

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERSERI UNTUK MENINGKATKAN MINAT
MEMBACA SISWA KELAS III SDN 105385 KOTASAN**

Khoirunnisyah¹, Arrini Shabrina Anshor², Abdul Mujib³, Risnawaty⁴

^{1,2,3,4}PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, Sumatera Utara
khoirunnisyah@umnaw.ac.id, ArriniShabrinaAnshor@umnaw.ac.id, abdulmujib@umnaw.ac.id,
risnawaty@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce valid, practical, and effective serial card media to increase students' interest in reading. The research method uses the development model EDDIE. The subjects of the study were 22 third-grade elementary school students and the object of the study was serial card media in Indonesian language learning on short story material. Data collection instruments were material expert questionnaires, media expert questionnaires, student response questionnaires, teacher response questionnaires, reading interest questionnaires, and pretest-posttest. Data analysis techniques were data descriptions and percentages. The validation results by material experts obtained 95%, media experts 100%, and evaluation experts 89.28% with a very valid category. The practicality test showed that the serial card media was very practical to use by students and teachers with a practicality score of 91.25% from student responses and 94.23% from teacher responses. The effectiveness of the media was demonstrated through an increase in students' reading ability with an N-Gain value of 0.64 in trial I to 0.67 in trial II. The increase in students' reading interest in trial I was 65% before learning, then increased to 85% after learning. Furthermore, in trial II, students' reading interest before learning was 71%, and increased to 94.5% after learning. This indicates that the serial card media is valid, practical, and effective and can increase students' reading interest.

Keywords: *Serial Card Media, Reading Interest, Indonesian*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu berseri yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa. Metode penelitian menggunakan pengembangan dengan model EDDIE. Subjek penelitian ialah siswa kelas III SD yang totalnya 22 siswa dan objek penelitian adalah media kartu berseri pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek. Instrument pengumpulan data angket ahli materi, angket ahli media, angket respon siswa, angket respon guru, angket minat membaca dan *pretes-posttes*. Teknik analisis data ialah deskripsi data dan persentase. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh hasil 95%, ahli media 100%, ahli evaluasi 89,28% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media kartu berseri sangat praktis digunakan oleh siswa dan guru dengan skor kepraktisan dari respon siswa memperoleh hasil 91,25% dan respon guru 94,23%. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan membaca siswa dengan nilai N-Gain dari 0,64 pada uji coba I menjadi 0,67 pada uji coba II. Peningkatan minat membaca siswa pada uji coba I minat membaca siswa sebelum pembelajaran berada pada 65%, kemudian meningkat menjadi 85% setelah pembelajaran. Selanjutnya, pada uji coba II minat membaca siswa sebelum pembelajaran sebesar 71%, dan meningkat menjadi 94,5% setelah pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu berseri valid, praktis dan efektif serta dapat meningkatkan minat membaca siswa.

Kata kunci: Media Kartu Berseri, Minat Membaca, Bahasa Indonesia

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif membutuhkan komunikasi dua arah, guru perlu merancang kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif dan menarik minat mereka (Erica, 2021). Agar tujuan pendidikan tercapai, pendidik harus menghadirkan proses pembelajaran yang interaktif, berkualitas, dan didukung oleh berbagai faktor pendukung untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar (Siregar et al., 2021). Dalam kurikulum pembelajaran yang terdapat di Indonesia, kemampuan membaca dimasukkan sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa yang disertakan disetiap mata pelajaran. Ini menunjukkan bahwa siswa harus siap untuk pendidikan dasar (Siskawati & Ramadan, 2022). Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang dapat berkualitas, siswa secara aktif dan dapat menekankan supaya tujuan bisa tercapai sesuai akan kurikulum yang diterapkan (Dwi Puspitasari & Sujarwo, 2021). Pada proses pembelajaran yang terjadi, guru harus memberi kesempatan bagi siswa agar berdiskusi, mengajukan pertanyaan dan jawaban sehingga pembelajaran menjadi interaktif (Putri & Nirmawan, 2020). Salah satu aspek bahasa Indonesia yang wajib dimiliki siswa adalah membaca. Membaca merupakan keterampilan berbahasa dasar yang penting bagi peserta didik, karena sangat mempengaruhi keberhasilan belajar mereka. Kemampuan membaca berkembang secara bertahap, dimulai dari mengenal huruf, membentuk kata, menyusun kalimat, hingga memahami bacaan (Santika, 2021). Membaca adalah salah satu cara yang efektif untuk belajar. Orang yang suka membaca mendapatkan banyak informasi dan pengetahuan baru yang akan terus berkembang (Purnama Sari & Dwi, 2022). Di era globalisasi, masyarakat Indonesia diminta untuk memiliki kemampuan untuk memahami secara kritis, analitis, dan reflektif. Salah satu cara untuk memahami secara kritis,

