



**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN HIDUP RUKUN DI SEKOLAH UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Penyelesaian Studi
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

GUSTI LATIFA
NIM:1730111022

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
1443 H/2022**

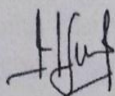
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing proposal skripsi atas Nama: **Gusti Latifa**, NIM:1730111022 dengan judul "**Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun di Sekolah untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar**". Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk dilanjutkan ke Sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 28 Januari 2022

Pembimbing Utama



Nina Suzanne, M.Pd.
NIP.197909152006042006

Pembimbing Pendamping

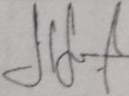


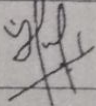


Zulhendri, M.Pd
NIP.2018010111039

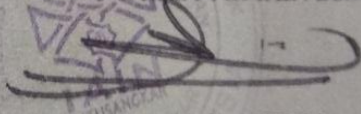
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Gusti Latifa, NIM: 1730111022, Judul: "PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HIDUP RUKUN DI SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR", telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 11 Februari 2022.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Nina Suzanne, M.Pd NIP. 19790915 200604 2 006	Ketua Sidang/ Pembimbing I		16/02-2022
2.	Zulhendri, M.Pd NIP. 201801011039	Pembimbing II/ Penguji IV		15/02-2022
3.	Dr. Suswati Hendriani, M.Pd NIP. 19660914 199203 2 003	Penguji I		16/02-2022
4.	Yufi Latmini Lasari, M.Pd NIP. 19920817 201801 2 001	Penguji II		14/02-2022

Batusangkar, Februari 2022
Mengetahui,
Dekan FTIK IAIN Batusangkar


Dr. Adripen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

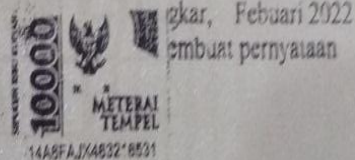
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gusti Latifa

NIM : 1730111022

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul: **"PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HIDUP RUKUN DI SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR"** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apalagi di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



ngkar, Febuari 2022
embuat pernyataan

Gusti Latifa
NIM. 1730111022

ABSTRAK

Gusti Latifa, NIM 1730111022. Judul Skripsi “**Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun Disekolah Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar**”. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Pembimbing utama: Nina Suzanne, M.Pd dan Pembimbing Pendamping: Zuhendri, M.Pd.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kebutuhan siswa terhadap buku cerita bergambar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap buku cerita bergambar, untuk mengetahui validitas buku cerita bergambar, untuk mengetahui praktikalitas dari buku cerita bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Research and Development*. Model peneliti yang digunakan ada 4D yang meliputi: Tahap *Define*, Tahap *Design*, Tahap *Development*, Tahap *Desseminate*. Cerita bergambar ini diuji coba pada 10 siswa melalui kelompok kecil dengan membagikan buku cerita bergambar kepada siswa. Dengan melalui instrumen lembaran angket dan wawancara kepada siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan siswa pada buku cerita bergambar sangat tinggi dalam meningkatkan minat baca siswa. Dapat dilihat dari validasi produk buku cerita bergambar yang disebarkan kepada siswa sangat valid dengan rata-rata 88.2%. Sedangkan respon guru terhadap praktikalitas buku cerita bergambar kategori sangat praktis dengan rata-rata 95%. Adapun hasil angket respon siswa terhadap praktikalitas buku cerita bergambar kategori sangat praktis dengan rata-rata 88.8%. Penilaian terhadap minat baca dengan buku cerita bergambar adalah 96.9% dengan kriteria sangat tinggi.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	4
F. Pentingnya Pengembangan	6
G. Asumsi Perkembangan	6
H. Defenisi Operasional	6
BAB II KAJIAN TEORIS	
A. Landasan Teori	8
1. Pembelajaran Di sekolah Dasar	8
2. Pembelajaran Membaca	11
3. Minat Membaca	14
a. Pengertian Minat Membaca	14
b. Faktor Mempengaruhi Minat Membaca.....	15
c. Upaya Meningkatkan Minat Membac.....	15
4. Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
b. Jenis –jenis Media Pembelajaran	18
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	21
5. Buku Cerita Bergambar	23
a. Pengertian Buku Cerita Bergambar	23
b. Karakteristik Buku Cerita Bergambar.....	24
c. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar	24
d. Komponen Buku Cerita Bergambar.....	26
e. Kelebihan dan Kelemahan Buku Cerita Bergambar	27
f. Langkah-langkah Membuat Buku Cerita Bergambar	28
B. Penelitian Relevan	31
C. Karangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur Pengembangan	37
D. Subjek Uji Coba	46
E. Jenis Data	47
F. Instrumen Penelitian	48
G. Teknik Analisis Data	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian.....	57
1. Hasil Kebutuhan Siswa	57
2. Hasil Validitas Buku Cerita Bergambar.....	63
3. Hasil Praktikalitas Buku Cerita Bergambar	70
B. Pembahasan	73
1. Hasil Kebutuhan Siswa	73
2. Hasil Validitas Buku Cerita Bergambar.....	76
3. Hasil Praktikalitas Buku Cerita Bergambar	78
4. Hasil Angket Minat Membaca Siswa.....	79
C. Keterbatasan Penelitian	80
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Wawancara	47
Tabel 3.2 Aspek Validasi Produk Untuk Dosen Ahli	49
Tabel 3.3 Validasi Angket Respon Guru	50
Tabel 3.4 Validasi Instrumen Angket Praktikalitas	50
Tabel 3.5 Angket Respon Siswa	51
Tabel 3.6 Angket Minat Membaca Siswa.....	51
Tabel 3.7 Penskoran Validasi Media Buku Cerita Bergambar	53
Tabel 4.1 Hasil Validasi Buku Cerita Bergambar	63
Tabel 4.2 Perbaikan Produk Sebelum Dan Sesudah	64
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru	66
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa	67
Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Minat Membaca Siswa	68
Tabel 4.6 Hasil Respon Siswa Terhadap Buku Cerita Bergambar	69
Tabel 4.7 Hasil Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran	70
Tabel 4.8 Hasil Minat Membaca Siswa	71
Tabel 4.9 Saran dan Komentor Validator	75
Tabel 4.10 Minat Membaca Siswa	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tema	65
Gambar 4.1 Tema	65
Gambar 4.2 Alur Cerita (disekolah)	66
Gambar 4.3 Alur Cerita (Proses PBM di kelas)	66
Gambar 4.4 Alur Cerita (jam istirahat)	67
Gambar 4.5 Alur Cerita (jam pulang sekolah).....	67
Gambar 4.6 Alat (aplikasi canva)	68
Gambar 4.7 Menghormati Orang Tua dan Guru.....	69

LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Nama Validator
- Lampiran 2 : Daftar Wawancara
- Lampiran 3 : Nama Siswa
- Lampiran 4 : Lembaran Validasi Media Pembelajaran
- Lampiran 5 : Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran
- Lampiran 6 : Lembaran Validasi Instrumen Angket Respon Guru
- Lampiran 7 : Hasil Analisis Instrumen Angket Respon Guru
- Lampiran 8 : Lembaran Validasi Angket Respon Siswa
- Lampiran 9 : Hasil Analisis Instrumen Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 : Lembaran Validasi Angket Minat Baca Siswa
- Lampiran 11 : Hasil Analisis Lembaran Validasi Angket Minat Baca Siswa
- Lampiran 12 : Hasil Praktikalitas Respon Siswa
- Lampiran 13 : Hasil Praktikalitas Respon Guru
- Lampiran 14 : Kisi-kisi Angket Minat Baca Siswa
- Lampiran 15 : Analisis Minat Membaca Siswa
- Lampiran 16 : RPP
- Lampiran 17 : Produk
- Lampiran 18 : Dokumentasi
- Lampiran 19 : Surat Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang untuk mendewasakan peserta didik melalui pengajaran atau latihan. Sebagaimana yang tertuang didalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS mengatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, 2012)

Pendidikan sekolah dasar sangat penting untuk mewujudkan suasana belajar salah satunya adalah meningkatkan minat baca siswa. Dengan adanya media pembelajaran buku cerita bergambar di sekolah akan meningkatkan minat siswa dalam membaca. Adapun kurangnya minat siswa dalam membaca, disebabkan penggunaan media yang dipakai tidak menarik untuk membangkitkan minat baca siswa. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di sekolah terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran sangat minim sekali, sehingga siswa kelas II sekolah dasar masih rendah dalam minat baca .

Penggunaan media pembelajaran di sekolah sangat penting untuk meningkatkan minat baca siswa. Berdasarkan observasi pada 20 Desember 2020 terdapat kurangnya minat membaca siswa, dikarenakan sedikit fasilitas buku yang akan dibaca. Sekolah tersebut lebih fokus pada buku pelajaran dan sedikit buku cerita. Produk buku cerita bergambar ini bisa membantu siswa dalam membaca dan menambahkan minat membaca siswa. Pada tingkat siswa kelas rendah guru memfokuskan bagaimana cara agar siswanya bisa membaca secara cepat tanpa tersendat-sendat nantinya.

Dengan adanya produk penelitian buku cerita bergambar bisa membantu siswa untuk meningkatkan minat baca siswa.

Dari Observasi peneliti pada 20 Desember 2020 terlihat rendahnya minat baca siswa. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas II berdasarkan hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya minat membaca siswa adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik. Dengan adanya media yang menarik akan membantu siswa dalam meningkatkan minat membaca siswa.

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran(Purwono.Dkk, 2014). Penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran(Adam, 2015).

Media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan minat membaca siswa adalah buku cerita bergambar. Sebab dengan Buku cerita bergambar menjadi sesuatu yang umum dan lumrah bagi siswa dan dipakai juga sebagai salah satu sumber pembelajaran. Menarik sebagai sumber pembelajaran, karena cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita. (Widya, Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar , 2019).

Melalui penelitian Liu Dkk, mengatakan bahwa hanya buku bergambar dapat meningkatkan pengetahuan anak, terutama dalam dampak kehidupan sehari-hari. Dari penelitian liuk Dkk dengan adanya buku cerita bergambar akan membantu siswa dalam meningkatkan

pengetahuan siswa bukan saja pengetahuan disekolah tapi dikehidupan sehari-harinya.

Penelitian terdahulu menemukan bahwa media pembelajaran menggunakan buku cetak berupa teks saja membuat siswa kurang bersemangat dan merasa bosan saat diminta untuk membaca. Hasil dari penelitian menggunakan media buku cerita bergambar ini dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa dengan skor – 26,317% dengan probabilitas sig.(0.00) hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca siswa (Tarigan, 2018).

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa sesuai dengan materi pelajaran pada tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun di sekolah pembelajaran 5. Penulis membuat ini dengan maksud mengembangkan buku pembelajaran berbantu cerita bergambar untuk menunjang minat baca siswa kelas rendah khususnya kelas II sekolah dasar. Sesuai dengan judul penelitian adalah “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun di sekolah untuk Meningkatkan Minat baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun indentifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat baca siswa kelas II sekolah dasar.
2. Kurangnya media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II sekolah dasar.
3. Kurangnya media pembelajaran disekolah untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II sekolah dasar.

C. Rumusan Masalah

Dengan adanya penelitian ini bisa mengetahui tentang” Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun di Sekolah untuk Meningkatkan Minat baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Jadi, rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan siswa terhadap buku cerita bergambar?
2. Bagaimana validitas buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II sekolah dasar?
3. Bagaimana praktikalitas buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diinginkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap buku cerita bergambar.
2. Untuk mengetahui validitas buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui pratikalitas buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan suatu buku cerita yang dilengkapi dengan gambar kemudian akan digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa. Dengan adanya sebuah produk buku cerita bergambar ini dapat memberikan hal yang menarik dalam meningkatkan minat membaca siswa. Sebab buku cerita yang konkret dan menarik terhadap isi cerita yang membuat siswa untuk meningkatkan minat baca siswa.

Produk yang penelitian buat nantinya bisa meningkatkan minat membaca siswa, didalam produk ini terdapat teks narasi dan gambar. Dengan perpaduan antara teks narasi dan gambar yang akan memberikan kesan menarik bagi siswa dalam membaca buku tersebut. Sebab siswa dikelas rendah 1-3 ini merupakan siswa yang lebih suka belajar sambil

bermain. Dengan adanya buku cerita bergambar ini bisa menstimulasi imajinasi siswa, sehingga mendorong tumbuh kembang anak bertambah.

Adapun gambar didalam buku cerita bergambar nantinya sesuai dengan isi teks yang dibuat, serta gambar menarik yang mampu meningkatkan minat baca. Sebab pada siswa sekolah dasar lebih banyak difokuskan untuk bagaimana meningkatkan minat baca siswa. Supaya anak tidak merasa bosan dalam membaca buku tersebut, maka penulis membuat cerita dengan bergambar.

Produk ini memiliki keistimewaan pada teksnya, karena penulis memberikan kesan yang menarik baik itu pada cerita yang sesuai dengan materi hidup rukun disekolah, serta gambar yang menarik sehingga siswa sangat suka membaca buku. Produk ini membuat buku yang dimana buku tersebut memiliki teks yang pendek dan kompleks. Dengan buku cerita bergambar memberikan pemahaman terhadap siswa dalam meningkatkan minat membaca siswa

Dengan buku cerita bergambar bisa membantu siswa dalam menghilangkan kebosanan siswa untuk membaca buku. Pada usia siswa tersebut, mereka lebih suka bermain dan mendapatkan sebuah ilmu secara konkret secara langsung disekitarnya. Jadi, dengan adanya produk ini siswa nantinya bisa belajar sambil membaca buku. Buku adalah salah satu untuk mendapatkan ilmu dan menambah wawasan siswa. Adapun langkah-langkah Pembuatan buku cerita bergambar sebagai berikut:

- a. Memilih topik atau tema
- b. Merangkai alur dan jalan cerita
- c. Menentukan tokoh dan karakter
- d. Mempersiapkan ilustrasi dan gambar
- e. Melakukan Validasi oleh berbagai ahli.

F. Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Buku cerita bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca oleh guru kelas II sekolah dasar.
2. Buku cerita bergambar merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas II sekolah dasar.
3. Buku cerita bergambar ini sesuai dengan kebutuhan siswa sesuai tujuan pembelajaran materi hidup rukun disekolah, sehingga dengan adanya media ini bisa memotivasi siswa untuk membaca dan meningkatkan minat siswa dalam membaca buku pembelajaran.

