

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan

Hasil dari proses pengembangan ini berupa sebuah produk modul *storytelling*, yang pada dasarnya menggunakan model prosedural atau model yang bersifat deskriptif yaitu model ADDIE yang memiliki tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Kemudian dalam menguji keefektifan produk berupa modul *StoryTelling*, menggunakan angket kepraktisan pengguna. Pengguna pada penelitian ini yaitu pustakawan di Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru. Selanjutnya, yaitu menguji keefektifan modul terhadap minat baca anak-anak. Dalam hal ini dilakukan uji penilaian *pre-test* dan *post test* yang akan dihitung menggunakan SPSS tahun 2012 versi 21 agar mengetahui perbedaan minat baca sebelum dan sesudah perlakuan.

Proses pengembangan ini akan menjawab rumusan masalah pertama. Berikut merupakan proses pengembangan produk:

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis Phase*)

Secara kualitatif, proses pengembangan ini berawal dari temuan lapangan yang menunjukkan adanya "kesenjangan kompetensi" di ruang baca anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan staf, meskipun pernah ada lonjakan minat baca saat berkolaborasi dengan komunitas luar, namun hal tersebut tidak berkelanjutan karena pustakawan internal merasa kurang memiliki

"pegangan" atau panduan konkret untuk melakukan *StoryTelling* secara mandiri. Analisis karakteristik menunjukkan bahwa anak-anak di Banjarbaru sangat responsif terhadap stimulus visual (warna cerah dan ilustrasi besar). Oleh karena itu, diputuskan bahwa solusi yang dibutuhkan bukan sekadar buku cerita, melainkan sebuah modul panduan *StoryTelling* yang mampu menuntun pustakawan dari tahap persiapan hingga teknik menghidupkan suasana.

Penting untuk ditegaskan bahwa pengembangan modul *StoryTelling* ini merupakan sebuah inovasi produk yang sebelumnya belum pernah ada (baru) secara formal di Dinas Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, perpustakaan selama ini hanya mengandalkan program insidental dari komunitas luar tanpa memiliki panduan operasional standar (SOP) internal. Modul ini bukan merupakan modifikasi dari dokumen lama, melainkan hasil konstruksi baru yang mensintesis teori literasi anak dengan kebutuhan praktis pustakawan di lapangan. Kehadiran modul ini mengisi kekosongan instrumen layanan mandiri, sehingga pustakawan tidak lagi bergantung pada pihak eksternal untuk menyelenggarakan kegiatan literasi. Lebih rinci lagi, peneliti akan menjelaskan analisis yang terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Identifikasi masalah pada penelitian ini dengan melakukan observasi dan wawancara awal kepada staff ruang anak di Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru. Berdasarkan hasil wawancara, banyak

anak-anak yang hanya bermain ke ruang anak namun jarang meminjam buku, kemudian Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru menjalin kerjasama dengan komunitas kampung dongeng yang diketuai oleh bunda Enik Mintarsih. Kolaborasi tersebut membuahkan hasil bahwa terdapat adanya peningkatan peminjaman buku yang menandakan adanya peningkatan minat baca pada anak-anak. Pada kolaborasi tersebut tidak konsisten sehingga tidak menunjukkan hasil yang sama ditahun berikutnya. Pustakawan yang bekerja di Dinas Arsip Dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru yang menggantikan. Pengalaman dalam bercerita (*StoryTelling*) tidak sebanyak *storyteller* sebelumnya yang memang ketua komunitas kampung dongeng. Maka dari itu, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan modul *StoryTelling* guna membantu pustakawan yang bertugas menjadi *storyteller* untuk meningkatkan minat baca anak-anak yang berkunjung di Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru

#### B. Analisis Karakteristik Target Pengguna

Modul *StoryTelling* ini harus memperhatikan karakteristik target penggunaanya, dalam hal ini yaitu anak-anak. Karakteristik anak-anak yang berkunjung yang perlu diperhatikan di antaranya minat anak-anak terhadap suatu cerita. Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap orangtua pengunjung ruang anak di Dinas Arsip Dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru, anak pra sekolah (PAUD/TK A&B) cenderung menyukai buku yang penuh dengan ilustrasi yang besar dan berwarna cerah. Anak sekolah dasar, lebih menyukai buku yang sesuai dengan minat mereka, seperti untuk

anak SD Perempuan, menyukai buku cerita tentang puteri kerajaan, sedangkan anak SD laki-laki menyukai buku hewan, ensiklopedia hewan dan cerita petualangan. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil wawancara diatas yaitu:

1) Perbedaan umur

Perbedaan umur menjadi salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan karena modul ini didesain untuk anak-anak tanpa memandang umur.

2) Perbedaan jenis kelamin

Anak-anak memiliki minat yang berbeda, berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan, anak perempuan cenderung menyukai cerita yang lebih feminim daripada anak laki-laki. Hal ini menjadi bahan pertimbangan agar modul nantinya tidak condong hanya ke satu gender saja, namun bersifat umum dan dapat di terapkan pada anak-anak.

