

Pengembangan Media Cerita Bergambar Bertema Gotong Royong untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Rumiah^{1*}, Muhammad Rizaq²

¹SD Negeri 04 Pauh, Musi Rawas Utara, Sumatera Selatan, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*rumiah51@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media cerita bergambar bertema gotong royong untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SDN 4 Pauh 1, Kecamatan Rawas Ilir, Kabupaten Musi Rawas Utara. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa, terdiri atas 8 laki-laki dan 9 perempuan. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta pengukuran minat baca sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh skor validasi sebesar 90,63% dengan kategori sangat layak. Respons guru mencapai 90%, sedangkan respons siswa sebesar 93,94%. Rata-rata skor minat baca meningkat dari 41,82 pada pretest menjadi 62,24 pada posttest. Hasil uji N-Gain sebesar 0,62 termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media cerita bergambar bertema gotong royong berpotensi menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Cerita Bergambar, Gotong Royong, Minat Baca, Sekolah Dasar, ADDIE.

Diseminarkan pada sesi paralel: 13 Agustus 2026

PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan dasar yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh informasi, memperluas kosakata, dan memahami berbagai konsep dalam pembelajaran (Mihret & Joshi, 2025). Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali kata dan kalimat, tetapi juga melibatkan ketertarikan siswa untuk memahami isi bacaan (Purba, Zainuri, Syafitri, & Ramadhani, 2023). Minat baca menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan karena dapat mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi (Gao, 2023). Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu membangun pengalaman membaca yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Minat baca dapat diamati melalui ketertarikan, perhatian, antusiasme, dan kesiapan siswa untuk melakukan kegiatan membaca (Zhang & Zhu, 2025). Siswa yang memiliki minat baca tinggi cenderung menunjukkan keinginan untuk membaca dan memahami isi teks. Sebaliknya, siswa yang kurang tertarik membaca berpotensi mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian selama kegiatan literasi (Zur & Hestiana, 2022). Kondisi ini menjadi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Guru perlu memilih

bahan bacaan yang tidak hanya memuat informasi, tetapi juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Penggunaan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung tujuan tersebut (Roberts, Keller, & Welsh, 2022).

Berdasarkan data awal penelitian pada siswa kelas III SDN 4 Pauh 1, Kecamatan Rawas Ilir, Kabupaten Musi Rawas Utara, minat baca siswa masih perlu ditingkatkan. Hasil pretest terhadap 17 siswa menunjukkan bahwa hanya 2 siswa (11,76%) berada pada kategori minat baca tinggi. Sebanyak 9 siswa (52,94%) berada pada kategori sedang, sedangkan 6 siswa (35,29%) termasuk kategori rendah. Rata-rata skor pretest tercatat sebesar 41,82. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum berada pada kategori minat baca tinggi. Temuan ini menjadi dasar perlunya upaya pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media cerita bergambar (Maulia, Tyng, & Kafabih, 2025). Media ini menggabungkan teks dengan ilustrasi sehingga siswa memperoleh bantuan visual untuk memahami tokoh, latar, dan peristiwa dalam cerita (Darmayanti, Suarni, & Wibawa, 2024). Gambar yang menarik serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dapat membuat kegiatan membaca lebih menyenangkan (Dey & Munshi, 2025). Selain mendukung pemahaman isi bacaan, cerita bergambar berpotensi membantu siswa mempertahankan perhatian selama proses membaca.

