

**PEMBUATAN BUKU CERITA BERGAMBAR
TENTANG PERPUSTAKAAN
STUDI KASUS : SDN 31 PASIR KANDANG**

MAKALAH TUGAS AKHIR

**untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



**SEVINNA AFRIDILAN
NIM 21026069 / 2021**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

**PEMBUATAN BUKU CERITA BERGAMBAR
TENTANG PERPUSTAKAAN
STUDI KASUS : SDN 31 PASIR KANDANG**

MAKALAH TUGAS AKHIR

**untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



**SEVINNA AFRIDILAN
NIM 21026069 / 2021**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

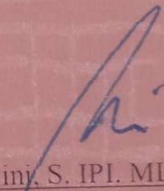
PERSETUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

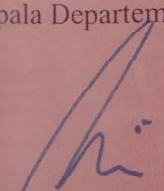
Judul : Pembuatan Buku Cerita Bergambar Tentang Perpustakaan.
Studi Kasus : SDN 31 Pasir Kandang

Nama : Sevinna Afridilan
NIM : 21026069
Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2024
Disetujui Oleh Pembimbing.


Marlina, S. IPI. MLIS.
NIP. 19810210.200912.2.005

Kepala Departemen,


Marlina, S. IPI. MLIS
NIP. 19810210.200912.2.005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Sevinna Afridilan
NIM : 2021/21026069

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul

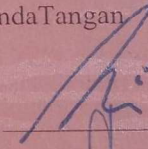
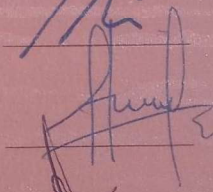

Pembuatan Buku Cerita Bergambar Tentang Perpustakaan
Studi Kasus : SDN 31 Pasir Kandannng

Padang, 21 Agustus 2024

Tim Penguji

1. Ketua Dr .Marlini, S.IPI., MI.IS
2. Penguji 1 Dr. Nurrizati, M.Hum.
3. Penguji 2 Desriyeni, S.Sos, M.I.Kom.

TandaTangan

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa

1. Karya Tulis saya, dengan judul **“Pembuatan Buku Cerita Bergambar Tentang Perpustakaan. Studi Kasus : SDN 31 Pasir Kandang”** adalah asli dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun Perguruan Tinggi lainnya;
2. Karya Tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing;
3. Di dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan di cantumkan sebagai acuan di dalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka;
4. Persyaratan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya ini, serta sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2024
Saya yang menyatakan



Sevinna Afridilan
NIM. 2021/21026069

ABSTRAK

Sevinna Afridilan. 2024. "Pembuatan Buku Cerita Bergambar Tentang Perpustakaan di SDN 31 Pasir Kandang". *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan. Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Minat baca anak di Indonesia pada saat ini terhadap buku semakin menurun. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan dalam berimajinasi dan kemampuan berpikir kritis pada anak. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang mampu menarik minat baca pada anak. Tujuan dari penulisan ini mendeskripsikan proses pembuatan buku cerita bergambar. Makalah ini melaporkan hasil dan proses pembuatan buku cerita bergambar tentang perpustakaan. Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data dan melakukan pengamatan secara langsung.

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar ini yaitu canva, yang merupakan platform desain grafis berbasis web untuk memudahkan penggunaanya dalam membuat suatu desain buku cerita bergambar yang menarik dengan memanfaatkan beberapa elemen dan fitur – fitur lainnya. Buku cerita bergambar ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan minat baca pada anak, dari hasil uji coba pada produk buku cerita bergambar tentang perpustakaan terhadap 15 orang memberikan respon baik dan mencapai skor presentase 91% memberikan jawaban “ya” yang menunjukkan produk ini layak untuk digunakan sebagai media informasi pada anak tentang perpustakaan.

Melalui pembuatan buku cerita bergambar pada anak sekolah dasar ini, diharapkan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efisien. Buku cerita bergambar ini tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi juga sebagai media agar anak tertarik untuk membaca buku, serta anak dapat berimajinasi secara langsung ketika membaca buku cerita bergambar ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan karunia, Taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah Tugas Akhir dengan “Pembuatan Buku Cerita Bergambar Tentang Perpustakaan studi : SDN 31 Pasir Kandang”. Makalah tugas akhir ini disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Informasi Perpustakaan dan Kearsipan.

