

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL SMART BOOKLET*
MENGUNAKAN STRATEGI *STORY MAPS* UPAYA PENINGKATAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III SD NEGERI PULOSARI 1**

Maftukhatun Nashikhah¹, Nugraheti Sismulyasih SB²

¹Universitas Negeri Semarang

Email: maftukhatunnashikhah@students.unnes.ac.id

²Universitas Negeri Semarang

Email: nugraheti@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Kemampuan membaca pemahaman sangat penting bagi keberhasilan belajar siswa SD, sehingga sering menjadi tantangan yang dapat menimbulkan kesulitan belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps* untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) Sugiyono yang dimodifikasi menjadi 8 tahapan meliputi potensi dan masalah; pengumpulan data; desain produk; validasi desain; revisi desain; uji coba produk; revisi produk; dan uji coba pemakaian. Media *digital smart booklet* terdiri dari beberapa komponen yaitu, *cover*, daftar isi, petunjuk penggunaan, materi, glosarium, profil penulis, dan daftar pustaka. *Digital smart booklet* dapat diakses secara *online* melalui *barcode* atau tautan. Hasil penilaian ahli media sebesar 95% dan ahli materi 95% kriteria sangat layak. Hasil tanggapan guru kelas 92,85% dan tanggapan siswa sebesar 94% kriteria sangat layak. Uji efektivitas media menggunakan uji T diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil perhitungan N-Gain didapatkan nilai sebesar 0,6219 kriteria sedang. Maka media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps* dinyatakan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan membaca pemahaman.

Kata kunci: *digital smart booklet, story maps, membaca pemahaman.*

Abstract

Reading comprehension skills are very important for the learning success of elementary school students, so it is often a challenge that can cause learning difficulties. The purpose of this research is to develop, testing the feasibility and testing the effectiveness of *smart booklet digital* media using the *story maps* strategy to improve reading comprehension of grade III students. This research uses Sugiyono's *Research and Development* (R&D) method which is modified into 8 stages including potential and problems; data collection; product design; design validation; design revision; product trial; product revision; and usage trial. *Smart booklet digital* media consists of several components, namely, *cover*, table of contents, instructions for use, materials, glossary, author profile, and bibliography. *Digital smart booklets* can be accessed *online* through *barcodes* or links. The results of the assessment of media experts of 95% and material experts of 95% of the criteria are very feasible. The results of the class teacher's response of 92.85% and the student's response of 94% of the criteria were very feasible. The media effectiveness test using the T test obtained a significance value of 0.000. The results of the N-Gain calculation obtained a value of 0.6219 medium criteria. Therefore, *smart booklet digital* media using the *story maps* strategy is stated to be very feasible and effective to improve reading comprehension.

Keywords: *digital smart booklet, story maps, reading comprehension.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah pilar fundamental dalam membangun kemajuan peradaban dan mengembangkan potensi sumber daya strategis suatu negara. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 pasal 31 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan upaya meningkatkan pembelajaran. Permendikbudristek 47 Tahun 2023 juga menjelaskan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Salah satu pondasi awal bagi siswa di pendidikan yang berpengaruh yaitu jenjang pendidikan dasar.

Sekolah Dasar merupakan pondasi awal siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk pendidikan selanjutnya, salah satunya yaitu keterampilan berbahasa. Menurut Menurut Tarigan (2013:1), keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Wulandari et al (2021) salah satu keterampilan yang

memberikan pengetahuan baru bagi siswa yaitu membaca.

Menurut Kurniaman & SB (2019), penguasaan keterampilan membaca menjadi pondasi penting bagi seseorang untuk mendalami berbagai cabang ilmu pengetahuan. Kemampuan membaca diartikan sebagai kecepatan dalam membaca dan pemahaman menyeluruh terhadap isi bacaan (Kurnia et al., 2021). Tingkat kompleksitas pemahaman yang dituntut dari siswa ditentukan oleh tingkatan kelas masing-masing. Semakin tinggi kelas yang ditempuh, maka tuntutan pemahaman bacaan semakin kompleks. Membaca pemahaman merupakan tantangan besar yang berpotensi terjadinya permasalahan pada siswa. Berdasarkan survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang di rilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah.