Dalam penelitian ini, cerita bergambar dikembangkan dengan mengangkat tema gotong royong. Tema tersebut dipilih karena dekat dengan kehidupan siswa, misalnya kegiatan piket kelas, membersihkan lingkungan sekolah, dan menyelesaikan tugas bersama. Melalui cerita yang kontekstual, siswa diharapkan lebih mudah menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman sehari-hari (Rukayah & Iswatiningsih, 2025). Penggunaan tema gotong royong juga memberikan kesempatan untuk mengenalkan nilai kerja sama, kepedulian, dan tanggung jawab melalui kegiatan membaca. Meskipun penelitian terdahulu telah membahas pengembangan buku cerita bergambar, pengembangan media dengan tema gotong royong yang secara khusus diarahkan untuk mendukung minat baca siswa kelas III masih relevan untuk dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lokasi penelitian.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media cerita bergambar bertema gotong royong untuk mendukung peningkatan minat baca siswa kelas III SDN 4 Pauh 1. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelayakan media ditinjau melalui penilaian ahli, sedangkan tanggapan guru dan siswa digunakan untuk memperoleh informasi mengenai penerimaan media. Perubahan minat baca dianalisis dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Pengembangan ini diharapkan menghasilkan alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik, kontekstual, dan mendukung pelaksanaan kegiatan literasi di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan media cerita bergambar bertema gotong royong untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Nikoloudakis & Rangoussi, 2024). Model ini dipilih karena menyediakan tahapan sistematis dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, merancang produk, mengembangkan media, mengimplementasikannya, dan mengevaluasi kualitas produk. Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Pauh 1, Kecamatan Rawas Ilir, Kabupaten Musi Rawas Utara, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa kelas III, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa berdasarkan pengamatan kegiatan literasi serta hasil pengukuran awal minat baca. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa minat baca siswa masih perlu ditingkatkan. Selanjutnya, tahap desain dilakukan dengan menentukan tema, judul, tokoh, alur cerita, bahasa, ilustrasi, dan tata letak buku. Tema gotong royong dipilih karena berkaitan dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti piket kelas, membersihkan lingkungan sekolah, dan mengerjakan tugas kelompok. Pada tahap pengembangan, rancangan diwujudkan menjadi buku cerita bergambar melalui penyusunan naskah, pembuatan ilustrasi, pewarnaan, penggabungan teks dan gambar, serta pencetakan produk. Produk kemudian dinilai berdasarkan aspek materi dan tampilan media. Kisi-kisi penilaian ahli materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator Penilaian
1	Kualitas materi	Materi dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran
2	Kualitas materi	Materi sesuai dengan karakteristik siswa
3	Kualitas materi	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran
4	Kualitas materi	Materi memiliki tema yang spesifik
5	Ilustrasi	Ilustrasi mendukung isi dan pemahaman cerita
6	Ilustrasi	Ilustrasi sesuai dengan karakteristik siswa
7	Ilustrasi	Ilustrasi membantu menjelaskan isi materi
8	Ilustrasi	Ilustrasi sesuai dengan tema cerita

Penilaian kualitas tampilan dilakukan untuk mengetahui daya tarik visual, kesesuaian warna, proporsi gambar, dan kemudahan penggunaan media. Penilaian tersebut menjadi bagian dari proses evaluasi produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Kisi-kisi penilaian ahli media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator Penilaian
1	Tampilan	Kombinasi gambar dan warna menarik
2	Tampilan	Proporsi gambar, warna, dan bentuk sesuai
3	Tampilan	Media dapat digunakan dalam kegiatan belajar
4	Tampilan	Desain, gambar, dan warna mendukung ketertarikan siswa

Instrumen penilaian menggunakan skala Likert untuk memperoleh tanggapan terhadap kualitas media. Setiap pernyataan diberi skor berdasarkan tingkat persetujuan responden, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Skor yang diperoleh selanjutnya digunakan untuk menghitung persentase kelayakan produk. Skala penilaian yang tercantum dalam artikel disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Alternatif Jawaban Skala Likert

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang setuju	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