Dalam penulisan makalah ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada : (1). Dr. Marlina, S.IPI., MLIS. Selaku dosen pembimbing makalah Tugas Akhir; (2) Dr. Nurrisati, M.Hum. Selaku Dosen Penguji 1; (3) Desriyeni, S.Sos, M.I.Kom. Selaku Dosen Penguji 2; (4) Gustina Erlianti, S.Hum, M.IP. Selaku Penasehat Akademik; (5) Pustakawan SDN 31 Pasir Kandang yang telah membantu dalam memberikan informasi terkait kebutuhan informasi; (6) Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum. Selaku Ketua Program Studi Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan; dan (7) Dr. Marlina, S.IPI., MLIS. Selaku Kepala Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan makalah ini masih terdapat kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Penulis berharap agar penulisan makalah ini bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Padang, Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR BAGAN.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penulisan	5
D. Manfaat Penulisan	5
E. Tinjauan Pustaka	5
1. Perpustakaan Sekolah	6
2. Buku Cerita Bergambar	8
a. Pengertian Buku Cerita Bergambar.....	8
b. Media Buku Cerita Bergambar	9
c. Manfaat Buku Cerita Bergambar	10
F. Metode Penulisan	11
1. Jenis Penulisan	11
2. Lokasi dan Objek Kajian Data	11
3. Pengumpulan Data	11
BAB II PEMBAHASAN	15
A. Proses Pembuatan Buku Cerita Anak Bergambar.....	16
B. Hasil Uji Coba Produk Pembuatan Buku Cerita Bergambar	25
BAB III PENUTUP	30
A. Kesimpulan.....	30
B. Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Tahapan Pembuatan Buku Bergambar.....	13
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi – kisi Wawancara.....	12
Tabel 2. Kriteria Penilaian Akhir Hasil Uji Coba.....	26
Tabel 3. Hasil Uji Coba Produk	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pencarian Karakter pada Aplikasi Canva	19
Gambar 2. Pencarian Elemen pada Aplikasi Canva.....	19
Gambar 3. Halaman yang Dirancang di Aplikasi Canva	22
Gambar 4. Tampilan Halaman depan cover; Tampilan belakang dari buku cerita	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	34
Lampiran 2. Format Wawancara dengan Pustakawan SDN 31 Pasir Kandang	35
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Pustakawan SDN 31 Pasir Kandang	36
Lampiran 4. Format Angket Uji Coba Produk Angket Uji Coba Produk.....	37
Lampiran 5. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 1.....	38
Lampiran 6. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 2.....	39
Lampiran 7. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 3.....	40
Lampiran 8. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 4.....	41
Lampiran 9. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 5.....	43
Lampiran 10. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 6.....	44
Lampiran 11. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 7.....	45
Lampiran 12. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 8.....	46
Lampiran 13. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 9.....	47
Lampiran 14. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 10.....	48
Lampiran 15. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 11	49
Lampiran 16. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 12	50
Lampiran 17. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 13	51
Lampiran 18. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 14.....	52
Lampiran 19. Hasil Angket Uji Coba Produk Responden 15	53
Lampiran 20. Hasil Konsultasi Bimbingan.....	54
Lampiran 21. Hasil Dokumentasi Uji Coba Produk	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan adalah sebuah tempat untuk menyimpan, mengatur, dan menyediakan akses ke berbagai koleksi bahan bacaan. Menurut Anwar dkk (2019) Perpustakaan mempunyai arti suatu tempat yang mana didalamnya terdapat sebuah pengelolaan, dan pelayanan dengan semua informasi, baik informasi berbentuk tercetak maupun secara digital seperti, media buku, majalah, surat kabar, film, kaset, computer, dan lain lain. Perpustakaan juga memiliki fasilitas atau tempat untuk sarana bahan bacaan. Tujuan dari adanya perpustakaan ini adalah untuk memberikan layanan informasi kegiatan belajar. Di perpustakaan kita tidak hanya menemukan bukuteks yang berisi pelajaran. Disana, kita juga dapat menemukan buku cerita fiksi. Membaca di sebuah perpustakaan bukan tentang mencari informasi tetapi juga memperbanyak pengalaman.