G. Asumsi Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang dijelaskan di atas, berikut ini adalah beberapa yang menjadi asumsi bagi peneliti sesuai dengan yang telah dijelaskan pada beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan menggunakan buku cerita yang dilengkapi gambar sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Minat membaca siswa sangat rendah
2. Cerita bergambar ini sangat menarik bagi siswa.
3. Kurangnya media-media yang bisa membuat siswa tertarik untuk membaca.
4. Gambar-gambar yang ada di dalam buku cerita bergambar bisa meningkatkan minat baca siswa.

H. Defenisi Operasional

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan buku cerita bergambar sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun di sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. untuk menghindari penafsiran judul dalam skripsi ini, maka penulis merasa perlu memberikan penjelasan dan pejabaran mengenai penelitian ini sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan kepada siswa. Media pembelajaran akan meningkatkan minat belajar siswa dan memfokuskan siswa dalam materi yang diajarkan.
2. Minat Membaca adalah keinginan atau dorongan kepada siswa untuk membaca.
3. Buku Cerita Bergambar
Buku cerita bergambar yaitu sebuah buku yang dilengkapi dengan gambar serta ilustrasi dan di dalamnya juga terdapat teks narasi hingga keduanya akan mempermudah pembaca untuk memahami isi atau jalan cerita.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran di sekolah Dasar

Kegiatan pembelajaran sekolah dasar diberikan selama enam tahun berturut-turut. Pada saat ini siswa dikondisikan untuk bersikap baik. Kegiatan pembelajaran harus mengedepankan landasan kegiatan selanjutnya. Pendidikan sekolah dasar tentu sulit bagi mereka dalam memahami konsep-konsep baru pada tingkat lebih tinggi.

Adapun pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Mudjiono, 2011). Pada pendidikan sekolah dasar lebih menekankan pendidikan karakter siswa sejak dini sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 (Mulyasa, 2014). Kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah salah satu jenis pembelajaran berbasis topik atau tema yang digunakan untuk menghubungkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga siswa mudah memahami mata pelajaran sesuai topik atau tema yang di gunakan.

Pembelajaran tematik adalah kesatuan tema-tema yang memuat gagasan pengajaran dan mengintegrasikan ke dalam beberapa topik. Pembelajaran tematik diterapkan pada tingkat sekolah dasar. Pembelajaran tematik memadukan semua mata pembelajaran pada tema. Salah satunya tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun disekolah pembelajaran 5.

Didalam dunia pendidikan hidup rukun sangat penting, dengan menanamkan hidup rukun didalam dunia pendidikan, akan membuat pendidikan berjalan dengan semestinya. Dikarena hidup rukun membuat pendidikan berjaya dan tidak ada pertikaian didalamnya. Dari pengertian hidup rukun diatas dapat disimpulkan bahwa hidup rukun adalah suatu sikap yang saling menghormati, menghargai dan

menyanyangi. Dengan adanya sikap tersebut membuat kehidupan kita menjadi damai dan tentram.

Hidup rukun adalah sikap menjaga hubungan baik dengan sesama. Menajalin hubungan yang baik akan membuat hidup menjadi damai dan tentram” (Mulyanto, 2009). Sedangkan menurut (Naruddi, 2009.)mendefinisikan pengertian hidup rukun adalah hidup yang saling menghormati, menghargai dan tidak saling bertengkar.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan hidup rukun merupakan suatu sikap yang damai, tentram tanpa ada pertikaian dan permusuhan dengan orang lain. Hidup rukun mampu memberikan ketentraman dalam keluarga, teman dan tetangga. Dengan terjalinnya hidup rukun mampu memberikan kedamaian dan ketentraman di lingkungan. Adapun manfaat dari hidup rukun menurut Mulyanto (2009:12) mengemukakan ada lima manfaat hidup rukun sebagai berikut:

1. Tidak akan terjadi pertengkaran dan perselisihan
2. Menciptakan rasa persatuan dan kesatuan negara
3. Menciptakan rasa aman dan damai
4. Memiliki banyak teman
5. Hidup menjadi aman dan damai

Dengan adanya hidup rukun akan memberikan kedamaian. Adapun nilai-nilai hidup rukun sesuai dengan pancasila adalah sebagai berikut:

1. Sila pertama ketuhanan yang maha esa

Nilai yang terkandung pada sila ini adalah masyarakat indonesia diharapkan memiliki rasa percaya diri dan takwa kepada tuhan yang maha esa sesuai dengan kepercayaan yang dianut. Menunjukkan sikap saling menghormati antar pemeluk agama.

2. Sila kedua kemanusiaan yang adil dan beradab

Setiap masyarakat indonesia diharapkan dapat memperlakukan orang lain dan menganggap semuanya memiliki derajat, hak dan

kewajiban yang sama. Sila ini menekankan sikap ramah dan menyanyangi.

3. Sila ketiga persatuan indonesia

Setiap masyarakat indonesia diharapkan mampu menunjukkan rasa cinta tanah air dengan cara mengedepankan rasa persatuan. Hal ini menunjukkan hidup rukun dengan sesama tidak mempermasalahkan berbagai perbedaan.

4. Sila ke empat kerakyatan yang di pimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan

Masyarakat indonesia diharapkan mampu menunjukkan sikap yang dewasa dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara melakukan musyawarah dan menunjukan sikap saling menghargai pendapat orang lain.

5. Sila ke lima keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia

Setiap masyarakat dapat menunjukkan sikap peduli terhadap sesama, lebih berempati terhadap kehidupan orang lain dengan cara berbagi kepada yang membutuhkan.

Dengan adanya hidup rukun akan memberikan kedamaian. Adapun nilai-nilai hidup rukun adalah sebagai berikut:

1) Kebersamaan

Nilai kebersamaan didalam hidup rukun adalah nilai akan terlihat sangat jelas dari kekompakan dalam bertindak antara individu dengan individu lainnya. Nilai hidup rukun kebersamaan didalam sekolah terlihat dari saling membantu antara teman-teman yang ada sekolah. Dengan adanya sikap saling membantu satu dengan yang lainnya akan menumbuhkan nilai kebersamaan yang baik.

2) Persatuan dan kesatuan

Adapun nilai persatuan dan kesatuan dapat diterapkan didalam sekolah dengan saling menghormati satu dengan yang lainnya. Sehingga terjalinnya rasa saling menghormati antara sesama. Penerapan hidup rukun disekolah begitu pentingnya agar proses belajar berjalan semestinya.

3) Toleransi yang tinggi

Penerapan hidup rukun dengan nilai toleransi yang tinggi disekolah dapat dilakukan dengan cara saling menghormati guru, tidak ada permusuhan dengan teman-teman sekolah. Dengan adanya penerapan nilai toleransi disekolah akan terciptanya hidup yang damai dan saling menyanyangi anatara sesama. Hidup rukun dapat dilakukan dengan berbagai macam cara dan penerapan yang sesuai dengan perilaku hidup rukun tersebut. Penerapan hidup rukun disekolah dapat dilakukan dengan berbagai macam cara adapun penerapan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Menghormati guru
- b. Saling membantu
- c. Membersihkan lingkungan sekolah bersama
- d. Berbagi

2. Pembelajaran Membaca

Proses pendidikan pada usia 7-12 tahun tersebut ditempuh secara formal di sekolah dasar atau MI. Pada tingkat ini peserta didik di haruskan untuk melakukan rangsangan kepada peserta didik yang sifatnya membantu kecerdasan anak dimiliki baik fisik motorik, interaktual, sosial maupun emosi nya sebagai persiapan untuk masuk kependidikan selanjutnya.

Didalam bahasa dan membaca merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan sosial anak. Membaca tidak hanya berbentuk lisan tetapi juga melalui gambar, tulisan dan isyarat. Membaca adalah salah satu bagian dari perkembangan bahasa yang

diartikan menerjemahkan simbol atau gambar. Menurut Widiati (2017) mengemukakan bahwa Usia yang matang untuk anak belajar membaca adalah sekitar usia 5 tahun keatas.

Membaca pada hakikatnya suatu hal yang rumit sebab melibatkan banyak hal, bukan hanya menghafalkan tulisan, tetapi melibatkan aktivitas seperti visual berpikir. Sebagai proses membaca secara visual dengan cara menerjemahkan simbol tulisan (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sedangkan suatu proses berpikir membaca mencakup aktivitas mengenal kata, pemahaman literasi, interpretasi, membaca kritis dan pengalaman kreatif.

Adapun istilah dari proses membaca yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata atau kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. Sedangkan proses *decoding* merujuk pada proses penerjemahan rangkaian dalam kata-kata. Proses ini berlangsung pada kelas-kelas rendah yaitu sekolah dasar kelas (1,2,3) yang lebih dikenal dengan istilah membaca permulaan. Sementara *meaning* merupakan proses lebih ditekankan dikelas tinggi. (Irfan, 2013)

Membaca permulaan hanya berlangsung selama dua tahun yaitu pada sekolah dasar kelas I dan II. Bagi mereka membaca adalah kegiatan belajar mengenal bahasa tulis, melalui tulisan siswa dituntut untuk dapat meyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa. (Zubaidah, 2016) Sedangkan membaca permulaan adalah sebagai aktivitas visual untuk proses menerjemahkan simbol tulisan kedalam bunyi. (Resto, 2016)

Berdasarkan pengertian membaca permulaan dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah membaca baru mengenal tulisan, membaca pada tahap ini dilakukan untuk siswa kelas rendah. Adapun menurut Dalman 2013 aspek keterampilan membaca permulaan yang harus diperhatikan sebagai berikut:

Kelas I:

- a. Mempergunakan ucapan yang tepat
- b. Mempergunakan frasa yang tepat
- c. Mempergunakan intonasi suara yang wajar agar makna mudah dipahami
- d. Menguasai tanda-tanda baca sederhana seperti titik(.)koma(,) tanda tanya (?) dan tanda seru

Kelas II

- a. Membaca dengan terang dan jelas
- b. Membaca dengan penuh perasaan, ekspresif
- c. Membaca tanpa terbata-bata

Berdasarkan penjelasan teori diatas, maka aspek membaca permulaan disesuaikan dengan keadaan perkembangan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Pembelajaran membaca semakin penting dalam kehidupan baik dilingkungan sekolah maupun dikehidupan masyarakat yang semakin kompleks. Setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. didalam kehidupan membaca bertujuan untuk memperoleh informasi dari laporan atau tulisan.

Adapun jenis keterampilan membaca ada dua jenis yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara menyuarakan lambang-lambang bunyi. Membaca nyaring siswa diminta untuk menglafalkan lambang yang tertulis baik berupa huruf, suku kata, atau kalimat sederhana. Sedangkan membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tidak menyuarakan bunyi-bunyi. Membaca dengan dalam hati siswa memahami teks yang dibacanya secara lebih mendalam.

Kegiatan membaca memiliki beberapa hambatan-hambatan yang mempengaruhi siswa dalam membaca. salah satu hambatan membaca adalah aspek kurang berpikir, untuk membaca siswa dituntut untuk berpikir secara sistematis, logis, dan kreatif. Proses membaca yang

kurang memusatkan perhatian, membangkitkan kegemaran membaca dengan minat, menumbuhkan motivasi pada saat sedang membaca. memusatkan perhatian, kesenangan dan motivasi yang tinggi diperlukan dalam membaca. siswa sekolah dasar memerlukan pelatihan memusatkan perhatian pada bahan bacaan yang dibaca. Tanpa ada perhatian yang penuh ketika membaca, peserta didik sulit mendapatkan sesuatu dari bacaan. Sedangkan motivasi dan kesenangan membaca peserta didik sangat membantu untuk memusatkan perhatian pada bacaan. (Guntur, 2008)

3. Minat Membaca

a. Pengertian Minat Membaca

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu kegiatan atau aktivitas yang menunjukkan dengan keinginan atau cenderung untuk memperhatikan aktivitas tersebut tanpa ada yang menyuruh dilakukan dengan kesadaran dan diikuti dengan rasa senang. Faktor utama dari minat adalah keinginan yang ada didalam untuk melakukan kegiatan sehingga berjalan dengan lancar.

Minat membaca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan terlihat pada kesediannya dalam meluangkan waktu melakukan aktivitas membaca atas kesadaran dirinya (Farida, 2008). Pendapat Darmono (2014:182) yang mengutarakan minat membaca adalah kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap membaca.

Jadi, minat membaca adalah suatu keinginan didalam hati yang dilakukan untuk membaca. Minat dalam membaca sangat penting dalam pembelajaran supaya membuat membaca peserta didik menjadi meningkat. Peserta didik mempunyai minat membaca yang tinggi akan terlihat pada kesediannya dalam meluangkan

waktu untuk melakukan aktivitas membaca tanpa ada yang menyuruh.

Dalam meningkatkan minat baca dibutuhkan rasa keinginan yang kuat dalam diri pembaca serta buku sebagai sarana yang mendukung minat baca meningkat. Minat melibatkan kemauan siswa untuk melakukan sebuah hal seperti membaca. Di sekolah pembelajaran membaca perlu difokuskan pada aspek kemampuan memahami isi bacaan.

b. Faktor Mempengaruhi Minat Membaca

Salah satu yang terpenting dalam pendidikan adalah membaca. Membaca sebuah tuntutan pada zaman yang semakin maju dan canggih. Apabila tidak ada niat didalam diri sendiri tidak akan berjalan lancar dalam membaca. Sebab minat membaca tidak terlepas dari faktor yang mendukung dan menghambatnya.

Faktor yang mempengaruhi minat membaca seseorang terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor yang berasal dari individu atau didalam antara lain kebutuhan terhadap bacaan, tindakan untuk mencari bacaan, rasa senang terhadap bacaan, keinginan untuk selalu membaca, menindak lanjuti dari yang dibaca, kesiapan membaca, serta tahu manfaat dan tujuan membaca. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi minat membaca adalah lingkungan siswa, guru, faktor ekonomi dan pola asuh orang tua.