Berdasarkan hasil observasi, salah satu permasalahan membaca pemahaman terjadi pada siswa kelas III SD Negeri Pulosari 1 Demak pada mata pelajaran memahami pesan dan informasi teks narasi. Hal ini dilihat bahwa

beberapa siswa yang belum lancar membaca. Data hasil nilai ulangan harian kelas III SD negeri Pulosari 1 masih sangat rendah, dari 31 siswa hanya 14 (45%) siswa yang memenuhi KKTP dan 17 (55%) siswa belum memenuhi KKTP.

Menurut wawancara guru kelas, siswa kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan dalam teks bacaan. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 26 dari 31 siswa tidak paham dengan isi bacaan yang disampaikan. Artinya 83% siswa belum menguasai membaca pemahaman. Berdasarkan hasil wawancara faktor penyebab dari kurangnya siswa pada kemampuan pemahaman membaca yaitu minat dan motivasi siswa kurang terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya kegiatan membaca yang melibatkan teks panjang. Penggunaan media dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga jarang diaplikasikan. Penggunaan bahan ajar dan metode pembelajaran yang tidak bervariasi membuat siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan angket yang dibagikan siswa, menunjukkan bahwa siswa merasa senang jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang

menyenangkan seperti media bergambar, video, dan permainan.

Menurut Yatri & Sismulyasih (2024) media pembelajaran merupakan komponen penting yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran adalah sarana yang memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada siswa sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran berperan penting dalam memudahkan pemahaman konsep abstrak, mendorong semangat belajar, dan memaksimalkan penyerapan materi oleh siswa (Putri et al., 2020). Salah satu inovasi media pembelajaran yang digunakan yaitu *booklet digital*.

Menurut Pratiwi et al (2020) *Booklet* merupakan media cetak berupa buku kecil yang digunakan untuk menyampaikan materi secara ringkas dan menarik sehingga meningkatkan minat dalam pembelajaran. Pendapat Prananta & Safitri (2023) menyatakan bahwa *booklet digital* merupakan versi elektronik dari *booklet* yang berisi halaman-halaman dengan elemen-elemen visual seperti teks, foto, gambar, dan garis. *Booklet digital* ini disajikan dengan memiliki karakteristik jelas, mudah dimengerti, tegas, dan menarik sehingga dapat

membantu siswa memahami bacaan atau materi yang disampaikan. Penggunaan media *booklet digital* sudah pernah dilakukan oleh Lulu Sopanda et al (2023) yang menunjukkan hasil penelitian bahwa adanya meningkatkan minat siswa dan mengasah berpikir kritis siswa setelah menggunakan media *booklet digital*. Hasil nilai rata-rata dari validasi ahli mendapatkan skor 92.86% dan hasil presentase indeks keefektifan sebesar 64.71% dengan kategori efektif.

Selain media *digital booklet*, strategi *story maps* juga membantu siswa dalam membaca pemahaman. *Story maps* merupakan teknik skema yang memvisualisasikan unsur-unsur struktur cerita dan hubungan antarunsurnya dengan gambar (Beyhatin & Özdemir, 2023). Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Syafii (2021) menyatakan bahwa menggunakan strategi *story maps* di kelas membaca mampu meningkatkan pencapaian siswa dalam pemahaman membaca.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian yang mendukung, peneliti akan melakukan pengembangan media dengan judul "Pengembangan Media *Digital Smart Booklet* Menggunakan Strategi *Story Maps* Upaya Peningkatan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SD Negeri Pulosari 1". Adapun tujuan dari

penelitian ini yaitu (1) mengembangkan desain media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps* upaya peningkatan membaca pemahaman, (2) menguji kelayakan media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps* upaya peningkatan membaca pemahaman, (3) menguji keefektifan media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps* upaya peningkatan membaca pemahaman.

Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi guru, yaitu mendorong modifikasi dan inovasi media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Bagi siswa, diharapkan lebih mudah memahami informasi melalui media *digital smart booklet* dengan strategi *story maps*, yang memberikan pengalaman belajar menarik. Bagi sekolah, yaitu mendukung pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan. Sementara bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman berharga untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media inovatif bagi peneliti selanjutnya.

