



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 6017 - 6024

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Zilfa Assya Trisanti^{1✉}, Ade Hikmat²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: zilfa.assya23@gmail.com¹, ade_hikmat@uhamka.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan minat membaca siswa terhadap eektivitas media buku cerita bergambar pada minat membaca siswa. Metode ini penelitian ini menggunakan metode RnD, beberapa faktor pendukung untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca yaitu salah satunya adalah media. Media yang digunakan untuk meningkatkan minat membaca peserta didik yaitu media buku cerita bergambar. Media buku cerita bergambar yang menggunakan teknologi cetak yang berwarna, menarik yang dapat meningkatkan minat membaca peserta didik inilah yang akan dikembangkan oleh peneliti. Tujuan analisis ini untuk mengetahui minat baca peserta didik menggunakan media yang diterapkan oleh pendidik pada saat kegiatan literasi penelitian ini termasuk dalam penelitian survei dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan subjek. Hasil yang diperoleh seperti penggunaan fasilitas pembelajaran.

Kata Kunci: Media Buku Cerita Bergambar, Minat Membaca, Bahasa Indonesia

Abstract

This study aims to describe students' reading interest on the effectiveness of picture storybook media on students' reading interest. This research method uses the RnD method, several supporting factors to increase students' interest in reading, one of which is the media. The media used to increase students' reading interest is picture storybook media. The picture storybook media that uses colorful, attractive printing technology that can increase students' reading interest will be developed by researchers. The purpose of this analysis is to determine the reading interest of students using the media applied by educators during literacy activities. This research is included in survey research with data collection techniques through questionnaires that are classified according to the needs of the subject. The results obtained such as the use of learning facilities.

Keywords: *Illustrated Storybook Media, Reading Interest, Indonesian.*

Copyright (c) 2021 Zilfa Assya Trisanti, Ade Hikmat

✉ Corresponding author :

Email : zilfa.assya23@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1829>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memegang peran yang sangat menentukan dalam perkembangan kehidupan masyarakat Indonesia. Bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu telah berfungsi secara efektif sebagai media komunikasi antar bangsa, daerah, dan bahkan budaya. Bahasa Indonesia memerlukan berbagai upaya untuk menjaga kemurnian bahasa Indonesia dengan mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia sesuai kaidah ejaan buku teks ejaan lanjutan (EYD).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar karena kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Ada beberapa kendala yang terjadi pada kurangnya kemampuan lisan siswa bahasa Indonesia yang baik dan benar karena selalu dipengaruhi oleh bahasa yang digunakan siswa sehari-hari termasuk bahasa daerahnya masing-masing. Dan pemahaman ejaan siswa kurang dipengaruhi oleh bahasa lisan. Faktanya, siswa hanya mengingat apa yang dikatakan setiap hari. (Rahaya and Wiyarno 2019)

Membaca merupakan salahsatu hal yang penting dalam segala macam proses pembelajaran. Melalui membaca berbagai ilmu pengetahuan, yang dapat mengantarkan pada kesuksesan, bisa kita dapatkan. Membaca adalah proses pengucapan tulisan untuk mendapatkan isinya. Pengucapan tidak selalu dapat di dengar, misalnya membaca didalam hati selanjutnya membaca merupakan aktivitas yang tidak bisa dilepaskan dari menyimak, berbicara, dan menulis. Sewaktu membaca, pembaca yabg baik akan memahami bacaan apa yang di abaca.(Arum Nisma Wulanjani and Candradewi Wahyu Anggraeni 2019)

Menurut (Ristiani, Triwoelandari, and Yono 2020) pendidik merupakan perwujudan yang sangat penting. Dengan pendidik, siswa dapat tumbuh dan berkembang dalam hal pengetahuan dan sikap. Guru tidak hanya memberi bantuan dan dorongan, pengawasan, dan pembinaan dalam pembelajaran tetapi untuk menumbuhkan dayatarik dan ambisi belajar siswa, media pembelajaran juga dapat dapat diterapkan oleh guru. Karena untuk menentukan keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar, media dari perspektif pendidikan menjadi alat yang sangat strategis. Karna keberadaanya dapat langsung memberikan motivasi kepada siswa (Azhar 2017)

Pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan. Sedangkan Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan daripengiriman ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswasedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Azizah 2016).

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (Isnihatun Munwaroh 2015).

