PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III SD NEGERI 18 TUMAMPUA I

S K R I P S I

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip Andi Matappa

Oleh :

NUR RAHMA

919862060044

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SD NEGERI 18 TUMAMPUA I

Atas Nama Saudara :

Nama : Nur Rahma

NPM : 919862060044

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 21 Januari 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. A. Aminulah Alam, M.Si	Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd

Menyetujui

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi
A. Zam Immawan Alam, SH., MH	Firdha Razak, S.Pd,. M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa. Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM.SH.,MH.

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai Berikut:

Ketua	: Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si	(.....)
Sekretaris	: Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd	(.....)
Penguji	: 1. Pattola Muhajir, SE., MM	(.....)
	2. Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si	(.....)
	2. Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(Q.S Al-Baqarah, 2: 286)

"sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai ***(dari suatu urusan)****, tetaplah bekerja keras* ***(untuk urusan yang lain)****. Dan hanya kepada TUHAN mu lah engkau berharap"*

(Q.S Al-Insyirah, 6-8)

"*Karyamu akan menempati bagian tersendiri dalam hidupmu, maka dari itu segala sesuatu yang telah diawali, maka harus diakhiri"*

(Nur Rahma)

PERSEMBAHAN

"Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orang tua saya. Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan kepada dua orang paling berharga dalam hidup saya, hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada kita sendiri, terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna. Terima kasih untuk keluarga dan teman-teman yang senantiasa mendukung penulis dalam menyelesaikan masa studi. Pencapaian ini adalah persembahan istimewa untuk diri saya sendiri, banyak-banyak terimakasih sudah berjuang untuk sampai dititik ini semoga segala sesuatu yang diusahakan selalu tercapai ."

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

ABSTRAK

Nur Rahma, 2023. Pengembangan buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SD Negeri 18 Tumampua I. Skripsi dibimbing oleh, H. A. Aminullah Alam dan Sri Rahayuningsih. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran buku cerita bergambar yang valid dan efektif digunakan untuk pembelajaran tematik materi tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia pembelajaran 1. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development),* dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi, 1) *Analysis,* 2) *Design,* 3) *Development,* 4) *Implementation,* 5) *Evaluation*. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dan diuji cobakan kepada siswa kelas III SD Negeri 18 tumampua I.

Hasil penelitian ini adalah terciptanya produk media pembelajaran buku cerita bergambar yang layak atau valid, dan efektif digunakan untuk pembelajaran tematik tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia pembelajaran 1. Hasil uji validasi ahli materi yaitu memperoleh persentase sebesar 81% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 81% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil uji kepraktisan angket respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “Sangat praktis”. Sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori “Sangat praktis”. Hasil uji keefektifan yang dilihat dari hasil angket minat baca memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Buku cerita bergambar yang dikembangkan telah bersifat layak atau valid, praktis, dan efektif. sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca siswa.

Kata kunci : Media pembelajaran, Buku cerita bergambar, minat baca

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

ABSTRACT

Nur Rahma, 2023. Development of picture story books as a learning medium to increase reading interest in class III students at SD Negeri 18 Tumampua I. Thesis supervised by, H. A. Aminullah Alam and Sri Rahayuningsih. Primary School Teacher Education Study Program.

This research aims to produce picture story book learning media that is valid and effective to use for thematic learning material theme 2 love plants and animals sub theme 1 benefits of plants for human life learning 1. This type of research uses R&D (Research and Development) research, using ADDIE model which includes, 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Validation was carried out by material experts and media experts and tested on class III students at SD Negeri 18 Tumampua I.

The result of this research is the creation of a picture story book learning media product that is appropriate or valid, and is effectively used for thematic learning theme 2 love plants and animals sub theme 1 benefits of plants for human life learning 1. Material expert validation test results obtained a percentage of 81% with the "Very Valid" category. Meanwhile, the validation results from media experts obtained a percentage of 81% in the "Very Valid" category. The results of the practicality test of the teacher response questionnaire obtained a percentage of 94% in the "Very practical" category. Meanwhile, the results of the student response questionnaire obtained a percentage of 89% in the "Very practical" category. The effectiveness test results seen from the results of the reading interest questionnaire obtained a percentage of 87% in the "Very High" category. The picture story books developed are feasible or valid, practical and effective. so it is suitable to be used as a learning medium to increase students' reading interest.

Keywords: Learning media, picture story books, interest in reading

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberikan saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu dan dapat dirampungkan sebagai persyaratan menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa.

Sholawat serta salam selalu tercurahkan limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallahm. Selama proses penelitian dalam penulisan skripsi ini, penulis mengalami berbagai hal-hal suka maupun duka yang mudah-mudahan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya. Skripsi ini berjudul "**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III SD NEGERI 18 TUMAMPUA I**". Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu sepantasnya pada kegiatan ini penulis mengucapkan terimakasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH. Selaku ketua STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si dan Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, kritik, saran dan selalu meluangkan waktunya disela kesibukan. Menjadi salah satu anak bimbinganmu merupakan nikmat yang sampai saat ini selalu syukurkan. Terima kasih bapak, ibu semoga jerih payahmu terbayarkan dan selalu dilimpahkan kesehatan.
5. Bapak Ahmad Budi Sutrisno S.Pd,. M.Pd dan Ibu Kherun Nisa'a Tayyibu S.Pd,. M.Pd selaku validator I dan Validator II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
6. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Staf Akademik STKIP Andi Matappa yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan.
8. Staf perpustakaan yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi dengan memberikan izin untuk meminjam buku-buku yang sangat bermanfaat bagi penulis.
9. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kedua orangtua kepada Ibunda tercinta Saharia dan Bapak Muhammad Nur dan Ayahanda Rahimi dan Ibu Nadira yang telah mengasuh dan mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah. Serta selalu memberi semangat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

dan memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

10. Teruntuk kakak tercinta Rahmi Fitriani, adik tercinta Muhammar Eka Prasetia, dan Cahaya Novita dan nenenda tercinta Hawang yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan setia menemani dan mendengar keluh kesah perjalanan penulis sampai sejauh ini.
11. Para sahabat (Women Strong), Hermini Nur Husnah, S.Ak yang telah memberikan semangat, dukungan, masukan, dan pengalamannya selama ini.
12. Teman-teman KKNT Tondong Kura dan Teman-teman Angkatan 2019 pendidikan guru sekolah dasar yang telah menemani perjalanan penulis sampai sejauh ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberikan apa-apa, hanya ucapan terima kasih yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan dan selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua, pada akhirnya penulis menyadari bahwa proposal ini belum mencapai kesempurnaan, namun berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya, aamiin.