Beberapa pendapat mengatakan bahwa rendahnya minat membaca pada anak disebabkan oleh beberapa hal seperti berikut:

- a. Judul dan isi buku yang kurang menarik
- b. Kurangnya buku cerita bergambar
- c. Harga buku yang terlalu mahal

c. Upaya Meningkatkan Minat Membaca

Upaya meningkatkan minat membaca perlu dibiasakan sejak awal pembelajaran supaya siswa dapat memahami makna dari isi

teks tertulis yang telah dibaca. Membaca dapat dilakukan asalkan ada keinginan, kemauan dan dorongan dalam diri individu siswa sebagai seorang guru dan orang tua sebaiknya memberikan dukungan. Menurut (Astuti, 2013) beberapa hal yang harus dilakukan dalam upaya meningkatkan minat membaca siswa sebagai berikut:

- 1) Memotivasi orang tua dan guru
- 2) Promosikan gerakan gemar membaca di lingkungan sekolah
- 3) Memberikan penghargaan untuk anak yang gemar membaca
- 4) Pengemasan buku yang menarik untuk di baca

Sedangkan menurut adzim (2004, hlm 52-57) beberapa hal yang dilakukan dalam upaya meningkatkan minat baca diantaranya:

- 1) Orang tua menjadi figure membaca kepada anak
- 2) Memilih membaca yang sesuai pada anaknya
- 3) Buatlah buku yang menarik untuk memotivasi siswa dalam membaca

Jadi, dapat di simpulkan bahwa meningkat minat baca dapat dilakukan dengan cara memotivasi siswa dengan membuat program yang mana siswa disuruh untuk membaca buku bergambar yang diperpadukan dengan teks membuat menarik untuk dibaca siswa. Dorongan dari orang tua juga merupakan salah satu semangat siswa dalam membaca serta pemanfaatan saran dan prasarana yang ada.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangatlah diperlukan didalam proses mengajar disekolah karena bertujuan untuk mencapai tujuan dari proses belajar itu sendiri serta proses belajar dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien. Pada sebuah kegiatan belajar mengajar ada dua dasar yang sanga penting dan perlu diperhatikan yaitu metode dan strategi mengajar serta media yang digunakan dalam

proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran mampu merangsang siswa dalam proses belajar, agar motivasi dan minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan semaksimal mungkin.

Media Pembelajaran alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak (Canggara, 2006). Jadi media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa dalam proses belajar.

Sedangkan menurut AECT (*Assosiation of Education and Communication Technologi*) Menjelaskan bahwa perlu dibatasi setiap media yang digunakan dalam proses belajar, baik membatasi bentuk, ataupun saluran yang akan dipakai selama proses mengajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (A.M, 2010). Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif (Haryoko, 2012).

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai alat bantu pengajaran, dengan itu akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Djamarah, 2010). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat, bahan, teknik dan metode yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran dapat merangsang siswa terhadap minat belajar sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.

Secara umum pengertian media pembelajaran adalah alat atau perantara guru dalam menyampaikan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa. Media juga dapat merangsang untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jadi, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga mempermudah dalam proses belajar dan dipahami dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adapun Menurut pada (Arsyad, Media Pembelajaran., 2014) dasarnya media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis sebagai berikut:

1). Media Visual

Media visual adalah media hanya dapat menghadalkan indra penglihatan. Dengan menggunakan media pembelajaran visual memberikan pengalaman belajar siswa pada kemampuan penglihatan.

2). Media audio

Media dengan isi pesannya mengandalkan indera pendengaran. Media ini dapat digunakan dengan indera pendengaran saja. Adapun contoh media pembelajaran media audio seperti: Radio, Kaset audio dan MP3.

3). Media audio visual

Media audio visual yaitu satu dari banyak nya media yang dipakai pada suatu kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan indera pendengar serta inderi penglihatan dan juga pada aktivitas pembelajaran. Materi ajar yang disampaikan serta pesan dari meteri ajar tersebut dapat secara verbal

maupun nonverbal dengan menggunakan indera mendengar dan melihat.

4). Multimedia

Media multimedia adalah media dengan menggunakan banyak media ajar serta juga fasilitas penunjang yang telah tersusun menjadi sebuah kegiatan dan proses pada aktivitas belajar mengajar. Media belajar yang berupa multimedia ini akan menggunakan banyak indera pada prosesnya yaitu tulisan, visual, suara, dan banyak lagi media lainnya seperti komputer dan teknologi informasi lainnya.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran dapat ditentukan dalam penggunaannya yang didapatkan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Dari jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa jenis media dapat digunakan didalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu media yang melibatkan seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber atau alat pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu dalam buku (Cahyadi, 2019.) media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berfungsi untuk sumber informasi pada proses belajar

Media pembelajaran adalah alat atau sumber pembelajaran yang dipakai oleh guru ketika menyajikan materi pelajaran. Hal ini bertujuan agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa serta tujuan pembelajaran juga dapat tercapai dengan baik. Supaya pembelajaran diterima oleh

peserta didik, oleh sebab itu seorang guru harus mempersiapkan alat dan sumber belajar.

2) Fungsi semantik

Fungsi semantik adalah media dalam kemampuan meningkatkan jumlah kosa kata yang merupakan simbol atau bentuk verbal yang memiliki arti mudah dimengerti oleh peserta didik atau disebut juga dengan bukan verbalistik.

3) Fungsi manipulatif

Pada dasarnya fungsi sebagai manipulasi merupakan karakter dan ciri yang ditampilkan apabila menggunakan suatu media demi meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik. Dalam hal ini diharapkan agar penggunaan waktu dapat diaplikasikan dengan sangat maksimal hingga keterbatasan kemampuan indera manusia tidak terlalu menjadi masalah yang besar.

4) Fungsi Fiksatif (daya tangkap atau rekam)

Fungsi ini berkaitan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Objek ini dapat divisualisasikan melalui media teks, model, visual, audio, dan video.

5) Fungsi Distributif

Dalam fungsi distributif memiliki fungsi yaitu membatasi batasan-batasan ruang dan waktu, juga mengatasi keterbatasan inderawi manusia. Adapun contoh media dengan fungsi Distributif seperti TV yang memberikan informasi, pendidikan serta hiburan yang dapat dilihat diberbagai tempat dan kondisi yang berbeda-beda.

6) Fungsi Psikologis

Didalam fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari psikologis.

7) Fungsi sosio-Kultural

Media pembelajaran ini mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta didik. Peserta didik memiliki adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda. Dengan adanya fungsi media ini akan memberikan rangsangan, pemahaman tentang perlunya keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran yang Baik

Mendapatkan kualitas media pembelajaran yang memberikan pengaruh sangat besar untuk proses belajar mengajar. Menurut (Ani Cahyadi,2019:52-53) Kriteria media pembelajaran yang baik perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media sebagai berikut:

1) Jelas dan Rapi

Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi meliputi sajian, suara, tulisan, dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi akan mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut. Media yang baik akan jelas dan rapi, Baik dari segi isi maupun cara penyajian dari gambarnya.

2) Bersih dan Menarik

Bersih disini tidak mengganggu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.

3) Cocok dengan Sasaran

Media ini efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektif pada kelompok kecil atau perorangan. Maka dari itu untuk memilih media harus sesuai dengan keperluan untuk pembelajaran. Sebab dengan adanya tepat sasaran akan memudahkan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

4) Relevan dengan topik yang diajarkan

Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Oleh sebab itu media harus sesuai dengan fakta, konsep, prinsip, prosedur atau generalisasi.

5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, efektif, dan psikomotor.

6) Praktis, luwes, dan tahan

Kriteria ini menuntut guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media ini hendaknya dapat dipergunakan dimana pun dan kapan pun.

7) Berkualitas baik

Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik. Seperti visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.

8) Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar

Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif.

Jadi kriteria pemilihan media pembelajaran hendaknya sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan dan media yang digunakan simpel mudah mengerti untuk siswanya nanti. menggunakan media harus memiliki keterampilan dalam menyampaikan sehingga siswa paham dan tujuan yang ingin disampaikan tersampaikan dengan jelas kepada orang tersebut.

5. Buku Cerita Bergambar

a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku Adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan. Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti serta menarik sehingga meningkatkan minat membaca siswa. Sedangkan gambar adalah media yang menarik perhatian dan disukai anak-anak karena didalamnya gambar yang berbentuk objek dan warna yang jelas sehingga anak mudah mempelajarinya.

Buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Pada tingkatan anak SD kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar agar menarik karena ada warna dan gambar yang bisa membuat siswa menjadi semangat dalam belajar. Buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka dalam belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa buku bergambar dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar dan membaca siswa karena didalam buku tersebut terdapat beberapa motivasi yang baik dan dapat juga membantu didalam proses belajar siswa.

Adapun menurut Huckdkk dalam Nugiyantoro (2005:153) buku bergambar *picture books* menunjukkan pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu lewat Ilustrasi dan tulisan. Adapun menurut Nurgiyantaro (2005:152) buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi.

Sedangkan menurut Rothkei dan Mainbach (dalam Aprianti, 2013:90-92) menyatakan buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Kedua elemen tersebut merupakan hal yang penting dalam sebuah cerita. Buku-buku memuat berbagai tema yang sering ada dalam pengalaman kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut pendapat Mitchell (Sari A. K., 2010) mengatakan *“Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly inter twined. Neither the picture nor the words are self sufficient; they need each other to tell the story”*.

Pernyataan diatas memiliki makna bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang didalamnya terdapat gambar dan kata-kata, dimana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung agar menjadi sebuah kesatuan sendiri. Oleh sebab itu dapat disimpulkan pengertian buku cerita bergambar adalah sebuah narasi dan gambar yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Kedua-duanya berhubungan sehingga pembaca mudah memahami apalagi pada peserta didik kelas II SD. Dengan adanya buku cerita gambar juga dapat memberikan semangat dan mendorong siswa dalam belajar dan membaca.

b. Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Karakteristik buku cerita bergambar menurut Anggara Wuluyanto dan Zacky (2014) mengatakan bahwa kriteria buku cerita bergambar yang baik adalah:

1. Isi dan tema cerita memberikan pembelajaran nilai-nilai moral yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari.
2. Buku cerita bergambar menyajikan gambar dan warna yang menarik dan tulisannya yang sedikit.
3. Buku cerita mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.
4. Buku cerita memberikan pesan moral yang jelas .
5. Dan penyampaian cerita memancing rasa ingin tahu siswa

c. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar memiliki beberapa jenis-jenisnya, menurut McElmeel (2002) mengatakan jenis-jenis cerita bergambar sebagai berikut:

1. Fiksi

Buku fiksi ini cuma khayalan tidak ada yang benar-benar terjadi. Cerita ini hanya sebagai hiburan bagi pembaca dan meningkatkan minat membaca peserta didik.

2. Historis

Buku cerita historis merupakan buku yang mendasarkan diri pada suatu fakta atau kenyataan di masa lalu. Meliputi kejadian sebenarnya, tempat, atau karakter yang merupakan bagian dari sejarah.

3. Buku informasi adalah buku yang memberikan informasi faktual.

Didalam jenis buku ini memberikan informasi yang sangat berguna bagi pembaca. Sebab informasi yang diberikan akan memberikan wawasan dan keterampilan bagi anak. Dengan buku ini bisa membuat siswa mengetahui informasi pada teks atau buku cerita yang sedang dibaca.

4. Biografi

Biografi adalah kisah keterangan tentang kehidupan seseorang mulai kelahirannya hingga kematian juga sudah meninggal. Didalam buku ini berisi riwayat seseorang sebagai kisah atau sejarah kehidupannya nanti.

5. Cerita rakyat

Cerita rakyat adalah cerita atau kisah yang berasal dari masyarakat sehingga tumbuh dan berkembang didalam masyarakat dimasa lampau. Cerita rakyat disini adalah kisah dimasa lampau yang terjadi dimasyarakat dan bertumbuh di masa sekarang.

6. Kisah nyata

Kisah nyata adalah kisah yang berfokus pada peristiwa yang sebenarnya terjadi karena sebuah peristiwa atau situasi pada saat itu. Buku kisah nyata memiliki cerita yang benar-

benar terjadi pada daerah sehingga mengelenda dan menjadi buah bibir masyarakat serta dibuat bukunya.

Adapun jenis buku cerita bergambar yang digunakan peneliti adalah jenis buku Buku informasi faktual. Buku ini memberikan kesan yang menarik pembaca karena didalam buku terdapat informasi yang benar-benar nyata.

d. Komponen Buku Cerita Bergambar

Dalam buku cerita bergambar yang peneliti kembangkan terdapat dua komponen yang paling utama yaitu gambar dan teks. Kedua komponen tersebut memiliki unsur yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran buku cerita bergambar. Adapun komponen-komponen buku cerita bergambar sebagai berikut:

1. Gambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI (2005:329) gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. Sedangkan menurut (Arief S. Sadiman, 2012) dalam pembuatan gambar yang baik harus memperhatikan beberapa syarat yaitu sebagai berikut:

- a) Autentik, gambar harus jujur melukiskan situasi.
- b) Sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas dalam menunjukkan poin-poin pada gambar.
- c) Ukuran relatif, gambar dapat diperkecil dan diperbesar sesuai dengan benda sebenarnya.
- d) Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan
- e) Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- f) Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus.

2. Teks

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (dalam Ain, 2011:16) terdapat empat unsur kelayakan media teks didalam buku cerita bergambar antara lain:

a. Komponen isi

Komponen ini mencakup kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan materi, materi pendukung pembelajaran.

b. Komponen kebahasaan

Adapun komponen kebahasaan meliputi kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan anak, pemakaian bahasa yang komunikatif, pemakaian bahasa memenuhi syarat dan ketentuan dan keterpaduan alur pikir.

c. Komponen penyajian, meliputi teknik penyajian, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan informasi.

d. Komponen kegrafikan, mencakup ukuran buku, desain kulit buku dan desain isi buku.

e. Kelebihan dan Kelemahan Buku Cerita Bergambar

1. Kelebihan Media Gambar

Adapun menurut(Arief S, 2013) , kelebihan media gambar adalah sebagai berikut:

- a) Sifat konkret, menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata.
- b) Gambar mampu mengatasi batasan lokasi dan objek atau peristiwa yang sanggup dibawa kekelas.
- c) Media gambar mampu mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Contohnya sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang akan disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
- d) Gambar bisa memperjelas sebuah masalah, dalam sektor apa saja dan untuk tingkat umur berapa saja, maka bakal mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

- e) Gambar harganya murah dan mudah didapat pula dimanfaatkan tidak dengan memerlukan peralatan khusus.
- f) Gambar banyak tersedia dalam buku–buku, majalah, surat kabar, kalender dan sebagainya.
- g) Dapat digunakan pada setiap pembelajaran dan semua tema.

