

**PENGEMBANGAN MEDIA CERGAM SUBTEMA PERKEMBANGAN
TEKNOLOGI PRODUKSI PANGAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Nur Afwa Mumtazah¹, Galuh Kartika Dewi², Satrio Wibowo³.

^{1,2,3} Universitas PGRI Delta Sidoarjo

¹afwamumtazah5@gmail.com,

²galuhkartika86@gmail.com,³sugali.satrio@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by developing picture story learning media to increase reading interest for class III students at SDN Pilang 1, in learning the Sub-theme of Development of Food Production Technology. The problem students found when researchers conducted observations was that most of the collection of reading books as a learning resource still only contained reading texts, with a lack of pictures containing the content of the reading. This causes students' interest in reading to decrease because books do not contain pictures and material that supports the reading content. Each individual student's interest in reading is different, researchers found that students will read books if they have an interest in reading. The aim of this research is to make class III students at SDN Pilang 1 interested in reading. Research and Development (R&D) is the method that will be used in this research. In this research, the subjects used were class III elementary school students, totaling 18 students. Data were collected using student reading interest observation sheets. And material expert validation sheets and media expert validation results. From the material expert validation results assessed by the validator lecturer, it is known that the average validation result is 4.4 with a percentage of 82.6%, while the media expert validation results assessed by the validator lecturer, it is known that the average validation result is 4.1 with a percentage of 82%. % included in the eligible category. And the results of observations on students' reading interest, the researcher distributed questionnaires to class III students, the results of the questionnaire after using picture story media were with a reading interest mean percentage of 80,5% with good criteria.

Keywords: picture story media, interst in reading

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi untuk mengembangkan media pembelajaran cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN Pilang 1, pada pembelajaran Subtema Perkembangan Teknologi Produksi Pangan. Permasalahan siswa yang didapati saat peneliti melakukan observasi yaitu koleksi buku bacaan sebagai sumber pembelajaran sebagaimana besar masih banyak yang berisikan teks bacaan saja, kurang adanya gambar-gambar yang mengandung isi dari bacaan. Hal ini menyebabkan minat baca siswa berkurang karena buku yang belum mengandung gambar dan materi yang mendukung isi bacaan. Minat baca siswa setiap individu berbeda-beda, peneliti mendapati siswa akan membaca buku apabila ada minat ingin membaca. Tujuan penelitian ini yaitu agar siswa

kelas III SDN Pilang 1 minat dalam hal membaca. Research and Development (R&D) adalah metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini subjek yang digunakan yaitu siswa kelas III SD, yang berjumlah 18 siswa. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi minat baca siswa. Dan lembar validasi ahli materi dan hasil validasi ahli media. Dari hasil validasi ahli materi yang dinilai dari dosen validator, diketahui rata-rata hasil validasi 4,4 dengan presentase 82,6%, sedangkan hasil validasi ahli media yang dinilai dari dosen validator, diketahui rata-rata hasil validasi 4,1 dengan presentase 82% yang termasuk dalam kategori layak. Dan hasil observasi terhadap minat baca siswa, peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas III, hasil angket setelah menggunakan media cerita bergambar yaitu dengan rata-rata presentase minat baca 80,5% dengan kriteria baik.

Kata Kunci: media cerita bergambar, minat baca

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia saat ini merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Untuk itu diperlukan persiapan sejak awal, sedari masa awal anak bertumbuh. Pemerintah juga menerapkan sistem pendidikan selama 12 tahun. Pendidikan perlu mendapat perhatian serius bagi seluruh elemen masyarakat lebih yang sering terlibat langsung dengan anak yaitu orang tua dan guru oleh karena itu pembinaan ataupun Pendidikan sudah sepatutnya dilaksanakan baik dalam keluarga, sekolah dan Masyarakat (Erdiana, 2016:2). Oleh karena itu setiap manusia memandang pendidikan sebagai kewajiban yang harus ditempuh dari sejak dini, bukan sebagai

kebutuhan dan pada akhirnya kegiatan pendidikan menjadi sebuah rutinitas. Pendidikan juga berperan penting terhadap membentuk karakter anak dan mengembangkan potensi yang maksimal. Pendidikan bertujuan untuk membentuk kepribadian yang lebih baik. Pada kurikulum K-13, kerangka pembelajaran di kelas difokuskan pada siswa, dengan memberikan pembelajaran yang bermakna, dengan tujuan agar pemisahan antar pelajaran tidak terlihat, dan ide-ide dalam satu pembelajaran disajikan menjadi satu pembelajaran.

