

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS 1 MI BAHRUL ULUM LAMONGAN**

Skripsi



Oleh :

Fazah Luhi Sobrinah

22206034

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI

2026

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS 1 MI BAHRUL ULUM LAMONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh :

Fazah Luhi Sobrinah

22206034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Fazah Luhi Sobrinah telah diperiksa dan disetujui
oleh Dosen pembimbing untuk diujikan oleh Dewan Penguji

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS 1 MI BAHRUL ULUM LAMONGAN**

Skripsi oleh :

Fazah Luhi Sobrinah

22206034

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Dr. Fartika Ifrigia, M.Pd

NIP 196608111999032002

Ayu Ridho Saraswati, M.Pd

NIP 1991106042022032001

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS 1 MI BAHRUL ULUM LAMONGAN

FAZAH LUHI SOBRINAH

22206034

Telah disajikan dalam sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri Syekh Wasil

Kediri pada tanggal 23 Juni 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Salma Sunaiyah, S.Ag, M.Pd (.....)
NIP. 197307092006042001

2. Penguji I

Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd (.....)
NIP. 196608111999032002

3. Penguji II

Ayu Ridho Saraswati, M.Pd (.....)
NIP. 1991106042022032001

Kediri, 23 Juni 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fazah Luhi Sobrinah

NIM : 22206034

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang telah saya tulis ini dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan” benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik Sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 10 Juni 2026

Yang membuat pernyataan

Fazah Luhi Sobrinah

22206034

HALAMAN MOTTO

الْقِرَاءَةُ مِفْتَاحُ الْعِلْمِ، وَالصُّورُ جِسْرٌ إِلَى فَهْمِهِ

“Membaca adalah kunci ilmu, dan gambar adalah Jembatan untuk memahaminya”

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ وَلَا يَسْتَخِفَّنَكَ الَّذِينَ لَا يُوقِنُونَ

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah itu benar”

(QS. Ar-Rum : 60)

ABSTRAK

Fazah Luhi Sobrinah, Dosen Pembimbing Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd dan Ayu Ridho Saraswati, M.Pd. *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan*

Kata Kunci : Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026

Pada penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan mulai dari beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca dan kesulitan dalam membedakan antara huruf satu dengan yang lain. Misalkan antara huruf “C” dan “H” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang diberikan guru dikelas masih sering kali ceramah dan presentasi, media pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang bervariasi. Berdasarkan potensi permasalahan tersebut akan merujuk pada kurang pahamnya peserta didik tentang apa yang mereka baca dan pelajari. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik (1) untuk mengembangkan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar yang efektif untuk peserta didik kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan (2) Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan (3) Untuk mengetahui keefektifan produk media Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Bahrul Ulum Lamongan, dengan subjek penelitian peserta didik kelas 1 yang berjumlah 17 peserta didik dengan ujicoba menggunakan *pretest* dan *posttest*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Ujicoba produk memiliki 5 tahapan yaitu (1) Desain Ujicoba (2) Subjek Ujicoba (3) Jenis Data (4) Teknis Analisis Data (5) Instrumen Pengumpulan Data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Pengembangan media Buku Cerita Bergambar dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik. Desain dan pembuatan media dibuat menggunakan aplikasi canva. (2) Pada uji kelayakan media pembelajaran dari ahli media mendapatkan skor sebesar 85% yang berarti sangat layak dan dari ahli materi mendapat skor 100% yang berarti sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan skor 56% Cukup layak, hasil dari penilaian juga didapatkan dari *pretest* dan *posttest* siswa. (3) Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca peserta didik melalui nilai rata-rata kelompok besar *pre test* 60% dan *posttest* 84%. Untuk rata-rata dari hasil N-Gain 65% dan artinya pembelajaran menggunakan media Buku Cerita Bergambar dikatakan menarik dan mampu meningkatkan Hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

ABSTRACT

Fazah Luhi Sobrinah, Supervising Professors: Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd., and Ayu Ridho Saraswati, M.Pd. Development of Picture Storybooks to Improve Learning Outcomes in Indonesian Language for First-Grade Students at MI Bahrul Ulum Lamongan

Keywords: Thesis, Elementary Madrasah Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026

This study was motivated by several issues, ranging from some students experiencing difficulties in reading to difficulties in distinguishing between certain letters—for example, between the letters “C” and “H” in the Indonesian language subject. This is due to the fact that the teaching methods used by teachers in the classroom often consist of lectures and presentations, and the learning media provided by teachers lack variety. These potential issues indicate that students may lack a clear understanding of what they are reading and learning. Based on these problems, the researcher is interested in: (1) developing an effective illustrated storybook as a learning medium for first-grade students at MI Bahrul Ulum Lamongan (2) to determine the feasibility of the illustrated storybook as a learning medium for improving the learning outcomes in the Indonesian language subject among first-grade students at MI Bahrul Ulum Lamongan; and (3) to determine the effectiveness of the illustrated storybook as a learning medium for improving the learning outcomes in the Indonesian language subject among first-grade students at MI Bahrul Ulum Lamongan.

This study was conducted at MI Bahrul Ulum Lamongan, with 17 first-grade students as the research subjects, using a pretest and posttest design. The research method used was research and development (R&D) based on the ADDIE model, which consists of five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The product pilot test consisted of five stages: (1) Pilot Test Design, (2) Pilot Test Subjects, (3) Data Types, (4) Data Analysis Techniques, and (5) Data Collection Instruments.

The results of this study indicate that: (1) The development of the picture storybook learning media was based on a needs analysis, curriculum analysis, and analysis of student characteristics. The design and creation of the learning materials were carried out using the Canva application. (2) In the feasibility test of the learning materials, the media expert assigned a score of 85%, indicating “highly feasible,” and the subject matter expert assigned a score of 100%, also indicating “highly feasible.” The validation results from the language expert yielded a score of 56%, indicating “sufficiently feasible.” Assessment results were also obtained from students’ pretests and posttests. (3) Data analysis results indicate an improvement in students’ reading skills, as evidenced by the average scores for the large group: 60% on the pretest and 84% on the posttest. The average N-Gain score was 65%, This means that learning using picture storybooks is considered engaging and effective in improving the learning outcomes in Indonesian language for first-grade students at MI Bahrul Ulum in Lamongan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala Puji syukur dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan”**

Pada kesempatan ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dukungan, dan do’a dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag, selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Syekh Wasil Kediri
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Wasil Kediri.
4. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd dan Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Muniati, S.Pd.I selaku kepala MI Bahrul Ulum Lamongan yang telah berkenan memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.

6. Ibu Iswatun Khanifah, S.Pd, selaku wali kelas 1 beserta keluarga besar MI Bahrul Ulum Lamongan yang telah bersedia menerima dan memberi kesempatan untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
7. Bapak Mustaqim dan Ibu Mudianah (Almarhumah) selaku orang tua penulis yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, dan dukungan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
8. Muslihatuzzahroh, S.M dan Safira Qotrun Nida selaku saudara yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
9. Untuk keponanku M. El-Zafran Saputra, kamu adalah penyemangat terampuh. Sambutan hangat, tingkah lucu, dan tawa polos kamu selalu jadi obat pusing terbaik. Kamu mengajarkanku tentang tawa dan kebahagiaan ditengah kesibukan
10. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri. Teruntuk Fazah Luhi Sobrinah anak perempuan kedua dan harapan orang tuanya. Terima kasih telah hadir di dunia ini. Telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah Ketika jalan di depan terasa gelap, Ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk di teruskan. Terima kasih tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terima kasih karena telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri, hadir dalam sunyi, dalam lelah, dalam diam yang penuh tanya. terima kasih karena sudah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin

menyerah. Terima kasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terima kasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencob, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Kediri, 10 Juni 2026

Fazah Luhi Sobrinah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Di kembangkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan	9
G. Penelitian Terdahulu.....	9
H. Definisi operasional.....	21
BAB II.....	22
KAJIAN PUSTAKA.....	22
A. Definisi Media Pembelajaran.....	22
B. Media Buku Cerita Bergambar	26
C. Hasil Belajar.....	36
E. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	43
F. Karakteristik Peserta Didik Kelas 1	47
BAB III.....	51
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	51
A. Model Penelitian dan Pengembangan	51
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	52

C. Uji Coba Produk.....	54
1. Desain Uji coba	54
2. Subjek Uji Coba.....	56
3. Jenis Data	56
4. Instrumen Pengumpulan Data	57
5. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV	65
HASIL	65
A. Penyajian Data Uji Coba	65
B. Analisis Data.....	82
C. Revisi Produk.....	88
BAB V	98
KAJIAN DAN SARAN	98
A. Kajian Produk yang telah direvisi	98
B. Saran Pemanfaatan, Dimensi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	112
RIWAYAT HIDUP	136

