
PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Reni Nuraeni¹, Ira Restu Kurnia²

Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia^{1,2}

reninr1012@gmail.com¹, kurniarestuira@pelitabangsa.ac.id²

ABSTRAK

Rendahnya minat membaca siswa dapat dipengaruhi karena faktor penggunaan media pembelajaran yang masih minim. Diperlukan adanya media berupa buku cerita bergambar yang menyajikan materi melalui gambar dan ilustrasi menarik pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa. Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk dilakukan oleh validator media, bahasa, dan materi, respon pendidik dan siswa, serta uji coba lapangan siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dinyatakan "sangat valid" untuk diujicobakan yang dibuktikan dengan hasil validator media yang memperoleh persentase 97,3%, bahasa 90,67%, dan materi 94%. Respon guru dan respon siswa terhadap media buku cerita bergambar diperoleh 90% dan 98,4% dapat dinyatakan "sangat layak" sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat baca siswa. Produk buku cerita bergambar dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat baca siswa yang ditunjukkan dari hasil kuesioner minat baca siswa yang memperoleh 88,3% dengan kriteria "sangat tinggi". Dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDIT Cendekia Satria.

Kata Kunci: Minat Baca, Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar

ABSTRACT

Students' low interest in reading can be influenced by the minimal use of learning media. There is a need for media in the form of illustrated storybooks that present material through interesting images and illustrations in the learning process. This study aims to develop picture storybook media in increasing students' interest in reading. The research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product is carried out by media, language, and material validators, educator and student

responses, and field trials of grade IV students. The results showed that the illustrated storybook was declared "very valid" to be tested as evidenced by the results of media validators who obtained a percentage of 97.3%, language 90.67%, and material 94%. Teacher responses and student responses to picture storybook media obtained 90% and 98.4% can be declared "very feasible" as science learning media to increase student interest in reading. Picture storybook products are declared effective in increasing students' reading interest as shown by the results of the student reading interest questionnaire which obtained 88.3% with "very high" criteria. It can be concluded that picture storybooks as science learning media can increase the reading interest of fourth grade students of SDIT Cendekia Satria.

Keywords: *Reading Interest, Learning Media, Picture Storybooks*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia, karena pada dasarnya pendidikan merupakan proses komunikasi yang didalamnya mengandung perubahan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan baik yang terjadi di dalam maupun di luar lembaga pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat (Rahmawati dalam Arum, 2013). Proses belajar mengajar yang efektif didasari karena siswa gemar membaca, karena setiap proses pembelajaran berkaitan dengan membaca. Dengan membaca merupakan salah satu hal yang penting dalam segala macam proses pembelajaran (Arum Nisma & Candradewi, 2019).

Anak usia sekolah dasar ada pada tahap ikonik, yaitu tahap pembelajaran di mana pengetahuan direpresentasikan dalam bentuk pembayangan visual, gambar, atau diagram yang menggambarkan peristiwa yang nyata (Jerome S. Bruner dalam Siti Hawa, 2014: 7). Hal ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada materi pembelajaran yang disajikan dengan ilustrasi visual gambar yang menggambarkan peristiwa nyata.

Media buku cerita bergambar dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat baca. Bahan bacaan yang memiliki gambar memberikan efek yang kuat dan memiliki banyak manfaat jika dibandingkan dengan yang tidak memiliki gambar (Prasetyono, 2008). Manfaat bahan ajar bergambar, yaitu menstimulasi kemampuan visual dan verbal, memberikan input visual bagi siswa, dan membantu input bahasa kepada siswa (Stewing dlm. Santoso, 2008). Dengan media grafis sebagai salah satu media yang dapat mengkomunikasikan sebuah kenyataan dan pikiran secara lebih jelas. Dengan pengajaran strategi inovatif ini para siswa akan menjadi lebih fokus dan memahami dari apa yang

telah dia baca jika buku pelajaran dapat disajikan dalam bentuk hobi kegemaran mereka yang salah satunya diaplikasikan dalam bentuk buku cerita bergambar.

Gambar-gambar cerita menarik yang dihadirkan, siswa akan membaca dengan penuh kesungguhan, mengikuti dan mencoba memahami alur gambar aksi yang dilihatnya, gambar tersebut akan menjadi salah satu gerak mengembangkan fantasi lewat imajinasi dan logika (Nurgiyantoro, 2005: 152). Maka dari itu gambar yang termuat dalam cerita sebagai perantara komunikasi dan menyampaikan isi pesan cerita kepada pembaca. Dalam pembelajaran di sekolah dasar buku cerita bergambar menjadi sumber pendukung media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca.