Di dunia yang serba canggih saat ini, teknologi dan informasi sangat mudah diakses oleh masyarakat, peningkatan ilmu pengetahuan telah berdampak

pada perubahan sosial budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan. Oleh sebab itu, supaya pendidikan dapat mengikuti perkembangan IPTEK, maka semua guru dituntut agar mampu memberikan keteladanan untuk tercapainya mutu pendidikan di sekolah salah satunya dengan melakukan perbaikan proses belajar mengajar dan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Dewi (2017).

Berbicara soal Pendidikan, pasti tidak lepas dari pembahasan tentang pembelajaran. Pembelajaran dalam artian sempit yaitu serangkaian proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik pada saat pembelajaran berlangsung. Didalam proses pembelajaran hal utama yang harus diperhatikan adalah bagaimana siswa dapat menyerap pengetahuan dalam suasana yang menyenangkan (Sandra Dewi, 2020: 40). Salah satu faktor yang mendukung

proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Menurut Wahyuningtyas (2020) Media dapat digunakan untuk melibatkan siswa secara kreatif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikirnya guna meningkatkan hasil belajarnya.

Menggunakan sumber belajar dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu bagian dari sumber belajar adalah bahan ajar, Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. menurut Lestari (2013:1) menjelaskan bahwa bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran

Minat atau *interest* merupakan gambaran sikap seseorang Ketika menginginkan sesuatu. Minat erat hubungannya dengan perasaan , oleh sebab itu melakukan kegiatan dengan keterpaksaan dapat

menghilangkan minat dalam diri seseorang tersebut termasuk dalam kegiatan membaca. Minat dapat menumbuhkan rasa senang Ketika dilakukan, dan begitupun sebaliknya jika tidak dapat melakukan akan timbul rasa kecewa dalam hati.

Menurut Anjani, Dantes dan Arawan (2019:75) minat baca adalah kecenderungan jiwa seseorang secara mendalam yang ditandai perasaan senang serta berkeinginan kuat untuk membaca tanpa adanya paksaan. Minat baca memerlukan perhatian yang menyeluruh serta perasaan senang untuk membaca.

Menurut Gusmayanti, fauziah dan muhdiyanti (2018) Minat baca mulai tumbuh dan menjadi bagian dari kebutuhan artinya siswa-siswi tidak serta merta berkewajiban mempunyai minat baca yang tinggi dan bukanlah bakat bawaan, melainkan bisa dibina dan dikembangkan. Lantas bagaimana kebutuhan untuk mulai menumbuh kembangkan minat baca, yaitu harus meluangkan waktunya misal 10-15 menit setiap hari senin-jumat untuk membaca buku dan lama kelamaan akan terbiasa.

Berdasarkan hasil Observasi dengan guru dan siswa yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 Maret 2022 di SDN Pilang 01 Wonoayu di kelas III dengan Subtema "Perkembangan Teknologi Produksi Pangan" guru masih menggunakan buku siswa sebagai bahan ajar, akibatnya minat baca siswa juga masih kurang, dengan dilihat dari penggunaan buku siswa masih kurang maksimal dikarenakan siswa belum minat dalam membaca, Minat baca siswa setiap individu juga berbeda-beda, peneliti mendapati siswa akan membaca buku apabila ada minat dan keinginan membaca, selain itu siswa mengatakan mereka akan memiliki minat baca dan memiliki rasa keingin tahun dengan bacaan asalkan buku yang digunakan memiliki gambar yang menarik sesuai dengan isi cerita, tulisan yang bagus serta penataan tulisan yang sesuai dan isi buku atau teks bacaan tidak membosankan saat dibaca

Maka dari itu guru harus bisa mengembangkan sendiri bahan ajar untuk media kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Jadi,

salah satu cara untuk menangani masalah yaitu dengan membuat referensi pembelajaran untuk membantu kegiatan pembelajaran tematik. Media yang digunakan hendaknya dapat membuat minat baca siswa bertambah dan membantuguru menyampaikan materi lebih mudah.

Cerita bergambar termasuk dalam media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung suara, berupa garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting. Ide utamanya adalah memberi kesan yang menarik. Kesan yang diberikan oleh cerita bergambar menyebabkan informasi yang disampaikan tahan lama dalam ingatan anak (Ibid:47).

Media cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi gambar tersebut. Hakikat cerita bergambar menurut Sebagian literatur menyebut bacaan anak buku bergambar dengan istilah

picture books, picture story books atau keduanya sekaligus secara bergantian. Buku bergambar (*picture books*) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu lewat ilustrasi dan tulisan.