2. Kelemahan media gambar

- a) Gambar cuma menekankan persepsi indara mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif buat
- c) gerakan pembelajaran.
- d) Ukurannya teramat terbatas untuk grup besar.

f. Langkah – Langkah Membuat Buku Cerita Bergambar yang Menarik

Dalam proses membuat suatu produk memiliki langkah-langkah dalam pembuatan sebuah produk supaya menarik. Adapun langkah-langkah yang di digunakan didalam perancangan produk buku cerita ini adalah sebagai berikut:

1. Pengambilan tema

Tema adalah gagasan pokok atau ide pokok tentang suatu hal yang ingin dibuat, dengan adanya tema membuat jalan sebuah kegiatan berjalan dengan baik. tema yang tepat adalah tema yang sesuai dengan yang diinginkan. Tema yang dipilih sesuai dengan yang diinginkan, sebab tema akan menentukan cerita atau gambar sesuai dengan tema.

2. Pembuatan alur cerita (*storyboard*)

Setelah penentuan tema, penelitian membuat alur cerita. Alur cerita dalam buku cerita bergambar yang dibuat akan menentukan jalan cerita yang akan dibuat. Alur cerita ini hendaknya bisa membantu perancangan buku cerita bergambar, karena dalam alur terdapat jalan cerita nantinya.

3. Pembuatan karakter tokoh

Setelah menentukan alur cerita dalam buku cerita bergambar, peneliti merancang karakter yang akan digunakan didalam buku tersebut. Pembuatan karakter tokoh ini menyesuaikan umur anak sekolah dasar 7-9 tahun. Karakter ini hendaknya bisa memberikan motivasi bagi siswa dalam pembelajaran pola hidup rukun.

4. Pembuatan Ilustrasi

Setelah alur cerita dan pembuatan tokoh selesai, selanjutnya pembuatan ilustrasi buku cerita bergambar. Tahap awal untuk proses pembuatan ilustrasi yang menggunakan aplikasi canva. Tahap ini hendaknya bisa dilakukan dengan baik supaya buku yang dibuat bisa diterima oleh siswa.

5. Penyusunan buku cerita bergambar

Penyusunan buku cerita bergambar adalah proses penggabungan serta penataan teks/narasi dengan gambar ilustrasi yang dilanjutkan dengan pencetakan buku cerita bergambar. Proses ini dilakukan dengan pertimbangan *layout* yang sesuai dengan narasi. Penyusunan produk ini hendaknya bisa di susun dengan baik, karena penyusunan akan menentukan baiknya sebuah produk.

6. Validasi

Kevalidan buku cerita bergambar didapatkan dari hasil validasi yang dilakukan pada tahap pengembangan (*development*). Validasi dilakukan oleh validator pembelajaran dan validator bahasa.

Kriteria penilain untuk pembelajaran merunjukpada pendapat BNSP dalam Handoyono (2016) sebagai berikut:

- a. Kesesuaian meteri yang ada dalam buku cerita bergambar dengan standar kompetensi dasar.

- b. Ketelitian dalam merancang materi dan penyampaian materi, ilustrasi dan contoh pada buku cerita bergambar.
- c. Materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan zaman.
- d. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.

Jadi, dapat disimpulkan langkah-langkah membuat buku cerita bergambar seperti:

- 1) Tentukan tema buku cerita yang akan dibuat.
- 2) Siap tentukan tema, tentukan siapa yang ditargetkan untuk membaca buku tersebut.
- 3) Perencanaan pembuatan buku cerita serta gambarnya yang sesuai dengan buku.
- 4) Pengembangan perencanaan buku cerita bergambar.
- 5) Lanjutan pembuatan buku cerita bergambar dengan memasukkan kata-kata yang mengandung nilai-nilai moral didalam buku tersebut.
- 6) Tahap uji coba terhadap buku tersebut.
- 7) Tahap revisi awal buku.
- 8) Tahap revisi akhir terhadap buku tersebut.

Didalam membuat sebuah media pembelajaran buku cerita bergambar. Seorang penulis harus memiliki langkah-langkah dalam pembuatan media buku cerita bergambar tersebut. Sehingga memudahkan dalam proses pembuatan media tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penulis dapat dipaparkan melalui perbedaan dan persamaan pada penelitian tersebut. Adapun penelitian relevan sebagai berikut:

1. Penelitian Nova Triana Tarigan (2018) yang memiliki judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* dengan dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. dengan model produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar siswa kelas IV SD pada tema 3 subtema 3 yaitu ayo cintai lingkungan.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mencari tahu mengenai efektif atau tidaknya sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran pada penelitian ini yaitu sebuah buku cerita yang dilengkapi dengan gambar dan bertujuan untuk menarik minat serta meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik pada siswa kelas IV SD. Tidak hanya itu, dengan adanya media yang bergambar siswa dapat lebih tertarik serta fokus siswa dapat lebih meningkat selama proses belajar dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian ini. Persamaannya sama-sama memberikan media buku cerita bergambar pada siswa SD. Perbedaan terletak pada jenis penelitiannya yaitu eksperimen semu sedangkan jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* dengan dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif.

2. Penelitian Liya Nopitasari (2018) yang memiliki judul: “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tema I Subtema I: Hidup Rukun untuk Meningkatkan Minat Membaca Bagi Siswa Kelas II SD Negeri Plumutan”.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* dengan dua jenis data yaitu kuantitatif. Dari hasil penelitian ini adalah pentingnya kebutuhan sekolah akan media pembelajaran yang dianggap kurang memadai dengan kondisi nyata. Didalam penelitian ini membahas tentang meningkatkan minat membaca siswa dengan menggunakan buku cerita bergambar dengan media buku cerita bergambar. Sedangkan penelitian ini membahas tentang pola hidup rukun dengan menggunakan media buku cerita bergambar. Metode penelitian ini sama-sama menggunakan *Research and Development R & D* serta jenis penelitian ada dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif.

3. Siwi Pawestri Apriliani (2020) yang memiliki judul penelitian: “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”

Jenis penelitian ini adalah jenis Pengembangan atau R&D. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 2 MI. Hasil penelitian ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya media buku cetak yang berupa teks, sehingga membuat siswa kurang bersemangat dan mudah bosan saat di minta untuk membaca.

Dalam penelitian ini mengembangkan sebuah produk buku cerita bergambar yang berjudul “Asyiknya Tolong Menolong” untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 2 MI. Hasil validasi oleh pakar materi yang pertama diperoleh skor 82 % termasuk dalam katagori sangat tinggi. Hasil validasi oleh pakar materi kedua diperoleh skor 69 % yang termasuk katagori tinggi. Jadi, penelitian ini sama-

sama menggunakan metode penelitian R & D dan sama meningkatkan minat membaca siswa melalui buku cerita bergambar.

4. Penelitian Wahono Saputro (2017) yang memiliki judul: “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Pembelajaran Membaca Kelas III Sekolah Dasar.”

Jenis penelitian adalah pengembangan, dari hasil penelitian ini adalah pengembangan potensi dan masalah berkaitan dengan pendidikan lingkungan hidup dan pembelajaran membaca. Hasil pengembangan ini adalah buku cerita bergambar tentang lingkungan yang terlupakan. Masalah yang dihadapi guru adalah penyediaan media untuk menumbuhkan kesadaran dan kepedulian siswa akan lingkungan serta menumbuhkan minat siswa dalam membaca. Penelitian ini membuat sebuah produk pendidikan lingkungan hidup membaca yang nanti untuk meningkatkan minat membaca siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R & D.

5. Penelitian Nur Azizah (2016) yang memiliki judul penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis puisi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang.”

Jenis penelitian *Research and Development*, dimana dengan cara melibatkan dua jenis data yaitu kualitatif dan data kuantitatif. Diharapkan pengembangan yang dilakukan pada media ajar ini dapat memberikan semangat baru dalam proses pembelajaran. Adapun media belajar yang digunakan adalah karya sastra selain dari puisi seperti halnya pantun dan juga prosa. Pengembangan untuk media pada penelitian ini yaitu Borgand Gall dengan mengaplikasikan enam tahap pada proses pengembangan.

Dari penelitian diatas persamaan penelitian ini adalah sama-sama membuat media pembelajaran yang nantinya bisa dipergunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini sama-

sama membuat media buku bergambar. Sedangkan perbedaannya terletak pada pembelajaran dan kelas yang dipakai. Didalam penelitian diatasmengembangan buku bergambar pada mata pembelajaran bahasa indonesia materi menulis puisi kelas III. Sedangkan penelitian ini mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran pola hidup rukun pada siswa kelas I. Jenis datanya sama-sama yaitu jenis penelitian *Researchand Development* dengan dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif.

C. Karangka Berpikir

Pada dunia pendidikan memerlukan media pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh sebab itu media pembelajaran sangat diperlukan sebagai penunjang perlengkapan sekolah. Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini sebagai berikut:



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau RnD. Borgand Gall (Sugiyono, 2018) menjelaskan bahwa suatu aktivitas dan kegiatan yang dilakukan demi mengembangkan serta melakukan validasi terhadap suatu produk yang biasanya dipakai pada suatu proses belajar mengajar di sebuah sekolah. Dengan jenis penelitian ini akan membantu siswa dalam meningkatkan minat membaca.

Penelitian ini akan membuat sebuah produk yang nantinya berguna bagi siswa dan guru dalam meningkatkan minat membaca siswa. Sedangkan untuk guru berguna sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat membaca siswa pada tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun disekolah kelas II disekolah dasar.

B. Model Pengembangan

Adapun metode penelitian *Research and Development* (RnD) merupakan suatu metode yang banyak dipakai pada penelitian guna menciptakan sesuatu yang baru serta dapat diujikan apakah produk tersebut efektif atau tidak jika digunakan oleh pihak tertentu. Sedangkan Borgand Gall (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, 2014) mengemukakan bahwa proses yang diaplikasikan dalam mengembangkan sebuah produk lalu kemudian dilakukan proses validasi dan biasanya dipakai pada sebuah proses belajar dan mengajar disebut juga dengan pengembangan dan penelitian.

Produk yang telah dikembangkan adalah produk media ajar dalam membaca yaitu sebuah buku cerita yang dilengkapi dengan gambar mengenai materi pada tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun disekolah pembelajaran 5 untuk siswa sekolah dasar. Menurut Sugiyono dalam Nurhayati Pada penelitian pengembangan produk dilakukan dengan

4D, ada 4 tahapan yang dapat dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap *Define*, tujuan tahapan pendefinisian ini adalah tahap mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran.
2. Tahap *Design*, tahap ini bertujuan menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran. tahap ini merancang produk awal yang menarik.
3. Tahap *Develop*, tahap ini bertujuan untuk diuji validasi terhadap buku cerita bergambar kepada peserta didik.
4. Tahap *Dessiminate*, setelah tes validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah diujicobakan, kemudian disebarakan dengan skala kecil karena waktu yang tidak memadai.

C. Prosedur Pengembangan

Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan *Research and development* (R&D) berdasarkan model pengembangan 4D, prosedur pengembangan ini terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Tahap Tahap *Define*

Tahap *Define* atau yang biasa dikenal dengan tahap pendefinisian biasanya bertujuan untuk memperjelas arti dari pengembangan. Pada metode ini juga dikenal dengan istilah analisis kebutuhan. Pada dasarnya saat mendefinisikan akan dilakukan pengembangan analisis kebutuhan. Adapun syarat yang harus dipenuhi dalam melakukan pengembangan suatu produk yaitu kebutuhan dari para pengguna produk dan juga model pengembangan dan penelitian yang (model R & D) yang tepat dalam mengembangkan suatu produk tertentu.

a. Melakukan observasi kegiatan belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan siswa untuk meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dan dirumah. dalam meningkatkan minat membaca siswa hendaknya dilakukan secara berulang-ulang baik itu di sekolah maupun dirumah. sebabkan siswa lebih banyak menghabiskan waktu disekolah dan dirumah. Siswa yang cepat bisa membaca itu dikarenakan dari

awal sudah mengetahui huruf dan lambang-lambang dalam tulisan dengan secara benar. Sehingga siswa membaca pemula kelas 1 dan II bisa lancar dalam membaca.

Berdasarkan temuan dari obeservasi, disekolah di SDN 01 memiliki kurangnya minat membaca siswa media pembelajaran yang masih terbatas. Sehingga membuat siswa menjadi murang semangat untuk membaca buku. Dalam meningkatkan minat membaca guru harus memiliki media yang bisa menarik siswa untuk membaca. akan tetapi, sekolah tempat peneliti guru hanya mengandalkan pada buku tema saja. Seorang guru harus memiliki media pembelajaran untuk memotivasi dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar membaca.

b. Wawancara dengan guru kelas II sekolah dasar

Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan hambatan serta apa yang dihadapi oleh guru selama proses pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran dan minat membaca pada tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun disekolah. Wawancara juga bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan siswa untuk meningkatkan atau cara dalam membaca siswa agar lancar dan penuh dengan semangat tanpa harus ada motivasi dari guru.

Setelah melakukan observasi kegiatan belajar siswa. peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas II tentang rendahnya minat membaca siswa. Dengan jelasnya guru tersebut mengatakan bahwa media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa masih kurang. Guru tersebut hanya menggunakan media buku tema saja dan buku yang tersedia di sekolah.

c. Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa pada siswa kelas II sekolah dasar, diperoleh beberapa permasalahan dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar : kurangnya

minat membaca siswa dikarenakan media pembelajaran yang digunakan tidak menarik bagi siswa untuk membaca. Sebab dengan adanya media pembelajaran siswa lebih berminat untuk membaca dan mendengarkan guru.

Kurangnya minat siswa dalam membaca juga disebabkan oleh guru tidak menerapkan literasi membaca sebelum belajar. Dengan menerapkan literasi membaca siswa akan lebih lancar dan cepat dalam membaca. Sehingga dengan adanya kebiasaan membaca sebelum belajar akan meningkatkan minat membaca siswa. Buku cerita bergambar sangat cocok digunakan untuk siswa kelas II sekolah dasar dalam meningkatkan minat membaca.

Setelah melakukan wawancara dengan guru bersangkutan mengatakan media buku cerita bergambar sangatlah penting bagi siswa dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II sekolah dasar. Berdasarkan menurut (Musfiroh, 2008) bercerita dengan alat peraga buku memiliki pengaruh yang positif dalam memunculkan kemampuan anak dan mendorong kesiapan anak dalam membaca. Dengan alat peraga buku cerita bergambar mampu meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar.

Dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa memerlukan media pembelajaran buku cerita bergambar.

d. Analisis silabus

Melakukan analisis silabus mata pelajaran tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun disekolah kelas II sekolah dasar. Analisis ini dimulai dari kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. Analisis ini bertujuan untuk melihat apakah materi yang diajarkan sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator. khususnya materi hidup rukun pada tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun di sekolah pembelajaran 5.

Peneliti menganalisis silabus pembelajaran tema I hidup rukun subtema 3 hidup rukun di sekolah. Peneliti menganalisis apa-apa yang ada pada tema tersebut. Berdasarkan kompetensi inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, media apa yang digunakan dalam pembelajaran.

e. *Set-up*

Set-up yaitu menyiapkan material dan elemen yang diperlukan. Menyiapkan alat yang digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar. Merancang buku cerita bergambar diawali merancang tema, konsep, dan pembuatan buku cerita. Adapun alat-alat digunakan dalam pembuatan seperti: aplikasi word, aplikasi animator dan aplikasi canva.

2. Tahap *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap *Design* (Tahap Perancangan) ini dilakukan adalah merancang buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca. Pada tahap *Design* bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Adapun tahap ini memiliki kegiatan sebagai berikut:

a. Pemilihan tema

Dari hasil pemilihan tema dalam pembuatan buku cerita bergambar, peneliti menentukan tema yang cocok untuk siswa sekolah dasar. Adapun tema yang cocok untuk cerita ini adalah tema hidup rukun di sekolah sesuai dengan pembelajaran pada siswa kelas II tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun di sekolah pembelajaran 5. Pemilihan tema ini berdasarkan observasi awal peneliti, terhadap siswa-siswa kelas II sekolah dasar SDN 01 Sungai Beremas. Peneliti menemukan siswa memiliki sifat yang sama dengan cerita hidup rukun di sekolah yang peneliti kembangkan. Siswa tersebut memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda, setiap siswa memiliki rasa peduli, disiplin, tidak

menghargai, dan tidak saling membantu satu sama lainnya.



Gambar 4.1 Tema (Judul Cerita)

b. Membuat alur cerita

Adapun alur cerita diambil dari pembelajaran hidup rukun disekolah sesuai dengan cara penerapan pancasila sila ke 3 persatuan indonesia. alur cerita adalah rangkaian kejadian-kejadian dalam sebuah cerita yang disusun secara kronologi. dengan adanya alur cerita mampu membuat pembaca menjadi penasaran dan tertarik untuk membaca buku ini.

Rangkaian cerita didalam buku ini menggunakan alur maju. Dengan adanya alur cerita penulis bisa menentukan dari mana awal cerita dan akhir cerita nantinya.



**Gambar 4.2
Orang Tua Dika Mengantar Kesekolah**



Gambar 4.3 Proses Pembelajaran dikelas



Gambar 4.4 Jam Istirahat (Bermain)



Gambar 4.5 Jam Pulang Sekolah

Buku cerita bergambar diatas merupakan alur cerita yang penulis buat, didalam alur cerita yang penulis buat menyesuaikan aktivitas siswa di sekolah. Dari awal mengantar kesekolah sampai siswa tersebut pulang dari sekolah. Dengan alur cerita ini akan memberikan motivasi siswa untuk membaca cerita sampai selesai nantinya.

c. Menyiapkan alat untuk produk

Setelah membuat alur cerita, peneliti menyiapkan alat yang digunakan dalam pembuatan produk seperti aplikasi-aplikasi yang digunakan. Dalam pembuatan produk ini penulis hanya memerlukan sebuah aplikasi yang nantinya bisa menulis dan menggambar serta memasukkan gambar pada cerita. Pembuatan produk media buku cerita bergambar, penulis hanya memerlukan alat atau aplikasi yang bisa menulis dan memasukkan gambar seperti aplikasi Canva, Powerpoint, dan Word yang dapat digunakan pada leptop dan HP.



Gambar 4.6 Aplikasi Canva

d. Menyesuaikan karakter tokoh pada buku

Setelah menentukan alat yang digunakan untuk pembuatan buku cerita bergambar, penulis harus menyesuaikan karakter tokoh pada cerita. Karakter ini hendaknya bisa memberikan motivasi bagi siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan minat membaca pada pelajaran pada tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup Rukun disekolah siswa kelas II sekolah dasar. Tokoh dalam buku cerita bergambar adalah masyarakat sekolah seperti guru dan siswa. dengan menentukan karakter tokoh pada cerita supaya siswa tidak merasa bosan dan bisa meningkatkan minat membaca siswa. Karakter pada buku sesuai dengan usia siswa disekolah. Tokoh didalam cerita yang sering ada disekolah dan juga digunakan oleh siswa. Pembuatan karakter tokoh ini menyesuaikan umur anak sekolah dasar 7-9 tahun.

e. Memilih gambar yang sesuai tema

Sesuai dengan cerita gambar yang digunakan harus sesuai dengan tema pembelajaran yang dipakai. Gambar dibuat dengan menggunakan canva, disebabkan gambar yang ditampilkan didalam buku harus mendukung cerita dan juga gambar sesuai dengan karakter anak sekolah dasar umur 7-9 tahun. Tahap ini hendaknya bisa dilakukan dengan baik supaya buku yang dibuat bisa diterima oleh siswa. Gambar dipilih sesuai tema supaya siswa mudah memahami isi cerita.

f. Penyusunan buku cerita bergambar

Suatu proses untuk menggabungkanteks atau narasi yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi lalu kemudian akan disambung dengan proses cetak. Hal ini yang disebut dengan penyusunan buku cerita bergambar. *Layout* yang hendaknya sesuai dengan narasi atau teks pada buku merupakan hal yang sangat penting untuk dipertimbangkan ketika menyusun buku cerita bergambar.

g. Kevalidan

Hasil validasi yang telah didapatkan ketika melakukan tahap pengembangan (*develop*) dapat terlihat dari media yang digunakan valid atau tidak valid. Biasanya proses validasi ini akan dilakukan oleh beberapa validator yang ahli dalam bidangnya hal ini juga bisa dilakukan oleh seorang validator bahasa.

3. Tahap *Develop* (Tahap pengembangan)

Sedangkan tahap *Develop* (Tahap Pengembangan) tahap ini untuk menghasilkan media buku cerita bergambar. Dalam tahap pengembangan ini terdiri dari pengembangan perangkat *daraf1* dengan divalidasi oleh ahli. Pada tahap ini untuk menghasilkan media buku cerita bergambar. Tujuan dari tahap *Develop* (Tahap pengembangan) adalah untuk menghasilkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca pada siswa kelas II sekolah dasar yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar

dan mengetahui tingkat kelayakkan dan kepraktisan buku cerita bergambar. Tahap ini meliputi sebagai berikut:

a. Tahap *Validitas* Buku Cerita Bergambar

1). Kelayakan isi

Kelayakan isi ini untuk menguji media pembelajaran buku cerita bergambar yang dirancang sesuai dengan silabus yang ada. Buku yang dikembangkan memiliki identitas penyusun yang jelas, berisi petunjuk belajar yang jelas bagi siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan indikator.

2). Kelayakan penyajian

Pada tahap ini melihat apakah media pembelajaran buku cerita bergambar ini dikembangkan sesuai dengan syarat penyajian yang meliputi: materi yang disajikan yang tersusun secara sistematis, dengan buku ini disajikan dapat meningkatkan minat membaca siswa, disajikan materi dapat memandirikan siswa.

3). Kelayakan bahasa

Sesuai dengan kelayakan bahasa pada media pembelajaran buku cerita bergambar yang dirancang menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh siswa.

4). Kelayakan kegrafikan

Kelayakan ini melihat dari apakah desain covernya menarik serta besar huruf dan paragraf pada buku hendaknya sesuai dengan tema yang digunakan. Kesesuaian teks dan gambar yang disajikan sesuai dengan materi, serta komposisi warna pada gambar untuk meningkatkan minat membaca siswa.

Pada tahap ini akan diberikan nilai mengenai suatu produk yang telah dirancang. Penilaian ini akan diberikan oleh dua orang ahli yang biasanya adalah dosen. Tahap validasi ini akan dilakukan dengan cara mengisi suatu lembar yang merupakan lembar validasi

media buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II sekolah dasar.

b. Tahap *Praktikalitas*

Tahap praktikalitas merupakan tingkat keterpakaian atau kemudahan bagi membuat buku cerita bergambar. Aspek ini yang diukur adalah aspek kemudahan penggunaan aspek penyajian produk. Apabila hasil belum praktis, maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saranan dan responden.

c. Tahap *Evalute*

Pada tahap penilaian, kegiatan dipusatkan untuk mengevaluasi (versi ujicoba) dapat digunakan sesuai dengan harapan dan efektif sebuah produk. Setelah dilakukan perbaikan, dilakukan analisis aspek kualitas media buku cerita bergambar. Analisis kevalidan dilakukan untuk mengetahui kevalidan media buku cerita bergambar yang dikembangkan dari penilaian validator.

4. Tahap *Disseminate* (Tahap Validasi Produk)

Selanjutnya tahap *Disseminate* bertujuan untuk memperkenalkan pada orang tentang produk yang telah dibuat kepada siswa dengan waktu yang telah ditentukan yang ada di sekolah tersebut.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian adalah siswa kelas II sekolah dasar di SDN 01 Sungai Beremas Kabupaten Pasaman Barat. Siswa yang diuji cobakan 3 laki-laki dan 7 perempuan. Dengan usia rata-rata 8 tahun, pada usia tersebut siswa lebih suka bermain. Sehingga dengan adanya buku yang tidak menarik tidak akan bisa membuat minat membaca siswa meningkat. Adapun buku cerita bergambar lebih menarik minat siswa karena memiliki gambar yang menarik dan warna yang menarik.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian *Research and Development* dengan dua jenis data sebagai berikut:

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif akan diperoleh dari penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran memperbaiki melalui angket. Adapun data kuantitatif yang diperoleh melalui tahap *development*. Berdasarkan tahap *development* data kuantitatif yaitu pada lembaran validasi media pembelajaran. Dari penilaian ini berdasarkan (1) kelayakan isi, (2) kelayakan penyajian, (3) kelayakan bahasa (4) kelayakan kegrafikan. penilaian buku cerita bergambar dapat dinilai oleh beberapa para ahli dosen yang memahami tentang produk. Peneliti dibantu dengan 3 validator yang menilai produk buku cerita bergambar.

Setelah media pembelajaran valid maka, peneliti menguji kelayakan buku cerita bergambar melalui angket respon guru dan siswa. Dengan layaknya media ini peneliti bisa melanjutkan pada tahap selanjutnya. Penilaian praktikalitas guru dan siswa terhadap buku cerita bergambar. Lembaran angket minat membaca siswa disebarkan kepada siswa untuk mengetahui minat membaca siswa terhadap buku cerita bergambar.

2. Data kualitatif

Data kualitatif di peroleh dari hasil analisis kebutuhan siswa mulai dari wawancara, observasi, validasi produk, dan uji coba terbatas yang dilakukan. Jika terdapat kritik maupun saran maka akan digunakan untuk memperbaiki produk berupa buku cerita bergambar yang telah di buat. Hal tersebut bertujuan agar produk yang di buat peneliti memiliki kelayakan bagi anak.

F. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pendoman wawancara

Suatu instrumen yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan berbagai langkah seperti interview yang dilakukan pada terhadap satu atau beberapa orang yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang dibahas pada suatu penelitian disebut juga dengan wawancara. Pedoman wawancara digunakan oleh peneliti untuk memudahkan peneliti dalam menyusun mengetahui kebutuhan siswa terhadap buku cerita bergambar.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas II mengatakan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar sangat diperlukan dalam meningkatkan minat baca siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru mengatakan kurangnya media pembelajaran di sekolah. Membuat rendahnya minat siswa dalam membaca. Adapun yang dipertanyakan dalam penelitian ini sesuai dengan tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Daftar Wawancara

Daftar Pertanyaan	Daftar Nomor
Menurut ibu apakah buku cerita bergambar diperlukan dalam proses PBM?	1
Menurut ibu apakah dengan adanya media pembelajaran buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca siswa?	2
Menurut ibu apakah dengan adanya buku cerita bergambar membuat siswa ingin selalu membaca buku?	3
Menurut ibu kenapa siswa kelas II memiliki kesulitan dalam kegiatan pembelajaran membaca?	4
Menurut ibu apakah pembelajaran hidup rukun disekolah tingkat rendah kelas 1,2,3 SD perlu di ajarkan?	5
Apakah siswa sudah melakukan kegiatan untuk	6

hidup rukun sesuai nilai pancasila disekolah? Seperti contoh kerukunan, kebersamaan dan saling menghormati?	
Menurut ibu apakah dengan adanya media buku cerita ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas II SD?	7
Apakah dengan adanya buku cerita bergambar pada pembelajaran tema ini bisa membantu guru dalam proses pembelajaran?	8

2. Angket atau kuesioner

Peneliti menggunakan bentuk kuesioner yang terstruktur dengan bentuk tanya jawab tertutup, tetapi menggunakan alternatif jawaban yang di berikan secara terbuka. Hal tersebut karena kuesioner validator yang dapat memberikan komentar dan tanggapan. Adapun kuesioner validasi produk dan instrumen kuesioner validasi produk sebagai berikut:

a. Lembaran validasi media

Lembaran validasi yang digunakan dalam penelitian untuk dibagikan kepada validator untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak dipergunakan atau tidak. Setelah dibagikan kepada validator untuk dinilai. Di dalam lembaran ini berguna untuk mengetahui apakah buku cerita bergambar ini valid yang dibantu dengan beberapa validator. Menurut Arikunto (Sinaga, 2017:88) valid berarti kecocokan alat yang digunakan dan menunjukkan tingkat validnya suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Sari P. M., 2020).

Adapun caranya mengetahui layak sebuah produk adalah sebagai berikut:

1). Lembaran validasi media pembelajaran terbuat dari buku

Lembaran ini dikembangkan berdasarkan beberapa aspek yang akan dinilai secara lengkap sebagai berikut:

Tabel 3.2
Aspek Validasi Produk untuk AhliDosen

No	Variabel	Aspek Validasi	Indikator
1	Media Pembelajaran Berbentuk Buku	Kelayakan isi	Tujuan
			Materi
			Perkembangan siswa
2		Kelayakan penyajian	Penyajian buku
	Prinsip media		
	Komponen media		
3	Kelayakan kebahasaan	Kejelasan bahasa dan medi berbasis buku cerita bergambar	
4	Kelayakan Kegrafikan	Penulisan teks	
		Tampilan gambar	

Dimodifikasi dari (Sungkowo, 2010)

Tabel diatas merupakan aspek dari kuesioner untuk validasi ahli dosen dan guru. Setelah aspek dibentuk maka peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan untuk melakukan penilaian terhadap produk buku cerita bergambar.