**2. Tahap Perancangan (*Design Phase*)**

Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka utama modul berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahapan perancangan ini bertujuan untuk menciptakan *blueprint* (cetak biru) sebelum modul dikembangkan lebih lanjut. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Pengkajian Materi

Materi dalam modul ini disusun berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan Bunda Enik Mintarsih, Ketua Komunitas

Kampung Dongeng. Melalui diskusi tersebut, diperoleh berbagai tips dan trik praktis dalam melakukan *Storytelling*. Agar materi tersebut mudah dipahami oleh pengguna, peneliti menyusun kerangka isi modul secara sistematis sebagai berikut:

Tabel 4.1 Struktur Modul *Storytelling*

BAB	JUDUL BAB	POKOK BAHASAN
BAB 1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentingnya modul bagi <i>storyteller</i>.</li> <li>• Pentingnya <i>storytelling</i> bagi anak.</li> <li>• Pencapaian pengguna setelah mempelajari modul.</li> </ul>
BAB 2	Persiapan <i>Storyteller</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara memilih buku cerita yang tepat</li> <li>• Cara menguasai cerita</li> <li>• ATM</li> </ul>

BAB 3	Menghidupkan Cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suara, intonasi dan tempo.</li> <li>• Bahasa tubuh</li> <li>• Alat peraga</li> </ul>
BAB 4	Kegiatan <i>storytelling</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur sesi <i>storytelling</i></li> <li>• Manajemen audiens</li> <li>• strategi menghadapi anak yang malu atau takut</li> <li>• tips khusus bercerita di perpustakaan</li> </ul>
BAB 5	Dari pendengar menjadi pembaca	<ul style="list-style-type: none"> <li>• menyampaikan pesan moral tanpa menggurui</li> <li>• <i>booktalk</i></li> </ul>
BAB 6	Cerita yang membangkitkan semangat membaca	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rekomendasi buku cerita</li> <li>• cerpen</li> </ul>

Berdasarkan hasil diskusi bersama narasumber ahli, diputuskan bahwa modul ini akan disajikan dalam bentuk Modul Cetak. Pertimbangan pemilihan format cetak ini didasarkan pada aspek kenyamanan penggunaan (*user experience*) dan kemudahan teknis di lapangan. Menurut Bunda Enik Mintarsih, modul cetak memberikan sensasi membaca yang lebih fokus dan praktis dibandingkan buku elektronik saat digunakan dalam kegiatan komunitas.

Penyajian visual modul dirancang dengan memperhatikan tipografi yang mudah dibaca, pemilihan warna yang menarik namun tetap profesional, serta penempatan ilustrasi yang mendukung materi *storytelling* dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

b. Tampilan desain modul yang akan dibuat terbagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1) Bagian Pembuka

Bagian pembuka yaitu cover, halaman judul, kata pengantar dari penulis, narasumber, dan daftar isi.

2) Bagian isi (Materi)

Bagian isi terdiri dari beberapa bab. Bab pertama yaitu pendahuluan, Bab dua berjudul persiapam *storyteller*, bab ketiga berjudul menghidupkan cerita, bab keempat berjudul kegiatan *StoryTelling*, bab kelima berjudul dari pendengar menjadi pembaca dan bab enam berjudul cerita yang membangkitkan semangat membaca.

3) Bagian penutup

Bagian penutup berisi daftar pustaka

c. Perangkat pembuatan media

Secara teknis, pembuatan modul *StoryTelling* panduan bercerita untuk *storyteller* dan pustakawan ini dirancang menggunakan microsoft word 2016. Ukuran modul menggunakan format A4 dan font yang dominan dipakai adalah comic sans dengan ukuran 12 dan sebagian ada menggunakan jenis font yang berbeda.

### 3. Tahap pengembangan (*Development phase*)

Pada tahap ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu tahap pengembangan modul dan tahap validasi modul. Adapun tahap revisi modul masuk kedalam tahap implementasi. Penjelasan tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

a. Pengembangan Modul

Pada tahap ini penulisan dan penyusunan materi modul *StoryTelling* dilakukan sesuai dengan struktur yang terancang. Proses perancangan dilakukan secara mendalam melalui diskusi dengan Bunda Enik Mintarsih. Draf awal (*Prototipe I*) mengalami transformasi dari sebuah narasi kaku menjadi materi yang lebih interaktif. Temuan penting dalam tahap pengembangan ini adalah perlunya fleksibilitas format. Peneliti memutuskan menggunakan format cetak A4 dengan font *Comic Sans* untuk menciptakan kesan ramah anak (tidak formal/kaku). Penulisan modul *StoryTelling* ini juga memasukkan saran-saran dari narasumber. Saran-saran dari narasumber yaitu modul ini tidak hanya memuat tentang bagaimana



cara bercerita, namun juga memuat cerita pendek yang sarat akan nilai-nilai islami. Setelah menyelesaikan penulisan modul, maka menghasilkan versi pertama dari produk modul *StoryTelling(prototipe I)*.