analitis, dan reflektif adalah melalui menumbuhkan kegemaran membaca. Membaca ialah keterampilan berbahasa yang begitu penting untuk kehidupan sehari-hari (Ujung & Lestari, 2024). Salah satu cara dalam proses pembelajaran adalah melalui aktivitas membaca, sehingga upaya untuk menumbuhkan minat baca siswa menjadi hal yang penting untuk dilakukan (Juwita, 2016).

Kemampuan membaca yang baik berpengaruh terhadap perkembangan intelektual dan kognitif siswa. Siswa dengan kemampuan membaca yang baik dapat dengan mudah memahami isi teks bacaan suatu cerita. Tetapi pada kenyataannya minat membaca siswa rendah sehingga belum optimal bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran. Di perlukannya media pembelajaran untuk menunjang minat membaca siswa dalam memahami suatu teks cerita. Salah satu karakteristik anak yang tidak memiliki minat baca yang tinggi adalah mereka akan menghabiskan waktu mereka untuk kegiatan lain, seperti bermain, saat mereka memiliki waktu luang. Banyak faktor eksternal (luar diri siswa) dan internal (dalam diri siswa) mempengaruhi minat baca siswa. Beberapa faktor yang bisa mempengaruhi minat baca siswa ialah dorongan dalam diri, lingkungan masyarakat, keluarga, dan lingkungan sekolah atau pendidikan (Yurhie Kehniah & Umar Darwis, 2021). Sejak sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama, bahasa Indonesia sudah menjadi mata pelajaran yang diwajibkan. Karena Bahasa Indonesia menghubungkan bangsa, suku, dan budaya Indonesia, pemerintah memastikan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia harus diajarkan (Septia et al., 2023).

Media pembelajaran berfungsi selaku alat bantu pada proses pembelajaran dan bisa menarik minat dan memotivasi siswa dalam belajar. Melalui penggunaan media

pembelajaran selama proses pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi belajar (Amalia & Napitupulu, 2022). Media pembelajaran ialah suatu alat yang membantu guru saat proses mengajar di kelas dan membantu mereka menjelaskan pesan yang disampaikan. Dengan menggunakan media ini, guru bisa menggapai tujuan pembelajaran secara lebih baik (Sirait & Husna, 2024). Media pembelajaran biasa di sebut selaku alat bantu yang bisa merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan guna mendorong” siswa saat pembelajaran yang lebih efektif (Rizky & Yarshal, 2023). Media pembelajarn ialah segala hal yang dimanfaatkan guna menyampaikan informasi, medorong perhatian dan minat siswa dalam belajar (Kartika & Sujarwo, 2023). Diera digital saat ini, guru perlu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa supaya tercapainya tujuan pembelajaran (Sutarini & Dwi, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang di hasilkan oleh (Novitasari & Rukmi, 2023) menunjukkan siswa kesulitan untuk menulis teks narasi sehingga rendahnya nilai yang diperoleh siswa untuk mengatasi masalah tersebut dilakukannya pengembangan media gambar berseri untuk pembelajaran menulis narasi untuk kelas v sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Melisya et al., 2023) menunjukan bahwa siswa kelas I mengalami kesulitan dalam membaca, banyaknya siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dengan tepat serta rendahnya nilai yang diperoleh. Solusi yang di berikan adalah Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sd.