Setelah produk dikembangkan, tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan media cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket tanggapan guru, angket tanggapan siswa, pengukuran minat baca sebelum dan sesudah penggunaan media, serta observasi kegiatan pembelajaran. Angket guru digunakan untuk memperoleh tanggapan mengenai kesesuaian dan kemudahan penggunaan media. Angket siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap tampilan, isi cerita, dan pengalaman membaca. Pengukuran minat baca dilakukan melalui pretest dan posttest, sedangkan observasi digunakan untuk melengkapi informasi mengenai perhatian dan keterlibatan siswa selama kegiatan membaca. Tahap evaluasi dilakukan dengan menelaah seluruh data tersebut sebagai dasar penilaian kelayakan dan perbaikan media.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase skor validasi dan tanggapan responden. Hasil persentase diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan dalam penelitian, sebagaimana disajikan pada Tabel 4. Analisis minat baca dilakukan dengan membandingkan rata-rata dan distribusi kategori skor *pretest* serta *posttest*. Peningkatan skor juga dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*, yaitu selisih rata-rata *posttest* dan *pretest* dibagi selisih skor ideal dan rata-rata *pretest*. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil observasi dan tanggapan pengguna untuk memberikan penjelasan tambahan terhadap hasil kuantitatif.

Tabel 4. Kriteria Kevalidan Produk

No.	Kriteria Kelayakan	Persentase
1	Tidak valid	0–39,99%
2	Kurang valid	40–59,99%
3	Valid	60–79,99%
4	Sangat valid	80–100%

Media dinilai layak apabila mencapai persentase minimal 60% sesuai ketentuan yang digunakan dalam artikel. Efektivitas media ditinjau secara deskriptif melalui perubahan skor minat baca dan hasil perhitungan *N-Gain*. Data hasil validasi, tanggapan guru dan siswa, serta pretest dan posttest kemudian

ditafsirkan secara terpadu untuk menggambarkan kualitas media cerita bergambar bertema gotong royong dan perubahan minat baca siswa setelah penggunaannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 4 Pauh 1 dengan jumlah subjek sebanyak 17 siswa. Produk yang dikembangkan berupa media buku cerita bergambar bertema gotong royong untuk mendukung peningkatan minat baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian mencakup karakteristik subjek, validasi media, perubahan minat baca sebelum dan sesudah penggunaan media, serta tanggapan guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 5. Karakteristik Subjek Penelitian

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	8	47,06%
2	Perempuan	9	52,94%
	Jumlah	17	100%

Berdasarkan Tabel 5, subjek penelitian terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Komposisi tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa perempuan lebih banyak satu orang dibandingkan siswa laki-laki. Seluruh siswa menjadi subjek pengukuran minat baca sebelum dan sesudah penggunaan media cerita bergambar.

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari aspek tampilan, isi atau materi, dan pembelajaran. Hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa produk memperoleh skor 29 dari skor maksimum 32, dengan persentase sebesar 90,63%. Rincian hasil penilaian disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Media Cerita Bergambar

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimum	Persentase
1	Tampilan	11	12	91,67%
2	Isi/Materi	11	12	91,67%
3	Pembelajaran	7	8	87,50%
	Total	29	32	90,63%

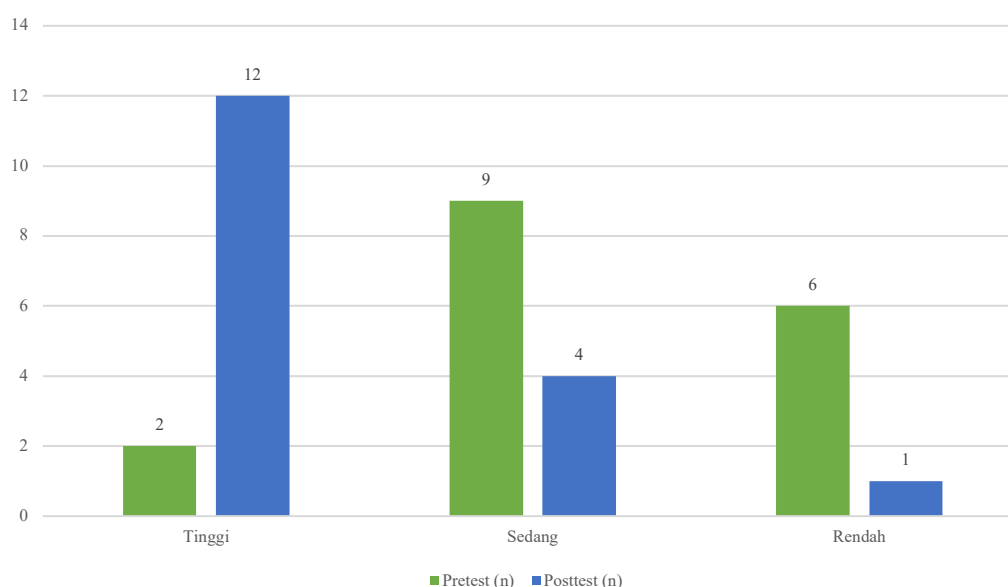
Tabel 6, menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh persentase di atas 80%. Aspek tampilan dan isi atau materi masing-masing mencapai 91,67%, sedangkan aspek pembelajaran memperoleh 87,50%. Secara keseluruhan, media mendapatkan persentase validasi sebesar 90,63% dan termasuk kategori sangat layak berdasarkan kriteria yang digunakan dalam artikel. Hasil ini menunjukkan bahwa media dapat dilanjutkan ke tahap penggunaan dalam pembelajaran, dengan tetap memperhatikan masukan perbaikan dari validator apabila tersedia.