Membaca merupakan salah satu kegiatan penting dalam proses belajar dan pengembangan diri. Dengan membaca dapat membuka wawasan, menambah dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan aktivitas sehingga bakat dan minat semakin berkembang secara maksimal (Sumaryanti, 2020). Namun, minat baca anak di Indonesia terhadap buku semakin menurun. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya anak yang lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain gadget daripada membaca buku. Kurangnya minat baca anak dapat mempengaruhi perkembangan anak, baik dalam hal pengetahuan,

imajinasi, maupun kemampuan berpikir kritis. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan kurangnya minat baca anak, seperti kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan edukatif, kurangnya promosi literasi, dan minimnya peran orang tua dalam menumbuhkan minat baca pada anak.

Dalam dunia pendidikan, membaca merupakan aktivitas pokok. Melalui membaca akan melatih diri anak baik secara fisik maupun mental. Pada saat membaca anak sedang melatih daya pikir dan daya fisik. Selain melatih memahami isi bacaan, pada saat membaca anak juga melatih kemampuan mata, telinga, dan lisan. Gemar membaca yaitu suatu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya (Sumiati, 2021). Sebagian besar media yang paling ramah untuk keluarga khususnya anak adalah buku. Materi yang terdapat dalam buku disesuaikan dengan tingkatan usia anak (Ratnasari, 2019).

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat baca pada anak adalah dengan menggunakan media yang menarik dan mudah dipahami anak melalui cerita. Cerita selalu menarik bagi anak karena anak dapat berimajinasi langsung dan juga pesan yang diberikan dalam sebuah cerita akan langsung sampai. Cerita pada umumnya lebih berkesan dalam memberikan pendidikan kepada anak daripada memberikan sebuah nasehat, sehingga cerita terekam jauh lebih kuat dalam memori manusia. Dengan demikian, media yang cocok untuk meningkatkan minat baca pada anak yaitu penggunaan buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar adalah cerita yang berbentuk buku, terdapat beberapa gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan dan juga terdapat tulisan yang dapat mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambarnya (Ratnasari, 2019). Buku cerita anak lebih efisien dalam menanamkan nilai – nilai sikap yang positif untuk pengembangan moral anak. Buku cerita ini dapat menjadi media yang tepat untuk menyampaikan suatu pesan kepada anak. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media buku cerita terbukti dapat meningkatkan pemahaman tentang hal – hal yang baru dalam kehidupan siswa dan lingkungannya

Bercerita dapat mendorong anak agar dapat berpikir, dan menebak alur yang diceritakan oleh guru tersebut. Melalui sebuah cerita juga anak diajarkan untuk dapat mengambil amanat, nilai, dan hikmah yang dapat diambil dalam cerita tersebut. Bercerita akan membuat anak merasa lebih nyaman daripada mendengarkan sebuah ceramah ketika pelajaran berlangsung. Dalam pembuatan buku cerita bergambar untuk anak sekolah dasar harus menyertakan ilustrasi yang sederhana dan mudah dipahami, dalam penggunaan bahasa harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak.

Peneliti ingin membuat buku cerita bergambar pada anak tanpa menggunakan fitur tambahan. Berdasarkan permasalahan diatas maka konsep buku cerita ini mengangkat informasi yang berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan di sebuah Perpustakaan, sesuai dengan keseharian anak. Tokoh yang terdapat dalam cerita ini merupakan tokoh yang dekat dengan anak, antara lain anak Perempuan sebagai tokoh utama dan juga ada beberapa

sekolah juga termasuk guru yang ada. Latar cerita ini menggunakan latar cerita seputar rumah, desa, sekolah dan juga Perpustakaan. Kata yang digunakan dalam pembuatan cerita sebisa mungkin menggunakan kosa kata yang mudah dipahami juga menambahkan konsep kata baru dengan pertimbangan yang sudah sering didengar oleh anak, konsistensi peletakan kalimat dibawah dan atas sehingga lebih mudah untuk dibaca oleh anak.

Buku cerita bergambar yang dibuat oleh peneliti merupakan buku cerita bergambar dengan tema anak – anak yang akan disajikan kepada siswa Sekolah Dasar (SD). Buku cerita yang dibuat dan dikemas dengan disertai gambar – gambar yang menarik sebagai ilustrasi. Dengan disisipi gambar yang menarik pada teks buku cerita bergambar. Gambar yang disajikan juga akan menumbuhkan daya fantasi dan kreatifitas yang dimiliki oleh siswa, khususnya siswa Sekolah Dasar (SD). Buku cerita bergambar yang dikemas dengan bahasa yang santai dikolaborasikan dengan tulisan dan gambar yang berwarna-warni akan menumbuhkan minat baca pada siswa. Oleh karena itu, penyampaian teks pada produk buku cerita bergambar dibuat menggunakan ilustrasi yang menarik guna meningkatkan minat siswa dalam membaca