Buku cerita bergambar adalah buku yang berisikan narasi berupa tulisan serta gambar yang saling berkaitan menjadi suatu kesatuan cerita yang utuh dalam bentuk dongeng, ataupun legenda sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan isi pesan yang dapat meningkatkan minat baca. Buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi (Nurgiyantoro, 2005: 152).

Media pembelajaran sebagai 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 (Menurut A.M.S, 2010). Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mempermudah proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif (Haryoko, 2012). Dengan adanya media pembelajaran sebagai sarana/alat, bahan, teknik, serta metode yang digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk menambah informasi pada diri siswa agar tujuan pembelajaran tercapai sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Meity dan Izul Ramdani, 2014: 9). membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis, yang reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baru (Slamet, 2017: 24). Minat membaca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca (Farida, 2008). Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan terlihat pada kesediaannya dalam meluangkan waktu melakukan aktivitas membaca atas

kesadaran dirinya. Minat baca sebagai keinginan sendiri untuk melakukan kegiatan membaca tanpa ada perintah atau motivasi dari orang lain seperti guru atau orang tua (Indah, 2021: 21).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat membaca adalah rasa keinginan yang kuat dalam diri pembaca untuk membaca tanpa adanya perintah dengan perasaan senang dan sadar akan manfaat bacaan untuk memperoleh informasi. Minat membaca dalam pembelajaran sangat penting guna mendapatkan wawasan ilmu pengetahuan yang luas.

Penulis melakukan studi pendahuluan dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas di SDIT Cendekia Satria. Pada observasi dan wawancara guru kelas terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat minat baca siswa diantaranya adalah terbatasnya dan minimnya persediaan media pembelajaran yang beragam dalam menyampaikan materi pelajaran yang masih terpacu dengan metode ceramah dan buku paket. Sekolah membutuhkan media berupa buku cerita bergambar untuk mengembangkan imajinasi dalam meningkatkan minat baca. Selain itu kendala dalam menarik perhatian minat baca di sekolah yang peneliti observasi belum adanya perpustakaan sebagai sumber ketersediaan buku-buku, serta ketersediaan buku bacaan yang kurang bervariasi membuat siswa merasa kurang antusias dalam membaca. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik minat membaca siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk dapat membuat produk bahan ajar buku cerita bergambar dan melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran IPA Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SDIT Cendekia Satria”**.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* menurut Sugiyono (2017: 407) adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas suatu produk. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SDIT Cendekia Satria

yang beralamat di Jalan Taman Edelweis RT: 01 RW: 013, Kampung Bendungan Satriaajaya, Kec. Tambun Utara, Kab. Bekasi, Prov. Jawa Barat.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Langkah-langkah rencana pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut: Analisis (*Analysis*), yaitu tahap identifikasi masalah yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan menganalisis permasalahan terhadap media yang dikembangkan. Perancangan (*Design*), tahap perancangan terdiri dari rancangan dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan. Pengembangan (*Development*), yaitu tahap kegiatan mengembangkan rancangan menjadi sebuah produk dan menguji kevalidasiannya. Implementasi (*Implementation*), yaitu tahap dimana produk yang telah divalidasi dan dinyatakan layak akan diujicobakan kepada siswa. Evaluasi (*Evaluation*), adalah tahap penilaian kualitas dari produk yang sudah dikembangkan berdasarkan komentar dan saran yang dilakukan pada saat tahap penerapan.



Gambar 1. Rancangan Model Pembelajaran ADDIE

Dalam penelitian ini, peneliti menguji instrument dengan menerapkan angket dan lembar validasi untuk ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Serta melibatkan satu pendidik untuk menilai kelayakan media berupa buku cerita bergambar, dan 24 siswa kelas IV untuk menguji efektivitas buku cerita bergambar terhadap peningkatan minat baca.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif berupa data dari hasil analisis kebutuhan mulai dari observasi, wawancara, dan kritik serta saran dari hasil validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Data yang didapatkan tersebut menjadi acuan untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan. Sedangkan data analisis kuantitatif berupa data yang bersifat

angka yang berasal dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan. Serta hasil uji coba terbatas berupa angket respon guru dan respon siswa terhadap kelayakan media buku cerita bergambar, dan hasil uji coba lapangan berupa angket peningkatan minat baca menggunakan media yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar.