Setelah media digunakan, minat baca siswa diukur melalui pretest dan posttest. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan rendah. Setelah penggunaan media, jumlah siswa pada kategori tinggi meningkat, sedangkan jumlah siswa pada kategori rendah menurun. Perbandingan distribusi kategori minat baca disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Perbandingan Minat Baca Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Kategori	Rentang Skor	Pretest (n)	Pretest (%)	Posttest (n)	Posttest (%)
Tinggi	60–75	2	11,76%	12	70,59%
Sedang	40–59	9	52,94%	4	23,53%
Rendah	15–39	6	35,29%	1	5,88%
Jumlah		17	100%	17	100%

Berdasarkan Tabel 7, jumlah siswa dengan minat baca kategori tinggi meningkat dari 2 siswa (11,76%) menjadi 12 siswa (70,59%). Pada kategori sedang, jumlah siswa berkurang dari 9 siswa (52,94%) menjadi 4 siswa (23,53%). Sementara itu, kategori rendah menurun dari 6 siswa (35,29%) menjadi 1 siswa (5,88%). Perubahan distribusi tersebut memperlihatkan pergeseran kategori minat baca ke arah yang lebih tinggi setelah penggunaan media cerita bergambar.

**Grafik 1.** Perbandingan Kategori Minat Baca Siswa

Grafik 1 memperlihatkan perubahan distribusi kategori minat baca antara pretest dan posttest. Peningkatan paling besar terlihat pada kategori tinggi, sedangkan penurunan terlihat pada kategori sedang dan rendah. Pola ini mendukung temuan bahwa setelah penggunaan media, lebih banyak siswa berada pada kategori minat baca tinggi. Meskipun demikian, perubahan kategori perlu ditafsirkan bersama hasil skor rata-rata dan analisis peningkatan agar gambaran hasil penelitian lebih lengkap.

Selain perubahan kategori minat baca, artikel melaporkan peningkatan skor rata-rata dari 41,82 pada pretest menjadi 62,24 pada posttest. Hasil perhitungan *N-Gain* dilaporkan sebesar 0,62 dan termasuk kategori sedang. Tanggapan guru dan siswa terhadap media juga menunjukkan hasil positif. Ringkasan temuan tersebut disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Ringkasan Hasil Penggunaan Media Cerita Bergambar

No.	Indikator	Hasil	Keterangan
1	Rata-rata skor pretest	41,82	Sebelum penggunaan media
2	Rata-rata skor posttest	62,24	Sesudah penggunaan media
3	Nilai <i>N-Gain</i>	0,62	Kategori sedang
4	Validasi media	90,63%	Sangat layak
5	Respons guru	90%	Sangat baik
6	Respons siswa	93,94%	Sangat baik

Tabel 8 menunjukkan bahwa skor rata-rata minat baca meningkat sebesar 20,42 poin berdasarkan angka pretest dan posttest yang dilaporkan. Nilai *N-Gain* sebesar 0,62 menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang. Respons guru mencapai 90%, sedangkan respons siswa mencapai 93,94%. Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa media memperoleh penilaian positif dari pengguna dan disertai perubahan skor minat baca setelah implementasi.