#### **b. Validasi Produk**

Validasi terhadap modul Storytelling dilakukan dengan melibatkan dua validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Proses validasi tersebut menghasilkan berbagai saran, komentar, serta masukan yang dimanfaatkan sebagai dasar dalam melakukan revisi modul agar kualitasnya semakin optimal. Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari tiga aspek utama, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian kontekstual. Penilaian ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi fisik yang dikemas dalam bentuk *StoryTelling* menarik dan relevan bagi semua umur. Validasi terhadap kelayakan aspek media dilakukan oleh ahli media, Penilaian ini difokuskan pada aspek kegrafikan, desain tampilan, serta kemudahan penggunaan modul yang dikembangkan. Berikut ini hasil rekapitulasi nilai dari validator.

Tabel 4.2 Tabel Rekapitulasi Nilai Validasi Ahli

<b>Ahli</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
Ahli Materi	28	80%	Valid (Revisi Kecil)
Ahli Media	28	80%	Valid (Revisi Kecil)

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Ahli Materi: Berdasarkan perhitungan, diperoleh skor total 28 dengan persentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi/media dalam modul berada pada kategori "Valid (Revisi Kecil)".
- 2) Ahli Media: Berdasarkan perhitungan, diperoleh skor total 28 dengan persentase kevalidan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi/media dalam modul berada pada kategori "Valid (Revisi Kecil)".

Rata-rata persentase gabungan dari kedua ahli adalah 80%. Dengan demikian, produk ini dinyatakan **VALID** dan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa revisi sesuai saran validator, yaitu:

Saran Perbaikan Ahli Materi:

- Kategori cerita sebaiknya spesifik untuk TK/PAUD dan SD
- Cantumkan jenis Fabel untuk TK/PAUD pada cover
- Berikan link contoh video/audio yang bisa diakses
- Tambahkan gambar ilustrasi untuk memperjelas
- Jelaskan istilah asing seperti 'referensi lokal'

Saran Perbaikan Ahli Media:

- Halaman judul dilengkapi nama penulis
- Buat katalog di halaman depan
- Buat contoh cerita mandiri yang relevan untuk storytelling




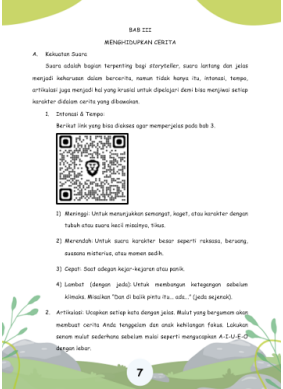
Validator memberikan saran dan masukan konstruktif untuk menyempurnakan tampilan modul agar lebih efektif saat digunakan. Peneliti telah menindaklanjuti saran tersebut dengan melakukan perbaikan pada bagian-bagian yang ditunjuk. Setelah proses revisi selesai dilakukan sesuai arahan validator, media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dan siap dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan.



#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation phase*)

Pada tahap implementasi, hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli menghasilkan sejumlah rekomendasi terhadap modul *storytelling* yang dikembangkan oleh peneliti, antara lain kata pengantar dari bunda Enik Mintarsih selaku informan dan *storyteller*, penambahan petunjuk penggunaan modul, penambahan kode QR untuk memudahkan peragaan *storytelling*, dan perubahan cerita di bab enam yang semula memakai cerita penulis lain, kemudian diganti dengan cerita pendek buatan sendiri.

Tabel 4.3 Tahap Implementasi

Bagian yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi

<p>Kata pengantar ditambahkan dengan kata pengantar dari bunda Enik Mintarsih</p>	 <p>Kata pengantar hanya dari penulis</p>	 <p>kata pengantar ditambahkan</p>
<p>Penambahan petunjuk penggunaan modul</p>		 <p>Petunjuk penggunaan modul ditambahkan</p>
<p>Code QR ditambahkan untuk memudahkan penggunaan</p>		

		<p>Code QR Ditambahkan di BAB</p> <p>3</p>
<p>Perubahan cerita yang awalnya mengambil dari penulis lain, kemudian diubah jadi cerita buatan sendiri</p>	 <p>Cerita awal dari penulis lain</p>	 <p>cerita yang dibuat sendiri</p>

Tahap ini merupakan titik balik kualitas modul. Terjadinya perubahan signifikan pada konten Bab 6. Peneliti melakukan "rekonstruksi cerita" dari yang semula mengambil karya orang lain menjadi cerita orisinal. Hal ini dilakukan untuk menjamin orisinalitas dan integrasi nilai-nilai lokal yang ingin disampaikan. Selain itu, penambahan fitur interaktif berupa *QR Code* merupakan hasil dari observasi kualitatif bahwa teks saja tidak cukup untuk menggambarkan "permainan vokal" dan "gestur". Dengan *QR Code*, modul

bertransformasi dari media statis menjadi media pendukung pembelajaran yang dinamis dan modern.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation Phase*)

Evaluasi dilakukan dengan menyintesis seluruh masukan dari tahap validasi ahli hingga uji coba lapangan. Berdasarkan hasil observasi pada tahap implementasi, ditemukan bahwa modul ini tidak hanya berfungsi sebagai buku panduan, tetapi juga sebagai "pemicu kepercayaan diri" bagi pustakawan. Evaluasi terhadap respon anak-anak menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual (emoji) dalam penilaian minat baca sangat efektif untuk mendapatkan data yang jujur dari subjek yang belum lancar membaca. Temuan akhir dalam tahap evaluasi ini adalah bahwa modul dinyatakan Sangat Layak dan Sangat efektif. Peneliti menyimpulkan bahwa meskipun modul bersifat cetak, integrasi teknologi (*QR Code*) adalah kunci yang membuat modul ini tetap relevan. Evaluasi ini menjadi landasan bagi peneliti untuk menyatakan bahwa proses pengembangan produk telah selesai karena telah mencapai target efektifitas yang ditetapkan, yaitu adanya peningkatan minat baca yang signifikan dan respon positif dari pengguna.