Suatu inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat membaca siswa. Kartu berseri adalah jenis media visual yang terdiri dari serangkaian kartu gambar dan kartu kalimat yang disusun secara berurutan untuk membentuk

suatu cerita. Setiap kartu menggambarkan adegan atau kejadian dalam sebuah cerita, sehingga siswa dapat mengikuti alur cerita dengan mudah (Rahayu et al., 2022) Kartu berseri dipilih sebagai media pembelajaran karena daya tarik visualnya yang sesuai dengan kemajuan zaman yang modern, Media ini menambah variasi belajar, mengurangi kebosanan, dan membuat pembelajaran lebih menarik dibandingkan hanya mengandalkan buku pembelajaran.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifitas dan kualitas peningkatan minat membaca siswa kelas III SDN 105385 Kotasan. Media kartu berseri di harapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran, siswa dapat berperan aktif, meningkatkan minat belajar dan minat membaca siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

B. METODE

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang dilakukan. Media kartu berseri dibuat untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas III SDN 105385 Kotasan. Analisis, perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi adalah lima langkah dalam model pengembangan ADDIE. Dalam desain penelitian, satu kelompok sebelum tes dan satu kelompok setelah tes. Uji coba dilakukan di SDN 105385 Kotasan pada peserta didik kelas III SD. Angket minat membaca, *pre-test-post-test*, respons guru dan siswa, dan lembar angket validasi materi, media serta tes adalah sumber data penelitian ini. Data diproses melalui metode analisis data kuantitatif skala likert.

Kevalidan media, materi dan tes di peroleh dari hasil validasi ke validator. Adapun rumus yang digunakan:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah diketahui hasil persentase dari rumus diatas, pengembangan kartu berseri di katakana berhasil ketika mencapai minimal $\geq 61\%$ dengan kategori valid:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan materi, media dan tes

Presentase	Kriteria
0-39%	Sangat Tidak Valid
40-59%	Tidak Valid
60-79%	Valid
80-100%	Sangat Valid

Kepraktisan media kartu berseri di peroleh dari respon siswa dan guru menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Adapun kriteria kepraktisan media, sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Presentase	Kriteria
0-39%	Sangat Tidak Praktis
40-59%	Tidak Praktis
60-79%	Praktis
80-100%	Sangat Praktis

Keefektifitas media kartu berseri di peroleh dari angket minat membaca dan *pretes-posttes* menggunakan rumus, sebagai berikut:

- a. Rumus menghitung minat membaca

$$\text{Presentase Minat Baca} = \frac{\text{Skor Total Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Adapun kriteria keefektifitas media, sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Keefektifitas Media

Presentase	Kriteria
0-39%	Sangat Tidak Efektif
40-59%	Tidak Efektif
60-79%	Efektif
80-100%	Sangat efektif

- b. Data tes

$$N - \text{Gain} = \frac{(\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest})}{(\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest})}$$

Menghitung hasil tes awal dan akhir menggunakan perhitungan *N-Gain* agar mengetahui peningkatan tes peserta didik. Adapun kriteria *N-Gain*, sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan dari lima tahapan data yang diperoleh dari pengembangan model ADDIE untuk media kartu berseri:

