

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS QR CODE UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA MATERI SUMPAH PEMUDA PEMBELAJARAN PKN KELAS III DI SD

Siti Nurkholifah¹, Fatimah Febriani², Elisa Aulia³
siti.2021406405014@student.umpri.ac.id¹, fatimah.2021406405038@student.umpri.ac.id²,
elisa.2021406405013@student.umpri.ac.id³
Universitas Muhammadiyah Pringsewu

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mencapai sesuatu. Salah satu media pembelajaran adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah salah satu media pembelajaran yang dinilai cocok digunakan untuk jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan buku cerita bergambar berbasis Qr Code pada siswa kelas III sekolah dasar. 2) untuk mendeskripsikan kelayakan penggunaan buku cerita bergambar berbasis Qr Code pada siswa kelas III sekolah dasar. 3) untuk mengetahui keefektifan minat membaca siswa kelas III sekolah dasar melalui buku cerita bergambar berbasis Qr Code. Metode yang digunakan adalah pengembangan atau Reserch and Development (R&D). Penelitian ini memperoleh hasil yang dilihat dari pengembangan buku cerita bergambar, kelayakan buku cerita bergambar, dan keefektifan buku cerita bergambar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar, Qr Code.

ABSTRACT

Learning media is a tool used to achieve something. One of the learning media is picture story books. Picture storybooks are one of the learning media that is considered suitable for use at the elementary school level. This research aims to 1) develop Qr Code-based picture book for grade III elementary school students. 2) to describe the feasibility of using Qr Code-based picture books in grade III elementary school students. 3) to determine the effectiveness of reading interest of elementary school grade III students through Qr Code-based picture books. The method used is development or Reserch and Development (R&D). This study obtained results seen from the development of picture story books, the feasibility of picture story books, and the effectiveness of picture story books.

Keywords: Learning Media, Picture Storybook, QR Code.

PENDAHULUAN

Minat baca merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan belajar siswa. Namun, sayangnya masih banyak siswa di sekolah dasar yang kurang memiliki daya tarik yang besar dalam membaca. Minat baca yang rendah akan berakibat pada penguasaan ilmu-ilmu yang lain. Minat baca yang rendah akan berpengaruh pada minat seseorang untuk menguasai ilmu pengetahuan. Orang tidak akan bisa belajar tanpa membaca. Membaca bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk menambah pengalaman dan menggali pengetahuan terhadap ilmu-ilmu baru. Tinggi rendahnya minat baca seseorang sedikit banyak akan berpengaruh pada tingkat penguasaan ilmu pengetahuan.

Rendahnya minat baca dipengaruhi berbagai faktor, minat baca dalam diri seseorang tidak timbul secara instan. Minat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang berpengaruh dalam minat baca anatara lain adalah sebagai berikut; 1) Faktor internal (dari dalam). Faktor dari dalam adalah faktor yang datangnya dari diri seseorang tersebut. Faktor internal merupakan pemusatan, perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

2) Faktor eksternal (dari luar). Faktor eksternal merupakan dorongan orang tua, dorongan yang datangnya dari luar diri seseorang, misalnya dorongan orang tua, dorongan guru dan rekan, bisa juga dorongan atas ketersediaan prasarana dan sarana atau fasilitas, serta kondisi lingkungan sekitar (Sudarsana, 2015: 1-7).

Peneliti melakukan observasi di UPT SD Negeri 1 Bulurejo untuk mengumpulkan informasi. Peneliti menggunakan lembar observasi, lembar wawancara dan angket sebagai pedoman pada saat melakukan observasi. Penggunaan instrument ini bertujuan untuk dijadikan sebagai bahan studi pendahuluan oleh peneliti agar peneliti dapat mengetahui permasalahan yang sedang terjadi dilapangan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN 1 Bulurejo pada tanggal 16 Maret 2024 kepada wali kelas III Ibu Giyah mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran PKN siswa kelas III belum sesuai harapan aspek yang menjadi perhatian utama adalah minat membaca pada siswa dan metode yang digunakan saat ini dalam proses pembelajaran juga sangat monoton.