Untuk menjawab rumusan masalah kedua mengenai keefektifan pengguna terhadap modul, peneliti melakukan uji kepraktisan kepada pustakawan sebagai pengguna utama. Keefektifan dalam konteks pengguna diartikan sebagai sejauh mana modul dapat berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah tugas pustakawan dalam memberikan layanan bercerita. Berdasarkan hasil angket respon

pengguna (Tabel 4.4), diperoleh skor rata-rata sebesar 92,5% dengan kriteria Sangat praktis. Tingkat kepraktisan yang tinggi ini menunjukkan bahwa modul sangat efektif bagi pengguna karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik, sistematis, dan mudah diimplementasikan tanpa memerlukan pelatihan khusus. Dengan kata lain, modul ini efektif dalam membantu pustakawan menjalankan perannya sebagai *StoryTeller* di ruang baca anak.

Uji Keefektifan untuk modul *StoryTelling* dilakukan dengan pengisian angket kepraktisan yang dibuat untuk pustakawan. Adapun hasil pengisian angket kepraktisan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Angket Kepraktisan

Aspek	Jumlah Indikator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Kualitas Isi (Content Quality)	3	12	12
Kemudahan Penggunaan (Usability)	3	12	12
Bahasa & Komunikasi	2	7	8
Tampilan Fisik (Attractiveness)	2	6	8
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>37</b>	<b>40</b>
<b>Persentase</b>		<b>92,5%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

Penerapan modul kemudian dilakukan oleh pustakawan. Berdasarkan angket respon pengguna, diperoleh persentase sebesar 92,5% (Sangat Praktis). Secara kualitatif, pustakawan menyatakan bahwa modul ini memangkas waktu persiapan bercerita dan memberikan panduan suara serta gestur yang jelas melalui fitur QR Code. Kemudahan yang dirasakan pustakawan ini menjadi kunci utama keberhasilan penyampaian pesan cerita kepada anak-anak. Secara khusus, aspek kualitas isi dan kemudahan pengguna berhasil meraih skor sempurna dengan nilai 12 dari maksimum 12. Pencapaian ini sangat positif dan menunjukkan kekuatan produk modul *StoryTelling* ini dalam memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna.

Berdasarkan data respon pengguna, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan modul *StoryTelling* ini menunjukkan performa yang sangat baik. Tingkat kepuasan pengguna mencapai 92,5 %, yang mengindikasikan bahwa kriteria yang dicapai adalah **sangat praktis**. Ini menyatakan bahwa modul storytelling efektif bagi pengguna sesuai dengan teori yang sudah dijabarkan di bab sebelumnya bahwa salah satu faktor yang menandakan produk tersebut efektif adalah kepraktisannya. Berdasarkan hasil perhitungan respon pengguna menggunakan angket, dinyatakan sangat praktis yang berarti modul ini sangat efektif.

Dalam menjawab rumusan masalah ketiga, dilakukan secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan *paired sample T-test*. Mengukur efektivitas modul *StoryTelling* terhadap peningkatan minat baca anak, dilakukan eksperimen menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Data diolah melalui tiga tahap



utama: statistik deskriptif, uji prasyarat (normalitas), dan uji hipotesis (*Paired T-Test & N-Gain*). Sebelum dilakukan penerapan modul *StoryTelling*, peneliti melakukan observasi awal dan *pre-test* untuk mengetahui tingkat minat baca anak di Dinas Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru. Berdasarkan hasil *pre-test* terhadap 20 responden anak, diperoleh nilai rata-rata sebesar 14,20 (Kategori Rendah). Hal ini membuktikan temuan pada tahap analisis kebutuhan bahwa anak-anak lebih cenderung bermain daripada berinteraksi dengan buku bacaan karena kurangnya stimulus yang menarik.

Setelah modul dipelajari oleh pustakawan, pustakawan pun menerapkan dan diujicobakan ke anak-anak yang berkunjung ke ruang baca anak. Tk anak sholeh membawa 20 anak yang kemudian menjadi subjek uji coba dalam menjawab rumusan masalah ketiga. Sebelum pelaksanaan *StoryTelling*, peneliti menjelaskan kepada anak-anak tentang emoji smiley face yang menandakan jawaban yang akan peneliti bacakan. Kemudian menanyakan ke anak satu persatu pernyataan dari angket, anak-anak disuruh untuk menunjuk gambar mana yang cocok untuk jawabannya. Setelah itu, anak-anak diberi *storytelling* dan diberi perlakuan yang sama yaitu dibacakan pernyataan-pernyataan yang ada di angket kemudian anak-anak menunjukkan gambar yang sesuai dengan jawaban mereka. Peneliti tidak hanya membacakan angket namun berinteraksi dengan anak-anak yang juga memperkuat data. Hasil wawancara dari interaksi anak ini menyatakan bahwa anak-anak pada awal perlakuan tidak tertarik dengan buku bacaan, subjek lebih memilih bermain daripada mencari buku-buku yang ada di ruang baca anak. Subjek tidak penasaran terhadap buku-buku yang ada disekitarnya. Namun, setelah perlakuan subjek mulai