1. Analisis

Tahap ini di bagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan siswa dan analisis karakter siswa. Peneliti menemukan minat membaca siswa rendah, media pembelajaran belum sesuai kebutuhan siswa dan sedikitnya siswa yang mengunjungi perpustakaan. Untuk ini peneliti memberikan inovasi baru dengan pengembangan media kartu berseri yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa dan siswa pada kelas rendah umunya masih menyukai berbagai macam warna dan gambar menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Analisis karakter siswa, peneliti mengkaji perkembangan kognitif, kemampuan akademik serta keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, bahan ajar, minat belajar dan bahasa yang dipilih. Secara umum perkembangan kognitif siswa kelas III SD 105385 Kotasan memasuki tahap Operasional Konkret yaitu rentan usia 6-12 tahun. Keberhasilan anak jika pembelajaran disesuaikan

dengan tahap perkembangan kognitif anak. Pada siswa kelas rendah sudah cukup matang dalam hal mengelola logika, dapat menggunakan objek nyata atau contoh konkret dalam pembelajaran. Oleh karena itu, di perlukan suatu media kartu berseri dengan model pembelajaran *picture and picture* sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan minat membaca siswa melaui cerita pendek yang menyenangkan sehingga dapat memmenuhi kebutuhan belajar mereka.

2. Perencanaan

Peneliti membuat media kartu berseri, ini adalah rancangan yang digunakan:

Desain yang digunakan untuk mengerjakan *pretest-posttest*, terdapat 10 rangkaian gambar dan 10 kalimat gambar yang saling berkaitan dan membentuk cerita. Pada media kartu berseri juga terdapat, yaitu: petunjuk penggunaan, profil peneliti, pengertian media dan kotak kartu.

Gambar 1. Desain kartu Berseri



3. Pengembangan

Tahap ini memvalidasikan materi, media dan soal tes pada kartu berseri yang dilakukan oleh dosen UMN Al-Washliyah mendapatkan skor sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Untuk Kevalidan

Validator	Persentase Kevalidan	Kategori
Ahli Materi	95 %	(Sangat Valid atau dapat

		digunakan tanpa revisi)
Ahli Media	100 %	(Sangat Valid atau dapat digunakan tanpa revisi)
Ahli Evaluasi	89,28%	(Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi)

Validasi ahli materi yang dilakukan mendapatkan hasil 95% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media mendapat hasil sebesar 100% dengan kategori sangat valid dan terakhir validasi soal evaluasi memperoleh hasil 89,28% dengan kategori sangat valid. Sehingga media kartu berseri sudah sesuai dan dapat di terapkan di SD.

4. Penerapan

Pengumpulan data awal dilakukan pada kelompok kecil dan terbatas hanya 12 siswa di kelas III SDN 105385 Kotasan. Siswa diminta mengisi lembar *pretes-posttest* dan lembar angket. Adapun hasil uji coba I kelompok kecil, yaitu jumlah skor *pretes-posstest* dari ke 12 siswa memperoleh N-Gain 64,70 dengan kategori sedang. Dilakukan presentase minat membaca sebelum dan sesudah pembelajaran. Pada sebelum pembelajaran 65% dengan kategori efektif dan sesudah pembelajaran meningkat minatnya menjadi 85% dengan kategori sangat efektif . Kepraktisan media menggunakan respon siswa dan respon guru. Respon siswa mendapatkan skor 82,70% dengan kategori praktis sedangkan respon guru mendapatkan skor 75% dengan kategori praktis.

Selanjutnya, uji coba II skala besar dilakukan dengan 22 siswa, tujuannya untuk mendapatkan hasil kriteria kepraktisan yang lebih tinggi dan

keefektifan minat membaca yang lebih merata. Kekurangan dari uji coba I di masukkan ke uji coba II untuk mencapai tingkat keberhasilan yang lebih tinggi. dilanjutkan dengan pengisian angket minat membaca untuk mengetahui tingkat minat membaca siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Sebelum belajar minat membaca siswa memperoleh skor 71% dengan kategori efektif. Setelah itu, Siswa menggunakan media kartu berseri untuk belajar. Ini dimulai dengan salam, absensi, dan membacakan tujuan dan kegiatan hari ini. Guru kemudian memberikan media kepada setiap kelompok. Guru membacakan petunjuk penggunaan media kartu berseri. Siswa diminta untuk membaca dan menyusun kartu berseri agar urut sesuai cerita. Setelah itu, guru memeriksa pada setiap kelompok. Peserta didik diminta perwakilan kelompok untuk menjelaskan dan menceritakan kartu yang mereka susun. Selama pembelajaran berlangsung pendidik mengawasi dan mendampingi siswa. Kegiatan pembelajaran di tutup dengan mengisi *posttest*, lembar angket minat membaca untuk mengetahui tingkat minat membaca siswa sesudah belajar dan terakhir siswa mengisi angket respon siswa serta respon guru untuk mengetahui kepraktisan media kartu berseri.