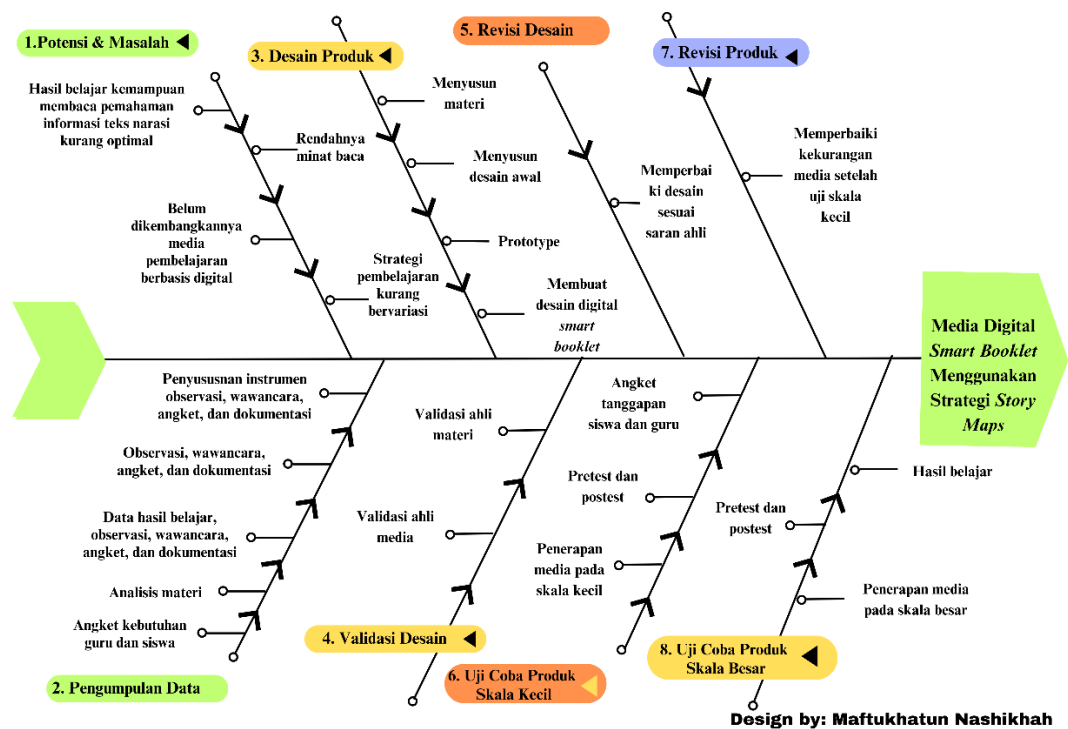
Metode Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono

(2016:407) penelitian *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta mengujicobakan keefektifan dari produk yang dihasilkan tersebut.

Penelitian ini dimodifikasi dari model pengembangan Sugiyono (2016:298) dengan sepuluh tahap meliputi, (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba

produk (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk masal. Namun pada penelitian pengembangan media *digital smart booklet* menggunakan *story maps* ini menerapkan 8 dari 10 tahapan atau sampai pada revisi produk. Berikut ini adalah prosedur penelitian pengembangan media *digital smart booklet*.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Teknik penelitian menggunakan teknik tes dan non-tes. Tes yang dilakukan berupa *pretest* dan *posttest* melalui pengerjaan 25 soal pilihan ganda. Teknik non-tes melalui observasi, wawancara, studi dokumen, dan angket. Analisis data kelayakan media *digital smart booklet* menggunakan strategi

story maps dinilai oleh validator ahli menggunakan angket kelayakan. Hasil angket ahli diketahui melalui perhitungan berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2016:102)

Keterangan:

P = persentase kelayakan
 R = skor mentah yang diperoleh
 Hasil persentase penilaian kelayakan yang diperoleh dari validator ahli
 SM = jumlah skor maksimum
 kemudian diinterpretasikan dalam kriteria tertentu.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria
86 % - 100%	Sangat Layak
71% - 85%	Layak
56% - 70%	Cukup Layak
41% - 55%	Tidak Layak
25% - 40 %	Sangat Tidak Layak

(Purwanto, 2016:102)

Tahap selanjutnya setelah melalui validator ahli yaitu uji skala kecil yang dilakukan oleh 6 siswa kelas III SD Negeri Pulosari 1. Pengujian dilakukan untuk mendapatkan respons siswa dan guru terhadap penggunaan media *digital smart booklet* yang menerapkan strategi *story maps*. Subjek uji skala besar yaitu siswa kelas III SD Negeri Pulosari 1 berjumlah 25 siswa.