Data hasil validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi diperoleh melalui hasil perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase atau skor penilaian

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal

100 = bilangan konstanta

Data skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kevalidannya dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

Kategori	Skor	Presentasi Ketercapaian Indikator
Tidak Valid	1	0%-20%
Kurang Valid	2	21%-40%
Cukup Valid	3	41%-60%
Valid	4	61%-80%
Sangat Valid	5	81%-100%

(Sumber: Riduwan, 2016)

Data hasil uji coba mengenai respon guru dan respon siswa terhadap kelayakan media buku cerita bergambar dihasilkan dengan perhitungan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase atau skor penilaian

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal

100 = bilangan konstanta

Data hasil skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kelayakan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Skor	Kategori
0%-20%	Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

(Sumber: Riduwan, 2016)

Data hasil uji coba lapangan mengenai buku cerita bergambar yang telah dilakukan, untuk mengetahui keefektivan buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca dihasilkan dengan perhitungan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{y} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase atau skor penilaian

X = Jumlah skor yang diperoleh

Y = Jumlah skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Data hasil skor yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Tingkat Minat Baca

Penilaian	Kategori
0-20	Rendah
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Tinggi
81-100	Sangat Tinggi

(Sumber: Riduwan, 2016)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pertama adalah tahapan analisis yang merupakan tahapan awal bagi peneliti. Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran melalui observasi bahwa minat baca siswa kelas IV masih rendah, peneliti melakukan analisis produk terhadap permasalahan tersebut untuk memenuhi kebutuhan diperlukan adanya media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi metamorfosis berupa buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca.

Tahap kedua yaitu tahapan perancangan atau desain adalah tahap dimana menentukan ide cerita, menciptakan karakter/tokoh yang akan dibuat didalam cerita, menentukan judul cerita yang menarik, merancang isi dan desain buku cerita, membuat cerita dan menyatukan cerita dengan gambar yang sesuai, dan mencetak buku cerita. Tahap desain ini adalah tahap peneliti mendesain buku cerita bergambar yang akan dibuat, sehingga diperlukan tahap pengembangan produk selanjutnya. Salah satu contoh tahap desain buku cerita bergambar bagian cover adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Tahap Desain Cover Buku Cerita Bergambar

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan yaitu proses penyusunan pembuatan media buku cerita bergambar yang kemudian proses validasi. Validasi terhadap produk berupa buku cerita bergambar dilakukan dengan menggunakan nagket yang diberikan kepada ketiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Ketiga ahli tersebut adalah Ria Kurniasari, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media, Avini Martini, S.Pd., M.Pd sebagai ahli bahasa, dan Septian Mukhlis, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi.

Adapun hasil perhitungan kevalidan buku cerita bergambar dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Validator	Skor Persentase
1	Ahli Media	97,3%
2	Ahli Bahasa	90,67%

3	Ahli Materi	94%
Rata-rata		94,89%
Kategori		Sangat Valid

Setelah mendapatkan kritik dan saran serta penilaian angket, maka dilakukan penyempurnaan buku cerita bergambar dengan hasil validasi masukan dari para ahli tersebut. Penyempurnaan dilakukan dalam segala aspek, baik dari segi media berupa gambar, tulisan, maupun kalimat dan materi yang tercantum. Hal ini membuat buku cerita bergambar siap digunakan sebagai media pembelajaran IPA.

Tahap implementasi adalah tahap cara mengimplementasikan media buku cerita bergambar yaitu peneliti menggunakan observasi dan angket siswa untuk mengumpulkan data guna mengetahui layak atau tidaknya buku cerita bergambar diterapkan dan keefektivan buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca.

Adapun hasil perhitungan kelayakan buku cerita bergambar dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kelayakan

No	Hasil Uji Kelayakan	Skor Persentase
1	Respon Guru	90%
2	Respon Siswa	98,4%
Rata-rata		94,2%
Kategori		Sangat Layak

Adapun hasil perhitungan keefektivan buku cerita bergambar terhadap minat baca dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Tingkat Minat Baca

No	Keterangan	Persentase yang dihasilkan	Kategori
1	Sebelum penggunaan media	58,3%	Cukup
2	Setelah penggunaan media	88,33%	Sangat Tinggi

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi pada produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar yang bertujuan untuk menentukan apa yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar produk lebih sistematis, efisien, dan efektif. Evaluasi dilakukan mulai dari hasil validasi dari para ahli, uji kelayakan oleh respon guru dan respon siswa, peneliti

dapat memperbaiki media buku cerita bergambar sesuai dengan revisi dan saran dan dapat digunakan atau diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan penelitian ini menjelaskan hasil yang dicapai pada penelitian pengembangan buku cerita bergambar. Beberapa hal yang akan dibahas meliputi proses pengembangan buku cerita bergambar, hasil validasi oleh tiga validator, respon guru dan respon siswa terhadap kelayakan media buku cerita bergambar, dan efektivitas buku cerita bergambar yang dikembangkan dalam pembelajaran.