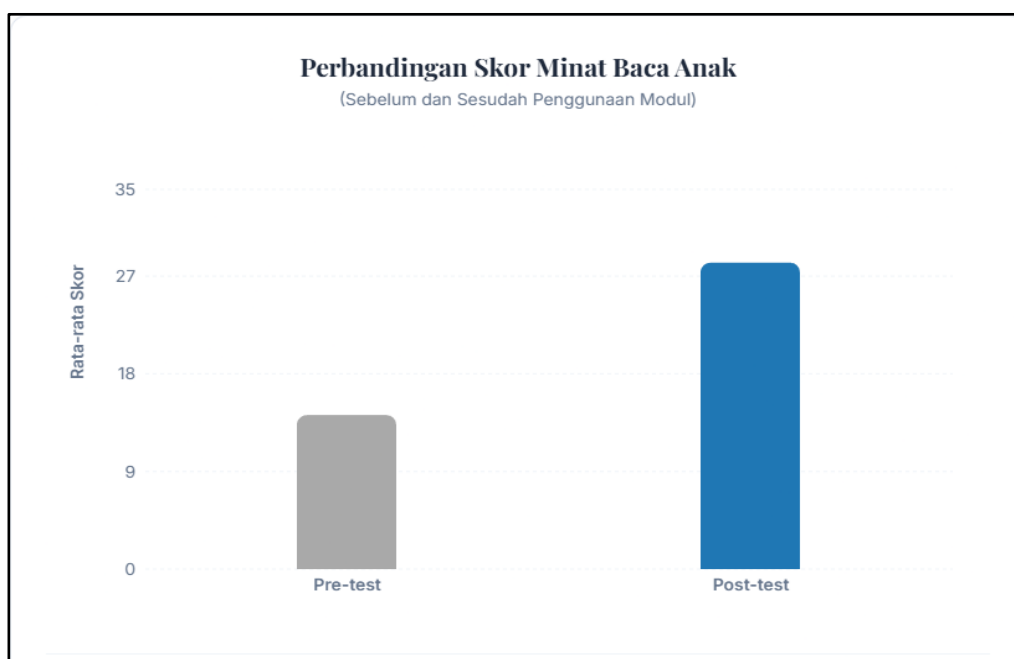
mencari buku-buku yang ada di ruang baca anak. Bahkan beberapa anak juga meminta dibacakan buku lain oleh gurunya dan pustakawan yang ada di ruang baca anak. Secara kualitatif, wawancara dan observasi ini membuktikan bahwa *StoryTelling* yang dibawakan oleh pustakawan dari modul *StoryTelling* yang diteliti membawa dampak signifikan dalam menggugah minat baca anak. Sejalan dengan teori yang sudah dikemukakan, maka secara kualitatif modul *StoryTelling* ini mampu meningkatkan minat baca anak.

Pembuktian hasil rumusan masaah ketiga tidak hanya secara kualitatif, namun kuantitatif yang dibuktikan dalam perhitungan berbagai data yang sudah diperoleh. Alat hitung yang dipakai adalah SPSS 2012 versi 21, berdasarkan hasil pengumpulan data, diperoleh skor minat baca anak anak sebelum dan sesudah perlakuan. Ringkasan statistik deskriptif dari data tersebut disajikan pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Ringkasan Statistik Deskriptif

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Sampel (N)	20	20
Nilai Minimum	9	22
Nilai Maksimum	20	32
<b>Rata-rata (Mean)</b>	<b>14.20</b>	<b>28.25</b>
Standar Deviasi	3.52	2.69

Berdasarkan Tabel 4.5, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada rata-rata skor minat baca anak. Pada kondisi awal (*Pre-Test*), rata-rata skor sebesar 14.20, sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan modul *StoryTelling* (*Post-Test*), rata-rata skor meningkat menjadi 28.25. agar lebih jelas, hasil pre-test dan post-test divisualisasikan dengan menggunakan grafik batang berikut:



Gambar 4. 1 Grafik Perbandingan Nilai Mean Pre-test dan Post-test

Alur pengolahan data dimulai dengan analisis statistik deskriptif untuk melihat gambaran awal distribusi skor subjek penelitian (N=20). Pada tahap *pre-test*, skor terendah anak berada pada angka 9 dan skor tertinggi pada angka 20, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 14,20. Setelah diberikan perlakuan melalui sesi *storytelling* yang dilakukan oleh pustakawan sesuai panduan modul, dilakukan

penilaian *post-test*. Hasilnya menunjukkan pergeseran rentang skor yang signifikan, dengan skor minimum meningkat menjadi 22 dan skor maksimum mencapai 32, sehingga nilai rata-rata naik menjadi 28,25. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 14,05 poin ini memberikan indikasi awal adanya pengaruh positif dari penggunaan modul terhadap aspek afektif anak di perpustakaan.