Hasil *pretetst posttest* uji skala kecil dan besar akan diuji normalitasnya. Tahap selanjutnya, menentukan ada

tidaknya perbedaan signifikan antara dua sampel yang saling berhubungan akan dilakukan uji *paired t-test*. Selain itu, akan melakukan olah data untuk mengukur keefektifan media melalui uji *N-Gain*.

$$N-Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Nilai *N-gain* digunakan untuk menentukan kategori persentase peningkatan efektivitas pembelajaran.

Tabel 2. Interpretasi Indeks *N-Gain*

Interval <i>Gain</i>	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,3$	Rendah

(Lestari, & Yudhanegara, 2017:235)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan produk *digital smart booklet* menggunakan *strategi story maps* untuk meningkatkan membaca pemahaman. Tahap pertama peneliti melakukan identifikasi masalah melalui observasi pembelajaran di kelas. Hasil observasi diperoleh kegiatan pembelajaran terlihat monoton, siswa cenderung pasif karena metode yang digunakan adalah ceramah. Diperkuat dengan hasil wawancara guru bahwa sumber belajar didapatkan dari buku ajar dan sangat jarang menerapkan inovasi media pembelajaran. Hal tersebut tentunya mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil angket yang menunjukkan 24 dari 31 siswa merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman. Data menunjukkan bahwa 83% siswa merasa kesulitan memahami isi bacaan. Pengumpulan data tersebut

digunakan untuk memperoleh informasi kebutuhan guru dan siswa terkait perancangan media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps*.

Tahap selanjutnya yaitu desain media. Ukuran media *digital smart booklet* yaitu 21,0 cm x 14,8 cm. Desain dan warna tampilan cerah dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa SD. Media *digital smart booklet* berisi beberapa point utama yaitu cover, daftar isi, petunjuk penggunaan, materi, glosarium, profil penulis, dan daftar pustaka. Pada menu materi terdapat beberapa penjelasan. Pertama, materi singkat mengenai teks narasi meliputi pengertian, struktur, unsur-unsur, dan contoh teks narasi. Setiap penjelasan materi, terdapat icon gambar yang apabila diklik akan memunculkan penjelasan lengkap berupa teks bergambar.



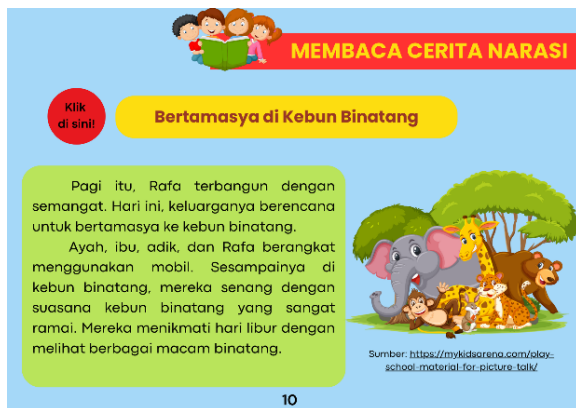
Gambar 2a. Tampilan Awal Media Digital Smart Booklet



Gambar 2b. Tampilan Materi Media Digital Smart Booklet

Kedua, terdapat bacaan teks narasi yang dilengkapi gambar ilustrasi untuk mendukung siswa memahami isi cerita. Ketiga, media *digital smart booklet* ini

dilengkapi kuis permainan berupa *wordwall* disetiap contoh bacaan untuk menguji pemahaman siswa.



Gambar 3a. Contoh 1 Bacaan dan Kuis Media *Digital Smart Booklet*



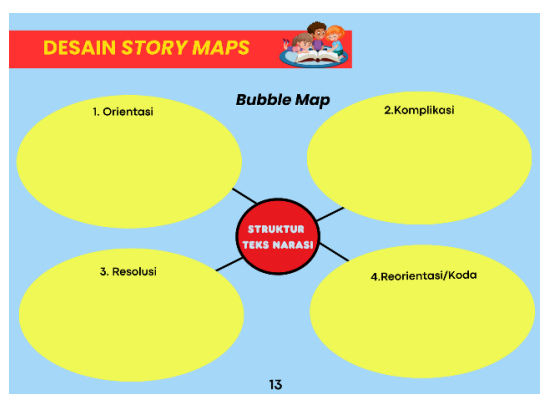
Gambar 3b. Contoh 2 Bacaan dan Kuis Media *Digital Smart Booklet*