Pangkajene, Desember 2022



Nur Rahma

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i

LEMBAR PENGESAHAN.....ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....iv

MOTTO.....v

ABSTRAK.....vi

ABSTRACT.....vii

KATA PENGANTAR.....viii

DAFTAR ISI.....xi

DAFTAR TABEL.....xiii

DAFTAR GAMBAR.....xv

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Rumusan Masalah.....6

C. Tujuan Penelitian.....6

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....7

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....7

F. Definisi Istilah.....8

G. Manfaat Penelitian.....9

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK.....11

A. Kajian Pustaka.....11

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

B. Kerangka Pengembangan.....29
C. Model Hipotetik.....31
BAB III METODE PENELITIAN.....32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....32
B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....33
C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan.....33
D. Teknik Pengumpulan Data.....36
E. Instrumen Pengembangan.....37
F. Teknik Analisis Data.....40
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 43
A. Hasil Penelitian Pengembangan.....43
B. Pembahasan.....76
BAB V PENUTUP.....81
A. Kesimpulan.....81
B. Saran.....81
DAFTAR PUSTAKA..... 83
LAMPIRAN.....86
RIWAYAT HIDUP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

Tabel 3.1 Tahap Kegiatan Penerapan Model ADDIE.....35

Tabel 3.2 Aspek validasi produk ahli media buku cerita bergambar.....38

Tabel 3.3 Aspek validasi produk ahli materi buku cerita bergambar.....38

Tabel 3.4 Aspek validasi produk ahli materi buku cerita bergambar.....38

Tabel 3.5. Sistem Penilaian Angket Respon Guru dan Siswa.....39

Tabel 3.6 Aspek Minat Baca.....39

Tabel 3.7 Sistem Penilaian Angket Minat Baca.....39

Tabel 3.8 Kategori Kevalidan Produk.....41

Tabel 3.9 Kepraktisan Buku Cerita Bergambar.....41

Tabel 3.10 Tingkat Minat Membaca Siswa.....42

Tabel 4.1 Revisi Validator Terkait Produk.....50

Tabel 4.2 Ahli Materi Validator I dan II.....62

Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi.....63

Tabel 4.4 Ahli Media Validator I dan II.....64

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Ahli Media.....65

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

Tabel 4.6 Respon Guru.....66

Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Respon Guru.....68

Tabel 4.8 Respon Siswa Kelas III.....69

Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa.....71

Tabel 4.10 Hasil Angket Minat Baca Siswa.....73

Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Angket Minat Baca.....75

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

DAFTAR GAMBAR

Nomor **Judul** **Halaman**

Gambar 2.1 Desain Bagan Kerangka Pengembangan.....30

Gambar 2.2 Model Hipotetik Pengembangan.....31

Gambar 3.1 Model ADDIE.....34

Gambar 4.1 Desain Cover Buku Cerita.....46

Gambar 4.2 Desain Cover Buku Cerita.....46

Gambar 4.3 Desain Biodata Penulis Buku Cerita.....47

Gambar 4.4 Canva.....48

Gambar 4.5 Cover Depan Buku Cerita Bergambar.....51

Gambar 4.6 Halaman Depan.....52

Gambar 4.7 Kata Pengantar.....52

Gambar 4.8 Petunjuk Penggunaan Buku.....53

Gambar 4.9 Daftar Isi.....53

Gambar 4.10 Tujuan Pembelajaran.....54

Gambar 4.11 Kegiatan Dayu.....55

Gambar 4.12 Bagian Cerita Joko dan Pohon Baik.....57

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

Gambar 4.13 Manfaat Tumbuhan.....57

Gambar 4.14 Teks Lagu Cemara.....58

Gambar 4.15 Kegiatan Dayu.....58

Gambar 4.16 Biodata Penulis.....59

Gambar 4.17 Barcode Buku Cerita Bergambar.....59

Gambar 4.18 Ahli Materi.....63

Gambar 4.19 Ahli Media.....65

Gambar 4.20 Respon Guru Kelas III.....67

Gambar 4.21 Respon Siswa Kelas III.....69

Gambar 4.22 Angket Minat Baca Siswa Kelas III.....73

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Maka dari itu pembelajaran hendaknya diterapkan sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan oleh siswa maka dari itu dalam melakukan proses pembelajaran perlu memberikan hal-hal baru yang dapat meningkatkan minat siswa dalam ingin belajar terutama dalam membaca karena dengan membaca merupakan salah satu cara agar tingkat pengetahuan siswa jauh lebih baik dan membawa pengaruh positif sehingga prestasinya terus meningkat.

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, di mana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula (Hasan, 2021).

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh semua orang. Tarigan dalam (Kurniawati & Koeswanti, 2020) membaca merupakan proses yang dilakukan untuk memperoleh pesan kemudian disampaikan melalui kata-kata secara lisan maupun tertulis. Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Menurut Dalman hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya sekadar melihat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu, membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/ tulisan yang bermakna, sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca (Habibah, 2022).