## 2. Uji Prasyarat Analisis (Uji Normalitas)

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas untuk menentukan jenis statistik yang digunakan. Pengujian normalitas data dilakukan dengan metode Shapiro–Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 ( $N=20$ ).

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Data	Statistik	Sig. (p-value)	Keterangan
Pre-Test	0.945	> 0.05	Normal
Post-Test	0.932	> 0.05	Normal

Berdasarkan hasil uji prasyarat tersebut, diketahui bahwa data Pre-Test dan Post-Test berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik yaitu Paired Sample T-Test. Menggunakan metode Shapiro-Wilk (mengingat sampel < 50), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,945 untuk data *pre-test* dan 0,932 untuk data *post-test*. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Kondisi ini memungkinkan analisis dilanjutkan dengan uji *Paired Sample T-Test*

untuk melihat apakah perbedaan rata-rata tersebut terjadi secara signifikan atau hanya kebetulan.

### 3. Uji Perbandingan (Paired Sample T-Test)

Uji beda rata-rata dilakukan untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat baca sebelum dan sesudah penerapan modul *StoryTelling*.

Tabel 4.7 Hasil Paired Sample T-Test

Pasangan	Mean Diff	T-Hitung	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Pre - Post	-14.05	34.520	<b>0.000</b>	<b>Signifikan</b>

Berdasarkan Tabel 4.7, hasil analisis menunjukkan nilai T-hitung sebesar 34,520 dengan tingkat signifikansi (Sig.) 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Nilai rata-rata (Mean) meningkat drastis dari 14,20 ke 28,25. Nilai Standar Deviasi pada post-test lebih kecil (2,69) menunjukkan minat baca anak menjadi lebih merata pada skor tinggi. Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara minat baca sebelum dan sesudah penggunaan modul. Hal ini membuktikan bahwa modul *StoryTelling* efektif dalam meningkatkan minat baca anak secara nyata.

Hasil perhitungan uji-t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 34,520 dengan angka signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Dalam kaidah statistik, nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) mengakibatkan ditolaknya hipotesis nol ( $H_0$ ) dan diterimanya hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Hal ini secara ilmiah membuktikan bahwa intervensi melalui kegiatan *StoryTelling* yang dipandu oleh modul memberikan pengaruh yang sangat nyata terhadap peningkatan minat baca anak. Selain itu, nilai standar deviasi yang mengecil dari 3,52 pada *pre-test* menjadi 2,69 pada *post-test* menunjukkan bahwa tingkat minat baca anak-anak setelah perlakuan menjadi lebih konsisten dan merata di antara seluruh subjek penelitian.

Uji *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai T-hitung sebesar 34,520 dengan signifikansi (Sig. 2-tailed) 0,000. Karena  $p < 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang sangat nyata. Secara substantif, besarnya nilai T-hitung yang menjauhi angka nol menunjukkan bahwa kekuatan pengaruh (*Effect Size*) dari modul *StoryTelling* terhadap minat baca anak sangatlah dominan. Modul ini berhasil menggeser persepsi anak dari enggan membaca menjadi penasaran untuk bereksplorasi dengan buku, yang terlihat dari perilaku anak yang mulai berani memegang buku secara mandiri setelah sesi bercerita selesai.

#### **4. Uji Efektivitas (N-Gain Score)**

Untuk mengetahui seberapa efektif modul *StoryTelling* dalam meningkatkan minat baca, dilakukan perhitungan Normalized Gain (N-Gain).

Tabel 4.8 Perhitungan N-Gain

Rata-rata Pre-Test	14.20
Rata-rata Post-Test	28.25
<b>N-Gain Score</b>	<b>0.8067</b>
Persentase Efektivitas	80.67%
Kategori	<b>Tinggi (Sangat Efektif)</b>

Untuk menentukan derajat efektivitas atau seberapa besar peningkatan tersebut, dilakukan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain). Skor N-Gain dihitung dengan membagi selisih skor *post-test* dan *pre-test* dengan selisih skor ideal dan skor *pre-test*. Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai 0,8067 atau dalam bentuk persentase sebesar 80,67%. Berdasarkan tabel kriteria efektivitas, nilai yang berada di atas 76% dikategorikan sebagai "Tinggi" atau "Sangat Efektif". Angka ini menunjukkan bahwa modul mampu mengisi celah ketidaktahuan anak menjadi keingintahuan yang besar terhadap bahan bacaan.