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 2.1 CP dan TP	47
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	57
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	58
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	58
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian	63
Tabel 3.5 Kriteria Nilai N-Gain	64
Tabel 4.1 CP dan TP	67
Tabel 4.2 Story Board Desain Buku Cerita Bergambar	72
Tabel 4.3 Gambar Desain Pengembangan Buku Cerita Bergambar	74
Tabel 4.4 Data Kuantitatif Hasil Validasi Para Ahli	77
Tabel 4.5 Data Kualitatif Hasil Validasi Para Ahli	78
Tabel 4. 6 Kisi-kisi Pretest dan Posttest	79
Tabel 4.6 Data Hasil Pretes dan Posttes Kelompok besar	80
Tabel 4.7 Kriteria Kelayakan Penilaian Lembar Validasi	83
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media	84
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi	84
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa	86
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain	87
Tabel 4.12 Hasil Ujicoba Kelompok Besar	87
Tabel 4.13 Revisi Produk	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE	52
Gambar 4.1 Flowchart Desain Buku Cerita Bergambar	71
Gambar 4.2 Hasil Pretest dan Posttest	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi	112
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	113
Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	114
Lampiran 4 Lembar Validasi Media	115
Lampiran 5 Lembar Validasi Materi	118
Lampiran 6 Lembar Validasi Bahasa	121
Lampiran 7 Modul Ajar	124
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan	132
Lampiran 9 Produk Yang Dikembangkan	134
Lampiran 10 Hasil Cek Turnitin	135
Lampiran 11 Riwayat Hidup	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagaimana kita ketahui bahwa pendidikan merupakan peranan penting bagi kehidupan masyarakat, dengan hal itu setiap masyarakat Indonesia layak mendapatkan pendidikan yang baik dan bermutu. Agar dunia maju dan berkembang, maka setiap manusia perlu memiliki pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi diri dalam proses pembelajaran agar lebih aktif dan kreatif. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan dalam Alpian (2019), bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya memberikan pemahaman, namun juga melatih siswa untuk membaca permulaan kelas 1. Membaca termasuk kedalam kemampuan berbahasa. Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru.¹ Membaca merupakan sangat diperlukan dan

¹ Irdawati, Yunidar,,dkk., Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Boul “ *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(5) , 2017,1-2

sangat penting untuk dilakukan di dalam konteks Pendidikan. Dengan membaca siswa akan memahami dan mengerti makna sesuatu.

Menurut Nurhadi, membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis dan kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan nilai, fungsi, dan dampak bacaan.²

Kemampuan membaca permulaan bagi setiap siswa yang masuk SD/MI berbeda. Ada siswa yang memiliki kemampuan membaca dan ada Sebagian siswa yang belum memiliki kemampuan membaca. Permasalahan yang sering muncul pada pembelajaran di kelas 1 SD/MI adalah ketidaklancaran membaca terkadang tidak di pahami oleh guru sendiri. Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca menurut Lestari faktor yang membuat siswa kesulitan membaca permulaan di kelas 1 SD/MI adalah faktor fisiologis, intelektual, psikologis, dan lingkungan termasuk orrang tua. Faktor yang menyebabkan rendahnya kompetensi membaca adalah faktor psikologis yang terdapat pada dirinya sendiri seperti minat belajar, emosi penyesuaian diri dan faktor lingkungan yaitu peran orang tua atau orang terdekat siswa dalam memberikan perhatian bimbingan belajar membaca.³

Membaca pemahaman atau *Reading for Understanding* adalah salah satu kegiatan membaca dengan tujuan utama untuk memahami isi pesan yang terdapat

² Nurhadi, *Strategi Meningkatkan Daya Baca* (Jakarta : Bumi Aksara ,2016),2.

³ Lestari, N. D.D. Ibrahim M.Amin, S.M, & Kasiyun, S (2021) Analissi Faktor0Faktor yang mengambat belajar membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu 5 (4) 2611-2616 <https://doi.org/10.31004/basiceduV5i4> 1278

dalam bacaan.⁴ Membaca merupakan interaksi antara pembaca dan penulis interaksi tersebut tidak langsung, namun bersifat komunikatif, komunikasi antara pembaca dan penulis akan semakin baik jika pembaca mempunyai kemampuan yang terbaik.⁵

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk menemukan pesan yang ada dalam sebuah bacaan, semua yang diperoleh dari kegiatan membaca akan menambah dan memperluas wawasan bagi pembaca. Oleh karena itu, kegiatan membaca di Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting, hasil belajar antara siswa kelas satu dengan yang lain berbeda, hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu internal dan dalam dirinya sendiri ataupun faktor eksternal yaitu dari luar diri. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti kebiasaan siswa, sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa seperti strategi mengajar guru ataupun pengaruh dari teman sebaya.

Berdasarkan kegiatan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan mengalami kesulitan dalam hal membaca. Adapun bentuk kesulitan membaca pada peserta didik kelas satu yang peneliti temukan ada pada aspek mengeja kata. Peserta didik masih banyak yang mengalami kesulitan membaca dan terkadang kesulitan membedakan antara huruf satu dengan yang lain. Misalkan antara huruf “C” dan “H”

⁴ N Resmini., D Juanda , Pendidikan bahasa dan sastra indonesia di kelas tinggi (Bandung :UPI Pres, 2007),80.

⁵ Haryadi, Retorika Membaca : Model ,Metode, dan Teknik (Semarang : Rumah Indonesia ,2010),77,

Permasalahan lain yang ditemukan oleh peneliti yaitu terdapat tiga anak yang belum bisa membaca sehingga pada kegiatan pembelajaran, ketiga anak tersebut di tempatkan pada bangku paling depan agar guru mudah untuk mengontrolnya. Mereka belum bisa untuk membaca sendiri, sehingga guru harus mendeckte setiap kata yang ada dalam bacaan, dan mereka juga lemah untuk membaca kata yang terdapat huruf konsonan di dalamnya.

Hal tersebut berdampak pada kemampuan membaca permulaan siswa, sehingga diperlukan sebuah media untuk membantu guru agar kemampuan membaca siswa lebih meningkat. Sebuah media yang diusung oleh peneliti dalam memecahkan masalah ini yaitu dengan menerapkan media “*Buku Cerita Bergambar*” Media ini terbentuk seperti cerpen dimana nantinya terdapat sebuah gambar dengan tulisan-tulisan yang menerangkan gambar tersebut.

Media gambar adalah media yang berisi fakta dan gagasan melalui sebuah gambar dengan tujuan untuk mengungkapkan pesan kepada seseorang melalui indra penglihatan.⁶ Dengan adanya sebuah gambar akan menarik siswa untuk meningkatkan minat membacanya, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa.

Selain menggunakan media cerita bergambar, terdapat juga media yang menurut peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya siswa Sekolah Dasar. Media tersebut adalah media *Flip Chart* dan Media Audio Visual. Media *Flip Chart* merupakan salah satu media grafis yang berupa gambar dalam bentuk bagan atau *chart*.⁷ Sedangkan media Audio Visual merupakan media yang

⁶ Nana Sudjiman dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Sinar Baru Algesindo, 2002),

⁷ Ahmad Yulianto, dkk ‘’ Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Membaca Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong’’ *Jurnal papeda*, 1 (2022), 42

mengandung unsur berupa visual (gambar) dan audio (suara), sehingga dapat dikatakan bahwa media audio visual merupakan media yang memiliki unsur gambar dan suara. Dari beberapa media tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan media buku Cerita Bergambar dikarenakan media tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa, perkembangan peserta didik serta fasilitas saran dan prasarana yang ada di MI Bahrul Ulum Lamongan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Desember 2025 dengan guru kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan, di dalam wawancara guru kelas mengatakan bahwa permasalahan yang terjadi di kelas 1 tersebut yaitu kurangnya keterampilan membaca, dari 17 siswa tersebut masih Sebagian yang sudah bisa membaca, namun ada beberapa yang belum bisa membaca di karenakan bahan ajar yang masih belum ada atau belum memadai. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu bahan ajar pembelajaran agar siswa dapat terampil dalam hal membaca.⁸ Menurut beberapa siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan siswa cenderung lebih tertarik dengan buku yang lebih banyak gambar serta warna dari pada tulisan. Selain itu, mereka lebih senang membaca buku cerita bergambar dari pada pelajaran karena kalimatnya mudah di pahami dan pendek. Siswa kelas 1 dapat memahami isi materi apabila terdapat gambar yang mendukung serta tulisan yang singkat dan jelas, oleh karena itu, perkembangan kemampuan membaca siswa dalam proses pembelajaran harus memperoleh perhatian bagi pendidik.⁹

⁸ Wawancara dengan ibu Iswatun Khanifah, selaku wali kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan di ruang guru pada tanggal 15 Desember 2025.

⁹ Wawancara beberapa siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan di ruang kelas tanggal 15 Desember 2025

Sama halnya pada peneliti yang dilakukan *Ardianik* yang menunjukkan hasil bahwa bentuk kesulitan membaca siswa yang ditemukan salah satunya adalah siswa belum mampu mengidentifikasi huruf atau juga dapat dikatakan siswa belum bisa membedakan huruf.¹⁰

Berdasarkan hal tersebut mejadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan judul **“Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan Hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan?
2. Bagaimana Kevalidan atau kelayakan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan ?
3. Bagaimana keefektifan dari media buku cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan ?