Guru belum memanfaatkan alat bantu pembelajaran seperti media pembelajaran guru hanya fokus terhadap buku paket saja, pembelajaran seperti itu anak bosan dan tidak tertarik untuk membaca karena buku paket yang terlalu tebal sehingga minat membaca anak kurang. Setelah peneliti menganalisis angket kebutuhan guru, peneliti mendapatkan hasil bahwasanya guru hanya menggunakan buku guru atau buku paket saja dalam proses pembelajaran dan belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti buku cerita bergambar ini.

Buku cerita bergambar merupakan media yang mapu meningkatkan minat membaca siswa terutama anak yang sedang duduk di kelas III. Melalui buku cerita diharapkan siswa tergerak hatinya unyuk berniat membaca buku. Gambar serta alur cerita yang menarik diharapkan akan meningkatkan minat baca mereka. Tampilan buku cerita yang menarik dan narai yang sesai dengan berpikir anak diharapkan akan memudahkan kemampuan membaca dan menarik minat baca. Pengembangan berupa buku ceita ini memuat materi yang cocok untuk siswa. Siswa kelas III akan lebih menyenangi cerita dengan tema (fabel) atau tokoh-tokoh dengan karakter lucu. Melalui buku ceita dengan karakteristik tersebut siswa akan tegerak hatinya untuk melihat dan akhirnya membaca.

Menurut kusumadewi dkk (2019) minat merupakan keinginan diri sendiri untuk melakukan suatu kegiatan tanpa ada perintah atau dorongan dari orang lain, dorongan internal lebih kuat karena merupakan keinginan mutlak untuk mencapai apa yang diharapkan. Menurut Ahmad (2017: 78) membaca adalah proses merekonstruksikan informasi yang terkandung dalam bacaan. Membaca juga dapat diartikan sebagi upaya mengelola informasi dengan memanfaatkan pengalaman atau kemampuan pembaca dan kompetensi bahasa yang dimiliki secara kritis. Membaca juga dipengaruhi oleh tingkat usia pembaca.

Maola dkk (2020) menjelaskan, minat membaca adalah kecenderungan yang agak menetap pada subjek, merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang terlibat dalam bidang itu. Minat dalam hal ini adalah minat pada kegiatan membaca. Minat membaca siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Minat siswa terhadap isi dan tampilan bahan bacaan yang menarik akan mempengaruhi minat bacanya. Terdapat indikator dalam membaca, Kusumadewi dkk (2019) memberikan indikator minat membaca yang dibagi menjadi tiga, yaitu perhatian, perasaan senang, motivasi guru, dan motivasi orang tua.

Minat membaca dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang menarik. Suryadi (2020:13-14) menjelaskan media sering kali diartikan sebagai alat- alat grfis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali

informasi visual atau verbal dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan selama proses penyuluran atau penyampaian informasi.

Milawati (2021:85) menjelaskan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau alat bantu mengajar untuk menunjang metode mengajar guru dan siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan dari kepada siswa.

Cecep, dkk, (2020:16) memberikan penjelasan mengenai fungsi penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- 1) fungsi atensi
- 2) fungsi afektif
- 3) fungsi kognitif dan
- 4) fungsi kompensatoris

Sedangkan Shoffa et al (2021) memberikan penjelasan mengenai manfaat media pembelajaran, diantaranya adalah mempermudah pemahaman, meningkatkan retensi informasi, meningkatkan keterlibatan siswa, menungghah minat belajar, menghemat waktu, dan masih banyak lainnya.

Berbicara mengenai media pembelajaran, buku cerita merupakan salah satu dari media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Marlina (2021: 12-13) menjelaskan jika buku cerita anak pada umumnya berisi jalan cerita yang sederhana, namun memiliki nilai dan pesan moral serta dikemas dengan menggunakan objek gambar yang variative dan beragam, sehingga menarik untuk disimak. Buku cerita anak yang baik adalah yang disertai dengan ilustrasi yang memiliki keterkaitan erat antara gambar dengan jalan ceritanya. Dengan kata lain, ilustrasi dalam buku cerita tidak hanya mendukung namun juga harus menjelaskan ceritanya agar anak dapat dengan mudah menyerap dan menerima berbagai informasi yang terkandung dalam cerita tersebut. Inilah alasan yang mendasari bahwa betapa penting dan bsesarnya peranan ilustrasi pada buku cerita.