Media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti peranan atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media juga dapat di artikan sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Contohnya seperti media cerita bergambar yang di buat agar siswa dapat dengan lebih mudah memahami pelajaran yang sedang dipelajari (Oleh et al. 2019). Menurut (Hakim 2018), media pembelajaran dibutuhkan oleh guru untuk menyediakan bahan ajar dalam proses pembelajaran. proses pembelajaran yang baik mencakup aspek interaktif, menghibur, bermanfaat dan memotivasi yang memberikan ruang lebih kepada siswa untuk menumbuhkan kreativitas dan kemandirian, tergantung pada bakat dan minat mereka.

Cerita bergambar merupakan salah satu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar dekoratif, mendukung cerita untuk dapat memahami isi cerita. Menurut Michel “sebuah cerita bergambar adalah sebuah buku yang di dalamnya berisi kalimat atau kata-kata dalam memiliki unsur-unsur gambar sebagai tambahan. Media cerita bergambar dapat mengurangi kejenuhan pada pelajaran keterampilan membaca yang pada akhirnya siswa akan lebih memahami isi cerita yang dibaca. Dengan media cerita bergambar diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami isi cerita. (Marisa, Hodidjah, and Pranata 2019). Menurut (Halim and Munthe 2019), keberadaan buku cerita bergambar merupakan hal yang lumrah di kalangan anak – anak dan

sangat digemari. Hal itu juga digunakan sebagai sumber belajar, adalah sumber belajar yang menarik karena memungkinkan untuk anda memvisualisasikan caeita dengan gambar dari warna yang menarik, tergantung pada plot dan lokasi cerita.

Adapun telah dikembangkan sebelumnya buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa disekolah dasar dikatakan sangat layak digunakan (L. D. K. Sari and Wardani 2021). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar dengan judul buku “Asyiknya tolong Menolong” untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 2 MI layak digunakan sebagai media pembelajaran (Apriliani and Radia 2020).

Sedangkan dalam proses pembelajaran banyak siswa yang tidak suka dengan buku cerita yang berisikan hanya tulisan saja, sehingga seringkali mereka kesulitan untuk memiliki kemauan membaca walaupun itu hanya sekedar cerita pendek saja. Sehingga ide serta imajinasi mereka tidak bisa muncul karena tidak adanya gambaran mengenai kejadian yang terdapat di buku cerita tersebut. Ada faktor lain yang membuat siswa malas membaca yaitu mudah mengantuk karena isi dari buku cerita tersebut hanya terdapat tulisan saja, jikalau didalam buku tersebut terdapat gambar maka siswa lebih mudah memahami serta lebih semangat dalam membacannya.

Hasil pengamatan saya di SDN Pinang Ranti 02 tempat saya magang hampir seluruh siswa lebih tertarik dengan buku cerita yang menyertakan gambar didalam buku ceritanya. Judul penelitian yang saya teliti terdapat persamaan dengan yang lain, tetapi saya melakukan penelitian di lokasi yang berbeda dari peneliti lain yang sebelumnya meneliti judul ini dan saya juga menggunakan media bukucerita dengan judul yang berbeda serta jaan cerita yang berbeda pastinya.

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat di simpulkan bahwa permasalahan timbul dikarenakan tidak adanya bahan ajar atau sumber pengajaran yang menarik serta banyak gambar bagi siswa.

Berlandaskan pemahaman tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia buku cerita bergambar pada kelas II sekolah dasar selama semester ganjil yang valid, memenuhi ketentuan – ketentuan, dan respon siswa yang baik.

METODE

Hasil dari penelitian ini berwujud produk media pembelajaran untuk diterapkan sebagai sumber literasi. Kemudian dilakukan uji kelayakan produk yang telah dibuat untuk siswa kelas II A SDN Pinang Ranti 02 yang mencapai 27 anak. Peneliti menerapkan jenis penelitian pengembangan yang disebut juga *Research & Development* yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memverifikasi produk (Putri 2016).

Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE, karena model ADDIE memenuhi tujuan yang ingin dicapai yaitu mengembangkan media buku cerita bergambar agar siswa lebih minat terhadap membaca. Seain itu, model pengembangan ADDIE pada dasarnya memiliki langkah-langkah sistematis, sehingga langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE saling terkait. Langkah-langkah rencana pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut. (Analisis) yaitu melakukan analisis kebutuhan, merumuskan tujuan instruksional, mengembangkan materi, dan penyusunan materi, dan penyusunan petunjuk pemanfaatan, (Desain) Setelah tahap analisis tahap selanjutnya adalah tahap desain. Tahap ini dibuat berdasarkan kebutuhan dan materi yang sudah disesuaikan oleh hasil analisis, (Pengembangan) Tahap pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan, (Implementasi) Tahap implementasi ini adalah langkah nyata, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan, (Evaluasi) dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Selain itu kelayakan juga dilakukan untuk melakukan evaluasi awal terhadap produk yang dihasilkan.