¹⁰ Ardianik Motikasari ,’’ Bentuk- bentuk Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Neheri Gesikan Kecamatan Gantiwarno Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2021/2022’’, *Skripsi* ,(Klaten:Universitas Widya Dharma,2022),42

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian bertujuan ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.
2. Untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.
3. Untuk mengukur keefektifan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

D. Spesifikasi Produk yang Di kembangkan

Berdasarkan beberapa rujukan dari berbagai skripsi dan artikel yang ada, desain dari media pembelajaran Buku Cerita Bergambar yaitu berbentuk buku cerita kegiatan sehari-hari sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri. Adapun kriteria dari Media Cerita Bergambar adalah sebagai berikut :

1. Memuat animasi yang menarik disertai dengan cerita yang membangun minat siswa.
2. Dicetak dalam ukuran A5 *Landscape*
3. Menggunakan kertas art paper dan dilapisi dengan laminasi
4. *Glossy*

5. Cover buku berupa Soft Cover
6. Buku dijilid menggunakan jenis spiral
7. Memuat desain warna yang sesuai dengan kebutuhan siswa
8. Buku Cerita Bergambar bertemakan Di Sekitar rumah
9. Termasuk kedalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Peneliti ini dapat menambah pengetahuan bagi peneliti terutama mengenai media pembelajaran dan membaca, salah satunya media pembelajaran buku cerita bergambar dan membaca pemahaman.

2. Bagi Guru

Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, sehingga guru tidak hanya bergantung pada buku-buku teks yang sudah di sediakan di sekolah.

3. Bagi siswa

Peneliti ini diharapkan dapat memperbaiki kemampuan memahami bacaan siswa melalui penerapan media pembelajaran yang efek menarik, dan memotivasi siswa, salah satunya melalui penerapan buku cerita bergambar.

4. Bagi sekolah

Untuk memperbaiki masalah-masalah atau kesulitan yang dihadapi siswa dalam upaya untuk peningkatan dan perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan Batasan dalam penelitian pengembangan media buku cerita bergambar dalam penelitian ini yaitu :

1. Asumsi Penelitian dan pengembangan

Dengan penelitian dan pengembangan dari media buku cerita bergambar diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

2. Batasan Penelitian dan Pengembanagan

Media buku cerita bergambar hanya dapat membantu proses pembelajaran belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

G. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang ditulis oleh Fatma Wulandari ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita terhadap kemampuan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Pajjaian Kecamatan Bringkanaya Kota Makasar" tahun 2018 tepatnya pada bulan juli untuk memenuhi tugas akhir di Universitas Muhammadiyah Makasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media buku cerita terhadap kemampuan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Pajjaian Kecamatan Bringkanaya Kota Makasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre eksperiment. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media buku cerita. Hal

tersebut dapat dilihat dari rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah dilakukan percobaan dari penerapan buku cerita khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.¹¹

Persamaan dari skripsi ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penerapan media buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca siswa. Sedangkan perbedaan terletak pada metode penelitian yang digunakan. Dalam skripsi ini menggunakan metode kuantitatif, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan metode RnD atau *Research and Development* yang biasa disebut dengan Penelitian dan Pengembangan.

2. Skripsi yang ditulis oleh Erlita Nugrahanintyas berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Pola Hidup Sehat untuk Anak Kelas 1 SD” pada tahun 2018 untuk memenuhi tugas akhir di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyadarkan siswa terhadap lingkungan terutama dirinya sendiri dan tentang kepedulian kesehatan siswa dalam membeli jajan yang menyehatkan tubuh melalui penerapan media buku cerita bergambar yang berjudul “Stop Jajan Sembarangan”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dibuat oleh

¹¹ Fatma Wulandari, “Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita terhadap Kemampuan Membaca Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Pajajiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makasar”, Skripsi tidak diterbitkan, (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2018).

peneliti sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga pesan yang ada dalam buku dapat diterapkan dan diterima oleh siswa.¹²

Persamaan antara skripsi ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media buku cerita bergambar. Sedangkan perbedaan terletak pada tujuan dari penelitian, pada skripsi penelitian bertujuan untuk meningkatkan kepedulian siswa tentang kepedulian kesehatan melalui media cerita bergambar, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Eni Suryaningsih & Laila Fatmawati (2017) dengan judul “ pengembangan buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana letusan gunung berapi untuk siswa sekolah dasar di fokuskan pada bencana letusan gunung berapi untuk siswa kelas 4 MI. Terdapat buku cerita bergambar tentang relaksasi dari kawasan rawan bencana melalui delapan tahap pembangunan. Produk yang dikembangkan berupa buku bergambar yang telah divalidasi oleh dosen, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Perbedaan dari peneliti sebelumnya adalah peneliti sebelumnya menjelaskan mitigasi bencana letusan gunung berapi, peneliti ini mengembangkan bahan untuk buku bergambar. Dengan topik lingkungan dan arsip yang bersih dan sehat.
4. Penelitian Nur Azizah yang berjudul “pengembangan media pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Madrasah

¹² Erlita Nugrahaningtyas, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Pola Hidup Sehat untuk Anak Kelas 1 SD” skripsi yang tidak diterbitkan (Yogyakarta Universitas Sanata Dharma, 2018)

Ibtidaiyah Darussalam Tajinan Malang” Hasil pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar ini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 100%. Uji coba lapangan utama mencapai tingkat kevalidan 91% yang menunjukkan bahwa media buku bergambar efektif dan menarik. Sedangkan dalam penerapan pembelajaran dikelas, hasil *post-test* siswa mendapat nilai 80,33. Berdasarkan analisis menggunakan uji T menghasilkan 7,798 dan tabel 2,069 yang artinya hitung= tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kemampuan menulis puisi siswa kelas 3 MI Darussalam sebelum dan sesudah menggunakan media buku bergambar.¹³

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hendra Adipta (tesis program studi pendidikan dasar, pascasarjana Universitas Negeri Malang Tahun 2016) dengan judul “*pengembangan modul membaca berbentuk buku cerita bergambar untuk siswa kelas v* “. Hasil penelitian ini diantaranya: (1) modul siswa berbentuk buku cerita bergambar dan pedoman bagi guru. (2) tingkat validitas dari para ahli pada modul siswa menunjukkan presentase 91,6 % dengan kriteria sangat valid (3) tingkat kemenarikan modul siswa mencapai 84,36% dengan kriteria cukup menarik. Tingkat keefektifan bahan ajar mencapai presentase 84,5% dengan kategori tinggi dan layak dipakai .dengan hasil tersebut persamaanya dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar membaca berbentuk buku cerita

¹³ Umi Kholisabela, *pengembangan buku bergambar untuk meningkatkan aspek belajar membaca anak di TK Al-Hidayah Sukabumi Lampung* , skripsi UIN Raden Intan Lampung 2021, h 23-24

bergambar, sedangkan perbedaannya pada sumber data yang di gunakan Hendra Adipta dalam penelitiannya adalah siswa kelas V.¹⁴

6. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah & Muhammad Yusuf (2022) yang berjudul “ Peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar melalui pengembangan buku digital cerita anak”. Hasil analisis data melalui pre-test dan post test menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata skor pre-test 65% sedangkan post-test 85% observasi menunjukkan siswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi dengan 80% jadi buku digital (e-book) berbasis cerita anak dinyatakan valid dalam meningkatkan pemahaman teks serta kecepatan membaca siswa kelas 1 SD. Dengan hasil tersebut persamaannya yaitu sama – sama bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca awal siswa kelas 1 SD melalui pengembangan media berbasis buku cerita dengan metode R&D dan subjek penelitian yang sama. sedangkan perbedaan peneliti terdahulu menggunakan format digital (e-book) dengan penekanan pada digitalisasi, sedangkan peneliti mengembangkan buku cerita bergambar yang lebih konvensional dan mudah digunakan tanpa ketergantungan teknologi.¹⁵
7. Penelitian yang dilakukan oleh Hariyanto, D & Wulandari, N berjudul “Evaluasi penggunaan buku cerita sederhana dalam pembelajaran membaca awal SD” yang bertujuan untuk mengevaluasi peran buku cerita sederhana sebagai media pembelajaran awal. Metode penelitian yang

¹⁴ Titik suciati , *Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah* Iain purwokerto 2020 h,48

¹⁵ Nurul hidayah dan Muhammad Yusuf (2022) Peningkatan Keterampilan Membaca siswa kelas 1 SD melalui Pengembangan Buku Digital Cerita Anak : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 16 (2), hlm 210-225.

digunakan model evaluasi Kirkpatrick yang berfokus pada evaluasi efektivitas media pengembangan baru, dengan penekanan pada reaksi pengguna (respon siswa/ guru) dan peningkatan pengetahuan membaca. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 1 SD. Instrumen penelitian berupa pre-test dan post test, angket respon siswa, observasi, ahli validasi. Hasil penelitian menunjukkns bahwa pentingnya evaluasi media sederhana untuk mendukung literasi awal di sekolah dasar. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama untuk mendukung kemampuan membaca awal di sekolah dasar. Perbedaan yaitu penelitian ini media pembelajarannya untuk meningkatkan keterampilan membaca, sedangkan penelitian terdahulu untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran buku cerita sederhana.¹⁶

8. Penelitian yang dilakukan oleh Nadilla Resti Cahyanti dkk (2023) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar” memiliki tujuan yaitu mengembangkan media pembelajaran E-flashcard untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli, angket respon siswa, dan observasi. Instrumen penilaian berupa angket ahli

¹⁶ Hariyanto, D & Wulandari, N (2020) Evaluasi Penggunaan Buku Cerita Sederhana Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca awal di sekolah Dasar : Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Vol 5 (3), hlm. 120-135

materi dan media, serta angket respon siswa untuk mengetahui kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-Flashcard* dinilai valid, praktis dan efektif. Serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Persamaan yaitu sama-sama untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan media buku cerita bergambar, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media *E-Flashcard*.¹⁷

9. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman A. & Susanti, E (2020) berjudul “Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Bergambar Untuk Pengembangan Literasi Membaca Pada Anak Usia Dini Kelas 1 Sekolah Dasar” yang bertujuan untuk menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan motivasi membaca. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D yang berfokus pada pengembangan dan pengujian produk media pembelajaran (buku saku berbasis gambar). Subjek penelitian siswa kelas 1 sekolah dasar. Instrumen penelitian berupa pre-test dan post-test, angket respon siswa, lembar observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku saku dinyatakan valid dan efektif. Persamaan yaitu sama-sama untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu penelitian ini

¹⁷ Nadilla Resti Cahyanti dkk (2023) Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Untuk meningkatkan Keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. : *Jurnal Edukasia* Volume 6 No.4, 2170-2182

menggunakan media buku cerita bergambar, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media buku saku bergambar.¹⁸

10. Penelitian yang dilakukan oleh Amelia, R & Susanti, H (2024) berjudul “Pembuatan Buku Cerita Digital-Hibrida Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Kurikulum Merdeka” yang bertujuan untuk mengembangkan buku cerita hibrida (cetak QR code untuk audio digital) yang selaras dengan Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD. Metode penelitian yaitu R&D dengan model Borg & Gall. Subjek penelitian siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Instrumen Penelitian berupa Lembar asesmen ahli (konten kurikulum merdeka), Tes membaca berbasis audio, survei kepuasan siswa. Hasil penelitian menunjukkan media ini valid digunakan dalam pembelajaran siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Persamaan yaitu sama-sama mempunyai target peningkatan membaca melalui buku untuk siswa kelas 1 SD. Perbedaannya yaitu penelitian ini mengembangkan berupa buku cerita bergambar di cetak sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media cerita hibrida (Cetak dan digital via QR) Lebih menekankan kurikulum merdeka.¹⁹

¹⁸ Rahman A & Susanti, E (2020) Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Bergambar Untuk Pengembangan Literasi Membaca Pada Anak Usia Dini Kelas 1 Sekolah Dasar : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Vol. 4 (2), hlm. 112-125

¹⁹ Amelia, R & Susanto, H (2024) Pembuatan Buku Cerita Digital Hibrida Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Kurikulum Merdeka : Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Dasar, hlm. 150-162

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul dan Nama Penulis	Hasil Penelitian	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Orisinalitas
1.	Skripsi yang ditulis oleh Fatma Wulandari ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita terhadap kemampuan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Pajajiang Kecamatan Bringkanya Kota Makasar" tahun 2018	Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre eksperiment. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media buku cerita. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah dilakukan percobaan dari penerapan buku cerita khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	Persamaan dari skripsi ini dengan peneliti yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penerapan media buku cerita bergambar terhadap kemampuan siswa	Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah metode penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode Rnd atau <i>Research and Development</i>	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media buku cerita bergambar dengan Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mengintegrasikan elemen cerita bergambar visual untuk membuat pelajaran membaca lebih menarik bagi anak usia dini.
2.	Skripsi yang ditulis oleh Erlita Nugrahanintyas berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Pola Hidup Sehat untuk Anak Kelas 1 SD" pada tahun 2018	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga pesan yang ada dalam buku dapat diterapkan dan diterima oleh siswa.	Persamaan antara skripsi ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media buku cerita bergambar.	Perbedaan terletak pada tujuan dari penelitian, pada skripsi penelitian bertujuan untuk meningkatkan kepedulian siswa tentang kepedulian kesehatan melalui media cerita bergambar, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa.	Penelitian terdahulu lebih menekankan media melalui Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran pola hidup sehat untuk anak kelas 1 SD, sedangkan penelitian ini menekankan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar
3.	Penelitian yang dilakukan oleh Eni Suryaningsih & Laila	Terdapat buku cerita bergambar tentang relaksasi dari kawasan	Keduanya bertujuan untuk mengembangkan buku cerita	Perbedaan dari peneliti sebelumnya adalah peneliti	Buku cerita bergambar pada peneliti ini bukan

	Fatmawati (2017) dengan judul “ pengembangan buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana letusan gunung berapi untuk siswa sekolah dasar di fokuskan pada bencana letusan gunung berapi untuk siswa kelas 4 MI.	rawan bencana melalui delapan tahap pembangunan. Produk yang dikembangkan berupa buku bergambar yang telah divalidasi oleh dosen, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.	bergambar untuk anak Sekolah Dasar.	sebelumnya menjelaskan mitigasi bencana letusan gunung berapi, peneliti ini mengembangkan bahan untuk buku bergambar. Dengan topik lingkungan dan arsip yang bersih dan sehat.	hanya bentuk gambar tetapi ada beberapa huruf konsonan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.
4.	Penelitian Nur Azizah yang berjudul “pengembangan media pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Tajinan Malang	Hasil pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar ini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 100%. Uji coba lapangan utama mencapai tingkat kevalidan 91% yang menunjukkan bahwa media buku bergambar efektif dan menarik. Sedangkan dalam penerapan pembelajaran dikelas, hasil <i>post-test</i> siswa mendapat nilai 80,33. Berdasarkan analisis menggunakan uji T menghasilkan 7,798 dan tabel 2,069 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$.	Keduanya bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran buku bergambar, dengan subjek penelitian kelas 1 Sekolah Dasar dan instrumen penilaian berupa pre-test, post-test.	Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada pengembangan sebuah media. Penelitian terdahulu mengembangkan media buku bergambar, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar.	Penelitian yang mengembangkan buku cerita bergambar yang dirancang sebagai alat pembelajaran terstruktur yang mengintegrasikan elemen non-fiksi, sehingga lebih mendukung penguasaan huruf.
5.	Peneliti yang dilakukan oleh Hendra Adipta (tesis program studi pendidikan dasar, pascasarjana Universitas Negeri Malang Tahun 2016) dengan judul “ <i>pengembangan modul membaca berbentuk buku cerita bergambar untuk siswa kelas v</i> “.	Hasil penelitian ini diantaranya: (1) modul siswa berbentuk buku cerita bergambar dan pedoman bagi guru.(2) tingkat validitas dari para ahli pada modul siswa menunjukkan persentase 91,6 % dengan kriteria sangat valid (3) tingkat kemenarikan modul siswa mencapai 84,36% dengan kriteria cukup menarik. Tingkat keefektifan bahan ajar mencapai persentase 84,5% dengan	Keduanya sama-sama persamaannya dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar membaca berbentuk buku cerita bergambar.	Sedangkan perbedaannya pada sumber data yang di gunakan penelitian terdahulu dalam penelitiannya adalah siswa kelas V	Pendekatan pengembangan buku cerita bergambar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar harian, bukan sekedar penilaian penggunaan

		kategori tinggi dan layak dipakai .			
6.	Peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD melalui pengembangan buku digital cerita anak Nurul Hidayah & Muhammad Yusuf (2022)	Hasil analisis data melalui pre-test dan post tes menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata skor pre-tes 65% sedangkan post-test 85% observasi menunjukkan siswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi dengan 80% jadi buku digital (e-book) berbasis cerita anak dinyatakan valid dalam meningkatkan pemahaman teks serta kecepatan membaca siswa kelas 1 SD	Penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca awal siswa kelas 1 SD melalui pengembangan media berbasis buku/cerita dengan metode R&D dan subjek penelitian yang sama.	Penelitian terdahulu menggunakan format digital (e-book) dengan penekanan pada digitalisasi, sedangkan mengembangkan buku cerita bergambar yang lebih konvensional dan mudah digunakan tanpa ketergantungan teknologi	Penggunaan media cetak buku cerita bergambar yang mendukung aksesibilitas di daerah dengan infrastruktur terbatas, dengan e-book yang memerlukan perangkat digital.
7.	Evaluasi penggunaan buku cerita sederhana dalam pembelajaran keterampilan membaca awal SD Hariyanto, D & Wulandari, N (2020)	Hasil analisis data skor rata-rata membaca awal siswa 85-90%, sedangkan secara keseluruhan mencapai 88% jadi hasil penelitian buku cerita sederhana terbukti efektif dalam mendukung literasi awal, dengan menekankan pada siswa/guru dan peningkatan pengetahuan membaca.	Keduanya sama-sama mendukung kemampuan membaca awal siswa kelas 1 sekolah dasar melalui media berbasis buku, dengan subjek penelitian yang sama yaitu siswa kelas 1 sekolah dasar instrument penilaian seperti pre-test post test serta angket respon siswa.	Penelitian terdahulu berfokus pada evaluasi aktivitas media buku cerita sederhana menggunakan model Kirkpatrick (reaksi dan pengetahuan) sedangkan penelitian ini menggunakan R&D untuk Pengembangan buku cerita bergambar yang lebih menekankan implementasi dan peningkatan keterampilan secara keseluruhan.	Pendekatan pengembangan buku cerita bergambar yang bukan hanya evaluasi, sehingga menghasilkan media baru yang lebih terintegrasi dengan proses belajar mengajar harian, bukan sekedar penilaian penggunaan.
8.	Pengembangan media pembelajaran E- Flashcard untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar Nadilla Resti Cahyani (2023)	Media validasi ahli media dan ahli materi dengan skor rata-rata diatas 80% media E-Flashcard dinilai valid, praktis dan efektif, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran awal.	Keduanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif, dengan subjek penelitian siswa kelas 1 SD dan	Media digital berbasis E-Flashcard yang interaktif secara visual dan audio, sedangkan penelitian ini fokus pada media buku cerita bergambar yang lebih konvensional pada aktivitas untuk literasi awal.	Penelitian ini melalui pendekatan buku cetak yang mudah diakses di lingkungan sekolah dasar pendesaan atau tanpa akses teknologi, sehingga lebih inklusif dibandingkan media

