Mikeila	46	71
6	Almira	42	91	17	Rama	33	71
7	Angel	48	71	18	Marvel	36	87
8	Lisa	41	81	19	Arya	42	87
9	Abdu	40	84	20	Nayla	47	86
10	Faza	48	91	21	Safira	50	90
11	Adam	33	93	22	Daffa	47	83
<b>Rata-rata</b>		<b>Sebelum</b>	<b>44,64%</b>	<b>Sesudah</b>		<b>84,55%</b>	

Berdasarkan hasil uji operasional, dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi lonjakan minat baca siswa dari setiap indikator, indikator perasaan senang mengalami kenaikan sebesar 45,00% meningkat dari angka 46,00% menjadi 91,00%, indikator ketertarikan siswa mengalami kenaikan sebesar 43,00% dari angka 49,00% menjadi 92,00%. Indikator perhatian siswa mengalami kenaikan sebesar 37,00% dari angka 49,00% meningkat menjadi 86,00% dan indikator terakhir, keterlibatan siswa meningkat sebesar 40,00% dari angka 41,00% menjadi 81,00%. Sebanyak 91,00% responden setuju bahwa dengan adanya media pizza cerbung mampu memberikan suasana yang menyenangkan saat membaca, sehingga mampu meningkatkan minat baca siswa meliputi perasaan senang siswa, media memberikan tantangan, sehingga siswa tidak mudah jenuh atau frustrasi pada saat membaca.

Berdasarkan hasil uji operasional aspek humor dan elemen yang menyenangkan yang menyerupai bentuk pizza besar telah terbukti mampu menggugah rasa ingin tahu siswa untuk lebih menaruh perhatian kepada media, perhatian siswa hanya tertuju pada media dan kegunaan media. Sehingga hal tersebut dapat meminimalisir siswa untuk melakukan aktivitas yang lain seperti mengobrol dengan teman, mengganggu teman dan sulit berkonsentrasi.

Media Pizza Cerbung memiliki unsur tantangan yang mendorong rasa keingin tahuan siswa untuk membaca satu buku hingga selesai, rasa keingin tahuan siswa akan mendorong siswa untuk membaca dan juga memahami isi cerita dari buku yang dibaca. Media Pizza Cerbung mampu memberikan atmosfir baru dalam kegiatan membaca, membaca menjadi suatu aktifitas yang menyenangkan, siswa tidak lagi merasa terbebani dan tertekan. Media pizza cerbung mampu menarik perhatian siswa dan merangsang motivasi belajar dalam membaca permulaan tanpa harus memisahkan anak dari dunianya, yaitu dunia bermain. Media Pizza Cerbung memperhatikan kriteria-kriteria media yang sesuai dengan perkembangan anak yaitu, menarik bagi anak, sesuai kapasitas fisik anak, sesuai dengan perkembangan mental dan sosial anak, sesuai untuk kelompok anak-anak dan dikonstruksikan dengan baik, tahan lama dan aman digunakan untuk anak.

Media Pizza Cerbung memberikan bahan bacaan anak dengan mempertimbangkan latar belakang jenis bacaan yang bervariasi dengan judul atau genre yang berbeda-beda sehingga mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan minat baca siswa. Disisi lain dari kebermaknaan isi bacaan juga akan berdampak positif bagi diri siswa, sehingga meningkatkan intelektual dan pola pemikiran siswa, dan mendorong pemahaman siswa kedalam hal-hal atau tindakan yang benar. Sehingga dari kedua pelaksanaan uji coba tersebut dapat diambil

kesimpulan bahwa minat baca siswa telah mengalami kenaikan dari minat baca sebelum media diuji cobakan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa minat baca siswa kelas I-d di SDN Gelam II Candi setelah diberikan media pizza cerbung mengalami peningkatan dari presentase 45,75% dengan kategori cukup melonjak menjadi 87,50% dengan kategori tinggi.