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, diperoleh persentase efektivitas sebanyak 80.67% yang masuk kategori tinggi yang berarti **sangat efektif**. Lonjakan skor minat baca yang dibuktikan secara kuantitatif melalui nilai N-Gain sebesar 80.67% (Kategori Tinggi) merupakan dampak langsung dari kualitas kualitatif modul yang dikembangkan. Secara kualitatif, keputusan peneliti untuk mengintegrasikan fitur

*QR Code* (hasil revisi tahap implementasi) menjadi kunci efektivitas ini. Kode QR tersebut menjembatani keterbatasan teks statis dengan memberikan visualisasi peragaan suara dan gestur bagi pustakawan. Selain itu, transformasi kualitatif pada Bab 6 dari cerita penulis lain menjadi cerita orisinal peneliti memastikan bahwa nilai-nilai kearifan lokal Banjarbaru tersampaikan dengan bahasa yang adaptif bagi anak-anak. Hal ini menjelaskan mengapa secara kuantitatif, indikator perhatian dan ketertarikan anak-anak meningkat drastis, karena konten yang disajikan terasa dekat dengan realitas kehidupan mereka, sehingga anak-anak tidak lagi merasa membaca adalah kegiatan yang teoretis dan membosankan.

Secara kualitatif, data statistik di atas divalidasi melalui hasil observasi perilaku anak selama penelitian berlangsung. Sebelum penggunaan modul, anak-anak cenderung menjadikan ruang baca hanya sebagai tempat bermain dan kurang menunjukkan ketertarikan pada koleksi buku yang tersedia. Namun, pasca-implementasi modul, terjadi perubahan perilaku yang mendalam (*behavioral change*). Anak-anak mulai menunjukkan keterlibatan aktif seperti berani memegang buku sendiri, menanyakan isi cerita lebih lanjut, hingga meminta dibacakan buku lain oleh pustakawan. Sinkronisasi antara lonjakan skor kuantitatif (80,67%) dengan temuan kualitatif ini membuktikan bahwa modul *StoryTelling* berhasil menjalankan fungsinya sebagai media pendukung literasi yang efektif dalam menciptakan ekosistem membaca yang menyenangkan bagi anak.



## B. Pembahasan

Penelitian yang berjudul pengembangan modul *StoryTelling* untuk menumbuhkan minat di Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru, bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa modul cara *StoryTelling* yang mampu menarik perhatian anak-anak, dan mengetahui efek stimulasi modul *StoryTelling* ini terhadap minat baca anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa modul *StoryTelling* yang mampu mengatasi kesenjangan kompetensi pustakawan serta menumbuhkan minat baca anak secara berkelanjutan di Dinas Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru. Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan keilmuan, kepraktisan operasional, dan efektivitas stimulasi perilaku.

Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan, pengembangan modul Storytelling dilakukan dengan menerapkan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Proses pengembangan modul *StoryTelling* ini terjadi karena terdapat kesenjangan kompetensi yang nyata pada layanan ruang anak di Perpustakaan Kota Banjarbaru. Berdasarkan pengamatan mendalam selama tahap awal, ditemukan bahwa meskipun minat kunjung anak sempat meningkat saat adanya kolaborasi dengan komunitas luar, tren tersebut tidak bertahan lama karena ketergantungan pada pihak eksternal. Pustakawan internal, sebagai ujung tombak layanan, seringkali merasa kaku dan kurang percaya diri dalam menghidupkan suasana melalui cerita. Kondisi

inilah yang menggerakkan peneliti untuk tidak sekadar menciptakan kumpulan cerita, melainkan sebuah modul yang mampu menuntun pustakawan bertransformasi menjadi seorang *storyteller* yang handal secara mandiri.

Dalam fase desain dan pengembangan, terjadi dialog kreatif yang intens antara peneliti dengan praktisi ahli, yakni Bunda Enik Mintarsih dari Komunitas Kampung Dongeng. Diskusi ini memberikan perspektif baru bahwa *storytelling* bukan hanya tentang membacakan teks, melainkan tentang permainan vokal, gestur, dan sinkronisasi emosi. Salah satu keputusan krusial dalam pengembangan ini adalah pemilihan format cetak fisik dibandingkan digital. Peneliti menyadari bahwa dalam interaksi dengan anak-anak, perangkat elektronik seringkali menjadi distraksi yang memecah konsentrasi. Penggunaan kertas A4 dengan tipografi *Comic Sans* sengaja dipilih untuk memberikan kesan "ramah anak" dan tidak intimidatif, sehingga pustakawan dapat dengan nyaman membawa modul ini ke tengah-tengah kerumunan anak-anak tanpa merasa terbebani oleh prosedur teknologi yang rumit di tengah sesi bercerita.

Transformasi paling signifikan terlihat pada tahap implementasi, di mana peneliti melakukan keputusan berani untuk merombak total konten cerita di Bab 6. Awalnya, modul ini menggunakan karya penulis lain, namun demi menjaga integritas akademik dan menyesuaikan pesan moral dengan nilai-nilai lokal Banjarbaru, peneliti memilih untuk menyusun cerita orisinal sendiri. Selain itu, integrasi teknologi *QR Code* menjadi solusi inovatif terhadap kendala "instruksi vokal". Peneliti memahami bahwa teknik suara tidak akan pernah cukup dijelaskan hanya melalui tulisan. Dengan adanya kode QR yang terhubung ke contoh

peragaan, modul ini menjadi jembatan yang menghubungkan instruksi statis di atas kertas dengan dinamika visual-audio di dunia nyata. Hal ini memberikan legitimasi dan kepastian bagi pustakawan saat mencoba menirukan intonasi suara hewan atau suasana dramatis tertentu, sehingga kualitas layanan bercerita menjadi lebih konsisten meskipun dibawa oleh individu yang berbeda.