			pendekatan R&D dengan model ADDIE		digital seperti E-Flashcard, tetap menekankan peningkatan keterampilan membaca dasar.
9.	Media pembelajaran buku saku berbasis bergambar untuk pengembangan literasi membaca anak usia dini kelas 1 sekolah dasar Rahman A & Susanti, E (2020)	Hasil analisis data dari ahli validasi mencapai 85-90% ahli media mencapai rata-rata. Skor 50-55% media buku saku dinyatakan valid dan efektif dalam meningkatkan motivasi membaca siswa kelas 1 SD, Melalui peningkatan hasil pre-test dan post-test.	Keduanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD melalui pengembangan media berbasis buku bergambar dengan subjek penelitian yang sama dan metode R&D yang berfokus pada pengujian efektivitas.	Penelitian ini menggunakan media buku saku yang diringkas dan berbasis gambar untuk literasi usia dini, sedangkan penelitian ini mengembangkan buku cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca.	Buku cerita bergambar di dalamnya bukan hanya gambar tetapi juga menyertakan aktivitas mandiri untuk penguatan pemahaman, membuatnya lebih adaptif untuk kurikulum standar SD dibandingkan buku saku yang lebih sederhana
10.	Pembuatan buku cerita digital Hibrida untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Berbasis kurikulum merdeka Amelia, R & Susanti, H (2024)	Hasil analisis data media buku cerita digital hibrida melalui pre-test rata-rata 65% sedangkan post-test rata-rata 88% kesimpulan validitas media buku dinyatakan valid dengan skor 90% dan digunakan dalam pembelajaran siswa kelas 1 SD berbasis kurikulum merdeka	Penelitian keduanya sama-sama bertujuan meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Melalui pengembangan buku, dengan subjek penelitian siswa kelas 1 dan fokus pada efektivitas media.	Penelitian terdahulu menggunakan media hibrida (cetak+digital via QR) yang selaras dengan kurikulum merdeka, sedangkan penelitian mengembangkan buku cetak cerita bergambar.	Penelitian buku cerita bergambar sepenuhnya cetak dan sederhana, ideal untuk kurikulum merdeka di sekolah dengan sumber daya terbatas, dengan pendekatan yang memerlukan teknologi pendukung.

H. Definisi operasional

Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan

Suatu proses atau kegiatan dalam mengembangkan sebuah produk sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran serta merangsang minat belajar peserta didik.

2. Media Buku cerita bergambar

Media buku cerita bergambar adalah salah satu media komunikasi berupa buku berjilid yang berisi informasi dan pengetahuan yang menyajikan suatu karangan, kisah maupun dongeng yang dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas teks dan untuk membantu proses pemahaman terhadap objek yang ada di dalam sebuah cerita.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* berarti perantara atau pengantar. Menurut *Yusufhadi Miarso* media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke siswa agar lebih mudah dimengerti sesuai tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar.²⁰ Selanjutnya menurut *Hubbard Sukkarman* mengusulkan Sembilan kriteria yang digunakan dalam mengukur keefektifan suatu produk media pembelajaran. Sembilan kriteria tersebut adalah biaya ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan kegunaan. Selain itu, juga terdapat kriteria yang lain, diantaranya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti ketersediaan listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan materi, kemampuan untuk dirubah, dan pengaruh yang akan ditimbulkan pada media pembelajaran tersebut.²¹ Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

²⁰ Amka, media pembelajaran Inklusi,(Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2018), 16

²¹ Sukkarman"Indikator Keefektifan Media Pembelajaran" (3 Agustus 2021)

Penyampaian pesan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses mengajar.²²

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.²³

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajara adalah alat penghubung antara guru, siswa dan bahan ajar yang telah dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih menangkap proses pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaanya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Sebab telah dikaji dan diteliti pembelajaran dengan menggunakan media hasilnya lebih optimal. Dalam bagian ini dipaparkan berbagai fungsi media dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Dalam proses pembelajaran, media tidak terpisahkan dengan komponen lainnya artinya saling berhubungan.

²² Ramli, Abdullah, '' Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran'', Jurnal Lantanida, Vol, 4, no1 hal 36

²³ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo : UMSIDA Press, 2019),45-47

- 3) Media pembelajaran yang akan diterapkan juga harus sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 4) Dengan menggunakan media pembelajaran bukan hanya untuk bermain saja, namun mempermudah siswa menangkap pembelajaran berlangsung.
- 5) Mempercepat proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan proses pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran menggunakan media akan lebih bermakna dan mudah di ingat siswa
- 7) Media pembelajaran memberikan contoh nyata yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.²⁴

3. Manfaat Media Pembelajaran

- a. Informasi yang disajikan melalui media Ketika kegiatan belajar dilakukan akan lebih unik sehingga memunculkan stimulus tersendiri bagi anak untuk mengingat.
- b. Dilakukan pemakaian media sebagai penyampain informasi saat mengajar akan memunculkan motivasi tersendiri bagi siswa untuk pencapaiannya yang lebih baik.
- c. Siswa yang berbeda dapat diatasi Ketika dilaksanakannya kegiatan belajar melalui media yang dipakai sebagai penyampaian informasi, secara tidak langsung memberitahu siswa melalui media saat belajar.

²⁴ Mais, Asrorul, Media Pembelajaran : *Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jember : CV Pustaka Abadi,2016),12.

- d. Pada dasarnya penyampaian informasi yang dilakukan melalui media berguna sebagai pemberitahuan informasi yang lebih jelas, terarah, tersistem serta dapat membuat pola perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya.²⁵

4. Jenis-jenis Media

a. Media Audio

Media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset, rekaman, dan MP-3

b. Media Visual

Media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik dan poster.

c. Media Audiovisual

Media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan *video compact disk* (VCD)

d. Media Animasi

Media yang bergerak dibuat dengan cara merekam gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah. Karakter dalam animasi dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) dan (3D) sehingga gambar seolah-olah hidup.

e. Multimedia

Media yang menggabungkan seperti audio, visual, audiovisual dan animasi yang terdiri dari gambar, foto, audio, video, teks dan grafis.

²⁵ Fadjarani, Siti, Media Pembelajaran Transformatif (Gorontalo : Ideas Publishing, 2020), 23.

B. Media Buku Cerita Bergambar

1. Pengertian Media Buku Cerita Bergambar

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis atau elektronis untuk menangkap, memproses, Menyusun Kembali informasi visual atau verbal.²⁶ Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.²⁷

Media buku cerita bergambar merupakan buku yang menampilkan cerita menggunakan media gambar. Buku cerita bergambar ialah pilihan

²⁶ Azhar Arsyad, *media pembelajaran* ,(jakarta: PT RajaGrafindo Persada,2004),h3

²⁷ Azhar Arsyad ,*media pembelajaran*...h 21

yang sempurna bagi siswa sebab buku tersebut menyenangkan bagi siswa, buku cerita bergambar di dalamnya berisi berbagai jenis gambar warna-warni yang menarik sehingga membuat siswa semakin tertarik saat membacanya, tema yang bermakna pun menjadi salah satu daya tarik yang terdapat pada buku cerita bergambar.²⁸

Dengan adanya media gambar dapat membantu siswa dalam memahami isi bacaan dengan satu kali melihat, berbeda dengan tulisan yang harus dipahami secara bertahap. Melalui gambar, siswa akan diajak untuk menghubungkan apa yang dibaca dengan ilustrasi yang ada di dalam buku. Dengan gambar dapat menciptakan sebuah suasana membuat siswa lebih memahami tentang karakter tokoh dengan melihat ekspresi wajah, pakaian dan lainnya. Siswa bisa melihat warna baju, bentuk rupa tokoh, suasana cerita dan sebagainya menggunakan bantuan dari ilustrasi cerita.²⁹

Perkembangan kognitif siswa di mulai dari yang nyata ke yang tidak nyata. Hal ini berarti cara berpikir siswa masih dibantu oleh benda-benda yang konkrit, serta melalui kejadian yang dialami maupun dilihatnya. Buku cerita bergambar digunakan untuk sebagai sarana pembelajaran bagi siswa agar dapat berpikir dari yang nyata ke yang tidak nyata. Buku cerita bergambar juga lebih mudah dalam pengenalan kosakata baru dibantu oleh ilustrasi gambar, dengan begitu, siswa bisa dengan mudah mengenal kata serta gambar-gambar secara lebih jelas. Siswa akan

²⁸ Toha sarumpact, 2010. *peloman penelitian sastra anak*: Edisi Revisi, (Jakarta: Buku Obor, 2010), h.18,

²⁹ Lukens, *A Critical Handbook of Children's Literatur*, (United States of America: Pearson Education, Inc, 2003), h.45

mampu mengingat secara tidak langsung di dalam pikirannya, jika cerita tersebut di ulang-ulang Kembali.³⁰

Peranan buku cerita bergambar sangat penting, karena dapat membantu siswa belajar tentang lingkungan sekitarnya, untuk mengenal orang lain serta pengembangan perasaan. Dengan begitu, siswa mampu memahami serta mampu menghubungkannya dengan pengalaman pribadi siswa tersebut.³¹ Selain itu buku cerita bergambar juga bisa merangsang serta memperkaya khayalan karena gambar dalam buku cerita mengandung cerita.³² Buku cerita bergambar di kembangkan sebagai media pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam memahami serta mengubah sikapnya. Sesuai peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 perihal standar nasional guru, pasal 19 ayat 15 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan guru di selenggarakan secara interaktif, inspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarya, kreativitas serta kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.³³

Meningkatnya kemampuan membaca sebanding dengan media buku cerita bergambar, buku cerita yang ditunjukkan kepada siswa menempatkan sudut pandang siswa di dalamnya sebagai titik pusat,

³⁰ Mueller, Stephanie, *panduan belajar Membaca dengan Benda-Benda di sekitar untuk Usia 3-8 Tahun*, (Jakarta: Erlangga, 2006), h.7.