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah (1) Bagaimana proses pembuatan buku cerita bergambar pada anak sekolah

dasar tentang perpustakaan? (2) Bagaimana hasil uji coba buku cerita bergambar pada anak sekolah dasar tentang perpustakaan?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penulisan untuk makalah ini adalah (1) Proses pembuatan buku cerita bergambar pada anak sekolah dasar tentang perpustakaan; (2) Hasil uji coba buku cerita bergambar pada anak sekolah dasar tentang perpustakaan.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dalam penulisan makalah ini adalah (1) Bagi anak, dapat membantu untuk mengembangkan kosakata, tata bahasa, kemampuan pemahaman mereka dan juga dapat memicu imajinasi mereka untuk lebih berkreasi; (2) Bagi penulis dapat memberikan informasi serta memperoleh pengalaman dalam memperoleh karakteristik anak; (3) Hasil penulisan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam upaya meningkatkan kegiatan untuk membuat buku cerita bergambar.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka digunakan sebagai dasar atau landasan teori yang dapat berupa hasil penelitian sebelumnya sesuai dengan judul penelitian yang akan dibahas. Tinjauan pustaka dalam makalah tugas akhir ini menjelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan : Pertama, perpustakaan sekolah; Kedua, buku cerita bergambar; dan Ketiga, manfaat buku cerita bergambar. Penjelasannya, yaitu sebagai berikut.

1. Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah merupakan semua Perpustakaan yang diselenggarakan disemua sekolah, baik itu di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas sampai sekolah lanjutan atau perguruan tinggi (Prihartanta, 2015) . Perpustakaan sekolah adalah salah satu sarana pendidikan yang memberikan sumber informasi yang diperlukan bagi warga sekolah (Huda, 2020). Dengan menyediakan akses berbagai sumber informasi dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, Perpustakaan memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak sekolah. Perpustakaan sekolah dapat dijadikan sebagai wahana peningkatan literasi siswa. Dengan memanfaatkan Perpustakaan secara maksimal, maka kemampuan literasi siswa akan meningkat. Keberhasilan membangun literasi siswa merupakan satu pencapaian indikator dalam dunia Pendidikan (Ida Safitri, 2020).

Berdasarkan pendapat sebelumnya dapat disimpulkan Perpustakaan sekolah adalah suatu ruangan yang berada di lingkungan sekolah untuk menyimpan berbagai macam bahan bacaan dan sumber informasi lainnya. Bahan – bahan ini bisa berupa buku pelajaran, buku cerita, ensiklopedia, majalah, surat kabar, dan bahkan media digital seperti CD, DVD atau akses internet. Perpustakaan sekolah berguna untuk menunjang proses belajar baik itu siswa yang berada di sekolah dasar maupun sekolah lanjutan

Perpustakaan juga membantu untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa. Perpustakaan juga menyediakan alat dan sumber

daya yang diperlukan untuk penelitian, yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi. Peran utama dari adanya perpustakaan sekolah ini adalah sebagai pusat informasi dan pembelajaran, tempat dimana siswa dapat mengembangkan minat literasi, pengetahuan, dan keterampilan membaca. Selain itu, perpustakaan sekolah juga sering kali menjadi tempat untuk melakukan penelitian, belajar mandiri dan mendukung kurikulum akademis yang diterapkan di sekolah. Fungsi perpustakaan sekolah secara tidak langsung mengajarkan siswa tata tertib, disiplin, saling menghargai dan kerja sama. Fungsi perpustakaan juga sebagai wadah bagi para siswa untuk meningkatkan minat baca siswa yang tujuannya untuk memperluas wawasan mereka baik itu pengetahuan agama, sains, atau sosial. Bukan hanya itu saja perpustakaan ini juga berfungsi mengenalkan kepada siswa sedikit banyaknya metode pembelajaran melalui perangkat teknologi (Azaz Akbar dkk, 2021).

Tujuan dari adanya perpustakaan sekolah ini adalah untuk menyediakan bahan bacaan dan referensi yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan disekolah, sehingga mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan informasi yang bijak serta mengembangkan literasi siswa terhadap informasi sehingga teripta siswa yang suka membaca, dengan tujuan akhir menjadi individu yang menjadi pembelajar mandiri (Fadhil, 2021). Perpustakaan sekolah ini menyediakan informasi dan ide yang merupakan dasar keberhasilan fungsional dalam masyarakat masa kini yang berbasis pengetahuan dan informasi.