Terdapat penelitian-penelitian sebelumnya membuktikan bahawa media buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca siswa. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (SP Apriliani, EH Radia:2020) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Dan hasil dari penelitian ini dikatakan efektif dalam meningkatkan Minat Baca siswa. Pada buku cerita bergambar milik (SP Apriliani, EH Radia:2020) yaitu mengembangkan buku kelas II pada subtema 4 tugasku dalam kehidupan sosial yang berjudul “Asyiknya tolong menolong” persamaan Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini adalah R&D, dan perbedaan dari media cerita

bergambar yaitu pada buku cerita milik (Apriliani, EH Radia:2020) menggunakan gambar biasa dengan desain seadanya, sedangkan media cerita bergambar yang peneliti buat yaitu dengan desain *modern* menggunakan aplikasi canva, kesesuaian warna dan bentuk buku juga sangat berbeda serta materi yang digunakan (Apriliani, EH Radia:2020) yaitu subtema 4 tugasku dalam kehidupan social di kelas II, sedangkan materi pada peneliti yaitu Subtema Perkembangan Teknologi Produksi Pangan di Kela III.

Adanya masalah tersebut, maka harus ada trobosan baru untuk membuat media yang lebih interaktif yaitu salah satunya dengan media Cerita Bergambar. Media pembelajaran ini memuat Tema 7 Subtema 1 pada pembelajaran 1 dengan materi Bahasa Indonesia, Matematika, dan Sbdp. Maka dari itu peneliti membuat Judul “Pengembangan Media Cerita Bergambar Subtema Perkembangan Teknologi Produksi Pangan untuk meningkatkan Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar”

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang berorientasi pada suatu pengembangan atau penyempurnaan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan Sugiyono (2016) terdapat 10 langkah pada pengembangan media, namun peneliti hanya menggunakan 7 prosedur yaitu, dari hasil potensi dan masalah, peneliti melakuakn dan membuat pengumpulan data, desain yang akan divalidasi oleh ahli media dan jika terdapat revisi akan segera diperbaiki, setelah itu akan diuji coba, jika masih terdapat kekurangan akan direvisi kembali sehingga produk yang dihasilkan siap digunakan dalam pembelajaran

Dalam hal ini, peneliti bermaksud untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis visual yaitu media pembelajaran

Cerita Bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa Sekolah Dasar di kelas III SDN Pilang 1 Wonoayu dengan 18 siswa pada tanggal 27 Maret 2022.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan wawancara untuk mendapatkan informasi penerapan pembelajaran, kuesioner untuk dasar validasi dan penilaian media, serta tes untuk mendapatkan data efektivitas media terhadap minat baca siswa. Adapaun rumus perhitungan sampai media dinyatakan layak untuk digunakan adalah sebagai berikut

Tabel 1 Nilai Kualitas Materi dan Media

Kriteria Kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber : Widoyoko (2009:242)

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah total skor}}{\text{Jumlah Seluruh Item}} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto (2013: 272)

Tabel 2 Minat Baca Siswa

Persentase (%)	Kriteria
87,50 – 100	Sangat Baik
75,00 – 87,49	Baik
50,00 – 74,99	Cukup
0 – 49,99	Kurang

$$\text{persentase (p)} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100 \%$$

(Wijayanti, 2015: 67)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Analisis Potensi dan masalah

Analisis masalah sebelum melakukan pengembangan media ada langkah yang harus dilakukan yaitu mencari permasalahan yang ada.

a) Analisis Potensi

Analisis potensi ini akan dibagi menjadi tiga jenis yakni analisis potensi pada materi pembelajaran, media pembelajaran dan analisis potensi pada minat baca.

b) Analisis Masalah

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti mendapat hasil sebagai berikut, materi yang diajarkan dirasa sulit untuk dipahami oleh beberapa siswa, sehingga

beberapa siswa memiliki nilai yang kurang maksimal. Hal ini pun berpengaruh pada minat baca siswa dalam pembelajaran, dimana berdasarkan hasil wawancara kepada siswa beberapa siswa malas membaca materi yang disampaikan guru, karena guru menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa bosan dan jenuh

b. Pengumpulan Data

Setelah melakukan analisis potensi dan masalah, hasilnya akan digunakan untuk pengembangan media. Data dikumpulkan berupa informasi tentang materi apa saja yang akan dimuat dalam media dengan memperhatikan kompetensi dasar dan kompetensi inti. Setelah melakukan pengumpulan data dan informasi peneliti menemukan dasar dalam belajar berkelompok. Adapun keinginan atau dasar peneliti dalam pembuatan media Cerita Bergambar. Adapun unsur yang harus terpenuhi dalam membuat media visual yaitu menarik, mudah dibaca, mudah dibawa kemana-mana.