Terlepas dari itu tidak berlangsung begitu saja tentu ada halangan pada setiap proses dalam mengenyam pendidikan. Entah dari segi keterbatasan akses pendidikan, keterbatasan waktu, ekonomi dan kesulitan belajar bahkan perasaan malas. Untuk itu perlu kiranya menanamkan motivasi dalam diri agar lebih giat dalam pembelajaran. Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan, manusia bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk terus berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman. Ada banyak manfaat yang bisa didapatkan melalui pendidikan salah satunya yaitu membedakan mana yang benar dan salah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 18 Tumampua I. Dari observasi ditemukan beberapa masalah seperti, 1). Siswa yang minat bacanya masih rendah. 2). Selama proses pembelajaran guru masih menggunakan buku paket yang disediakan sekolah dan didukung media seadanya. 3). Masih banyak guru yang menggunakan metode yang sama seperti metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga menuntut siswa untuk menghafal materi. 4). Guru belum mempunyai inisiatif yang tinggi untuk mengembangkan media-media pembelajaran. 5). Siswa merasa jenuh dan bosan saat diberikan tugas membaca yang hanya menggunakan buku paket.

Karena banyaknya faktor penyebab rendahnya minat baca siswa yang sering dijumpai diantaranya siswa belum terbiasa untuk membaca, kurangnya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

model yang digunakan dalam mengembangkan media dalam penelitian ini model ADDIE (*analysis, desain, development, implementation, evaluasi*).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media buku cerita bergambar dalam bentuk digital. Buku cerita bergambar yang dibuat adalah manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia yang peneliti kembangkan berdasarkan pada buku tema siswa kelas III SD. Dalam membuat media ini peneliti memanfaatkan aplikasi canva untuk mendesain agar media terlihat semenarik mungkin yaitu kombinasi antara teks dan gambar yang salin berkaitan dengan harapan media ini dapat dijadikan media belajar yang menarik bagi siswa dalam meningkatkan minat baca. Sehingga peneliti mengangkat judul yaitu **"Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SD Negeri 18 Tumampua I"**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana buku cerita bergambar yang layak dalam meningkatkan minat baca siswa kelas III?
2. Bagaimana tingkat efektivitas buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa kelas III ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan dari buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III.
2. Untuk mengetahui keefektifan minat baca siswa kelas III melalui buku cerita bergambar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk visual.
2. Media yang dihasilkan berupa buku cerita bergambar dalam bentuk digital.
3. Buku cerita bergambar ini berisi materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.
4. Buku cerita bergambar ini disusun dengan sistematika yang terdiri dari cover, halaman depan, petunjuk penggunaan buku, daftar isi tujuan pembelajaran isi cerita, dan biodata.
5. Media buku cerita bergambar dibuat dengan karakter tokoh yang menarik dan memberi paduan warna yang cerah dengan proses editing.
6. Media buku cerita bergambar menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa terutama kelas III.
7. Media pembelajaran ini dibuat diaplikasi *Canva*.
8. Media buku cerita bergambar ini diunggah di *FlipHTML5*.
9. Media pembelajaran buku cerita bergambar digital ini bisa diakses menggunakan *gadget* atau *android*.

E. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi pengembangan

Sesuai dengan uraian diatas, berikut ini beberapa yang menjadi asumsi sebagai berikut:

1. Buku cerita bergambar disusun dengan desain yang menarik dan sekreatif mungkin, agar siswa tertarik untuk membaca buku tersebut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

2. Gambar-gambar yang ada di dalam buku cerita bergambar berkaitan dengan teks yang dibaca sehingga siswa mudah memahami teks bacaan.
3. Dengan adanya buku cerita bergambar ini siswa lebih bersemangat dalam membaca sehingga dapat meningkatkan minat baca.

b. Keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan buku cerita bergambar ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan buku cerita bergambar ini dirancang khusus untuk siswa kelas III SD Negeri 18 Tumampua I
2. Media pembelajaran ini hanya terfokus pada media visual yaitu buku cerita bergambar digital.
3. Pengembangan buku cerita bergambar ini hanya terbatas pada materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.

F. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, media ini dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran akan meningkatkan minat belajar siswa dan memfokuskan siswa dalam materi yang diajarkan.
2. Minat baca adalah keinginan atau dorongan kepada siswa untuk membaca.
3. Indikator minat baca yaitu: perasaan senang membaca, kebutuhan terhadap membaca buku, ketertarikan terhadap bacaan keinginan membaca buku, dan keinginan mencari bahan bacaan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

4. Buku Cerita Bergambar yaitu buku yang dilengkapi dengan gambar serta ilustrasi dan di dalamnya juga terdapat teks hingga keduanya akan mempermudah pembaca untuk memahami isi atau jalan cerita.
5. Buku Cerita Bergambar digital yang proses pembuatannya menggunakan teknologi dan proses publikasi menggunakan jaringan internet, buku cerita bergambar digital ini bisa diakses di mana saja menggunakan *gadget* atau *android* selama daerah tersebut di jangkau oleh jaringan internet.

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1) Manfaat teoritis

Untuk menjadi bahan acuan guru untuk berinovasi dalam pengembangan media dalam proses pembelajaran, dan juga menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya dengan penggunaan media buku cerita bergambar dalam pelajaran Tematik yang merupakan salah satu alternatif untuk menggunakan media dalam peningkatan belajar.