Tabel 3.3
Validasi Angket Respon untuk Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			SS	TS	S	SS
1	Format angket	Memenuhi bentuk buku penulis sebuah angket				
2	Bahasa	Sesuai dengan tata bahasa				
3	Butir pertanyaan angket	Pertanyaan angket mudah di ukur				
		Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan butir yang dinilai				

Tabel diatas merupakan aspek dari kuesioner untuk validasi ahli dosen dan guru. Setelah aspek dibentuk maka peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan untuk melakukan penilaian terhadap produk buku cerita bergambar.

2). Lembaran Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat keterpakaian dan keterlaksanaan media pembelajaran. Lembaran ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang berupa kepraktisan dari buku cerita bergambar yang telah dikembangkan.

Tabel 3.4
Skala Penilaian Lembaran Validasi Instrumen Angket Praktikalitas

No	Katagori	Keterangan	Skor Pertanyaan	
			Positif	Negatif
1	SKS	Sangat kurang setuju	1	5
2	KS	kurang setuju	2	4
3	C	Cukup	3	3
4	S	Setuju	4	2
5	ST	Sangat setuju	5	1

Modifikasi dari (Riduwan, 2016)

Aspek yang dinilai pada tahap praktikalitas angket respon siswa dan guru dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.5
Aspek Penilaian Angket Respon Guru dan Siswa

No	Variabel	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Praktikalitas	Kemudahan Penggunaan	Memberikan cerita melalui media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas II sekolah dasar.
2		Kepraktisan Penyajian	Memberikan informasi tentang cerita bergambar pada pelajaran PPKN pada Tema 1 Hidup Rukun Subtema 3 Hidup Rukun disekolah kelas II.

b. Lembaran angket minat membaca siswa

Lembaran angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data berupa tingkat minat membaca siswa dengan media pembelajaran buku cerita bergambar berdasarkan aspek minat membaca. Adapun aspek penilaian dalam angket ini sebagai berikut:

Tabel 3.6
Aspek Penilaian Angket Minat Membaca Siswa

No	Variabel	Aspek yang dinilai
1	Minat Membaca	Rasa senang dalam kegiatan membaca.
2		Membaca atas kemauan diri sendiri.
3		Kesadaran akan pentingnya membaca.
4		Waktu yang untuk membaca.
5		Keberagaman buku yang dibaca
6		Usaha mendapatkan sumber bacaan.

G. Teknik Analisis Data

Suprayogo juga mengemukakan pendapat mengenai analisis data yaitu suatu rangkaian aktivitas dalam rangka merangkai suatu penelaahan, pengorganisasian yang berurutan, menafsirkan, serta melakukan verifikasi data supaya permasalahan dan fenomena yang diteliti dapat mengandung nilai dan normal sosial, akademis, serta kandungan ilmiah di dalamnya. Pada penelitian ini, teknik atau metode analisis data yang dipakai yaitu dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah itu, akan dilanjutkan sesuai dengan prosedur penelitian yang telah ditentukan. Adapun data yang akan dilakukan analisis sebagai berikut:

a) Teknik analisis data kuantitatif

Teknik data kuantitatif menurut Sugiyono (2018, hlm 147) mengatakan bahwa setelah data diperoleh dari seluruh responden (sampel) terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden. Dalam penelitian kuantitatif mengandalkan data berupa nilai dan angka yang di analisis data menggunakan statistik. Adapun analisis kuantitatif terdapat statistik sebagai berikut:

b) Teknik analisis data kualitatif

Penelitian ini adalah data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data. Penelitian ini menyusun dan proses di susun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara. Adapun tahap dari analisis data kuantitatif dan kualitatif

1. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif adalah suatu analisis yang dilakukan dengan memakai angket, yang penilaiannya dilakukan secara tertutup dan terbuka. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan sebuah masukan, kritik, saran, serta evaluasi dari berbagai pihak. Hasil dari penelitian ini berbentuk data kualitatif dan juga data kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan melalui penggunaan angket dengan

penilaian skal likert, dan untuk data kualitatif didapatkan dari berbagai masukan dan saran dari banyak pihak dan pihak validator. Rumusan data analisis berbentuk simbol yang akan di analisis secara logis sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Dimana

P = presentase yang dicari

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal

100 = bilangan konstanta

Data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan angket akan dilakukan analisis validasi. Analisis ini dipakai untuk mencari tahu dan kemudian menggambarkan efektif atau tidaknya suatu produk pengembangan pada buku cerita bergambar yang digunakan untuk media pembelajaran.

Data hasil validasi kemudian dilakukan analisis keseluruhan aspek yang ada di dalam tabel. Analisis tersebut dapat dipersentasikan dengan teknik yang dikemukakan Riduwan menggunakan rumusan:

$$P = \frac{\sum skorperitem}{skormaksimal} \times 100$$

Tabel 3.7
Daftar Penskoran Validalitas Media Buku Cerita Bergambar

No	Kategori	Skor	Presentasi Ketercapaian Indikator
1.	Tidak Valid	1	0%-20%
2.	Kurang Valid	2	21%-40%
3.	Cukup Valid	3	41%-60%
4.	Valid	4	61%-80%
5.	Sangat Valid	5	81%-100%

Dimodifikasi dari (Riduwan:2016:15)

Tabel 3.8
Kepraktisan Buku Cerita Bergambar

No	Rentang	Katagori
1.	00-22	Tidak Praktis
2.	21-40	Kurang Praktis
3.	41-60	Cukup Praktis
4.	61-80	Praktis
5.	81-100	Sangat Praktis

2. Analisis isi buku

Analisis isi buku bertujuan untuk menyusun serta merumuskan suatu tujuan dari proses belajar mengajar yang sudah didasarkan pada ketentuan atau standar kompetensi dasar tertentu. Hal ini menggunakan isi dari suatu media belajar yang telah dikembangkan. Nantinya, apa yang telah didapatkan dari analisis ini sangat dipakai untuk meningkatkan minat membaca pada pelajaran siswa kelas II sekolah dasar.

3. Analisis Hasil Angket

Analisis ini melibatkan satu kelas sampel, dengan jumlah siswa 10 orang. analisis angket menggunakan model *Eksprimen One Group Pretest – Posttest Design*. Siswa diberikan angket berupa minat membaca setelah dites bagaimana cara membaca.

Tabel 3.9
Tingkat Minat Membaca siswa

No	Rentang	Katagori
1.	00-20	Rendah
2.	21-40	Kurang
3.	41-60	Cukup
4.	61-80	Tinggi
5.	81-100	Sangat Tinggi

Dimodifikasi dari (Riduwan:2016:15)

Nilai akhirnya perhitungan praktikalitas dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{Y} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Minat membaca siswa

X = skor yang diperoleh dari hasil minat membaca siswa

Y = skor maksimum hasil minat membaca siswa

100 = Bilangan tetap

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Kebutuhan Siswa Terhadap Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca

Pengembangan produk buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran yang dilakukan di SDN 01 Sungai Beremas. Dengan subjek 10 siswa kelas II menghasilkan produk media buku cerita bergambar dengan tujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas II sekolah dasar.

Hasil observasi ini, peneliti melakukan observasi terhadap salah satu kebutuhan siswa adalah media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. Kebutuhan siswa terlihat pada sangat tinggi terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II sekolah dasar.

Dari observasi dan wawancara dengan guru kelas II tentang meningkatkan minat membaca pemula siswa kelas rendah. Peneliti temukan bahwa faktor meningkatkan minat membaca dengan cara sering membaca dan mengulang-ulang sehingga siswa mengenal huruf-huruf yang ada pada buku. Peneliti juga melakukan uji coba pada 10 siswa yang sudah mengenal huruf dalam membaca.

Adapun salah satu faktor untuk meningkatkan membaca siswa adalah dengan memberikan buku yang berwarna atau bergambar sehingga siswa lebih tertarik untuk membaca buku pelajaran atau buku cerita. Sehingga dengan adanya warna dan gambar pada buku membuat siswa menjadi berminat untuk membaca buku tersebut dari awal cerita sampai akhir cerita nanti.

Berdasarkan penelitian Liya Nopitasari mengatakam bahwa kebutuhann sekolah terhadap media pembelajaran yang dianggap

kurang memadai dengan kondisi nyata siswa. penelitian ini menjelaskan tentang meningkatkan minat baca siswa.

Pada tahap wawancara ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II sekolah dasar pada tanggal 1 Januari 2022 memperoleh informasi-informasi tentang meningkatkan minat baca siswa pada buku cerita bergambar yang sesuai dengan pembelajaran pada buku tema hidup rukun disekolah. Dari hasil wawancara dengan guru kelas II media untuk meningkatkan minat membaca sudah dilakukan oleh guru akan tetapi belum bisa digunakan sebab infokus disekolah belum ada.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa pada kelas II sekolah dasar, diperoleh beberapa permasalahan dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar : kurangnya minat membaca siswa dikarenakan media pembelajaran yang digunakan tidak menarik bagi siswa untuk membaca. Sebab adanya media pembelajaran siswa lebih berminat untuk membaca dan mendengarkan guru. Jadi, seorang guru harus bisa meningkatkan minat membaca dengan cara berinovasi membuat media pembelajaran. Sehingga siswa lebih semangat dalam membaca dan mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Kurangnya minat siswa dalam membaca juga disebabkan oleh guru tidak menerapkan literasi membaca sebelum belajar. Dengan menerapkan literasi membaca siswa akan lebih lancar dan cepat dalam membaca. Adapun karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah yang memerlukan perhatian yang lebih banyak dalam belajar dan siswa kelas rendah masih lemah dalam berkonsentrasi. Jadi, menurut peneliti seorang guru harus mampu menciptakan stimulasi pembelajaran dan mampu mengembangkan proses pembelajaran yang menarik dan efektif.

Dalam mengwujudkan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa memerlukan media pembelajaran buku cerita bergambar. Dengan buku cerita bergambar mampu menambah kosakata, mendapatkan informasi dan adanya gambar dalam cerita membuat siswa bersemangat dalam membaca cerita. Buku cerita bergambar juga mempermudah siswa dalam membacanya, disebabkan buku cerita bisa dipergunakan dimanapun siswa ingin membaca. Buku cerita bergambar dilengkapi dengan gambar sesuai dengan tema dan materi pada buku tema, sehingga siswa bisa membaca buku sesuai dengan kebutuhannya.

Adapun analisis buku tema yang digunakan siswa kelas II sekolah dasar, memiliki kelemahan dari buku tema adalah sebagai berikut:

- 1). Buku tema hanya memberikan teks bacaan, sedikit ada penjelasan pada bacaan tersebut.
- 2). Buku tema kurang memberikan semangat siswa, karena siswa hanya diberikan sedikit materi yang sedikit.
- 3). Tampilan buku sangat menarik, hanya saja isi didalam buku bersifat monoton siswa kurang minat untuk membacanya.
- 4). Buku tema dalam segi penggunaan, dapat digunakan ditempat tertentu saja seperti : disekolah dan dirumah, tidak bisa dibawa kemana-mana.
- 5). Buku tema kurang menampilkan gambar untuk memotivasi siswa untuk membacanya.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa berdasarkan silabus kelas II sekolah dasar semester I diperoleh hasil bahwa silabus yang digunakan adalah yang mengacu pada kurikulum 2013. Dari analisis ini didapatkan seperti : Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator dari pelajaran tentang hidup rukun disekolah sebagai berikut:

1. Analisis Kompetensi Inti

Adapun kompetensi inti pelajaran materi Hidup Rukun Disekolah Kelas II Sekolah Dasar sebagai berikut:

KI.1 Menerima dan menjelaskan ajaran agama yang dianutnya.

KI.2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI.3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah sekolah dan di sekolah.

KI.4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Analisis Kompetensi Dasar

Adapun kompetensi dasar sebagai berikut:

PPKN

2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.

- 4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambangan negara dengan sila-sila pancasila.

Bahasa Indonesia

- 3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun.
- 4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun

PJOK

- 3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
- 4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

3. Analisis Indikator

Adapun Indikator pada pelajaran materi hidup rukun disekolah sebagai berikut:

PPKN

- 2.1.1 Menerapkan sikap bekerja sama, disiplin dan peduli sesuai sila-sila pancasila dalam lambang negara dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1.2 Menunjukkan perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila ketiga pancasila.
- 3.1.1 Menjelaskan hubungan antara simbol dan sila-sila pancasila dalam lambang negara garuda pancasila.
- 4.1.1 Menyebutkan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila pancasila.

Bahasa Indonesia

3.1.1 Menjelaskan isi teks yang berisi kalimat perintah yang berkaitan dengan sikap hidup rukun.

4.1.1 Menyebutkan kalimat perintah yang terdapat dalam teks dengan bahasa yang santun.

PJOK

3.1.1 Menjelaskan prosedur gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

4.1.1 Mempraktikkan gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Materi yang dipilih dalam cerita bergambar sebagai media pembelajaran menggunakan buku tema kelas II. Dari buku cerita yang dibuat sesuai dengan tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun di sekolah pembelajaran 5 tentang penerapan hidup rukun disekolah. Berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang telah dianalisis diatas. Materi ini sangat diperlukan oleh siswa baik dalam kehidupan sekolah juga dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya buku cerita ini bisa membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang telah digunakan.

Adapun alat yang diperlukan dalam menyiapkan material dan elemen. Menyiapkan alat yang digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar. Merancang buku cerita bergambar diawali merancang tema, konsep, dan pembuatan buku cerita. Adapun

alat-alat digunakan dalam pembuatan seperti: aplikasi word, dan aplikasi canva.

Didalam pembuatan buku cerita bergambar, peneliti membuat buku cerita bergambar dari sebuah aplikasi canva. Alat tersebut digunakan dalam membuat cerita dan gambar. Cerita awalnya dibuat disebuah aplikasi word yang diedit dan disalin ke canva sesuai gambar yang digunakan.