Hasil penelitian tersebut juga mendukung pernyataan Hamdani (2011: 72-73) bahwa orangtua maupun guru sebagai pihak yang paling bertanggung jawab atas perkembangan anak baik secara mental maupun sosial memiliki peran yang teramat penting sehingga apabila orang tua dan guru ingin menanamkan rasa cinta anak pada aktivitas baca maka keinginan tersebut perlu diimbangi dengan memberikan fasilitas dan sarana prasarana untuk anak membaca sehingga anak dapat terbiasa menjadikan membaca sebagai rutinitas. Media Pizza Cerbung dapat dijadikan sebagai sarana atau fasilitas baca siswa di sekolah dasar, baik digunakan secara klasikal maupun kelompok, digunakan sebagai sarana baca di kelas maupun di perpustakaan sekolah, taman baca maupun sudut baca. Sehingga dengan adanya fasilitas Media Pizza Cerbung siswa dapat termotivasi untuk lebih sering berkunjung ke sudut baca, taman baca atau perpustakaan. Tentu adanya fasilitas ini juga perlu menjadi perhatian guru, kepala sekolah atau petugas perpustakaan, sehingga dalam pelaksanaannya siswa dapat dibimbing dan diarahkan untuk menggunakan produk media, sehingga tujuan dari media Pizza Cerbung dapat tercapai.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan data-data yang terhimpun melalui data kualitatif dan kuantitatif maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pizza Cerbung mampu meningkatkan minat baca siswa kelas Id di SDN Gelam II Candi Sidoarjo yang awalnya hanya 45,75% (cukup) meningkat menjadi 87,50% (tinggi). Media Pizza Cerbung mampu memberikan perasaan senang siswa dalam membaca, memberikan pengaruh terhadap ketertarikan dalam membaca dan mengalihkan perhatian siswa untuk lebih fokus membaca, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktifitas membaca. Sedangkan berdasarkan hasil validasi ahli produk dinyatakan oleh ahli perancang media, ahli materi bahasa dan ahli praktisi memiliki nilai efektivitas sebesar 86,45% (sangat efektif), nilai efisiensi sebesar 89,00%(paling efisien/optimal), nilai daya tarik sebesar 0,87 (sangat menarik).

Peneliti menyampaikan saran sebagai berikut: (1) bagi kepala sekolah, diharapkan dapat memanfaatkan produk media pizza cerbung sebagai fasilitas sekolah dalam rangka meningkatkan minat baca siswa; (2) bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan produk media pizza cerbung sebagai literasi membaca siswa dikelas atau jika memungkinkan juga dapat dijadikan media pembelajaran tematik; (3) bagi siswa, diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menumbuhkan minat baca; (4) bagi peneliti atau pengembang selanjutnya dapat dijadikan sebagai kajian dalam mengembangkan media untuk meningkatkan minat baca siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Definisi Cerita Bersambung*. Retrieved November 28, 2018, from Kamus Besar Bahasa Indonesia website: <http://kbbi.web.id/cerita.html>.
- Dewi, S. K. (2011). *EFEKTIVITAS E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN TIK Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik Oleh : i*.
- Hamdani, M. A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Maharani, M. Supriadi, N. Widyastuti, R. (2017). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa. *Jurnal Matematika*, 1(1): 101-106, <http://e-journal.radenintan.ac.id>.
- Manfaat Membaca Buku bagi Anak. Retrieved November 19, 2018, from Tinta Pendidikan website: <http://www.tintapendidikanindonesia.com>.
- Minat Baca Indonesia Ada di Urutan ke-60 Dunia. Retrieved August 29, 2016, from Kompas website: <http://edukasi.kompas.com>
- Nurfadhillah & Bukhari. (2018). Peranan Pustakawan Sekolah dalam Meningkatkan Minat Memabaca Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 103–110.
- Rahman, B, & Haryanto, H. (2016). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>.

- Rahmat, A. S. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51–58.
- Suwarno, Wiji. (2011). *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wahyuni, S. (2014). Peningkatan Minat Membaca Anak Kelompok B Melalui Media Kartu Kata di TK Pertiwi 2 Manggis, Mojosongo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*, 151(4), 1–46. <https://doi.org/10.1016/j.cell.2009.01.043>
- Wardani, D. N., Toenlloe, A. J., & Wedi, A. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13–18.