**Gambar 1.** Media Cerita Bergambar Bertema Gotong Royong

Pembahasan

Pengembangan media cerita bergambar bertema gotong royong didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan pengalaman membaca yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat membantu membangun perhatian dan keterlibatan siswa selama proses belajar (Rumiyati, Lestari, & Juanda, 2025). Perpaduan teks dan ilustrasi memberikan dukungan visual yang memudahkan siswa mengikuti alur cerita. Dengan penyajian yang menarik, kegiatan membaca diharapkan tidak hanya dipandang sebagai kewajiban pembelajaran, tetapi juga sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Tema gotong royong memberikan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa. Cerita mengenai piket kelas, membersihkan lingkungan sekolah, dan mengerjakan tugas bersama dapat membantu siswa menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman sehari-hari. Kedekatan konteks tersebut memungkinkan siswa memahami peristiwa dalam cerita secara lebih konkret. Selain mendukung kegiatan membaca, isi cerita juga memberikan ruang untuk mengenalkan nilai kerja sama, kepedulian, dan tanggung jawab (Setiani, Mutiah, Hikmawati, Maisyaroh, Kurniadewi, Nugrahani, & Nabila, 2025). Dengan demikian, pengembangan media ini mengintegrasikan tujuan literasi dengan penguatan nilai positif dalam kehidupan sekolah.

Dari sisi desain, kualitas media perlu diperhatikan melalui kesesuaian ilustrasi, pemilihan warna, keterbacaan teks, dan penggunaan bahasa. Ilustrasi sebaiknya memiliki hubungan langsung dengan isi cerita agar tidak sekadar menjadi unsur dekoratif. Alur cerita juga perlu disusun secara runtut dengan kalimat yang sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas III. Guru dapat menggunakan media ini melalui kegiatan membaca terbimbing, tanya jawab mengenai isi cerita, serta diskusi tentang perilaku tokoh. Penggunaan kegiatan tersebut dapat membantu siswa memusatkan perhatian dan mengungkapkan pemahamannya terhadap bacaan (Setyaningsih, 2026).

Penerapan media cerita bergambar perlu disertai evaluasi dan pendampingan guru agar manfaatnya dapat dioptimalkan. Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca secara mandiri, menceritakan kembali isi bacaan, dan menghubungkan pesan cerita dengan pengalaman mereka (Nisa, Handratno, & Siswanto, 2026). Namun, penggunaan media perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke seluruh siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek yang lebih beragam serta mengamati penggunaan media dalam jangka waktu lebih panjang untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kontribusinya terhadap kegiatan literasi.

SIMPULAN

Pengembangan media cerita bergambar bertema gotong royong pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 4 Pauh 1 menghasilkan media pembelajaran yang dinilai sangat layak berdasarkan hasil validasi sebesar 90,63%. Media ini dirancang dengan memadukan teks cerita, ilustrasi berwarna, dan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Tema gotong royong dipilih untuk menghadirkan bahan bacaan yang dekat dengan pengalaman siswa sekaligus mengenalkan nilai kerja sama, kepedulian, dan tanggung jawab.

Penggunaan media cerita bergambar menunjukkan perubahan positif pada minat baca siswa. Rata-rata skor meningkat dari 41,82 pada pretest menjadi 62,24 pada posttest, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,62 dalam kategori sedang. Respons guru mencapai 90%, sedangkan respons siswa sebesar 93,94%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh tanggapan positif dan berpotensi mendukung kegiatan literasi yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

Media cerita bergambar bertema gotong royong dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual dan menyenangkan. Penggunaannya perlu disertai pendampingan guru serta penyesuaian terhadap kemampuan membaca siswa. Karena penelitian dilaksanakan pada satu kelas dengan 17 siswa, penerapan media pada konteks yang lebih luas masih perlu dikaji. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak subjek dan durasi penerapan yang lebih panjang untuk memperoleh bukti tambahan mengenai manfaat media terhadap minat baca siswa.