2. Buku Cerita Bergambar

a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan jenis buku yang menggabungkan teks dengan ilustrasi untuk menceritakan sebuah cerita. Buku cerita bergambar merupakan buku pertama kali digunakan oleh anak, anak usia dini sering kali mulai mengembangkan sastra dan membaca mereka dengan mendengarkan buku cerita bergambar yang dibacakan untuk mereka (Ningrum, 2022). Buku cerita bergambar ini biasanya diajukan untuk anak – anak dan digunakan untuk mengembangkan imajinasi, pemahaman bahasa, serta keterampilan membaca anak. Penggunaan media Buku Cerita Bergambar layak digunakan dalam pembelajaran karena kemasan materi yang menarik. Materi yang dikemas secara menarik berdampak pada peningkatan daya tarik belajar siswa di sekolah. Buku cerita bergambar dapat diartikan sebagai sebuah buku cerita yang ditulis menggunakan bahasa yang ringan, cenderung menggunakan gaya obrolan, dilengkapi dengan beberapa gambar yang merupakan kesatuan dari cerita yang bertujuan menyampaikan fakta untuk membangun kemampuan anak dalam sebuah kalimat.

Ide utama dari pembuatan cerita bergambar ini yaitu memberikan kesan yang menarik. Kesan yang diberikan oleh cerita bergambar memberikan informasi yang bersifat taha lama untuk ingatan anak (Ningrum, 2023). Kelebihan dari buku cerita bergambar ini yaitu buku cerita yang dilengkapi dengan gambar perwakilan dari cerita, yang sangat efektif dan memberi

kemudahan bagi siswa dalam membaca dan rasa ingin tahu terhadap buku tersebut (Dewi dkk, 2022).

Berdasarkan pendapat sebelumnya dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah sebuah cerita dalam bentuk buku yang didalamnya terdapat gambar sebagai perwakilan dari cerita yang berkaitan dan juga tulisan yang dapat mewakili cerita yang disajikan oleh gambar tersebut.

b. Media Buku Cerita Bergambar

Kata Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengatur, sedangkan dalam bahasa arab media berarti perantara. Jadi media dapat diartikan sebagai suatu alat untuk menangkap, menyusun, dan memproses kembalinya sebuah informasi visual maupun verbal (Ngura, 2022). Media Buku cerita bergambar ini adalah sebuah media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan kreatifitas pada anak usia dini. Hal ini bisa dilihat dengan adanya buku cerita bergambar tersebut dapat membuat anak usia dini untuk dapat berfikir kreatif, berimajinasi terhadap cerita yang sudah didengarnya. Kemudian dapat menambah kosa kata anak – anak sehingga menghasilkan cerita yang cukup panjang (Fuadah, 2022). Buku Cerita bergambar termasuk dalam media visual yaitu sebuah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung suara, hanya berupa garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan pada hal yang dianggap penting.

Buku bergambar menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu lewat ilustrasi dan tulisan (Mindaudah, 2023).

Dengan adanya media buku cerita bergambar dapat membantu perkembangan emosi anak, memperoleh kesenangan, membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya, karena media buku cerita bergambar ini bertujuan untuk membuat anak – anak dapat memahami sebuah teks cerita dari gambar yang terdapat didalam buku tersebut.

c. Manfaat Buku Cerita Bergambar

Manfaat Buku cerita bergambar tidak hanya terbatas pada pengembangan kognitif dan bahasa anak. Ada beberapa manfaat lain dari buku cerita bergambar seperti, Membaca Buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan literasi pada anak termasuk kosakata, pemahaman cerita, dan kemampuan bercerita, membaca Buku cerita bergambar secara interaktif dengan anak dapat membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, seperti dapat berempati, mampu berkerjasama, dan dapat mengontrol emosi dalam diri anak serta ilustrasi yang ada dalam Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar memahami isi cerita dari buku yang mereka baca. (Kasanah, 2024).

Buku cerita bergambar juga dapat memperkenalkan karakteristik pelaku, latar, yaitu waktu dan tempat terjadi cerita, serta situasi. Disamping itu ada tiga manfaat buku bergambar yakni memberikan masukan bahasa kepada anak-anak, memberikan masukan visual bagi anak-anak dan menstimulasi visual dan verbal anak. Media buku cerita bergambar dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk aktif belajar khususnya membaca. Kehadiran buku cerita dapat membuat siswa lebih percaya diri

untuk berbicara didepan kelas. Dengan cara ini siswa dapat menjadi lebih aktif, lebih tertarik dan memberikan efek positif terhadap minat baca siswa (Halim, 2019).