³¹ Nurgiyantoro, Burhan, 2013 *Sastra Anak Pengantar Pengalaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), h.159.

³² Nurgiyantoro, Burhan, *Sastra Anak* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2010), h.154

³³ Natalia Devi Oktarina, Liyanovitasari, “ Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Pengetahuan Tentang Teks Dini Pada Anak “ *Jurnal Kesehatan Perinti (Perintis's Health Jurnal)*, vol.6No.2, (Desember 2019), h.112 Diakses pada tanggal 2 November 2021.

sehingga siswa mudah memilih buku cerita bergambar sesuai dengan keinginan siswa tersebut, selain itu buku cerita bergambar juga mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa.³⁴

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar memiliki daya tarik untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca, karena buku ini di lengkapi dengan gambar yang sangat menarik dan berwarna-warni. Gambar yang terkandung di dalam buku dapat membantu siswa memahami isi bacaan, siswa akan lebih mudah menghubungkan apa yang dibaca dengan ilustrasi yang ada di dalam buku, selain itu buku cerita bergambar bisa juga merangsang imajinasi siswa.

2. Kelebihan Media Cerita Bergambar

Berikut ini beberapa kelebihan cerita bergambar menurut Sadiman yaitu : kongkrit sesuai dengan kehidupan nyata bersifat realistic media gambar alat dan bahan mudah didapatkan tanpa membatasi ruang dan waktu, buku cerita bergambar mampu mengembangkan imajinasi, kreativitas dan daya piker tingkat tinggi pada siswa, dan dapat memperjelas dalam proses belajar mengajar.³⁵

3. Kekurangan Media Cerita Bergambar

³⁴ Huck, Charlotte, *Children Literature in Elementary School* .(Chicago: Rand Mc Nally College Publishing Company,1987),h.22

³⁵ Mutiasih Palupi, Prana Dwija Iswara, Trisna Nugraha, Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar, *Jurnal Taman Cendekia* Vol,5 no.1 hal.565

Adapun kekurangan cerita bergambar antara lain yaitu : Gambar hanya menekankan pada indera mata, terbatas pada indera visual, tulisan penjelasan sangat terbatas, dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.³⁶

4. Ciri-ciri Buku Cerita Bergambar

Ciri-ciri buku cerita bergambar yang baik untuk peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- a) Buku cerita bergambar harus cocok dengan tingkatan umur dan kemampuan peserta didik
- b) Bersahaja yaitu dalam arti tidak terlalu kompleks, karena dengan adanya gambar itu peserta didik akan mendapat gambaran yang lebih pokok.
- c) Realistis yaitu berarti gambar pada buku itu yang sesuai dengan yang akan di gambarkan sehingga harus lebih memperhatikan perbandingan ukuran suatu buku dan gambar sebagai salah satu media pembelajaran.³⁷

Dengan adanya ciri-ciri buku cerita bergambar pendidik lebih mudah dan mampu dalam membuat salah satu bahan ajar yang baik untuk siswa, dalam pembuatannya buku cerita bergambar harus sesuai dengan tingkatan umur siswa, jika dibuat tidak sesuai dengan tingkatan umur siswa akan lebih sulit untuk memahami buku cerita bergambar tersebut,

³⁶ Nyihana, Ermaniatu, *Metode PJBL : Project Based Learning* ,(Jawa Barat : Adanu Abimata,2021),15-21.

³⁷ Lely damayanti ,Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Social Anak Didik Desa Ngepeh saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015 ,(*Madiun : jurnal Care Vol,3 No 2,januari 2006*)hlm.14-15

karena siswa dilihat dari tingkatan umur memiliki kemampuan yang berbeda.

5. Manfaat cerita bagi anak

Setiap anak senang dengan cerita. Karena, sebuah cerita merupakan refleksi kehidupan nyata, sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi pendengar dan pembacanya, termasuk anak-anak, bagi mereka, Cerita tidak sekedar memberi manfaat emotif tetapi juga membantu pertumbuhan mereka dalam berbagai aspek. Hal ini yang perlu di Yakini bahwa cerita merupakan suatu hal yang penting dan tidak terpisahkan dalam program Pendidikan bagi anak-anak, khususnya siswa sekolah dasar, ditinjau dari berbagai aspek, manfaat dari cerita akan di uraikan sebagai berikut³⁸ :

a) Membantu pembentukan pribadi dan moral anak

Cerita sangat efektif untuk mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku karena mereka senang mendengarkan cerita atau membacanya sendiri. Karena itu cerita mendorong perkembangan moral pada anak karena beberapa sebab. *Pertama* menghadapkan siswa kepada situasi yang mengandung konsiderasi” yang sedapat mungkin mirip dengan yang di hadapi siswa dalam kehidupan, *Kedua*, cerita dapat memancing siswa menganalisis situasi, dengan melihat bukan hanya yang nampak tapi juga sesuatu yang tersirat di dalamnya. *Ketiga*, cerita mendorong siswa untuk menelaah

³⁸ Takdiroatun Musfiroh ,*Bercerita untuk anak usia dini* ,(jakarta: Direktorat pembinaan PTK dan Katanegarakerjaan PT,2005),hlm.95-112

perasaanya sendiri sebelum ia mendengar respon orang lain untuk dibandingkan. *Keempat*, cerita mengembangkan rasa konsiderasi atau “*tepa slira*” yaitu pemahaman dan penghargaan atas apa yang diucapkan atau dirasakan tokoh hingga akhirnya anak memiliki konsiderasi terhadap orang lain dalam alam nyata.

b) Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi

Pada saat membaca cerita, imajinasi anak mulai di rangsang. Anak dapat melihat segala hal atau benda yang ada pada gambar dalam cerita. Anak juga dapat melihat dalam pikirannya, seperti apa sosok tokoh yang ada dalam cerita, anak kadang berkhayal atau berfantasi tentang sesuatu yang menyenangkan. Imajinasi yang dibangun anak saat membaca cerita memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak menyelesaikan masalah secara kreatif. Imajinasi juga mempengaruhi cara anak menghadapi kehidupan.

c) Memacu kemampuan verbal anak

Kemampuan verbal memiliki arti yang sangat penting, melalui cerita, kemampuan verbal anak dapat terstimulasi dengan baik, misalnya setelah anak membaca cerita, mereka akan mencoba menceritakan kembali gagasan yang sudah di baca. Disini anak belajar berbicara, menuangkan gagasan yang dibaca dengan gaya sendiri. Dalam hal tersebut, anak-anak akan menyusun kata-kata menjadi kalimat dan menyampaikannya dengan segenap kemampuan.

d) Merangsang minat menulis anak

Cerita dapat membantu menumbuhkan kemampuan tulis anak. Cerita dapat menimbulkan inspirasi anak untuk membuat cerita. Anak terpacu mempergunakan kata-kata yang di perolehnya, dan terpacu menyusun kata-kata dalam kalimat dengan prepektif dongengnya sendiri.

e) Merangsang minat baca anak

Keterikatan pada cerita akan membuat anak penasaran, ingin mengetahui dan membaca bukunya, semakin tinggi rasa ingin tahunya, semakin tinggi pula minat membacanya. karena menstimulasi minat baca anak lebih penting dari pada mengajar mereka membaca. Karena, menstimulasi memberi efek menyenangkan, sedangkan mengajar seringkali justru menumbuh minat baca anak.

f) Membuka cakrawal pengetahuan anak

Melalui cerita, siswa akan mengetahui banyak hal. Banyak sesuatu yang baru akan mereka temukan saat membaca cerita. Pemanfaatan cerita sebagai pengembangan pengetahuan anak sangat diperlukan dalam komunikasi multietnis dan multikultural seperti di indonesia. Hal ini karena cerita dari berbagai daerah di nusantara sedikit banyak akan memberikan bekal kepada anak mengenai berbagai budaya di indonesia.