c. Desain Produk

Produk buku cerita bergambar untuk

meningkatkan minat membaca siswa kelas III SDN Pilang 1 ini di desain dan dikembangkan dengan memuat gambar berwarna dan cerita yang menarik sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan dapat menarik minat membaca siswa. Bagian setelah pemberian materi memuat daftar pustaka yang digunakan penulis untuk mengacu pembuatan buku cerita bergambar, identitas penulis dan identitas ilustrator yang berisi biodata dari penulis.




d. Validasi Ahli

Setelah produk dikembangkan tahap selanjutnya adalah menguji produk oleh Dosen Validator. hasil dari validasi ahli media yaitu mendapatkan skor total 63 dan dengan nilai rata-rata 4,2 yang termasuk kategori layak digunakan.

e. Revisi Desain

Pada tahap ini buku cerita bergambar mendapat banyak masukan dan revisi namun sudah di ganti sesuai dengan masukan dan kritik ahli validasi.

No	Saran dan masukan	Sebelum Revisi dan sesudah

		Revisi
1.	Tambahkan Daftar isi agar anak mudah untuk mencari.	
2.	Judul pada cover lebih di perjelas lagi.	<p>Sebelum Revisi</p> 
		<p>Sesudah Revisi</p> 

2. Pembahasan

angket yang diberikan kepada Dosen Validator. Hasil proses validasi dengan menggunakan lembar angket memperoleh hasil kriteria layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Untuk hasil lembar angket validasi materi sebagai berikut:

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian isi dengan materi		√			
2	Ketepatan materi dengan cerita yang dikembangkan		√			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		√			
4	Kebenaran cerita dengan materi yang disajikan		√			
5	Kesesuaian cerita dengan tujuan	√				
6	Materi yang dibahas dalam media lengkap	√				
7	Materi yang disajikan jelas	√				
8	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	√				
9	Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar		√			
						511
10	Materi yang disajikan mudah dipahami		√			

f. Uji Coba Produk

Dari hasil validasi yang diperoleh dari ahli media, produk akan diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kelayakannya di SD kelas III yang berjumlah 18 Siswa peneliti membagikan angket kepada siswa kelas III SDN Pilang 1 agar peneliti mengetahui bagaimana minat baca siswa setelah menggunakan produk Cerita bergambar.

kelayakan yaitu 82,6 % dan bisa dikatakan sudah sangat layak.

Proses validasi berbentuk lembar angket yang diberikan kepada Dosen Validator. Hasil proses validasi dengan menggunakan lembar angket memperoleh hasil kriteria layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Untuk hasil lembar angket sebagai berikut:

Tabel 3.1

Berdasarkan tabel 3.1 menunjukkan hasil dari validasi materi, jumlah keseluruhan nilai dari item 1 sampai 14 yaitu 62.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P (\%) = \frac{62}{75} \times 100\% = 82,6\%$$

Kriteria = Sangat Layak

Dari hasil validasi materi yang dinilai oleh dosen validator, diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 4,4 dan dengan presentase

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kelayakan dalam penggunaan media cerita bergambar		√			
2	Kemudahan media dalam penggunaan		√			
3	Tingkat keawetan media cerita bergambar	√				
4	Media dapat digunakan kembali	√				
5	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)		√			
6	Kreatif dan inovatif (baru dan menarik)		√			
7	Ukuran huruf yang digunakan		√			
8	Media yang dibuat dapat meningkatkan minat		√			
	baca siswa					512
9	Ketepatan warna huruf		√			
10	Keterbacaan teks		√			
11	Tampilan gambar yang		√			

Persentase kelayakan (%) =

$$\frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P (\%) = \frac{63}{75} \times 100\% = 84\%$$

Kriteria = Sangat Layak

Dari hasil validasi media yang dinilai oleh dosen validator, diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 4,2 dan dengan presentase kelayakan yaitu 77% dan bisa dikatakan sudah layak.

Tabel 3.2

Kelayakan Media dan Materi

Persentase kelayakan (%) =

$$\frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P (\%) = \frac{62+58}{75+75} \times 100\% = \frac{120}{150} \times$$

$$100\% = 80\%$$

Kriteria = Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3.2 menunjukkan hasil dari validasi materi, jumlah keseluruhan nilai dari item 1 sampai 14 yaitu 63.