Keempat, media *digital smart booklet* berisi video cerita narasi yang dapat *display* secara langsung untuk kegiatan memirsanya. Kelima, dilengkapi contoh desain *story maps* yang memudahkan siswa menginterpretasikan pesan dan informasi dari cerita narasi. Siswa akan bercerita menggunakan format peta, di mana alur cerita disajikan dalam bentuk kombinasi teks dan gambar

(Fadilah & Masitoh, 2018). Sehingga memudahkan siswa memahami sebuah cerita yang dibaca dengan mengaplikasikan kedalam sebuah bagan. Media *digital smart booklet* ini dapat diakses melalui *link* atau *barcode* yang terhubung langsung dengan media. Sehingga media *digital smart booklet* dapat diakses secara mandiri dan dapat digunakan secara berulang.



Gambar 4a. Tampilan Video Narasi



Gambar 4b. Desain *Story Maps*

Tahap selanjutnya setelah desain media yaitu penilaian kelayakan media oleh validator ahli. Tujuan utama dari validasi ini adalah untuk mengevaluasi kualitas media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Proses validasi dilakukan untuk menegaskan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi sesuai kebutuhan guru dan siswa. Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan

	Ahli Media	Ahli Materi
Skor yang diperoleh	57	57
Skor Maksimal	60	60
Presentase	95%	95%
Kriteria	Sangat layak	

Hasil penilaian ahli media diperoleh presentase 95% dan ahli materi 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *digital smart booklet* sangat layak diujicobakan di lapangan.

Tahap selanjutnya media akan diuji coba skala kecil. Jumlah siswa sebanyak 6 dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016:124). Diambil dari 2 peringkat teratas, 2 peringkat tengah, dan 2 peringkat terakhir, dengan tujuan agar pelaksanaan uji coba skala kecil dapat berjalan secara merata dan seimbang.

Implementasi uji skala kecil dilaksanakan melalui tiga langkah. Pada tahap awal, siswa mengerjakan *pretest* mengukur pemahaman mereka sebelum penggunaan media. Tahap selanjutnya

pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps*. Tahap akhir terdiri dari pemberian *posttest* untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan pengisian angket tanggapan setelah mengikuti pembelajaran dengan mengaplikasikan media. Pada tahap ini guru juga melakukan pengisian angket tanggapan terhadap pembelajaran menggunakan media *digital smart booklet* dengan berbantuan strategi *story maps*.

Untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan analisis data menggunakan uji *paired t-test* setelah menyelesaikan uji coba skala kecil.

Tabel 4. Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata (*Paired t-Test*) Skala Kecil.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pa ir 1	Pretest	-			-	-	-		
	Posttest	23.333	2.733	1.116	26.201	20.466	20.917	5	.000

Berlandaskan dari ketentuan pengambilan keputusan *paired t-test* bahwa apabila Sig. (2-tailed) < 0,05 maka dikatakan ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Pada hasil uji skala kecil diperoleh Sig. (2-tailed) menunjukkan angka 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *pretest* (sebelum penggunaan media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps*) dengan *posttest* (sesudah penggunaan media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps*) pada materi

membaca pemahaman pada uji skala kecil.

Peneliti juga melakukan analisis data dari seberapa signifikan peningkatan membaca pemahaman setelah menggunakan media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps* dengan cara menggunakan uji *N-Gain*. Rumus yang digunakan yaitu membandingkan skor antara selisih skor *pretest posttest* dengan selisih maksimal skor *pretest*. Berikut merupakan hasil uji *N-Gain* skala kecil.

Tabel 5. Uji *N-Gain* Skala Kecil

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	N-Gain	N-Gain %	Kriteria
57	80.33	0,6177	61,77%	Sedang

Bedasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dengan pengolahan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) skala kecil diperoleh hasil peningkatan sebesar 61,7% kriteria sedang. Diperkuat dengan hasil angket tanggapan guru terhadap

media yaitu 92,85% dan tanggapan siswa yaitu 94% dengan kriteria sangat layak serta tidak ada kritik maupun saran terhadap media. Sehingga media *digital smart booklet* menggunakan strategi

story maps dapat diuji coba pada skala besar.

Siswa yang digunakan dalam uji skala besar yaitu 25 siswa dari kelas III

SD Negeri Pulosari 1. Tahapan yang dilakukan sama dengan uji skala kecil.

Berikut hasil uji *paired t-test* skala besar.