2) Manfaat Praktis

a. Siswa

1. Penggunaan media buku cerita bergambar ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa dan lebih memahami makna dan tujuan isi tulisan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

2. Siswa mendapatkan pemahaman lebih menarik dan tidak mudah bosan.

b. Guru

1. Hasil penelitian dan pengembangan media buku cerita bergambar ini dapat menjadi salah satu referensi dan dapat menumbuhkan mutu pembelajaran di kelas.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif

c. Sekolah

1. Memperkaya bahan ajar/media berupa buku cerita bergambar
2. Sebagai acuan guna penggunaan media ajar yang efisien dan produktif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

a. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sebelum membahas lebih jauh tentang media pembelajaran, perlu mengenal lebih dulu apa yang dimaksud dengan media secara umum. Kata *Media* (bentuk tunggalnya *Medium*) berasal dari bahasa latin yang berarti *antara* atau *perantara,* yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi *antara* sumber penerima informasi. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* menyatakan bahwa media yaitu segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. *National Education Association (NEA)* menjelaskan bahwa media ialah benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan (Apriliani & Radia, 2020).

Media adalah alat untuk membantu suatu kegiatan agar dapat menjadi lebih muda. Media dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses dalam belajar (Apriliani & Radia, 2020). Maka dari itu media didesain untuk semakin memudahkan manusia dalam suatu kegiatan. Tidak terkecuali di bidang pendidikan, saat ini ada banyak media pembelajaran yang dapat ditemukan. Media juga menjadi salah satu cara untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran adalah pengantar informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Aqib dalam (Hasan, 2021) Menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.

Media pembelajaran sebagai alat yang digunakan dalam kegiatan belajar agar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung dengan baik. Selain sebagai perantara dalam interaksi belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang efektif untuk menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi, menarik perhatian peserta didik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, mengaktifkan peserta didik, mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar, yang dapat dikelompokkan menjadi empat macam yaitu media visual, media audio, media audio-visual, multimedia.

Berdasarkan penjelasan diatas media pembelajaran berguna untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, media juga merupakan salah satu faktor pendukung dalam proses belajar mengajar dan media sangat membantu guru untuk menyampaikan suatu materi yang akan diajarkan agar siswa mudah memahami dan tidak merasa bosan dalam proses belajar berlangsung.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan suatu pesan dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi efektif dan mempermudah proses komunikasi belajar mengajar antara guru dan siswa sehingga berlangsung sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad dalam (Latifa, 2022) pada dasarnya media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu,

1) Media Visual

Media visual adalah media hanya dapat mengandalkan indera 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. Media audio, merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran saja, hanya mempunyai unsur bunyi dan lain sebagainya seperti radio atau rekaman berbunyi.

3) Media Audio Visual

Media audio visual yaitu satu dari banyaknya media yang dipakai pada suatu kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan indera pendengaran serta indera penglihatan dan juga pada aktivitas pembelajaran. Materi ajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

Perkembangan multimedia yang sangat pesat, dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat pembelajaran yang menarik. Buku cerita bergambar berbasis digital memberikan warna baru pada pembelajaran. Dengan buku cerita digital diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, selain itu siswa sudah sangat familiar dengan media yang berbasis digital.(Haryaningrum et al., 2023)

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar digital yang proses pembuatannya menggunakan teknologi dan proses publikasi menggunakan jaringan internet, buku cerita bergambar digital ini bisa di akses di mana saja menggunakan *gadget* atau *android* selama daerah tersebut di jangkau oleh jaringan internet.

B. Kerangka Pengembangan

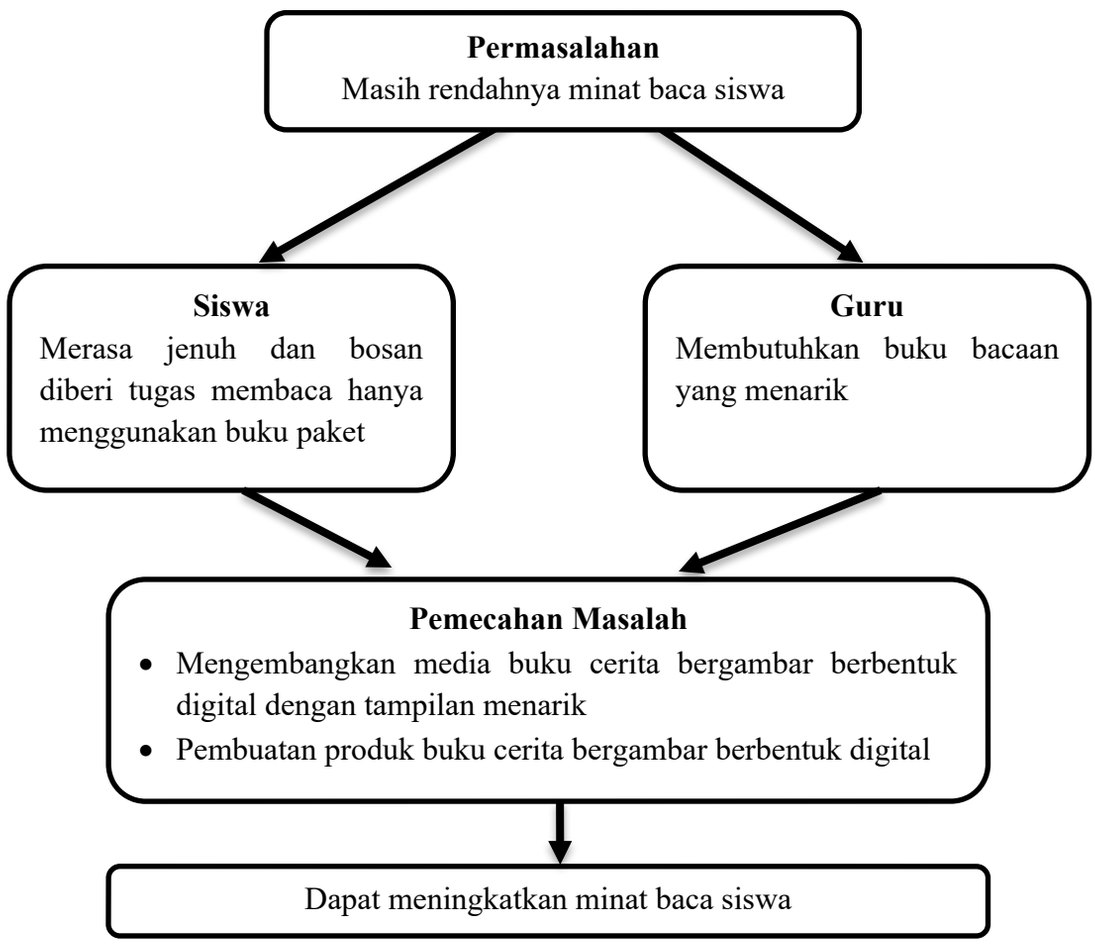
Pada dunia pendidikan memerlukan media pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ketersediaan media yang sesuai akan membantu keberhasilan dalam belajar. Media yang sesuai bagi siswa kelas III Sekolah Dasar adalah media dengan muatan materi yang sederhana sehingga mudah dipahami. Sekolah perlu menyediakan media tersebut untuk mendukung keberhasilan pembelajaran.