Berdasarkan jenisnya, widayati dkk (2020: 11) membagi buku cerita menjadi dua jenis, yaitu buku cerita sastra anak tradisonal dan sastra anak modern. Sastra anak tradisonal berkaitan dengan bentuk cerita seperti mitos, legenda, epic, dongeng dan fabel. Sedangkan sastra anak modern mengacu pada cerita-cerita anak yang berkembang saat ini, seperti fantasi, fiksi sains, dan buku bergambar. Eni dkk (2017) menjelaskan jika manfaat dari cerita bergambar adalah dapat membantu perkembangan emosi peserta didik, peserta didik memperoleh kesenangan, dan membantu peserta didik belajar tentang dunia untuk menstimulus imajinasi yang kreatif saat belajar.

Sebagaimana disinggung di atas, jika terdapat buku cerita yang dikatagorikan sebagai sastra modern karena berkaitan dengan perkembangan zaman saat ini. Qr Code adalah salah satu teknologi yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengunduh media pembelajaran berupa buku cerita. Dengan Qr code sesuatunya dapat diakses dengan cepat dan mudah. Kode Qr adalah suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah duvisi Denso Coporation yang merupakan sebuah perusahaan Jepang dan dipublikasikan pada tahun 1994 dengan fungsionalitas utama yaitu dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai QR merupakan singkatan dari Quick response atau respon cepat, yang sesuai dengan tujuannya adalah menyampaikan

informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula (Gani, 2019:1)

Buku bergambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran PKN. Cakupan PKN tidak hanya membahas tentang politik saja, melainkan sebagai salah satu proses yang ditempuh sebagai usaha pembentukan karakter setiap individu yang sopan, santun serta saling menghormati di antara banyaknya perbedaan. Untuk menumbuhkan karakter yang baik pada individu dalam suatu negara demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan membuat masyarakat patuh akan peraturan dapat dilakukan melalui pesedur KBM (Winarto, 2020:5).

Salah satu materi pada mata pelajaran PKN adalah Sumpah Pemuda. Sumpah pemuda memiliki makna satu tumpah darah yang berarti Indonesia tidak lagi terpisahkan meskipun memiliki keberagaman, satu bangsa yang bermakna memiliki satu pemerintahan, satu bahasa yang bermakna memiliki satu bahasa pengantar dan bahasa pemersatu yaitu bahasa Indonesia. Sumpah pemuda ini menjadi hari penting bagi masyarakat Indonesia, setiap tanggal 28 Oktober, diperingati sebagai hari sumpah pemuda.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan buku cerita bergambar berbasis Qr Code pada siswa kelas III sekolah dasar. 2) untuk mendeskripsikan kelayakan penggunaan buku cerita bergambar berbasis Qr Code pada siswa kelas III sekolah dasar. 3) untuk mengetahui keefektifan minat membaca siswa kelas III sekolah dasar melalui buku cerita bergambar berbasis Qr Code.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Hal ini karena memungkinkan peneliti untuk mengembangkan suatu produk dan mengetahui efektivitas serta kelayakan penggunaan suatu produk. Produk yang dikembangkan adalah buku cerita bergambar berbasis qr code. Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (analysis, desain, development, implementation, dan evaluation). Model ini dipilih karena memberikan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan buku cerita bergambar berbasis qr code, yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk memastikan kualitas dan efektivitas produk yang dihasilkan.