1) Desain Pengembangan Buku Cerita Bergambar

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan RnD. Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran IPA yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian pengembangan ini diawali dengan analisis kebutuhan berupa observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa terbatasnya sumber media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang minat membaca. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan terpacu pada buku paket yang terkesan monoton. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat baca siswa. Buku cerita bergambar pada penelitian ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi, tokoh, penggunaan warna dan perpaduan jenis tulisan yang menarik minat baca.

Pengembangan buku cerita bergambar ini telah melalui proses penyempurnaan melalui hasil penilaian dari tiga validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi yang dilakukan ahli media berdasarkan aspek penilaian ukuran buku, desain cover, dan desain isi. Hasil validasi media memperoleh persentase 97,3% dengan kriteria “sangat valid”. Validasi yang dilakukan ahli bahasa berdasarkan aspek penilaian kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi bahasa memperoleh persentase 90,6% dengan kriteria “sangat valid”. Validasi yang dilakukan ahli materi berdasarkan aspek kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan dorongan minat baca. Hasil validasi materi memperoleh persentase 94% dengan kriteria “sangat valid”.

Berdasarkan tabel 3 disimpulkan bawah buku cerita bergambar memperoleh nilai rata-rata 94,89% dengan kriteria “sangat valid”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa buku cerita bergambar dinyatakan sangat valid sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat baca siswa dari aspek penilaian *media/design*, bahasa, serta isi materi.

2) Kelayakan Buku Cerita Bergambar

Uji kelayakan buku cerita bergambar berdasarkan aspek penilaian ketertarikan, penyajian materi, dan bahasa. Hasil respon guru dilakukan oleh guru kelas IV SDIT Cendekia Satria yang memperoleh persentase 90% dengan kriteria “sangat layak” dan respon siswa memperoleh 98.4% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan rekapitulasi hasil respon guru dan siswa terhadap media buku cerita bergambar diperoleh nilai rata-rata 94,2% dengan kriteria sangat layak. Maka buku cerita bergambar dikategorikan sangat layak sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat baca.

3) Keefektivan Buku Cerita Bergambar

Keefektifan buku cerita bergambar diperoleh dari hasil perhitungan uji coba lapangan minat baca siswa melalui angket minat baca terhadap 24 siswa kelas IV SDIT Cendekia Satria. Media buku cerita bergambar dinyatakan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran jika sudah memenuhi kriteria. Berdasarkan hasil observasi sebelum adanya media diperoleh persentase 58,3% dengan kategori cukup yang dapat dinyatakan bahwa minat baca siswa masih rendah. Kemudian diperoleh rata-rata nilai persentase minat baca siswa setelah penggunaan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran IPA adalah 88,3% dengan kategori sangat tinggi yang dapat dinyatakan bahwa buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran IPA materi metamorfosis katak kelas IV.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pengembangan buku cerita bergambar pada pembelajaran IPA materi metamorfosis hewan katak kelas IV SDIT Cendekia Satria dapat disimpulkan sebagai berikut: desain pengembangan produk buku cerita bergambar dinyatakan “sangat valid” yang dibuktikan berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 97,3%, ahli bahasa dengan 90,67%, dan ahli materi

94%. Hasil persentase rata-rata pada uji validasi diperoleh 94,89% dengan kategori sangat valid, sehingga buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Hasil respon guru dan siswa bahwa buku cerita bergambar dikategorikan sangat layak, karena memperoleh nilai persentase dari respon guru 90%, dan 98,4% dari respon siswa. Maka dari itu, buku cerita bergambar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV. Produk buku cerita bergambar dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDIT Cendekia Satria berdasarkan hasil kuesioner minat baca siswa yang memperoleh persentase 88,3% dengan kriteria “sangat tinggi”.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, S. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafinda Persada.
- Arum Nisma Wulanjani, C. W. A. (2019). ‘Meningkatkan Minat Membaca Melalui Gerakan Literasi Membaca Bagi Siswa Sekolah Dasar’, *Proceeding of Biology Education*, 3(1).
- Farida, R. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hawa, Siti. (2014). ‘Pembelajaran Matematika Dasar’. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryoko, S. (2012). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Edukasi Elektro, 5(1).
- Indah, W.Y. (2021). ‘Pengembangan Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Baca Kelas 1 SD N Gajihan’. Universitas Islam Sultan Agung.
- Magdalena, Ina & Dkk. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurgiyantoro. (2005). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prasetyono, Sinar Dwi. (2008) *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso Hari. (2008). *Membangun Baca Anak Usia Dini melalui Penyediaan Buku Bergambar*. UPT Perpustakaan Universitas Negeri Malang.
- Slamet. (2017). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: UNS Press.