Untuk meningkatkan minat baca kelas III dibutuhkan media yang menarik minatnya. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut tersedianya bahan bacaan yang menarik minat baca peserta didik. Peserta didik disediakan bahan bacaan yang menarik dengan gambar dan teks yang sesuai dengan tingkat kemampuan berpikirnya. Ketertarikan peserta didik terhadap sebuah media pembelajaran akan mempengaruhi minat bacanya. Pengembangan buku cerita

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

bergambar merupakan salah satu solusi dalam melengkapi bahan ajar untuk membangkitkan minat baca peserta didik. Berikut adalah bagan kerangka pengembangan media buku cerita bergambar.

Adapun kerangka pengembangan dalam penelitian ini:

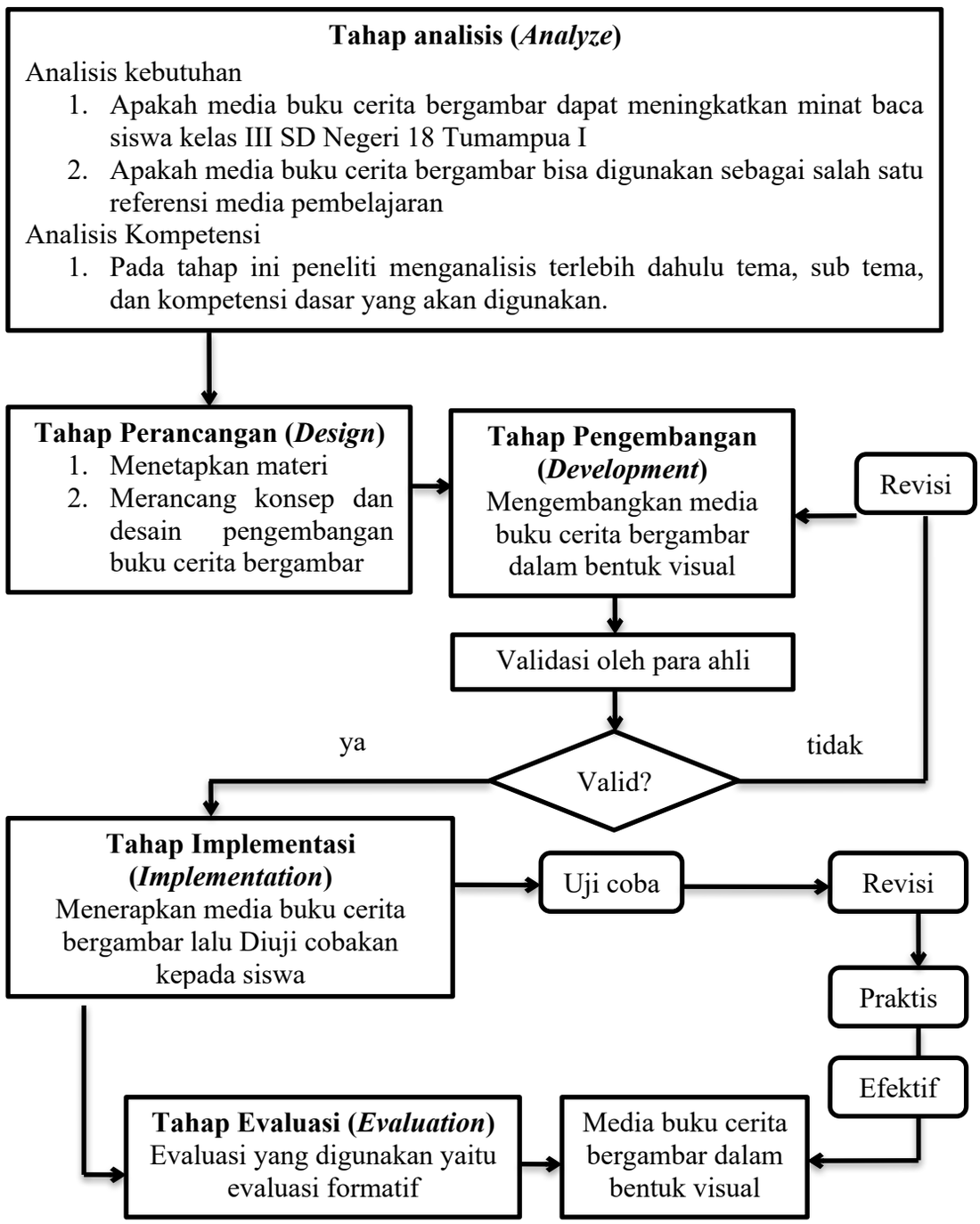


Gambar 2.1 Desain Bagan Kerangka Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

C. Model Hipotetik Pengembangan:

Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media buku cerita bergambar dapat dilihat melalui bagan berikut :



Gambar 2.2 Model Hipotetik Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas produk (Sugiyono, 2017 : 407).