REFERENSI

- Darmayanti, N. N. K. M., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). Audio visual literacy media based on fable story to increase student reading interest for second grade of elementary student. *Journal of Education Technology*, 8(2), 353-361. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.69169>
- Dey, A., & Munshi, S. A. (2025). Fun with images: an analysis of the role of visual literacy in facilitating easy and enjoyable learning with a focus on future prospects. *Libri*, 75(2), 109-127. <https://doi.org/10.1515/libri-2024-0143>
- Gao, L. (2023). Contemporary American literature in online learning: Fostering reading motivation and student engagement. *Education and information technologies*, 28(4), 4725-4740. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11329-5>
- Maulia, B. P., Tyng, L. Y., & Kafabih, A. (2025). Visual Media to Enhancing Students' Reading Skill in Supporting Quality Education of Sustainable Development Goals. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 30(2), 182-197. <https://doi.org/10.24090/insania.v30i2.15382>
- Mihret, G., & Joshi, J. (2025). The relationship between students' reading skill and academic achievement: A comprehensive investigation. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 6(2), 2171-2181.
- Nikoloudakis, N., & Rangoussi, M. (2024). Introducing green, eco-friendly practices and circular economy principles in vocational education through a novel analysis-synthesis method: Design, implementation and evaluation. *International Journal for Research in Vocational Education and Training (IJRVET)*, 11(3), 429-459. <https://doi.org/10.13152/IJRVET.11.3.5>
- Nisa, I. K., Handratno, H., & Siswanto, M. B. E. (2026). Efektivitas Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Interaktif terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman dan Kemampuan Mengkomunikasikan Bacaan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Sepaku. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 12(1), 275-289. <https://doi.org/10.30605/onoma.v12i1.7693>
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-aspek membaca dan pengembangan dalam keterampilan membaca di kelas tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 179-192. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Roberts, L. W., Keller, C. R., & Welsh, M. E. (2022). Spark: students describe curiosity and passion for learning. *portal: Libraries and the Academy*, 22(3), 613-630. <https://doi.org/10.1353/pla.2022.0028>
- Rukayah, S., & Iswatiningsih, D. (2025). Cerita Bergambar sebagai Strategi Menumbuhkan Kepedulian Sosial dan Daya Paham terhadap Bacaan. *Jispendiora Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 4(1), 513-522.
- Rumiyati, R., Lestari, A. P., & Juanda, J. (2025). The role of learning media in enhancing the effectiveness and activeness of the learning process. *Journal Didaskalia*, 8(2), 114-127. <https://doi.org/10.33856/didaskalia.v8i2.614>
- Setiani, A. D., Mutiah, A. N. N., Hikmawati, A., Maisyaroh, C., Kurniadewi, L. A., Nugrahani, M. R., & Nabila, S. P. (2025). PENGUATAN NILAI KERJA SAMA DAN TOLONG MENOLONG PADA ANAK MELALUI DRAMA INTERAKTIF DI TK SIWI KINASIH SURAKARTA. *SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal*, 3(2), 220-227. <https://doi.org/10.36728/scsej.v3i2.94>

- Setyaningsih, R. (2026). Analisis Penggunaan Media Cerita Gambar dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SD Negeri 2 Sumberharjo. *Pendidikan Dasar dan Manajemen Pendidikan*, 7(1), 41-51. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v7i1.2613>
- Zhang, C., & Zhu, J. (2025). Teacher Enthusiasm and Students' Reading Achievement: Teachers' Stimulation of Reading Engagement and Students' Reading Enjoyment as Mediators. *Language Teaching Research*, 13621688251368640. <https://doi.org/10.1177/13621688251368640>
- Zur, S., & Hestiana, H. (2022). Students' Interest in Reading English Texts. *KnE Social Sciences*, 148-157. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i8.10733>