Tabel 6. Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata (*Paired t-Test*) Skala Besar.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pa	Pretest	-	4.737	.947	-	-	-	24	.000
ir	-	26.24			28.19	24.28	27.		
1	Posttest	0			5	5	696		
	t								

Hasil uji *paired t-test* diperoleh bahwa Sig. (2-tailed) menunjukkan angka 0,000. Berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan *paired t-test*, apabila Sig. (2-tailed) < 0,05 maka dikatakan ada perbedaan antara hasil

pretest dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil *pretest* dengan *posttest* saat uji skala besar. Peneliti juga melakukan uji *N-Gain* pada skala besar, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Uji *N-Gain* Skala Besar

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	<i>N-Gain</i>	<i>N-Gain %</i>	Kriteria
56.64	82.88	0,6219	62,19	Sedang

Bedasarkan tabel, pengolahan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) diperoleh hasil bahwa siswa SDN III SD Negeri Pulosari 1 dengan menggunakan media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps* berjumlah 25 siswa meningkat sebesar 62,19% dengan

kriteria sedang. Sehingga media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps* berhasil membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pesan dan informasi pada teks narasi.

Kesimpulan

Media *digital smart booklet* terdiri dari beberapa komponen yaitu, cover, daftar isi, petunjuk penggunaan, materi, glosarium, profil penulis, dan daftar pustaka. Media *digital smart booklet* dapat diakses secara *online* melalui *barcode* atau tautan. Media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps* merupakan media yang dinyatakan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal tersebut merujuk terhadap hasil penilaian ahli media yaitu 95% dan ahli materi 95% dengan kategori sangat layak. Diperkuat dengan hasil tanggapan guru terhadap media yaitu 92,85% dan tanggapan siswa yaitu 94%

dengan kriteria sangat layak. Keefektifan media juga terbukti dengan adanya peningkatan uji rata-rata (*N-Gain*) sebesar 62,19% sehingga media *digital smart booklet* menggunakan strategi *story maps* efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi fondasi dan referensi yang bermanfaat untuk pengembangan peneliti berikutnya yang tertarik mengkaji media pembelajaran *booklet digital* menggunakan strategi *story maps*. Selain itu juga membuka peluang pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Beyhatin, F., & Özdemir, O. (2023). *Effects of Story Map Method on Listening and Reading Comprehension of 1 st Grade Elementary School Students*. 2003, 136–144.
- Fadilah, O. N., & Masitoh, S. (2018). Strategi Story Mapping Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Narasi Anak Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–14. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/view/25378>
- Kurniaman, O., & Sismulyasih Sb, N. (2019). The Influence of The Big Book Media Has The Character of Conservation in Early Reading. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 2(1), 141–147. <https://doi.org/10.34050/els-jish.v2i1.5825>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lulu Sopanda, Utin Desy Susiaty, & Hartono Hartono. (2023). Desain Media E-Booklet Terintegrasi Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Materi Relasi Dan Fungsi. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 188–201. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v2i1.778>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- OECD (Organisation for Economic Cooperation and Development). 2018. PISA 2018 Result. Paris: OECD Publishing.

- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 47 Tahun 2023 tentang Standar Pengelolaan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.* (n.d.). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 31 tentang Standar Nasional Pendidikan. (2021). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Prananta, R., & Safitri, N. Q. L. (2023). Tahapan Pembuatan E-Booklet Sebagai Media Informasi Objek Wisata Kedung Kandang di Desa Wisata Nglanggeran. *E-Sospol*, 9(4), 393. <https://doi.org/10.19184/e-sospol.v9i4.36929>
- Pratiwi, Y. D., Bintartik, L., & Putra, A. P. (2020). *Development of POE Learning Model-Based Booklet for Elementary School*. 508(Icite), 277–284. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.249>
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Ririn Sri Kurnia, Desyandri, D., & Nellitawati, N. (2021). Pengembangan Desain Bahan Ajar Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Strategi The Big Question di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(2), 553–561. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i2.1337>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafii, M. L. (2021). The implementation of the story mapping strategy to enhance students' reading comprehension. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 8(1), 1–21. <https://doi.org/10.22219/celtic.v8i1.16161.Celtic>
- Tarigan, H. G. (2013). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wulandari, N. M. R., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Multiliterasi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2287–2298. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.833>
- Yatri, N. D., & Sismulyasih, N. (2024). Developing Augmented Reality-Based Learning Media in Improving Young Learners' Short Story Listening Skills. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(3), 1379. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i3.11546>