Pada penelitian dan pengembangan media buku cerita bergambar ini menggunakan acuan desain model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* Aldoobie, 2105; Hsu, Lee-Hsieh, Turton, & Cheng (Aini et al., 2018). Model ini digunakan karena bisa dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan. Menurut (Gumanti dkk 2016) model ADDIE sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan desain pembelajaran sistematis yang memiliki 5 tahap yang mudah dipahami sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video dan buku panduan.

Tahap analisis yaitu tahap identifikasi masalah yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan menganalisis permasalahan terhadap media yang dikembangkan sesuai karakteristik peserta didik. Design (Perancangan) memuat rancangan dalam pembuatan produk, mulai dari menyusun materi, menentukan design produk. Development (Pengembangan) yaitu kegiatan mengembangkan rancangan menjadi sebuah produk dan menguji kevalidasiannya. Mulai dari pembuatan, validasi hingga revisi media.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

Implementation (Implementasi) yaitu tahap dimana produk yang telah di validasi dan dinyatakan layak akan diujicobakan kepada peserta didik. Setelah melakukan uji coba, peserta didik diminta mengisi kuisioner untuk mengetahui respon para peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Evaluation (Evaluasi) yaitu tahap untuk menilai kualitas dari produk yang sudah dikembangkan. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi 2 ahli, pendidik dan respon peserta didik (Aini et al., 2018).

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 18 Tumampua I yang terletak Jl. Dg. Bonto No.8, Kelurahan Tumampua, Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep.

b. Waktu Penelitian

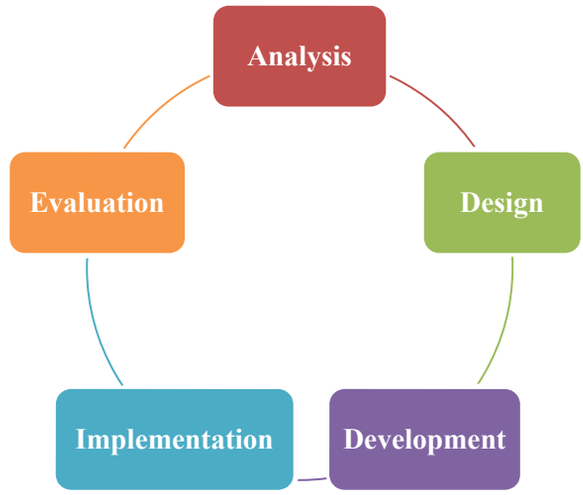
Penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam model ini memiliki lima tahap yaitu, (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

Secara prosedural adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ



Gambar 3.1 Model ADDIE

1. Analisis (*analysis*)

   Tahap analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti, yang dimana dalam analisis adalah mengumpulkan informasi alasan peneliti mengapa harus dibuatnya produk dan apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan suatu produk sehingga produk tersebut nantinya dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran tersebut diawali dengan penemuan masalah dalam proses pembelajaran yang dialami siswa. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan tujuannya agar peneliti dapat mengindetifikasi produk yang sesuai dengan sasaran.

2. Perencanaan (*Design*)

   Desain dari media pembelajaran dibuat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan dengan subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia pembelajaran 1.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan memuat hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar. Hasil tersebut didapat dari perhitungan validasi ahli materi, ahli media.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu tahap pengujian media pembelajaran buku cerita bergambar. Pada tahap ini diuji cobakan kepada peserta didik kelas III SD. Tahap ini mengarah kepada minat baca dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar.

5. Evaluaasi (*Evaluation*)

Berdasarkan evaluasi yaitu dengan melihat hasil penelitian dari ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan berdasarkan penilaian yang telah dilakukan (Rista Karisma, dkk : 2019).

Tabel 3.1 Tahap Kegiatan Penerapan Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
Analysis	Tahap analisis pemikiran tentang produk baru yang akan dikembangkan. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran siswa, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
Design	Merancang konsep produk dengan petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.
Development	Mengembangkan perangkat produk (bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan, pada tahap ini mulai dibuat produknya sesuai dengan desain/rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Serta membuat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

	instrumen untuk menilai produk.
implementation	Mulai menggunakan produk dalam proses pembelajaran yang nyata serta meninjau kembali tujuan pengembangan produk dan mengamati bagaimana interaksi antar siswa terhadap media tersebut
Evaluasi	Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data pada pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Widoyoko (2014: 64) berpendapat bahwa Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala pada objek pengukuran. Unsur-unsur yang tampak disebut data dan informasi yang harus diamati dan dicatat secara benar dan lengkap. Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung suatu objek.

Observasi dalam penelitian ini merupakan kegiatan pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran di Kelas III SD Negeri 18 Tumampua I. Fokus yang diamati adalah bagaimana minat baca siswa dan ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa. Minat baca siswa dapat diukur dengan mengamati perilaku siswa untuk melihat sejauh mana minat baca siswa.

2. Angket/Kuisioner

Kuisioner/angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Pada hasil penelitian dan pembahasan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa hal yang dikaji, meliputi: 1) Prosedur buku cerita bergambar dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan model ADDIE yang terdiri 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) dan 2) Uji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan.

1. Prosedur Pengembangan Produk Dengan Menggunakan Model ADDIE

Adapun pelaksanaan keseluruhan hasil penelitian "Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SD Negeri 18 Tumampua I" yaitu: prosedur pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran buku cerita bergambar bentuk digital untuk meningkatkan minat baca untuk memenuhi kebutuhan guru yang mengalami kendala dalam membuat media pembelajaran tematik. Buku cerita bergambar ini dikembangkan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) serta materi yang terdapat pada buku tematik tema 2 subtema 1 kelas III SD. Pada pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahap pertama yang akan dilaksanakan oleh peneliti, Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran peneliti melakukan analisis kebutuhan yang berupa observasi guru dan siswa kelas III SD Negeri 18 Tumampua I kegiatan belajar mengajar mengacu pada kondisi di lapangan.