Persentase (%)	Kriteria
87,50 – 100	Sangat Baik
75,00 – 87,49	Baik
50,00 – 74,99	Cukup
0 – 49,99	Kurang

Dari validasi materi dan media yang dinilai dapat dikatakan produk buku cerita bergambar sudah sangat valid dan sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Buku cerita bergambar dikategorikan sangat valid, sehingga untuk meningkatkan kualitas produk ini menjadi baik memerlukan revisi dengan memperhatikan saran dari validator. Dari hasil observasi terhadap minat baca siswa, peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas III yang berjumlah 18 anak, dengan rumusan presentase sebagai berikut :

Rumus : Persentase (P) =

Jumlah Skor Perolehan/ Jumlah Skor Maksimum x 100%

Kriteria:

No	Nama	Skor Minat Baca								Total Skor	%	Kriteria
		3	4	4	4	3	3	2	4			
1	Atiqa	3	4	4	4	3	3	2	4	27	84.38	Baik
2	Arjuna	3	3	4	3	4	4	3	3	27	84.38	Baik
3	Akbar	3	2	4	4	3	4	4	2	26	81.25	Baik
4	Annisa	4	3	4	4	4	3	3	4	29	90.62	Sangat Baik
5	Aqila	3	3	4	3	4	4	3	3	27	84.38	Baik
6	Bagas	3	3	2	3	2	2	2	3	20	62.50	Cukup
7	Cheisa	3	2	4	4	3	4	4	2	26	81.25	Baik
8	Dzaki	3	4	4	3	2	3	4	4	27	84.38	Baik
9	Fauzan	3	2	3	3	3	2	2	2	20	62.50	Cukup
10	Frans	3	3	4	4	3	3	4	4	28	87.5	Baik
11	Keyla	4	3	4	4	4	3	3	4	29	90.62	Sangat Baik
12	Dimas	3	4	4	3	3	3	3	3	26	81.25	Baik
13	Fahad	3	4	4	3	3	3	3	3	26	81.25	Baik
14	Mutia	3	4	4	2	3	3	4	3	26	81.25	Baik
15	Natasya	3	3	4	4	3	3	4	4	28	87.5	Baik
16	Naumi	3	2	4	4	3	4	4	2	26	81.25	Baik
17	Nazirul	3	2	3	3	4	3	3	3	26	81.25	Baik
18	Nazril	3	2	3	3	3	2	2	2	20	62,5	Cukup
Total Score										464	1,450	
Rata-Rata										25,7	80,5	

Hasil dari angket lembar observasi minat baca siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3

Berdasarkan tabel 3.3 menunjukkan hasil observasi kelas III yang dilakukan oleh 18 siswa mengenai minat baca siswa saat proses pembelajaran menggunakan media

buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca siswa dengan rata-rata presentase perolehan 80,5% dengan kriteria baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Kelayakan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran pada subtema perkembangan teknologi produksi pangan kelas III berdasarkan hasil validasi ahli media yang dinilai dari dosen validator, diketahui rata-rata hasil validasi 4,1 dengan presentase 82% dan hasil validasi ahli materi yang dinilai dari dosen validator, diketahui rata-rata hasil validasi 4,4 dengan presentase 82,6%. Jadi presentase hasil dari ahli media dan materi yaitu mendapatkan 83% dengan kategori baik.

Dan minat baca siswa setelah menggunakan media buku cerita bergambar dengan pendekatan konstektual pada siswa kelas III-A SDN 01 Pilang Wonoayu dengan rata-rata presentase minat baca siswa 80,5% dengan kriteria baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggralita, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Menulis Karangan Sederhana Melalui Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. "Jurnal Primary (1):40-52
- Anjani, S.N. Dantes, G. Artawan. (2019). Pengaruh implementasi Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Dan Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V. Hal 74-83
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Bahan ajar.
- Dewi, Galuh, K. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SD.* Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar

- Dewi dan Isriani. (2012). Konsep Pembelajaran CTL, Yogyakarta: Familia.
- Erdiana, L. (2016) Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dan Sikap Kooperatif Anak Tk Kelompok B Di Kecamatan Sidoarjo, Jurnal Pedagogi, 2(3),9-17.
- Gusmayanti, W., Fauziah, R.S.P., & Muhdiyanti, I. (2018). Pengaruh Minat Membaca Cerita Pahlawan Pada hasil Pengajaran *Influence of interest Reading Stories Heroes On Learning*.5,125
- Ibid hal 47*
- Lestari. (2013). Pengembangan Bahan Ajar, Padang: Akademia Permata.Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- SP Apriliani, EH Radia (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca sekolah Dasar.
- Susanto. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Prenada Media Group.
- Wahyuningtyas, Rizki. 2020. *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*.Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan
- Widyoko. (2009). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Belajar.