6. Fungsi buku cerita bergambar

Cerita bergambar merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi- fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cergam antara lain adalah untuk pendidikan, untuk advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis cerita bergambar memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Fungsi dan peranan cerita bergambar yaitu :

- 1) Cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya “hindari pemecahan masalah dengan kekerasan”
- 2) Cerita bergambar sebagai media advertising. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan cerita yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan- pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.
- 3) Cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cerita bergambar dapat memiliki muatan yang baik, nilai-nilai seperti kesetia kawan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

Para siswa pada sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual, dan juga terhadap cerita. Ketertarikan tersebut

sangat penting bagi ketercapaian tujuan pembelajaran. Ketertarikan ini menurut Hurlock disebabkan karena beberapa hal di antaranya :

1. Anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantu memecahkan masalahnya.
2. Menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural.
3. Memberi anak pelarian sementara tentang kehidupan sehari-hari.
4. Mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambaranya.
5. Tidak mahal dan juga ditayangkan di televisi sehingga semua anak mengenalnya.
6. Mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain.
7. Memberi sesuatu yang diharapkan
8. Tokoh sering melakukan hal-hal yang tidak berani dilakukan sendiri oleh anak-anak, walaupun mereka ingin melakukannya, untuk memberikan kegembiraan.
9. Tokohnya dalam cerita sering kuat, berani dan berwajah tampan, jadi memberikan tokoh pahlawan bagi anak-anak untuk mengidentifikasinya.

10. Gambar dalam cerita bergambar berwarna warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak.³⁹

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik pembelajaran formal maupun nonformal.

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran. Kemampuan itu diperoleh peserta didik setelah dia melakukan aktivitas atau setelah dia menerima pengalaman belajarnya (Abida, 2020). Kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yaitu mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Irwitadia, 2015).

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar (Saurma et al., 2021) ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁴⁰

³⁹ Umi Fauziah “keefektifan cerita bergambar ...” hlm,254

⁴⁰ Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar , (Jakarta : Kencana, 2016)

2. Teori Hasil belajar

- a. Kemampuan Kognitif yaitu merujuk pada kemampuan berpikir dan pengolahan informasi yang dimiliki peserta didik :

1) *Remembering* (mengingat)

Kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, seperti fakta, istilah, atau konsep. Misalnya, peserta didik mampu menyebutkan profesi yang ada disekitar rumah

2) *Understanding* (memahami)

Kemampuan untuk memahami makna dari informasi yang diperoleh, misalnya peserta didik dapat menjelaskan tentang arah

3) *Applying* (menerapkan)

Kemampuan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dalam situasi baru.

4) *Analysing* (menganalisis)

Kemampuan memecah informasi menjadi bagian-bagian untuk memahami struktur atau hubungan antar bagian.

5) *Evaluating* (menilai)

Kemampuan membuat penilaian terhadap suatu informasi atau tindakan berdasarkan kriteria.

6) *Creating* (mencipta)

Kemampuan menggabungkan elemen-elemen untuk membentuk sesuatu yang baru.

- b. Kemampuan efektif yaitu berkaitan dengan sikap, perasaan, dan nilai yang dimiliki peserta didik terhadap sesuatu :

1) *Receiving* (sikap menerima)

Kesediaan peserta didik untuk memperhatikan atau menerima stimulus, misalnya mendengarkan penjelasan guru tentang di sekitar rumah.

2) *Responding* (merespon)

Keterlibatan aktif peserta didik, seperti menjawab pertanyaan atau berdiskusi.

3) *Valuating* (nilai)

Pemberian nilai terhadap suatu objek atau fenomena, misalnya menghargai perbedaan dalam keberagaman

4) *Organization* (organisasi)

Mengintegrasikan nilai-nilai yang berbeda ke dalam sistem nilai sendiri, seperti memilih tindakan yang mencerminkan persatuan dan kesatuan.⁴¹

5) *Characterization* (karakterisasi)

Pembentukan karakter berdasarkan sistem nilai yang dianut, seperti selalu bersikap adil dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kemampuan psikomotor yaitu berhubungan dengan keterampilan fisik atau Gerakan tubuh yang dikuasai melalui latihan dan pengulangan :

1) Gerakan refleksi (keahlian Gerakan tidak sadar)

Gerakan spontan dan tidak disadari, misalnya mengangkat tangan saat ditanya guru.

2) Keterampilan Gerakan dasar

⁴¹ Yusnidar. (2021). Psikologi Pendidikan. Banda Aceh: Ar-Raniry Press.

Gerakan yang melibatkan otot besar, seperti memotong, menempel atau menggambar dalam pembuatan media belajar.

- 3) Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris dan sebagainya
Kemampuan mengoordinasikan indra dengan Gerakan.
- 4) Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan berkaitan dengan kekuatan, daya tahan, dan ketepatan dalam melakukan aktivitas motorik.
- 5) Gerakan skill
Keterampilan yang diperoleh melalui Latihan. Seperti meniru Gerakan atau membuat produk karya sederhana.
- 6) Kemampuan tentang komunikasi non-decursive seperti ekspresif dan interpretative.
Kemampuan mengekspresikan ide melalui Gerakan atau tindakan simbolik, seperti memainkan peran (role play).

Dapat disimpulkan yaitu hasil belajar ialah sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, efektif serta psikomotorik.⁴²

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berhasil dan tidaknya seseorang saat belajar disebabkan oleh beberapa faktor pencapaian hasil belajar yang mempengaruhinya yaitu yang berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) dan juga yang berasal dari luar diri peserta didik (faktor eksternal).⁴³

⁴² Hidayati, R. (2022). *Evaluasi Pembelajaran: Konsep dan Implementasinya dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

⁴³ Dimiyanti dan Mudjiono, *belajar dan pembelajaran* (Jakarta : rineka cipta)

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dibedakan menjadi dua golongan yaitu :

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri atau yang kita sebut dengan faktor individual antara lain faktor kematangan / pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada diluar individu atau yang kita sebut dengan faktor sosial, yang termasuk faktor sosial antara lain, faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, motivasi sosial.

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- a. Faktor internal terdiri dari :
 - 1) Faktor jasmani
 - 2) Faktor psikologis
- b. Faktor eksternal terdiri dari :
 - 1) Faktor keluarga
 - 2) Faktor sekolah
 - 3) Faktor masyarakat

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal.

- a. Faktor internal siswa

- 1) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- 2) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelengensi, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.⁴⁴

b. Faktor-faktor eksternal siswa

- 1) Faktor lingkungan siswa, faktor ini terbagi dua yaitu pertama faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembapan udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
- 2) Faktor instrumental yang termasuk faktor instrumental antara lain Gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar

⁴⁴ Ricardo & Meilani, R. I., "Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2, No.2, (2017), h. 188-20

siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁵

4. Indikator Hasil Belajar

a. Indikator Ranah Kognitif

Indikator Ranah Kognitif adalah aspek intelektual yang meliputi pengetahuan dan keterampilan berpikir. Contoh indikator kognitif adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Evaluasi kognitif dapat dilakukan dengan memberikan tes kepada peserta didik.

b. Indikator Ranah Afektif

Indikator Ranah Afektif adalah aspek perasaan yang meliputi minat dan sikap. Sontoh indikator afektif adalah penerimaan (*recerving*), pemberian respon atau partisipasi (*responding*), penilaian atau penentuan sikap (*valuating*), organisasi (*organization*), karakterisasi/ pembentukan pola hidup (*charecterization*)

c. Indikator Ranah Psikomotorik

Indikator Ranah Psikomotorik adalah aspek keterampilan motorik. Evaluasi psikomotorik dapat dilakukan dengan lembar unjuk kerja yang disertai rubrik penilaian.

⁴⁵ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Jakarta: Rineka Cipta)

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar Dalam Penelitian ini

Peserta didik mampu mengenali benda-benda, arah, profesi yang ada di sekitar rumah
Peserta didik mampu menyebutkan benda-benda (pohon apel, batu, pisau) yang sering ditemui di sekitar rumah
Peserta didik mampu menyebutkan macam-macam profesi di sekitar rumah

E. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pembelajaran peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menikmati dan memanfaatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan menghargai mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.⁴⁶

Pendidikan bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di semua jenjang pendidikan. Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran di Pendidikan formal karena bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang penting dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki bahasa nasional dan bahasa pemersatu yang berperan

⁴⁶ Atmazaki. *Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas*. Makalah, Padang: UNP, 2013

besar dalam kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara maupun secara individual.

Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan manusia, maka serta manusia harus mengembangkan kemampuan berbahasa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan memasukkan bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran di Pendidikan formal. Tentu saja pembelajaran bahasa Indonesia tidak bisa diberikan begitu saja tanpa mempertimbangkan hal-hal tertentu, dalam proses pembelajaran bahasa, guru harus memperhatikan beberapa faktor agar pembelajaran bahasa dapat berjalan dengan baik. Guru sebagai perencana dan pelaksana perencanaan pembelajaran harus memahami faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran. Faktor yang harus diperhatikan secara cermat yaitu tujuan pembelajaran, guru, materi ajar, metode dan faktor lingkungan.⁴⁷

Selain dituntut untuk mencapai tujuan Pendidikan nasional, pembelajaran Pendidikan bahasa Indonesia juga harus mampu mencapai tujuan mata pelajaran Pendidikan bahasa Indonesia. Menurut kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a) Siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b) Siswa mampu menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.

⁴⁷ Resmini,dkk, *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia* (Bandung: UPI Pres,2009),hlm,14,

- c) Siswa mampu memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- d) Siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial
- e) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bahasa
- f) Siswa mampu menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya intelektual manusia Indonesia.⁴⁸

Selain meningkatkan kemampuan komunikasi dan berbahasa Indonesia baik lisan maupun tulis, pembelajaran bahasa Indonesia juga harus mampu menciptakan sumber daya manusia sebagaimana yang telah dipaparkan dalam tujuan Pendidikan nasional. Untuk dapat mencapai tujuan Pendidikan nasional, dalam proses pembelajaran guru harus mengembangkan potensi setiap siswanya.