Dengan perhitungan hasil *angket minat membaca* memperoleh hasil rata-rata 94,54% dengan kategori sangat efektif. Hasil perolehan nilai tes siswa uji coba II dengan N-Gain 0,67 kategori sedang. Kepraktisan media menggunakan respon siswa memperoleh hasil 91,25 dengan kategori sangat praktis dan respon guru memperoleh hasil 94,23% dengan kategori sangat praktis.

5. Evaluasi

Hasil evaluasi diperoleh dari masukan dan saran dari validator serta responden. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh sebagai berikut:

a. Evaluasi materi

Validator memberikan berupa saran dan masukan yaitu teks cerita di sesuaikan lagi dengan alur cerita dan tema pembelajaran dan di fokuskan pada tata bahasa serta penulisan yang baik dan benar.

b. Evaluasi media

Validator media memberikan beberapa saran untuk memperbaiki ukuran kartu agar lebih besar, menambahkan foto peneliti di belakang kartu berseri serta di berikan tulisan mengajak yang membuat anak tertarik membaca.

B. Pembahasan

Dalam artikel ini, peneliti menjelaskan penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah saat ini. Hasilnya digunakan sebagai dasar untuk menemukan solusi untuk rumusan masalah, yaitu: (1) Bagaimana kevalidan media kartu berseri untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas III SD (2) bagaimana kepraktisan media kartu berseri untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas III SD (3) bagaimana keefektifan media kartu berseri untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas III SD. (4) bagaimana kualitas peningkatan minat membaca siswa kelas III SD.

Penelitian ini menghasilkan media kartu berseri yang dapat digunakan untuk mengajar bahasa Indonesia. Media kartu berseri sudah sesuai dengan analisis kebutuhan dan karakter siswa di kelas III SD, dan hasil validasi materi, media, dan tes menunjukkan bahwa mereka sangat valid dan dapat digunakan oleh siswa untuk meningkatkan minat membaca mereka. Selain itu, materi pelajaran sudah dikorespondensikan. Hasil *pretest-posttest* menunjukkan seberapa efektif penggunaan kartu berseri dalam pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan peningkatan sedang, dengan n-Gain 0,64 dan n-Gain 0,67. Kualitas minat membaca siswa dari uji coba I sebelum belajar 65% dan sesudah belajar 85%

sedangkan uji coba II sebelum belajar 71% dan sesudah belajar 94,58% dengan kategori sangat efektif.

Kelebihan media kartu berseri yaitu membuat siswa berfikir kritis dengan memahami isi dalam gambar, keterampilan membaca menjadi berkembang dan membuat siswa memahami unsur intrinsik sebuah cerita dengan mudah dan baik. Terdapat kesulitan yaitu pada saat mengurutkan gambar, siswa harus membaca serta memahami alur cerita agar gambar dapat tersusun dengan tepat dan benar. Kelemahan pada media kartu berseri ini adalah apabila kartu berseri ada yang hilang akan mengganggu alur cerita, mencari gambar sesuai cerita yang tidak mudah dan butuh kreativitas yang tinggi untuk membuat kartu berseri ini.