Gambar 1. Rancangan Model Pembelajaran Addie

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen dengan menerapkan angket dan lembar validasi untuk ahli media, materi, guru, dan juga siswa yang digunakan untuk skala untuk mengukur fleksibilitas penelitian, Tingkat efektivitas dan kegunaan produk dihitung dengan menggunakan rumus presentase (Fathimatuzzahrah 2020).

Dalam penelitian ini subjek validasi uji kelayakan media buku cerita bergambar mencakup 2 validator, yaitu ahli bahasa dan ahli media. Dalam penelitian ini, peneliti membuat tiga tabel kisi kisi instrumen untuk penilaian ahli bahasa, dan media.

Verifikator ahli materi digunakan untuk memperoleh data bentuk kualitas produk dari keaslian konsep dan isi pembelajaran.

Tabel 1
Kisi-kisi Instrument Ahli Materi

No.	Aspek	Indeks	No. Butir
1.	Kualitas materi	Media yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran	1
		Media yang dikembangkan berdasarkan karakteristik sasaran	2
		Media memenuhi tujuan pembelajaran	3
		Media yang dikembangkan memiliki tema yang spesifik	4
		Media memiliki ketersediaan ruang materi	5
		Media yang dikeluarkan efektif dan efisien dalam pembelajaran	6
2.	Ilustrasi	Media memiliki kesesuaian dengan pembahasan materi	1
		Media memiliki keakuratan konsep materi yang memadai	2
		Media memiliki keakuratan materi yang memadai	3
		Media mampu menciptakan kemandirian siswa dalam belajar	4

Alat ahli media digunakan untuk memperoleh data kualitas desain sampul, tata letak konten, tipografi dan ilustrasi.

Tabel 2
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir
Tampilan	Media memiliki kombinasi gambar dan warna yang menarik	1
	Media memiliki kesesuaian proposi gambar, warna, bentuk yang disajikan dengan tampilan media	2
	Media dapat digunakan kapan saja oleh pesertadidik	3
	Media memiliki desain, gambar, dan warna yang menarik	4

Hasil evaluasi yang diterapkan untuk menghitung keefektifan serta kepraktisan produk yang akan diinvasikan sesuai dengan standar presentase, terdapat pada tabel tingkat kevalidan produk.

Tabel 3
Alternative jawaban dengan skala likerit

Pernyataan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

(Sugiyono 2018)

Tabel 4
Tingkat Kevalidan Produk

Kriteria Kelayakan	Skor Kualitas
Sangat Tidak Valid	0% -19,99%
Tidak Valid	20% -39,99%
Kurang Valid	40% -59,99%
Valid	60% -79,99%
Sangat Valid	80% -100%

Sesuai kriteria penilaian tersebut, media buku cerita bergambar dapat dikatakan valid jika memenuhi kriteria penyajian semua aspek > 60%, sehingga dapat diujicoba kepada siswa, serta hasil dari siswa produk yang dikembangkan dapat dikatakan praktis jika didapatkan >60%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pertama adalah tahapan analisis (Analysis) dalam hal ini merupakan langkah awal bagi peneliti. Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berdasarkan produk yang dikembangkan di II SDN Pinang Ranti 02 permasalahan yang diperoleh berdasarkan observasi bahwa siswa masih belum memiliki minat membaca yang tinggi maka dari itu, peneliti melakukan analisis produk terhadap permasalahan tersebut untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik mahasiswa yang menggunakan media buku cerita bergambar.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan atau design tahap ini adalah tahap dimana menentukan ide cerita yang akan ditulis oleh peneliti, menciptakan karakter yang akan dibuat didalam cerita, menentukan judul yang menarik, melengkapi unsur-unsur yang membentuk buku cerita bergambar, menggambar, membuat cerita dan menyatukan cerita dengan gambar yang sesuai, mewarnai gambar, dan mencetak buku cerita bergambar. Tahap design ini adalah tahap awal bagi peneliti untuk mendesain buku cerita bergambar yang ingin dibuat, sehingga diperlukan investasi dalam tahap pengembangan produk selanjutnya. Berikut adalah salah satu contoh tahap desain buku cerita bergambar bagian cover.