2. Hasil Validitas Buku Cerita Bergambar

Perancangan produk media pembelajaran buku cerita bergambar. media yang dirancang didiskusikan dengan pembimbing utama dan pembimbing pendamping selanjutnya di validasi oleh 3 orang validator yang terdiri dari dua orang dosen dan satu orang guru kelas II sekolah dasar. Peneliti berdiskusi dengan validator mengenai produk yang dirancang dan sekaligus meminta saran pada produk buku cerita bergambar. Berikut adalah hasil validasi peneliti rancang:

a. Hasil validasi media pembelajaran buku cerita bergambar





Hasil validasi media buku cerita bergambar peneliti kembangkan pada materi hidup rukun di sekolah untuk siswa kelas II sekolah dasar semester satu. Adapun hasil validasi media pembelajaran buku cerita bergambar sebagai berikut:



Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jml	Skor maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Kelayakan isi	20	16	18	54	60	90	Sangat Valid
2	Kebahasaan	18	16	17	51	60	85	Sangat Valid
3	Penyajiaan	35	27	31	93	105	88.5	Sangat Valid
4	Kegrafikan	23	21	23	67	75	89.3	Sangat Valid
Jumlah		96	80	89	265	300	352,8	Sangat Valid
Presentasi Rata-rata							88.2	

Dari hasil validasi yang dinilai oleh beberapa dosen validator, ada 3 validator yang menilai produk ini diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 88.2% dengan kategori ini adalah sangat valid. Berdasarkan aspek yang nilai, didapatkan rata-rata aspek kelayakan 90%, Aspek kelayakan kebahasaan 85%. Aspek kelayakan penyajian 88,5% dan Aspek kelayakan kegrafikan 89,3%. Dari aspek yang dinilai dapat dikatakan produk buku cerita bergambar sudah sangat valid dan sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Buku cerita bergambar dikategorikan sangat valid, sehingga untuk meningkatkan kualitas produk ini menjadi baik memerlukan revisi dengan memperhatikan saran dari validator. Perbedaan produk sebelum direvisi dan setelah direvisi dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Perbaikan Produk Sebelum direvisi dan setelah revisi yang dilakukan dengan validator.

No	Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Sunarti, M.Pd	 <p>Buku cerita bergambar ini adalah buku berteknologi canggih... Tujuan buku cerita bergambar ini memberikan pemahaman... Dengan bergambar, orang-orang dapat... Buku cerita bergambar ini juga bisa membantu... Tema 1 : Hidup Rukun Subtema 3 : Hidup Rukun di Sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperjelas kegunaan teks ini dengan kata pendahuluan. 	 <p>Pendahuluan</p> <p>Buku cerita bergambar ini adalah buku berteknologi... Tujuan buku cerita bergambar ini memberikan pemahaman... Dengan bergambar, orang-orang dapat... Buku cerita bergambar ini juga bisa membantu... Tema 1 : Hidup Rukun Subtema 3 : Hidup Rukun di Sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> • kegunaan teks ini sudah ditampilkan petunjuk pendahuluan pada buku.
		 <p>Hari ini adalah hari pertama Dika masuk ke sekolah. Di sekolah, Dika bertemu dengan bapak guru yang akan mengajarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tampilan ukuran pada buku dan memberikan spasi setiap pragraf pada buku. • Menambahkan isi cerita dengan KD yang dibuat. 	 <p>Hari ini adalah hari pertama Dika masuk ke sekolah. Di sekolah, Dika bertemu dengan bapak guru yang akan mengajarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tampilan ukuran huruf dan memberikan spasi sudah diperbaiki. • Sudah ditambahkan kerjasama untuk melengkapi isi cerita yang sesuai KD

2.	Desty Ayu Anastasha	<ul style="list-style-type: none"> Jadikan mata pelajaran 1 pembelajaran (PPKN, Bahasa Indonesia dan PJOK) Perbaiki penulisan pada buku. 	<ul style="list-style-type: none"> Sudah ditambah menjadi 1 mata pembelajaran (PPKN, Bahasa Indonesia dan PJOK) Sudah diperbaiki penulisan pada buku. 
3.	Afni Tafia. S.Pd	<ul style="list-style-type: none"> Buku sudah bagus, hanya perlu memperhatikan beberapa tulisan yang harus diperbaiki sesuai dengan tingkat siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> Penulisan sudah diperbaiki sesuai dengan saran untuk memperbaiki penulisan.

b. Hasil Validasi Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

Mengetahui respon guru terhadap praktikalitas buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran peneliti memberikan angket kepada guru. Angket respon guru di validasikan oleh 2 orang validator. Hasil validasi angket respon guru terhadap praktikalitas buku cerita bergambar dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 :Hasil validasi instrumen angket respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran buku cerita bergambar.

No	Aspek yang divalidkan	Validator		Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2				
1	Format angket	4	4	8	10	80	Praktis
2	Bahasa	10	8	18	20	90	Sangat Praktis
3	Butir pertanyaan angket	10	9	19	20	95	Sangat Praktis
Jumlah		24	21	45	48	285	Sangat Praktis
Presentasi Rata-Rata						95	

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan hasil dari validasi angket respon guru terhadap praktikalitas buku cerita bergambar kategori sangat praktis idengan persentase 95%. Format angket sesuai dengan format sebuah angket penelitian. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami serta indikator pertanyaan angket dapat diukur.

c. Hasil Validasi Angket Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

Dari respon siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran buku cerita bergambar, peneliti menyebarkan angket kepada siswa respon ini di validasi oleh 3 orang validator. Hasil dari angket validasi respon siswa terhadap praktikalitas buku cerita bergambar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 : Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jml	Skor maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Format angket	5	4	5	14	15	93.3	Sangat Praktis
2	Bahasa	10	8	9	27	30	90	Sangat Praktis
3	Butir pertanyaan angket	10	8	9	27	30	90	Sangat Praktis
Jumlah		25	20	22	67	75	266.6	Sangat Praktis
Presentasi Rata-rata							88.8	

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan hasil validasi angket respon siswa terhadap praktikalitas buku cerita bergambar kategori sangat Praktis dengan persentase 88.8%.

d. Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa Terhadap Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar.

Hasil ini untuk mengetahui minat membaca siswa terhadap media buku cerita bergambar. Peneliti memberikan angket minat membaca itu kepada siswa. Angket respon ini divalidasi oleh 3 orang validator. Adapun hasil validasi angket motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar sebagai berikut:

Tabel 4.5 : Hasil Validasi Instrumen Angket Minat Membaca Siswa Terhadap Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jmlh	Skor maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Format angket	5	4	4	13	15	86.67	Sangat Tinggi
2	Bahasa	10	8	9	27	30	90	Sangat Tinggi
3	Butir pertanyaan angket	10	8	9	27	30	90	Sangat Tinggi
Jumlah		25	20	23	68	75	266.67	Sangat Tinggi
Presentasi Rata-rata							88.89	

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan hasil validasi angket minat membaca siswa terhadap buku cerita bergambar kategori sangat Tinggi dengan persentase 88.89 %.Setelah perancangan produk media pembelajaran buku cerita bergambar. Media yang dirancang didiskusikan dengan pembimbing utama dan pembimbing pendamping selanjutnya di validasi oleh 3 orang validator yang terdiri dari dua orang dosen dan satu orang guru kelas II Sekolah Dasar. Peneliti berdiskusi dengan validator mengenai produk yang dirancang dan sekaligus meminta saran pada produk buku cerita bergambar. Berikut adalah hasil validasi peneliti rancang:

3. Hasil Praktikalitas Buku Cerita Bergambar

Hasil praktikalitas dari buku cerita bergambar, peneliti melakukan ujicoba pada siswa kelas II sekolah dasar. Dengan bantuan pihak sekolah dalam mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian pada 10 siswa kelas II. Pada tahap ini siswa akan diberikan lembaran angket terhadap praktikalitas media pembelajaran buku cerita bergambar. Pengisian lembaran angket respon siswa dilakukan secara langsung disekolah.

a. Analisis Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa

Untuk mengetahui data dalam tahap paraktikalitas, peneliti menggunakan angket respon siswa yang akan diisi oleh 10 siswa kelas II SDN 01 Sungai Beremas. Adapun tabel hasil respon Terhadap Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa sebagai berikut:

Tabel 4.6: Hasil Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

No	Aspek Praktikalitas	Jmlh	Skor Maks	%	Keterangan
1	Kemudahan Penggunaan	140	150	93.3	Sangat Tinggi
2	Manfaat	240	250	96	Sangat Tinggi
Jumlah		380	400	189.3	Sangat Tinggi
Peresentase Rata-Rata				94.65	

Berdasarkan tabel 4.6 terlihat bahwa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran yang dirancang sangat praktis berdasarkan persentase penilaian yang diberikan oleh siswa kelas II SDN 01 Sungai Beremas dengan peresentase rata-rata penilaian 94.65% yaitu Sangat Tinggi.

b. Analisis Hasil Angket Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa.

Peneliti juga mengumpulkan data dari guru terhadap paraktikalitas media pembelajaran buku cerita bergambar dengan cara menyebarkan lembaran angket respon guru terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa. Adapun tabel lembaran angket respon guru terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sebagai berikut:

Tabel 4.7 :Hasil Angket Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

No	Aspek Praktikalitas	Jmlh	Skor Maks	%	Keterangan
1	Kemudahan Penggunaan	12	15	80	Praktis
2	Manfaat	20	25	80	Praktis
Jumlah		32	40	160	Praktis
Peresentase Rata- Rata				80	

Berdasarkan tabel 4.7 terlihat bahwa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran yang dirancang spraktis berdasarakan persentase penilaian yang diberikan oleh guru kelas II SDN 01 Sungai Beremas dengan peresentase rata-rata penilaian 80% yaitu Praktis.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap uji coba kepada 10 siswa kelas II SDN 01 Sungai Beremas. Tahap ini dilakukan disekolah pada proses pembelajaran sedang berlangsung. Peneliti juga memberikan angket untuk melihat minat membaca siswa setelah dibagikan buku cerita bergambar. Adapun hasil angket minat membaca siswa sebagai berikut:

Tabel 4.8: Hasil Angket Minat Membaca Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

No	Variabel Minat Membaca	Jmlh	Skor Maks	%	Keterangan
1	Rasa senang dalam kegiatan membaca.	146	150	97.3	Sangat Tinggi
2	Membaca atas kemauan diri sendiri.	96	100	96	Sangat Tinggi
3	Kesadararan akan pentingnya membaca.	196	200	98	Sangat Tinggi
4	Waktu yang untuk membaca	193	200	96.5	Sangat Tinggi
5	Keberagaman buku yang dibaca	193	200	96.5	Sangat Tinggi
6	Usaha mendapatkan sumber bacaan.	146	150	97.3	Sangat Tinggi
Jumlah		970	1000	581.8	Sangat Tinggi
Persentase Rata-Rata				96.6	

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh 10 siswa mengenai minat membaca siswa saat proses pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca siswa dengan persentase 96.6% yaitu sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat membaca siswa sangat tinggi saat menggunakan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca.

B. Pembahasan

1. Hasil Kebutuhan Siswa Terhadap Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca.

Media pembelajaran ini memberikan warna atau kreatifitas bagi guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca. Berdasarkan penelitian terdahulu menyebutkan bahwa pentingnya media pembelajaran untuk siswa agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Menurut (Tarigan N. T., 2018) mengatakan bahwa media yang bergambar mampu membuat siswa tertarik serta fokus dalam meningkatkan proses belajar dan tujuan pembelajaran.

Adapun kekurangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa dari observasi peneliti ke sekolah, kebutuhan media pembelajaran membaca sangat diperlukan untuk siswa. Kebutuhan yang sangat diperlukan siswa, sehingga penulis mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa. Hasil pengembangan produk peneliti adalah “Hidup Rukun di Sekolah”. Media pembelajaran ini memuat materi pembelajaran untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Menurut Sandjaja (2006) minat membaca adalah kekuatan yang mendorong anak untuk memperhatikan, merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas membaca sehingga mereka mau melakukan aktivitas membaca dengan kemauan sendiri. Adanya dorongan untuk membaca akan membantu siswa dalam proses pembelajaran nantinya, berdasarkan temuan bahwa membaca adalah cara paling langsung untuk memperoleh pengetahuan di antara berbagai cara pembelajaran seumur hidup. Sebab setiap mata pelajaran membutuhkan keterlibatan membaca dalam belajar.

Dari buku cerita bergambar yang telah di kembangkan memiliki kelebihan dari peneliti lainnya. Didalam buku cerita bergambar ini terdapat pembelajaran PPKN, Bahasa Indonesia dan PJOK. Dengan

adanya cerita tidak hanya fokus pada cerita akan tetapi ada unsur pembelajaran didalamnya. Adapun penelitian(Saputro, 2017) media yang dikembangkan adalah potensi dan masalah yang berkaitan dengan masalah pendidikan lingkungan hidup dan pembelajaran membaca. Berdasarkan hasil angket minat membaca siswa setelah menggunakan buku cerita bergambar hidup rukun disekolah dalam proses meningkatkan minat membaca siswa dengan penilaian rata-rata 96.9% dengan kriteria sangat tinggi.

Adapun cara untuk meningkatkan minat membaca siswa yaitu Pada proses sebelum pembelajaran guru harus merutinkan literasi membaca secara berulang-ulang. Dengan adanya literasi membaca sebelum belajar siswa akan merasa tidak bosan dengan buku cerita yang berbeda-beda. Kegiatan rutin ini akan mampu meningkatkan minat membaca siswa kelas II sekolah dasar nantinya.

Minat membaca siswa akan meningkat apabila media pembelajaran yang diberikan oleh guru menarik minat siswa untuk membaca buku. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk pelaksanaan proses pembelajaran. Media yang cocok digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat membaca adalah buku cerita bergambar. Dengan adanya media buku cerita bergambar akan membantu siswa dalam membaca.

Berdasarkan observasi pada siswa kelas II sekolah dasar yang dilakukan secara langsung. Dalam proses pembelajaran siswa menggunakan buku tema tanpa ada media lain untuk menunjang pembelajaran. Banyak faktor yang membuat siswa kelas II sekolah dasar masih terbata bahkan ada yang belum bisa membaca. Salah satu faktor siswa belum bisa membaca adalah faktor internal, faktor diri sendiri yang tidak ada minat untuk membaca buku. Menurut Rahim, (2008 hl 28) minat membaca adalah keinginan yang kuat serta usaha-usaha siswa untuk membaca. Dengan adanya keinginan serta usaha

dan kesadaran dari diri siswa, akan membantu siswa dalam belajar membaca.