Kepraktisan media untuk mengetahui seberapa mudah media digunakan dan seberapa praktis media kartu berseri dalam meningkatkan minat membaca siswa. Kepraktisan media di peroleh dari angket respon siswa menunjukkan hasil 91,25% dan angket respon guru memperoleh hasil 94,23% di kategorikan sangat praktis.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut: Validitas kartu berseri yang di kembangkan peneliti termasuk dalam kategori sangat valid, dengan nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 95%, ahli media memperoleh rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat valid, ahli evaluasi memperoleh skor 89,28% dengan kategori sangat valid sehingga kartu berseri dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media kartu berseri yang di kembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan ditinjau dari lembar respon siswa dan respon guru dengan memperoleh rata-rata respon siswa sebesar 91,25% di kategorikan sangat prkatis dan lembar respon guru di peroleh rata-rata sebesar

94,23% dengan kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Media kartu berseri yang di kembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan yang di tetapkan di lihat dari angket minat membaca dan tes minat membaca siswa. Tes minat membaca siswa berupa *pretest* dan *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 64,70 (Kelompok kecil) dan 67,04 (Kelompok besar). Peningkatan minat membaca siswa uji coba I sebelum belajar 65% meningkat sesudah belajar 85% dan uji coba II sebelum belajar 71% meningkat menjadi 94,5%.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(20), 120–130.
- Dwi Puspitasari, R., & Sujarwo. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah Pancur Batu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03(02), 199–207.
- Erica, S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD Erica 1 , Sukmawarti 2 1,2 Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122.
- Juwita, P. (2016). Pemahaman Pembelajaran Wacana melalui Humor terhadap Minat Baca Siswa pada SD IT Sakinah Az-zahra Jalan Lintas Simpang Dolok Dusun I Desa 4 Negeri Kecamatan 50 Kabupaten Batu Bara. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 26–32.
- Kartika, A. G., & Sujarwo, S. (2023).

- Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 8(1), 9–18.
- Melisyah, M. P., Murjainah, M., & Praseihammi, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 1–8.
- Novitasari, R., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. 11(6), 1227–1236.
- Purnama Sari, B., & Dwi, D. F. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 101884 Limau Manis. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 3(2), 10–21.
- Putri, J., & Nirmawan. (2020). Peningkatan kemampuan berbicara siswa melalui cerpen. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1.2, 39–42.
- Rahayu, R. S., Muttaqijn, M. I., & Magdalena, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Seri terhadap Kemampuan Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Cijulangadeg. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 19.
- Rizky, V., & Yarshal, D. (2023). Pengembangan Media Palibar (Papan Lingkaran Berputar) Pada Tema Cita-Citaku Di Kelas Iv Sd. *Nizhamiyah*, 13(2), 154.
- Santika, E. (2021). Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dan Minat Membaca Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas V Sdn 101772 Tanjung Selamat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 3(2), 97–114.
- Septia, L., Br, D., Darwis, U., & Pulungan, R. (2023). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Keterampilan Berbahasa* (Issue August).
- Sirait, D., & Husna, T. (2024). Pengembangan Media Aplikasi Capcut Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi IndonesiaKu Kaya Budaya Siswa Kelas IV SDN 106843 Jaharun B. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.3(September), 435–441.
- Siregar, F., Yarshal, D., & Sukmawarti, S. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V Sd. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15.
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 507–519.
- Sutarini, S., & Dwi, D. F. (2022). Efektivitas Aplikasi Wattpad Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Baca. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 78–84.
- Ujung, M. W., & Lestari, N. (2024). Analisis Penggunaan Metode Read Aloud Terhadap Minat Baca Siswa Kelas III SD Negeri 101751 Klambir V Pendahuluan. *JPRONUS : Jurnal Pendidikan Profesi Guru Nusantara*,

01(02), 47–54.

Yurhie Kehnia, & Umar Darwis. (2021).
Pengaruh Media Buku Bergambar
Terhadap Minat Baca Siswa Kelas Ii
Sd Negeri 101797 Deli Tua.
*PENDALAS: Jurnal Penelitian
Tindakan Kelas Dan Pengabdian
Masyarakat*, 1(3), 229–234.