Gambar 2. Tahap Desain Cover Buku Cerita Bergambar

Tahap ketiga yaitu Penyusunan Materi dan Cerita Peneliti mengembangkan media pembelajaran focus pada materi Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas II yang dirangkum menjadi media untuk pembelajaran membaca. Media pembelajaran ini dibuat menjadi 1 (satu) buku cerita saja dengan tema Gotong Royong: materi yang terkait mengenai indahnya apabila kita melakukan pekerjaan secara gotong royong, pekerjaan berat menjadi ringan apabila di kerjajn secara bersama-sama dan mengajarkan bagaimana kebersamaan. Dalam tema ini terdapat penjelasan tentang bagaimana serunya dan menyenangkannya bergotong royong dalam mengerjakan beberapa pekerjaan yang berat bila dikerjakan sendirian. Seperti pekerjaan membersihkan ruang kelas setiap hari jika di kerjakan sendiri terasa berat tapi jika dikerjakan bersama-sama akan terasa ringan, dan ada beberapa hal lagi seperti kerja kelompok untuk mengerjakan tugas yang di berikan ibu guru. Cerita yang terdapat di buku cerita bergambar ini berupa cerita sehari-hari agar mudah dipahami oleh pesertadidik saat membacanya.

Tahap keempat yaitu Produksi atau Pembuatan Media Buku Cerita Bergambar Selanjutnya adalah menyusun pembuatan media buku cerita bergambar. Dalam pembuatan media buku cerita bergambar ini terdapat beberapa tahap, yaitu: (1) Pengidentifikasi target Dalam hal ini, target adalah si pembaca, kita harus dapat mengerti selera pembaca berdasarkan kalangan pembaca yaitu anak SD kisaran umur 6-12 tahun, pada usia ini biasanya siswa SD cenderung menyukai berbagai jenis warna. (2) membuat ringkasan cerita Ringkasan cerita adalah ide/gagasan asli dari sebuah cerita ini. Rangkuman/prolog cerita selengkapnya disajikan pada lampiran. (3) konstruksi cerita merupakan pengembangan rangkuman cerita. Alur cerita ini berguna untuk membuat seketsa awal. Penyusunan plot ini memandang konten pendidikan sebagai media pembelajaran yang berisi materi, dan sisi pendidikan hiburan memberikan media pembelajaran baru bagi siswa. Dipilih dijelaskan dalam cerita yang menarik. Tokoh dalam cerita ini ada 8 tokoh yang terdiri dari Angga, Toni, Bu Aini, Heru, Dinda, Bayu, Lala, dan Ibu Kepala Sekolah. (4) Membuat sketsa langsung Dalam pembuatan buku cerita bergambar kali ini, wujudnya tidak terlalu berbeda dengan story line menjadi gambar yang lebih bagus serta dapat menarik perhatian oleh siswa SD dan dapat diterjemahkan dari story line. Menggunakan table grafik dalam pembuatan buku cerita bergambar ini agar sketsa kasar yang dibuat namun sudah langsung gambar dari table. (5) Mewarnai buku cerita bergambar Mewarnai gambar untuk buku cerita bergambar merupakan tahap penegasan dalam sketsa agar tujuan supaya anak menyukai buku cerita bergambar dengan banyak warna. Dalam pembuatan buku cerita bergambar ini, menggunakan pewarna secara digital dengan memanfaatkan software Paint Tool Sai dengan memilih warna. (6) Mencetak buku cerita bergambar Saat buku cerita bergambar selesai dikerjakan, makadari itu berarti waktunya untuk mencetak. Penelitian dapat mencetak hasil buku cerita bergambar.

Tahap kelima yaitu Implementasi Media Buku Cerita Bergambar padapembelajaran Cara mengimplementasikan media buku cerita bergambar yaitu peneliti menggunakan observasi dan angket siswa untuk mengumpulkan data. Guna mengetahui lalayak atau tidaknya buku cerita bergambar diterapkan.

Tahap terakhir adalah Revisi atau Perbaikan Media Buku cerita bergambar Evaluasi bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau direvisi agar produk lebih sistematis, efesien, dan efektif. Idealnya penilaian dilakukan, mulai dari penilaian individu oleh ahli, penilaian individu oleh siswa, hingga uji coba lapangan. sehingga dari hasil uji validasi ahli media, materi, uji kepraktisan dari guru dan siswa, peneliti dapat memperbaiki media buku cerita bergambar sesuai dengan saran. Dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil yang didapat, kesimpulannya iyalah media pembelajaran buku cerita bergambar dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan. Hal ini dikarenakan oleh beberapa aspek yaitu: pertama, media pembelajaran buku cerita bergambar ini mendapatkan total presentase sebesar 91,6% dari ahli media dan dan 90% dari ahli materi sehingga sudah memenuhi kategori kelayakan. Kelayakan materi bisa dilihat dari kualitas