Dengan memanfaatkan buku cerita bergambar akan menunjang proses pembelajaran membaca siswa. Karakter siswa usia sekolah dasar kelas II hanya ingin bermain saja, dengan adanya buku cerita bergambar akan membuat siswa lebih fokus dalam membaca karena isi cerita menarik untuk dibaca dan gambar yang digunakan sesuai dengan tema yang dibuat. Bertolak dari hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan guru kelas II MI Manbaul Ulum Karanglangu kecamatan kedungjati, kabupaten Grobongan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang kurang variatif yang menggunakan buku cetak berupa teks sehingga membuat siswa kurang semangat dan bosan dalam membaca

Pada penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan membuktikan bahwa media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Tarigan (2018) yang berjudul Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, hasil penelitian menggunakan media buku cerita bergambar dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa dengan skor $- 26,317$ dengan probabilitas sig, (0,00) hasil yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca siswa. Buku cerita bergambar yang dibuat sebagai media untuk meningkatkan minat membaca sesuai dengan materi pembelajaran tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun disekolah pembelajaran 5.

Adapun hasil penelitian kelayakan buku cerita bergambar dari beberapa validator dengan dua dosen dan satu guru kelas IIsekolah dasar adalah 88,2% Dari aspek yang dinilai dapat dikatakan produk buku cerita bergambar sudah sangat valid dan sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian dari Siwi Pawestri Apriliani

(2020) kevalidan buku cerita yang dibuat berjudul “Asyiknya Tolong Menolong “ hasil validasi untuk meningkatkan minat baca siswa dengan rata-rata 82% dari ahli dosen pertama dan ahli dosen kedua dengan rata-rata 69 % dikatagori tinggi. Adapun saran dari validator untuk buku cerita bergambar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 :Saran dan Komentar Validasi Mengenai Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

No	Validator	Saran
1	Sunarti, M.Pd	Buku sangat menarik, tetapi akan lebih menarik lagi pada setiap pragraf diberikan spasi.
2	Desty Ayu Anastasha	Buku sudah bagus, saran buat 1 mata pembelajaran dalam buku(PPKN, Bahasa Indonesia dan PJOK). Perbaiki penulisan pada buku dan warna yang digunakan.
3	Afni Tafia. S.Pd	Buku sangat bagus, dapat menarik perhatian siswa untuk membaca.

2. Hasil Validitasi Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

Pada tahap ini hasil validasi dapat dilakukan dengan menggunakan lembaran validasi dan bimbingan secara langsung dengan 3 validator.Validator ini membantu peneliti dalam kevalidan sebuah media pembelajaran buku cerita bergambar hidup rukun disekolah yang telah dirancang.

Aspek validasi sesuai dengan aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa,aspek kelayakan penyajian dan aspek kelayakan kegrafikan. Dari empat aspek tersebut dikembangkan dengan indikator yang akan dinilai. Hasil validasi para ahli pada aspek kelayakan isi materi yang dimuat dalam buku cerita bergambar sesuai dengan tema, dilengkapi dengan KI,KD, indikator dan kesesuaian materi dengan kurikulum.

Pada aspek kebahasaan berisi indikator penggunaan tata bahasa yang baku sesuai dengan EYD dalam buku, bahasa yang digunakan dapat meningkatkan minat membaca siswa. Indikator pada aspek penyajian buku cerita bergambar meningkatkan minat membaca siswa isi cerita dapat meningkatkan minat membaca, judul buku mewakili keseluruhan isi cerita, isi buku cerita memiliki gambar dan teks yang saling berhubungan, ilustrasi sesuai dengan materi, isi buku cerita yang dikembangkan mudah dipahami oleh siswa. Pada aspek kegrafikan indikator membahas tentang penggunaan huruf dan jenis ukuran tulisan agar mudah dipahami siswa, warna cover buku cerita menarik minat siswa, tata letak /sistematika penulisan tidak terlalu sempit agar mudah dibaca siswa, serta rancangan halaman buku harus tertata baik dan sesuai dengan urutan.

Berdasarkan hasil penilaian lembaran validasi oleh validator, menunjukkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran valid untuk digunakan. Di katakan valid buku cerita bergambar dikarenakan telah sesuai dengan aspek dan penjabaran indikator buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca sesuai dengan tema pembelajaran.

Secara umum hasil dari validasi buku cerita bergambar oleh validator, buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca ini mendapatkan skor 88,2% dengan kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca siswa. Dengan kehadiran buku cerita bergambar bisa memberikan minat siswa dalam membaca melalui PBM. Penelitian diatas sesuai dengan Siwi Pawestria Apriliani, dkk (2020:999) bahwa hasil validasi dengan jumlah skor 82% dengan katagori sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa semangat membaca, memberikan minat membaca siswa agar mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.

3. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar.

Kemudahan sering disebut dengan praktikalitas sebuah produk dengan praktikalitas tinggi peneliti mengetahui bahwa produk itu bersifat praktis untuk digunakan dalam meningkatkan minat membaca siswa. Praktikalitas atau keterpakaian sebuah produk yang dibuat dan dapat dilihat serta dicobakan kepada subjek peneliti. Kepraktikalitas buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa.

Hasil dari angket guru dan siswa yang telah dibagikan kepada guru dan siswa untuk menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan berada dikategori sangat paraktis untuk pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat membaca siswa. Produk yang dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis sebab buku cerita bergambar telah memenuhi aspek kemudahan dalam penggunaan tidak perlu menyimpan kedalam HP akan tetapi bisa dipergunakan secara langsung oleh siswa.

Adapun keterpakaian produk yang dikembangkan ini dapat dipergunakan di sekolah dan dirumah. Buku cerita bergambar digunakan secara terus menerus dan dapat diulang-ulang oleh siswa untuk membaca buku cerita bergambar hidup rukun disekolah. Buku cerita bergambar juga harus memenuhi aspek manfaat nantinya untuk siswa.

Dari hasil angket respon guru dan siswa yang telah dibagikan dan di isi, menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang di kembangkan dapat di kategorikan sangat praktis untuk pembelajaran tema 1 hidup rukun subtema 3 hidup rukun disekolah pembelajaran 5. Sangat praktis sebab buku cerita bergambar telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan tidak memerlukan penyimpanan, buku bisa di pergunakan dengan cara membawa kemana saja. buku cerita bergambar dapat di ulang-ulang membacanya di rumah dan dimana berada tanpa batas

waktu untuk membacanya, materi yang digunakan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Buku cerita bergambar juga memiliki aspek manfaat yaitu buku cerita bergambar menarik bagi siswa dalam PBM. Dengan buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca siswa, buku cerita bergambar menambah wawasan siswa sesuai dengan materi pembelajaran. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa sehingga bersemangat dalam membaca.

Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap praktikalitas buku cerita bergambar mendapatkan penilaian dengan jumlah skor 95% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan pada hasil angket respon siswa mendapatkan penilaian 88,8% dengan kategori sangat paraktis.

4. Hasil Angket Minat Membaca Siswa

Adapun hasil angket minat membaca siswa dapat dilihat melalui lembaran angket validasi minat membaca siswa setelah pembelajaran. Angket minat membaca siswa diisi oleh siswa kelas II SDN 01 Sungai Beremas sebanyak 10 Siswa. Hasil dari angket minat membaca siswa yang telah di isi siswa, menunjukkan minat membaca siswa setelah bantuan dari buku cerita bergambar hidup rukun di sekolah dapat di ketagorian sangat tinggi. Aspek yang dinilai dalam lembaran angket validasi minat membaca siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Rasa senang dalam kegiatan membaca

Indikator: Siswa senang membaca buku cerita bergambar dimana pun berada

- 2) Membaca atas kemauan diri sendiri

Indikator : Siswa membaca karena keinginan sendiri.

- 3) Kesadararan akan pentingnya membaca

Indikator :Membaca buku akan menambah pengetahuan siswa.

- 4). Waktu yang untuk membaca

Indikator:Walaupun hari libur selalu membaca buku cerita bergambar.

5). Keberagaman buku yang dibaca

Indikator :Suka membaca buku cerita bergambar berbagai macam buku.

6). Usaha mendapatkan sumber bacaan.

Indikator : Buku yang digunakan sebagai sumber bacaan untuk mendapatkan informasi.

Berdasarkan hasil angket minat membaca siswa setelah menggunakan buku cerita bergambar hidup rukun disekolah dalam proses meningkatkan minat membaca siswa dengan penilaian rata-rata 96.9% dengan krateria sangat tinggi. Hal sesuai ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Nova Triana Tarigan (2018) dalam pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa dengan pesentase 88,53%

Tabel 4.10 Minat membaca siswa

No	Nama siswa	Variabel Minat Membaca						Jml	Skor	%	Ket
		1	2	3	4	5	6				
1.	SA	14	10	20	20	20	15	99	100	99	Sangat tinggi
2.	YZ	15	10	19	17	19	13	93	100	93	Sangat tinggi
3.	AFA	15	9	20	20	20	15	99	100	99	Sangat tinggi
4.	NI	15	10	20	20	20	15	100	100	100	Sangat tinggi
5.	SAF	15	10	19	20	20	15	99	100	99	Sangat tinggi
6.	FS	13	9	20	20	18	15	95	100	94	Sangat tinggi
7.	AG	14	8	20	18	18	14	92	100	92	Sangat tinggi
8.	LR	15	10	18	18	18	15	94	100	94	Sangat tinggi
9.	NH	15	10	20	20	20	14	99	100	99	Sangat tinggi
10.	FM	15	10	20	20	20	15	100	100	100	Sangat tinggi
Jumlah										969	Sangat tinggi
Rata-rata										96.9	

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian yang dilakukan peneliti adalah keterbatasan waktu disebabkan oleh covid 19 membuat sekolah ditempat peneliti masih belum stabil. Keterbatasan jumlah siswa dalam penelitian.

di sebabkan sekolah tempat peneliti masih belum bisa Sehingga peneliti hanya dapat masuk kelas II A shif 1 siswa yang shif 2 akan sekolah pada hari berikutnya. Dengan jadwal siswa membuat siswa kurang semangat belajar karena memiliki sedikit teman. Siswa pada shif 1 berjumlah 10 siswa, maka lembaran angket minat membaca siswa akan diujicoba 10 siswa nantinya.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil kebutuhan siswa terhadap buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa sangat tinggi. Sehingga siswa tertarik dengan membaca karena media buku cerita bergambar cocok untuk siswa dalam meningkatkan minat baca.
2. Hasil validitas terhadap buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat valid dengan persentase 88,2 % dari aspek validasi isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan.
3. Dari hasil rata-rata persentase uji praktikalitas buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran hidup rukun disekolah untuk meningkatkan minat membaca siswa yang telah dikembangkan menunjukkan hasil praktikalitas guru memiliki skor 95% dan praktikalitas siswa memiliki skor 88,8% dengan ketegori sangat praktis telah memenuhi kategori praktikalitas yang digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

1. Bagi Guru
 - a. Buku cerita bergambar yang peneliti rancang ini sangat menarik perhatian siswa untuk membacanya, rancangan ini sampai pada praktikalitas sangat tinggi sehingga di sarankan bagi guru untuk menggunakan produk buku cerita bergambar.
 - b. Buku cerita bergambar ini dapat dijadikan oleh guru sebagai pedoman dalam mengembangkan materi pembelajaran lainnya untuk dijadikan media pembelajaran berbentuk buku cerita bergambar nantinya

2. Bagi Siswa

- a. Produk buku cerita bergambar menarik untuk siswa dalam meningkatkan minat baca.
- b. Bagi siswa produk ini bisa meningkatkan minat baca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, S. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafinda Persada.
- Adam, S. d. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas IX SMA Ananda Batam. *CBIS* , 78-90.
- Arief S, S. D. (2013). *Media Pendidikan Pengertian Penegmabangan dan Pemanfaatannya*,. Jakarta,: PT Raja Grafinda Persada.
- Arief S. Sadiman, d. (2012). *Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Astuti, D. (2013). Perilaku Konsumtif dalam Membeli Barang pada Ibu Rumah Tangga di Kota Samarinda. *ejurnal psikologi* , 148-156.
- Biringan, J. (2014). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Moral dan Budi Pekerti. *Pusat Penelitian STKIP Kusuma Negara* .
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. Serang: Laksita Indonesia.
- Canggara, H. (2006). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Raja Grafinda Persada.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmono, D. (2014). Model Implementasi Praktik Kerja Industri Siswa SMK Program Keahlian Teknik Bangunan di Jawa Tengah. *Ilmiah Penelitian Unggulan Pengguruan Tinggi*
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar . *Pendidikan dan Konseling* .
- Eriyanti, F. (2006). Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. 146-147.
- Farida, R. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Guntur, H. d. (2008). *Pembelajaran Bahasa Indonesia* . Bandung: PT Angkasa.
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Edukasi Elektro* , 5(1).
- Irfan, M. (2013). *keterampilan Berbahasa Indonesia Untuk PGSD/PGMI*. Jaya Mandiri Creator.
- Lestari, M. D. (2016.). Pengembangan Buku Cerita Untuk Menanamkan Karakter Sosial, Jujur dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*.
- Mudjiono, D. d. (2011). *belajar dan pembelajaran*. jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain* . Jakarta: Grasindo.
- Naruddi, P. d. (2009.). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta:: Raja Grafindo Persada.
- Purwono.Dkk, J. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri I Pacitan. *jurnal.fkip.uns.ac.id*

- Ramayulis. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Kalam Mulia.
- Resto. (2016). Kepuasan kerja dan komitmen organisasi sebagai determinan kinerja guru. *jurnal pendidikan menejemen perkantoran* , 1-12.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyida, D. A. (2016). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan MI. *MADRASAH IBTIDAIYAH* , 68.
- Saputro, W. (2017). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup pembelajaran membaca kelas III sekolah dasar.
- Sari, A. K. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak dan Membaca Pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas II SDN . *Skripsi SI UNS* .
- Sari, P. M. (2020). *Panduan Penilaian Kinerja Pratikum Kimia*. Klaten: Lakeisha.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitati Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono.(2018).*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA
- Sungkowo. (2010). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tik*. Direktor Pembina SMA.
- Susanto, M.(2011).Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakkan Seni Rupa. *Dicti Art Lab* , 77.
- Tarigan, N. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat baca. *Curere* , 141-150.
- Tarigan, N. T. (2018). pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan baca siswa kelas IV. *curere* .
- Widya, S. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar .*Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan ashiong.munthe@uph.edu* , 98-99.
- Zubaidah, R. (2016). *Psikologi Pembelajaran Matematika* . Yogyakarta: Pt Plosokuning.