Prosedur pengembangan melalui berbagai tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam desain uji coba produk, hal yang harus diperhatikan adalah desain uji coba, subjek uji coba, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan alat dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan lembar validasi yang digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran, meliputi validasi isi yang mencakup semua desain media yang dikembangkan pada tahap development yakni dengan kriteria penelaah yaitu aspek materi dan media. Lembar angket validasi berisi butiran pertanyaan yang harus diisi validator. Skor dari penilaian masing-masing validator ahli materi dan ahli media tersebut kemudian dicari rata-ratanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni analysis, design, development, implement, dan evaluate.

1. Tahap Analisis (Analisis)

Tahapan analisis adalah sebagai tahapan pertama pada penelitian. Tahap analisis berfungsi untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan buku cerita bergambar. Pada tahap ini terdiri dari need analysis dan Performance Analysis.

a) Performance Analysis (Analisis Kinerja)

Berdasarkan wawancara kepada Ibu Bilqis Nada Kemala, S.Pd. selaku guru kelas III, dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran tema Tema 1: Makna Sumpah Pemuda. Pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik dan masih menunjukkan minat baca yang rendah.

b) Need Analysis (Analisis Kebutuhan)

Berdasarkan analisis kebutuhan, didapatkan hasil jika perlu dikembangkannya buku cerita bergambar untuk membantu guru dalam meningkatkan minat baca siswa pada materi Bahasa Indonesia. Sehingga tujuan dari pembelajaran telah ditetapkan dapat tercapai.

2. Tahap Design (Desain)

Berdasarkan hasil dari tahap analisis dijadikan sebagai dasar dalam merancang buku cerita bergambar. Pada tahap ini dilakukan perancangan produk berupa buku cerita bergambar yang berjudul “Makna Sumpah Pemuda” Tema 1: Makna Sumpah Pemuda kelas III Sekolah Dasar.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ada beberapa hal yang dilakukan antara lain:

a) Menentukan Materi

Materi yang akan menjadi konten buku cerita merupakan materi Kelas III Semester 1. Pada pembelajaran isi buku ini sesuai dengan Tema 1 Makna Sumpah Pemuda. Pemilihan materi ini berdasarkan analisis kebutuhan pada pembelajaran siswa kelas III SD N 2 Sukorejo.

b) Menentukan Isi Cerita

Isi cerita dalam buku cerita bergambar ini akan disesuaikan dengan materi pada tema Makna Sumpah Pemuda. Tahapan berikutnya adalah membuat atau menyusun narasi.

c) Bagian Cerita

Bagian cerita pada buku cerita materi Makna Sumpah Pemuda ini yaitu, tentang percakapan guru dan murid dikelas tentang makna sumpah pemuda dalam kehidupan sehari-hari.

4. Implement (Tahap Penerapan)

Penggunaan produk pada tahap ini produk digunakan pada SD N 2 Sukorejo yang terletak di Desa Sukorejo, Kec. Pardasuka, Kab. Pringsewu. Penggunaan produk dilakukan di kelas III SD N 2 Sukorejo yang berjumlah 14 siswa pada tanggal 14 Mei 2024.

5. Evaluate (Evaluasi)

a) Angket Respon Guru

Guru yang memberikan evaluasi adalah Ibu Bilqis Nada Kemala, S.Pd. Sebagai Guru Kelas III SD N 2 Sukorejo. Evaluasi dilakukan dengan mengisi angket untuk menilai respon guru terhadap buku cerita bergambar pada tanggal 14 Mei 2024. Berdasarkan pengisian angket respon guru buku cerita bergambar yang sesuai, dapat membantu pembelajaran siswa meningkatkan minat baca pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Buku cerita bergambar dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Buku cerita bergambar

memiliki desain yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa.

b) Angket Respon Siswa

Siswa yang memberikan respon adalah siswa kelas III yang berjumlah 14 siswa. Respon siswa terhadap minat dilakukan dengan mengisi angket respon siswa yang diperoleh. Berdasarkan respon siswa buku cerita dinilai menarik oleh siswa, dan dapat meningkatkan minat baca siswa. Hasil ini dapat diartikan bahwa siswa lebih mudah memahami materi makna sumpah pemuda.