F. Metode Penulisan

1. Jenis Penulisan

Dalam pembuatan makalah tugas akhir ini, jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung dan wawancara. Menurut (Ramdhan, 2021) Penelitian deskriptif adalah penelitian dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian, yang bertujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan dan validasi mengenai suatu fenomena yang tengah diteliti. Jenis penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menghasilkan produk Buku cerita bergambar yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak.

2. Lokasi dan Objek Kajian Data

Lokasi objek penelitian adalah SDN 31 Pasir Kandang, Koto Tangah, Kota Padang dan Objek kajian dalam pembuatan makalah tugas akhir ini yaitu karakter anak usia 8-12 tahun. Data yang didapatkan dalam pembuatan Buku Cerita Bergambar ini berasal dari hasil wawancara, Observasi, internet, dan buku.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penulisan tugas akhir ini diperoleh dengan berbagai cara yaitu :

a. Observasi

Teknik pengumpulan data secara observasi bertujuan untuk mendapatkan data melalui pengamatan secara langsung melihat dan mengamati objek kajian atau kasus yang dibahas dimana penulis melakukan kunjungan langsung ke SDN 31 Pasir Kandang, Koto Tangah, Kota Padang. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

b. Wawancara

Tabel 1. Kisi – kisi Wawancara

Kisi – kisi	Indikator
Rancangan isi produk	Tema buku
	Buku yang diminati anak – anak saat berkunjung
	Karakter anak saat berkunjung

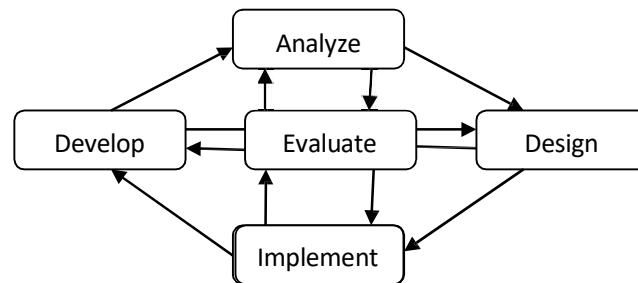
(Moriza,2020)

c. Tahapan Pembuatan Produk

Untuk memperoleh data secara teratur dan terperinci sesuai dengan topik masalah penulisan, tahapan pembuatan produk yang digunakan dalam penulisan makalah ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahapan dalam pembuatan cerita ini ada beberapa langkah, seperti potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, penilaian dan evaluasi, dan terakhir uji coba (Suryaningsih, 2017). Tahapan pembuatan buku cerita bergambar dibagi menjadi 3 bagian yaitu pertama, Tahap pengumpulan data, kedua, Tahap desain produk, ketiga, Tahap pengembangan (Rosyana, 2021). Pembuatan buku cerita bergambar memiliki beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Menurut Branch (2009) tahap pembuatan produk terdiri dari yaitu, analisis, perancangan/desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahapan dalam pembuatan buku bergambar sebagai berikut :



Bagan 1. Tahapan Pembuatan Buku Bergambar

Tahapan kerja pada gambar tersebut merupakan tahapan kerja yang penulis gunakan dalam pembuatan buku cerita anak bergambar pada makalah tugas akhir ini. Tahapan pertama adalah analisis, yaitu tahap melakukan wawancara atau observasi secara langsung untuk menentukan ide yang akan divisualisasikan pada buku cerita bergambar berdasarkan ketertarikan penulis. Tahapan kedua adalah proses design, yaitu menentukan dan merancang design semenarik mungkin yang akan diterapkan dalam pembuatan buku cerita anak bergambar, mulai dari mengunduh unsur gambar yang digunakan dalam buku cerita bergambar, pengeditan, hingga penjilidan. Tahap ketiga adalah pengembangan, yaitu buku cerita bergambar yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah penulis lakukan sebelumnya. Tahap keempat adalah tahap implementasi, pada tahapan ini adalah mempersiapkan buku cerita dan mengimplementasikan kepada para pembaca

khususnya anak, dan tahap kelima adalah tahap evaluasi, tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan buku cerita bergambar.