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

Adapun salah satu solusi untuk meningkatkan minat baca 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 cerita membuat siswa menjadi lebih berminat untuk membaca buku tersebut dari awal cerita sampai akhir cerita.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa pada kelas III sekolah dasar, diperoleh beberapa permasalahan dalam minat baca siswa yaitu: masih kurangnya minat baca siswa dikarenakan media pembelajaran yang digunakan tidak menarik bagi siswa untuk membaca dan masih menggunakan buku paket. Guru menggunakan metode yang sama seperti metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga menuntut siswa untuk menghafal materi. Adanya media pembelajaran siswa lebih berminat dan tertarik untuk membaca dan mendengarkan guru, jadi seorang guru harus meningkatkan minat baca siswa dengan cara berinovasi membuat media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

pembelajaran, sehingga siswa lebih bersemangat dalam membaca dan mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik, efektif dan bervariasi untuk meningkatkan minat baca siswa memerlukan media pembelajaran buku cerita bergambar. Dengan buku cerita bergambar mampu meningkatkan minat baca siswa, mendapatkan informasi dan adanya buku cerita bergambar membuat siswa bersemangat dalam membaca. Buku cerita bergambar juga mempermudah siswa dalam membacanya, disebabkan buku cerita bergambar bisa digunakan di manapun siswa ingin membaca. Buku cerita bergambar dilengkapi dengan teks dan gambar yang saling berkaitan sesuai dengan materi pada buku tema, sehingga siswa membaca buku sesuai dengan kebutuhannya materi yang ditetapkan yaitu manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Maka peneliti mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SD Negeri 18 Tumampua I.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *Design* (Tahap Perancangan) ini dilakukan adalah merancang buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca. Berdasarkan hasil dari tahap analisis dijadikan sebagai dasar untuk merancang buku cerita bergambar.

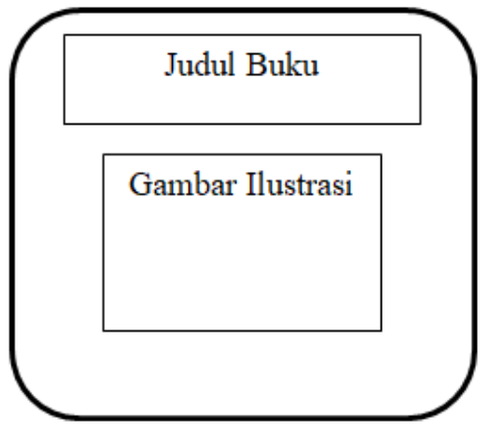
a) Desain perancangan buku cerita bergambar

Adapun desain rancangan pembuatan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar untuk siswa kelas III Sekolah Dasar sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

1. Cover/sampul buku cerita

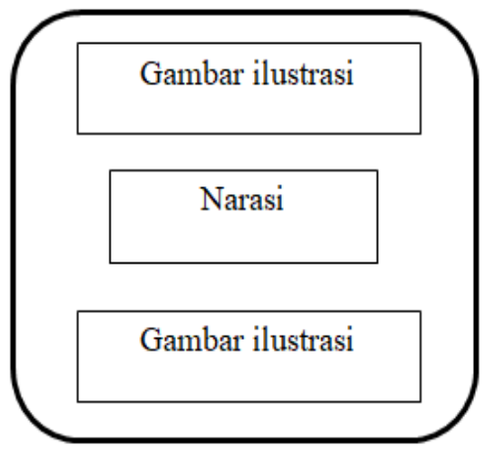
   Cover buku cerita terdiri dari judul buku, gambar ilustrasi, dan nama pengarang. Untuk lebih jelasnya desain cover buku adalah sebagai berikut



Gambar 4.1 Desain Cover Buku Cerita

2. Isi cerita berupa gambar dan teks

   Isi buku cerita adalah berupa gambar ilustrasi dan teks alur cerita yang di sesuaikan dengan judul buku cerita. Desain isi buku cerita sebagai berikut:

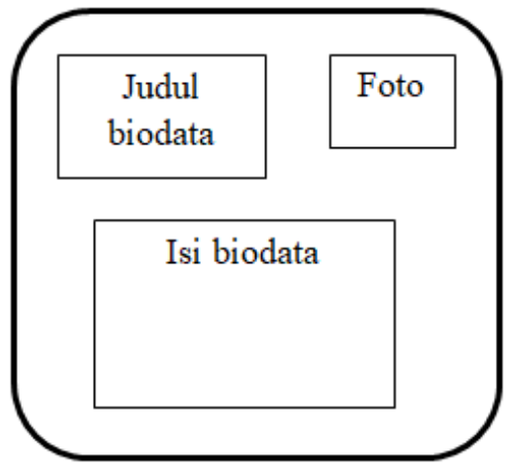


Gambar 4.2 Desain Cover Buku Cerita

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

3. Biodata Pembuat

Biodata pembuat terletak di halaman terakhir. Biodata ini berisi data pribadi penulis. Desain biodata pembuat buku cerita sebagai berikut:



Gambar 4.3 Desain Biodata Penulis Buku Cerita

b) Perancangan materi

Materi yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dibahas sebelumnya. Dari hasil penelitian tema dalam pembuatan buku cerita bergambar, peneliti menentukan tema yang cocok untuk siswa sekolah dasar. Adapun tema yang cocok untuk cerita ini adalah tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 1 manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia pembelajaran 1.

c) Bahan yang dibutuhkan dalam media pembelajaran

Media buku cerita bergambar disajikan dari kombinasi gambar yang ada pada elemen di aplikasi canva, pembuatan dan pengombinasian gambar dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar dapat membantu proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pengembangan buku cerita bergambar pada kelas III SD/MI menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE meliputi 5 langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*Adapun hasil penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kualitas produk (buku cerita bergambar) sebagai media pembelajaran pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan berdasarkan hasil validasi yaitu 2 ahli materi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81% dengan kategori "Sangat valid" dan 2 ahli media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81% dengan kategori "Sangat Valid" artinya berada pada krtiteria kelayakan.
2. Produk buku cerita bergambar dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat baca siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket minat baca siswa memperoleh skor sebesar 87% dengan kategori "Sangat tinggi".