Pembahasan

1. Pengembangan Buku Cerita Bergambar

Setelah melalui tahapan dalam pengembangan buku cerita bergambar di hasilkan buku cerita bergambar berjudul “Makna Sumpah Pemuda”. Proses pengembangan buku cerita bergambar pada materi pemahaman kalimat pada tema subtema pada kelas III menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analysis, design, develop, implement, evaluate.

Penelitian ini dimulai pada tahap analisis. Analisis kebutuhan dilakukan dan ditemukan permasalahan kurangnya bahan bacaan yang sesuai dengan materi pembelajaran siswa kelas III. Siswa sangat membutuhkan bahan bacaan yang beragam sehingga dapat memperkaya wawasan dan meningkatkan minat bacanya. Sumber bacaan yang menarik akan meningkatkan minat baca anak. Pada tahap desain pengembangan buku dilakukan dengan cara mencari referensi buku bacaan yang sejenis. Pemilihan materi dilakukan dengan menyesuaikan materi pelajaran pada siswa kelas III. Materi yang dipilih adalah materi Makna Sumpah Pemuda. Penentuan materi ini sangat penting karena akan berpengaruh pada penentuan jalan cerita. Desain buku cerita dimulai dengan pembuatan cover, pemilihan gambar atau pembuatan gambar, dan penulisan narasi atau jalan cerita.

Tahap pengembangan dilakukan dengan cara melakukan penyuntingan dalam buku cerita. Penyuntingan dilakukan dalam berbagai aspek antara lain gambar, dan narasi. Aspek yang paling banyak mengalami perubahan adalah narasi atau jalan cerita. Berdasarkan masukan dari para validator narasi atau jalan cerita mengalami perubahan berkali-kali. Ejaan juga mengalami tahap penyuntingan. Ada beberapa perbaikan juga mengenai penggunaan tanda baca.

Tahap implementasi dilakukan pada proses pembelajaran materi Tema Peristiwa alam dan Subtema Peristiwa Siang dan Malam. Pada tahap ini produk berupa buku cerita diberikan kepada siswa kelas I SDN Gajihan Gunungwungkal Pati sebagai bahan bacaan. Siswa diberikan masing masing satu buku bacaan. Siswa membaca buku tersebut dan memahami isi atau jalan ceritanya. Siswa Nampak antusias dalam membaca buku cerita. Ketertarikan siswa akan gambar dan narasi di dalamannya sedikit banyak akan berpengaruh pada minat bacanya.

Tahap evaluasi dilakukan dengan cara menguji apakah buku cerita bergambar ini dapat meningkatkan minat baca siswa. Pengukuran tingkat kelayakan dan keefektifan buku cerita terhadap minat baca mendapat penilaian sangat layak dan sangat efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

2. Kelayakan Buku Cerita Bergambar

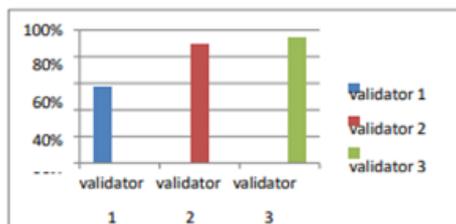
Berdasarkan validasi terhadap buku cerita bergambar, media buku cerita bergambar dinyatakan layak. Penilaian kelayakan buku cerita bergambar dilakukan oleh tiga validator. Ketiga validator memberikan penilaian berupa skor dan memberikan saran serta masukan demi perbaikan buku cerita bergambar.

Validator 1 memberikan saran tentang penggunaan font dalam buku cerita yang

belum sesuai. Banyak ejaan yang masih salah dalam dialog buku cerita bergambar.

Validator 2 memberikan masukan yang positif demi perbaikan buku cerita bergambar. Validator 2 memberikan apresiasi bahwa dari aspek materi, penyajian, penerapan dan bahasa sudah baik. Validator 3 memberikan penilaian dan masukan yang positif. Validator 3 memberikan masukan bahwa buku cerita sudah menampilkan bahasa yang sesuai untuk anak kelas III.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ketiga validator menunjukkan bahwa buku cerita bergambar mendapatkan kriteria sangat layak. Hasil dari validasi yang diberikan oleh ketiga validator ditunjukkan pada grafik berikut:



Masing-masing penilaian dari validator sudah menyatakan bahwa buku cerita bergambar sangat layak digunakan. Menurut (Prasetyo, 2017) pada rentang 81% - 100% tergolong kategori sangat layak. Penilaian atau validasi yang diperoleh dari ketiga validator memperoleh kategori sangat layak digunakan sehingga dapat diperoleh rata-rata persentase 81%.