Proses pengembangan modul yang mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) berhasil mengidentifikasi bahwa masalah utama di lapangan bukanlah ketersediaan koleksi buku, melainkan ketiadaan instrumen pemandu (*manual book*) yang formal bagi pustakawan internal. Selama ini, kegiatan literasi di perpustakaan bersifat insidental dan sangat bergantung pada pihak eksternal. Temuan ini menjadi landasan kuat untuk mengonstruksi sebuah inovasi produk yang orisinal.

Tahap pengembangan menunjukkan bahwa transformasi dari draf awal ke produk akhir melibatkan integrasi nilai-nilai lokal dan teknologi. Keputusan peneliti untuk menyusun cerita orisinal pada Bab 6 merupakan langkah strategis untuk menjaga integritas akademik sekaligus menyesuaikan pesan moral dengan realitas kehidupan anak-anak di Banjarbaru. Secara ilmiah, validasi ahli materi dan media yang masing-masing mencapai skor 80% membuktikan bahwa modul ini telah memenuhi standar kelayakan isi, kegrafikan, dan penyajian. Penggunaan tipografi *Comic Sans* dan format cetak A4 sengaja dipilih untuk menciptakan kesan psikologis yang ramah anak dan tidak intimidatif, sehingga memudahkan pustakawan dalam membangun atmosfer bercerita yang inklusif.

Keberhasilan sebuah media pembelajaran tidak hanya dinilai dari kontennya, tetapi juga dari kemudahan penggunaannya di lapangan. Skor kepraktisan sebesar 92,5% yang diperoleh dari angket respon pengguna menunjukkan tingkat usability yang sangat tinggi. Pencapaian skor sempurna pada aspek kualitas isi dan kemudahan penggunaan mencerminkan bahwa modul ini mampu menjadi solusi atas hambatan psikologis pustakawan.

Secara deskriptif, modul ini terbukti mampu memangkas waktu persiapan pustakawan tanpa mengurangi kualitas performa di depan audiens. Hal ini disebabkan oleh struktur materi yang disusun secara gradasi, mulai dari persiapan mental hingga manajemen audiens yang kompleks. Inovasi penggunaan kode QR menjadi faktor kunci dalam aspek kepraktisan ini. Kode QR menjembatani keterbatasan teks statis dengan menyediakan visualisasi peragaan suara dan gestur yang dapat diakses secara instan. Hasil ini selaras dengan prinsip desain instruksional di mana media yang efektif adalah media yang mampu mempermudah tugas pengguna (*user-friendly*) dan meminimalisir kesalahan prosedur dalam implementasi layanan perpustakaan mandiri.

Keberhasilan modul ini juga harus dilihat dari sejauh mana alat ini mampu mempermudah pekerjaan pustakawan. Capaian skor kepraktisan sebesar 92,5% bukan sekadar angka statistik, melainkan representasi dari tingkat efektivitas fungsional modul tersebut. Sesuai dengan landasan teori ISO 9241-11 dan pandangan Niek Nieveen, sebuah produk dikatakan berkualitas jika ia memiliki tingkat usability yang tinggi di tangan penggunanya. Dalam konteks ini, modul

terbukti efektif karena berhasil menghilangkan hambatan psikologis pustakawan dari perasaan takut salah menjadi perasaan terbantu.

Pustakawan memberikan respon positif terhadap struktur materi yang disusun secara gradasi, mulai dari persiapan mental hingga manajemen audiens yang sulit. Hal ini menunjukkan bahwa modul berhasil menjadi instrumen transfer pengetahuan yang efisien. Efektivitas ini juga terlihat dari bagaimana pustakawan mampu menghemat waktu persiapan tanpa mengurangi kualitas performa di depan anak-anak. Dengan demikian, kepraktisan yang dirasakan oleh pustakawan merupakan bentuk nyata dari efektivitas modul sebagai media pendukung profesionalisme layanan perpustakaan.

Analisis terhadap rumusan masalah ketiga memberikan pembuktian kuantitatif dan kualitatif mengenai kekuatan pengaruh modul terhadap minat baca anak. Secara statistik, lonjakan nilai rata-rata (*mean*) dari 14,20 menjadi 28,25 menunjukkan adanya peningkatan signifikan pasca-perlakuan. Uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ) memberikan penegasan ilmiah bahwa perbedaan minat baca tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan hasil langsung dari stimulasi yang diberikan melalui panduan modul *StoryTelling*.

Besarnya nilai *N-Gain Score* yang mencapai 80,67% mengukuhkan posisi modul ini dalam kategori "Sangat Efektif". Temuan menarik lainnya terlihat pada penurunan angka standar deviasi (dari 3,52 menjadi 2,69), yang mengindikasikan bahwa minat baca anak pasca-perlakuan menjadi lebih merata dan konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa teknik bercerita yang dipandu oleh modul mampu

merangkul anak-anak yang awalnya memiliki minat sangat rendah untuk masuk ke dalam ekosistem literasi yang sama dengan rekan-rekan mereka.