B. Saran

Dari hasil penelitian serta pengembangan buku cerita bergambar dapat membantu pembelajaran tematik khususnya tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan untuk meningkatkan minat baca kelas III SD/MI diajukan beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

1. Bagi guru

   Buku cerita bergambar diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dan referensi dalam pembelajaran.

2. Bagi siswa

   Buku cerita bergambar diharapkan mampu meningkatkan minat baca serta memotivasi belajar siswa dan menambah pengetahuan dan wawasan mengenai menyayangi tumbuhan dan hewan.

3. Bagi Peneliti lanjutan

   Kembangkan buku cerita bergambar ini dengan tema yang lain sehingga setiap tema memiliki media dan bahan pembelajaran tambahan dan dapat digunakan saat pembelajaran dengan inovasi dan variasi yang lebih baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *16*(1). https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173

Aini, A. N., Anggoro, B. S., & Putra, F. G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Program Linier Berbantuan Sparkol. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *6*(3), 289–296. https://doi.org/10.30738/union.v6i3.2986

Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 994–1003. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492

Astuti, D. (2013). Perilaku Konsutif dalam Membeli Barang pada Ibu Rumah Tangga di Kota Samarinda. *ejurnal psikologi* , 148-156

Arikunto. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. PT. Rineka Cipta.

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. Serang: Laksita Indonesia.

DESY, H. (2021). Mengembangkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Literasi Perpustakaan Di Paud Hasanuddin Majedi Banjarmasin. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, *1*(2), 37–44. https://doi.org/10.37905/jjll.v1i2.9227

Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sains dan Mateatika.* 4(2), 96

Gumanti, dkk. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Jakarta : Mitra Wacana Merdeka

Habibah, N. U. (2022). Penerapan Media Cerita Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas III SD. Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia, 1(6), 772-779.

Haryaningrum, V., Reza, M., Setyowati, S., & Agustin, M. (2023). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini*. *12*(1), 218–235.

https://www.canva.com/id_id/ *diakes pada tanggal 25 juni 2023*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, *2*(2), 168–176. https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i2.4342

Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).

Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(1), 29. https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634

Latifa, G. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun Di Sekolah Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar*.

Lely Damayanti & Vitalis Djarot Sumarwoto, "Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B Tk Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015", (Mediun: Jurnal Care (Children Advisory Research And Education) Vol 3 No 2 18 November 2017), h. 12-23.

Nungtjik B. Winda, *Mendongengg Untuk Anak Usia Dini* (Tanggerang Selatan: Aksara Pustaka Edukasi, 2016). Hal.30

Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), 2(1), 72. http:ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD

Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, *03*, 171–187.

Magdalena Elendiana, (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidkan dan Konseling*. Vol. 2 (1),2020

Mariska, A., Adiningsih, A., Anindyta, C., Ratri, P. D., Anggraini, Y. P., & Safitri, D. (2020). Peningkatan Minat Baca Di Kalangan Anak Usia Dini Di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (Saaja). *Jurnal Terapan Abdimas*, *5*(1), 106. https://doi.org/10.25273/jta.v5i1.5013

Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1968–1977. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138

Sari, Arinda. "Pengaruh Minat Baca Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Iis Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

Mojosari." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6.3 (2018).

Suantara, I. K., Suarjana, I. M., & Sudana, D. N. (2019). Kecendrungan Minat Membaca Siswa Kelas V SD Negeri 5 Seraya Barat Kecamatan Karangasem.

Sugiyono. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D",* (Bandung : PT. Alfabet , 2017), h. 407

Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2017

Susanto, A. (2013). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Kencana Prenadamedia Group.

Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, *1*(1), 1–17.

Syaifur Rohman, *"Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah",* (Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 4 No 1 Tahun 2017), h. 161.

Rista Karisma, dkk. “Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik tema 7 subtema2”, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol 3 No 3 (2019), h. 220

Rosvita, O. A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik. Jurnal Pendidikan Rokania, VI(1), 23–34.

Tim Pena Cendikia, *Panduan Mendongengg* (Jawa Tengah: Gazza Media, 2013). Hal. 17

Widoyoko. E. P. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

Lampiran Dokumentasi Kegiatan



Gambar. Penilaian Angket Respon Guru Terhadap Media



Gambar. Cara Mengakses Media Buku Cerita Bergambar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ

RIWAYAT HIDUP



Nur Rahma, lahir di Labakkang pada tanggal 09 Agustus 2001, anak bungsu dari 2 bersaudara, buah kasih pasangan dari ayahanda "Rahimi" dan ibunda tercinta "Saharia". Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada umur 6 tahun di Sekolah Dasar (SD) pada SDN 12/30 Kanaungan tahun 2007, dan selesai pada tahun 2013, selanjutnya pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di MTsN Ma'rang Pangkep kelas VII selama satu semester, pindah ikut orang tua dan melanjutkan semester kedua di sekolah SMP Negeri 1 Keneyam, kemudian melanjutkan kelas VIII di SMP Negeri 1 Labakkang dan selesai pada tahun 2016, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Kejuruan di SMKN 1 Pangkep penulis mengambil jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan salah satu perguruan tinggi swasta jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa dan Alhamdulillah selesai pada tahun 2023.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah Subhanahu Wa Ta'ala usaha dan disertai doa kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan konstribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul "**Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SD Negeri 18 Tumampua 1**".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/YZ_nFtSAfpPACl4JRSQUnQ