3. Keefektifan Buku Cerita Bergambar

Pemakaian buku cerita bergambar dapat dikategorikan sangat baik terhadap minat baca siswa pada materi makna sumpah pemuda, dapat dilihat dari hasil diskusi dan tanya jawab kepada siswa.

Buku hasil pengembangan tersebut dapat meningkatkan minat baca siswa kelas III SD N 2 Sukorejo. Hal ini ditunjukkan oleh data observasi guru dan angket minat baca siswa. Data tentang observasi guru menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa suka mencari bahan bacaan di perpustakaan. Siswa juga antusias dalam membaca buku cerita. Siswa juga berkonsentrasi dalam membaca.

Hasil penelitian sesuai dengan pendapat Kusumadewi dkk (2019) bahwa Minat merupakan keinginan sendiri melaksanakan suatu kegiatan tanpa adanya perintah atau motivasi dari orang lain, dorongan dari diri sendiri lebih kuat pengaruhnya karena sebagai keinginan mutlak untuk mencapai harapan.

Penelitian ini telah menjawab rumusan masalah tentang pembuatan buku cerita menggunakan model pengembangan ADDIE. Buku yang dihasilkan dianggap layak sebagai bahan bacaan pada siswa kelas I. Buku cerita bergambar juga dianggap efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik kelas I.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pengembangan buku cerita bergambar pada kegiatan belajar Tema Peristiwa Alam, Subtema Peristiwa siang dan malam materi Bahasa Indonesia di sekolah SDN Gajihan Gunungwungkal Pati dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahapan yang digunakan pada pengembangan terdapat lima tahapan, yaitu:

- Analysis (tahap analisis) yang meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan.
- Design (tahap desain) yang meliputi perancangan dan penetapan kompetensi.
- Develop (tahap pengembangan) yang meliputi penulisan buku cerita bergambar,

- validasi media, revisi media, dan validasi instrument tes.
- d) Implement (tahap penerapan) yang meliputi penggunaan buku cerita bergambar.
 - e) Evaluate (tahap penilaian) yang meliputi tes, observasi minat baca oleh guru. evaluasi melalui angket untuk menilai respon guru dan siswa.
1. Produk berupa buku cerita bergambar dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva SD Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumanio: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 75-83.
- Alti, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Ariska, J., & Jazman, M. (2016). Sekolah Menggunakan Teknik, Labelling Qr Code (studi Kasus: Man 2 Model Pekanbaru). *Jurnal*
- Fiqri, R., San Ahdi, S. S., Ds, M., & Pebriyeni, E. (2018). Perancangan Buku Cerita Bergambar Anggun Nan Tongga (Cerita rakyat Pariaman). *DEKVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, 2020 *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kusumadewi, R. F., & Irianti, C. D. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 11(1), 33-42).
- Marlina, 2021 *Pengembangan Media Pembelajaran SD MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Milawati, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Hal 85.
- Padang Sumatra Barat. Hal 01.
- Perkembangan Media Pembelajaran DI Perguruan Tinggi. Cv. Afasa Pustakan.
- Rekayasa Dan Sistem Informasi, 2(2), 127-136.
- Shiffa, S., Holisin., Iis., Palandi., J. F., Cacik., S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021).
- Sudarsana, U. (2015). *Pembinaan Minat Baca*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suryadi. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi. Hal 13-14.
- Tarigan, N. T. (2019) *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Curere*, 2(2).
- Widiyati, Sri dan Imron Wajhid Haris 2020. *Penulisan Naskah Usia Dini*. Surabaya: CV Jakad Media Publishng.