materi, dan kemanfaatan buku cerita bergambar. Kedua, media buku cerita bergambar mampu menumbuhkan minat membaca siswa terutama padasaat kegiatan literasi sedang berlangsung, karena mengakibatkan minat membaca siswa meningkat serta efektif. Ketiga, buku cerita bergambar memiliki dampak positif bagi siswa jikalau digunakan penningkatan kegiatan literasi, dan dapat mengatasi kurangnya minat membaca siswa. Dikarenakan cerita serta gambar yang di gunakan dengan jelas dan Saran untuk peneliti selanjutnya supaya menerapkan dengan materi yang berbeda, dibuat dengan baik serta mudah dipahami oleh siswanya. Media buku cerita bergambar di pelajaran Bahasa Indonesia terhadap kelas II sangat menumbuhkan minat membaca siswa siswi cepat memahami isi dari cerita yang disampaikan. Penelitian dan pengembangan media buku cerita bergambar dalam meningkatkan literasi ini mendapatkan kategori sangat valid harena hasil rata-rata presentase ahli media, ahli materi,dan guru kelas. Begitu juga hasil dari para siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rizki. 2017a. “Penerapan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD.” *Jurnal Sekolah* 1(2): 66–75.
- . 2017b. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Pengurangan Bilangan Cacah Dengan Menggunakan Blok Dienes Siswa Kelas I SDN 016 Bangkinang Kota.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1(1): 11.
- Apriliani, Siwi Pawestri, and Elvira Hoesein Radia. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4(4): 994–1003.
- Arum Nisma Wulanjani, and Candradewi Wahyu Anggraeni. 2019. “Meningkatkan Minat Membaca Melalui Gerakan Literasi Membaca Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Proceeding of Biology Education* 3(1).
- Azhar, A. 2017. “Pemanfaatan Media Berbasis Lingkungan Dan Media Standar Laboratorium Pada Pembelajaran Dasar-Dasar Sains Di Program Studi Pendidikan Kimia UIN Ar-Raniry.” *lantadida Journal* 4(2): 141–51.
- Azizah, Nur. 2016. “Nur Azizah.” *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi* 147(March): 11–40.
- Fadhilaturrahmi, Fadhilaturrahmi, Rizki Ananda, and Sisi Yolanda. 2021. “Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19.” *Jurnal Basicedu* 5(3): 1683–88.
- Fadhilaturrahmi, Fadhilaturrahmi, Erlinawati Erlinawati, and Rizki Ananda. 2020. “Workshop Sinta 2 Dan Google Scholar Di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.” *Jurnal Abdidas* 1(4): 203–9.
- Fathimatuzzahrah, Ainin. 2020. “Keefektifan Format Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Stad Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1): 1–8.
- Hakim, Lukman. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality.” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 21(1): 59–72.
- Halim, Dellya, and Ashiong Parhehean Munthe. 2019. “Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9(3): 203–16.
- Isniwatun Munwaroh, M. Pd. 2015. “Urgensi Penelitian Dan Pengembangan.” *Studi Ilmiah UKM Penelitian* 1(1): 1–5.
- Marisa, Neng Wuan, Hodidjah Hodidjah, and Oyon Haki Pranata. 2019. “Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Membaca Pemahaman Pada Teks Dongeng.” *Indonesian Journal of Primary Education* 3(1): 93.
- Oleh, :, : Rohani, S Ag, and M Pd. 2019. *DIKTAT I MEIIIA PEMtsELAJARA/*.
- Putri, Finola Marta. 2016. “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dasar Layanan Jurusan Non Eksak.”

6024 *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia – Zilfa Assya Trisanti, Ade Hikmat*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1829>

FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika 2(1): 44.

Rahaya, Ika Suci, and Yoso Wiyarno. 2019. "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Sidotopo Wetan V." *Jurnal Education and Development* 7(2).

Ristiani, Siti Mayyuthi'i, Retno Triwoelandari, and Yono Yono. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Versi 12 Pada Mata Pelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Menumbuhkan Karakter Kreatif Siswa." *Jurnal Basicedu* 5(1): 30–40.

Sari, Erlina, Iis Aprinawati, and Rizki Ananda. 2021. "Penerapan Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Efektif Siswa Sekolah Dasar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5(2): 250–62.

Sari, Lucia Dewi Kartika, and Krisma Widi Wardani. 2021. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4): 1968–77.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.