2. Di Sekitar Rumahku

Materi bahasa Indonesia di kelas 1 yaitu tentang Di Sekitar Rumahku yang mempunyai arti segala sesuatu yang ada didekat tempat tinggal kita ini mencakup orang-orang, bangunan, tanaman hingga hewan yang sering kita temui saat keluar kita keluar rumah. Dan mempunyai tujuan agar siswa mampu mengenali letak, arah, kata benda dan pekerjaan di sekitar tempat tinggal. Biasanya, disekitar rumah kita seperti ada bangunan (Rumah

⁴⁸ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No,22 Tahun 2006 B,hlm.317-318

tetangga, warung dan masjid), tanaman (Bunga di vas, pohon manga atau rumput), hewan (kucing, burung atau ayam milik tetangga) fasilitas umum (jalan raya, selokan, dan lampu jalan) maka dari itu kita harus mengenal lingkungan rumah agar kita bisa menjelaskan alamat rumah kita jelas, kita tahu arah jalan (kiri,kanan,depan, belakang) supaya tidak tersesat, kita bisa menjaga kebersihan lingkungan agar tetap sehat dan nyaman.⁴⁹

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 1 tentang kurikulum. Di MI Bahrul Ulum Lamongan pada saat pembelajaran ini menggunakan kurikulum *Deep Learning* dapat digunakan untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih adaptif. Dimana siswa menerima materi yang disesuaikan dengan gaya belajar dan kemampuan mereka masing-masing.

Dalam proses implementasi kurikulum *Deep Learning* dalam Pendidikan pada siswa, maka perlu memperhatikan prinsip-prinsip dasarnya terlebih dahulu. Yang pertama yaitu konektivitas pengetahuan. Siswa dalam hal ini diajak untuk menghubungkan pengetahuan baru yang di dapatkan dengan kehidupan sehari-hari. Yang kedua keterlibatan aktif siswa dalam hal ini diajak terlibat langsung secara kognitif maupun emosional. Dengan ini siswa dapat berpikir mandiri melalui penyelesaian masalah-masalah baik dalam diskusi maupun proyek langsung. yang ketiga, berpikir kritis, Keempat, pembelajaran berbasis masalah melalui Pendidikan berbasis masalah siswa secara aktif menggunakan pengetahuan yang ia pelajari. kelima, kolaborasi, dan keenam motivasi internal bagi siswa, dimana siswa

⁴⁹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021

dapat menyadari bahwa pengetahuan yang dipelajari penting bagi kehidupan mereka melalui masalah-masalah yang mereka pecahkan.⁵⁰

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran materi Di Sekitar Rumah di kelas 1 berikut CP dan TP dari Materi Di sekitar Rumah kelas 1.

Tabel 2.1 CP dan TP

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Membaca dan Mengamati : Peserta didik menemukan dan mengidentifikasi informasi pada gambar. Membaca : Peserta didik dapat membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari Menulis : Peserta didik menuliskan kata-kata sederhana yang sering ditemui sehari-hari	1. Melalui membaca buku cerita bergambar Peserta didik dapat mengenali benda-benda, arah, profesi yang ada disekitar rumah 2. Melalui buku cerita bergambar Peserta didik mampu menyebutkan benda-benda (pohon apel, batu, pisau) yang sering ditemui di sekitar rumah 3. Melalui kegiatan simulasi dari isi cerita Peserta didik mampu menyebutkan profesi yang ada di sekitar rumah.

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas 1

Menurut Nurani & Bambang masa usia didni merupakan masa awal perkembangan setelah anak dilahirkan kedunia ini.⁵¹ Banyak pakar perkembangan meyakini bahwa masa ini merupakan masa kemasakan untuk melakukan stimulasi fungsi otak melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi organ penginderaan berupa kemampuan visual, auditori, sensori dan motorik.

Berdasarkan hukum perkembangan otak, diketahui bahwa apabila otak diberi rangsangan melalui stimulus yang masuk melalui panca indra, maka otak akan terus bekerja dan sebaliknya apabila otak tidak dirangsang maka akan di

⁵⁰ Zaka Hadikusuma Ramadan, Dkk., *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Di Sekolah Dasar*, (Green Publisher Indonesia, 2025), hal: 3

⁵¹ Nurani & Bambang ,(2010), *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks.hlm,50

musnakan. Berkaitan dengan hal tersebut stimulasi otak pada anak usia dini mengacu pada proses kerja otak, yaitu mengindra segala sesuatu yang ada dilingkungan melalui serabut-serabut otak menjadi gelombang listrik disimpan dalam otak menjadi memori atau ingatan yang kemudian dimunculkan Kembali persis seperti aslinya.

Hurlock menyatakan akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) berlangsung dari usia enam tahun sampai tiba saatnya individu matang secara seksual.⁵² Permulaan masa akhir kanak-kanak ditandai dengan masuknya anak dikelas satu sekolah dasar. Masuk kelas satu sekolah dasar merupakan peristiwa penting bagi kehidupan setiap anak sehingga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku.

Menurut Havighurst dalam Desmita Menyebutkan tugas perkembangan anak usia sekolah Dasar meliputi: 1) menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik, 2) Membina hidup sehari-hari dilingkungan dimana anak tersebut tinggal, 3) belajar bergaul dan bekerja dalam teman sebaya, 4) belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin, 5) belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat, 6) memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif, 7) mengembangkan kata hati moral dan nilai-nilai, 8) mencapai kemandirian pribadi.⁵³ Perkembangan biologis pada masa ini berkembang pesat, tetapi secara sosiologis masih sangat terikat oleh lingkungan keluarganya. Oleh karena itu, fungsionalisasi lingkungan keluarga pada fase ini penting untuk

⁵² Ibid, Hlm 146

⁵³ Desmita, (2009), Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung, PT Remaja Rosdakarya, Hlm 35

mempersiapkan anak terjun kedalam lingkungan yang lebih luas terutama dilingkungan sekolah.

Salah satu ciri anak usia sekolah dasar adalah usia bermain, dimana anak memiliki minat dan kegiatan bermain yang luas. Permainan menjadi alternatif upaya yang mendorong kreativitas anak, karena disamping bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, bermain juga merupakan salah satu ciri khas anak usia sekolah.

Piaget dalam Nurani.⁵⁴ mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi diri seseorang. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta mengenal lingkungan tempat dimana ia hidup.

Bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan *proximal* pada anak. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri dan beraktivitas. Anak-anak memiliki motivasi diri dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.⁵⁵

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fiiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya. Anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya dan memotivasinya untuk

⁵⁴ Nurani F, (2010), *Membentuk Karakter anak dengan dongeng*, Surakarta: Indeparent hlm, 34

⁵⁵ Ibid, hlm 35

belajar dan bermain,serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik,kognitif,bahasa,sosial,emosi,kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif dan pada dasarnya bermain mendapat pengalaman penting dalam dunia anak yang menjadi dasar pengembangan kurikulum bermain kreatif.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis pengembangan (*Research and development* atau *R&D*). Metode penelitian ini berdasarkan adaptasi dari prosedur yang dikemukakan Sugiyono. Bahwa metode pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta pengujian keefektifan penggunaannya.⁵⁶ Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan maupun menciptakan sebuah produk baru yang dapat diuji dan dipertanggung jawabkan. Peneliti ini berorientasi pada pengembangan produk yang digunakan untuk pemecahan masalah pembelajaran keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Produk yang menjadi luaran dari peneliti adalah bahan ajar buku cerita bergambar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada hasil belajar.

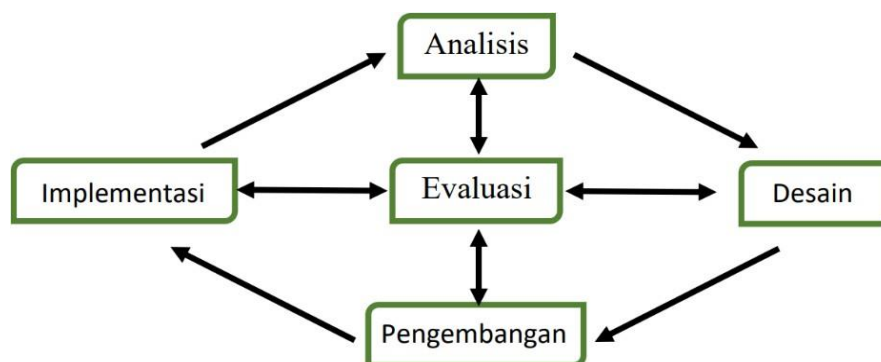
Metode penelitian *Research and Development* merupakan sebuah metode yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah produk baru yang nantinya produk tersebut akan divalidasi kegunaanya. Ada beberapa jenis model yang dapat digunakan sebagai sebuah prosedur pelaksanaan dalam *Research and Development*, antara lain model Borg and Gall, model Chiswell, model ADDIE, model CBL.⁵⁷

⁵⁶ Sugiono, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung Alfabeta), 2015, hlm, 408

⁵⁷ Wiwin Yuliani dan Nurmauli Banjarnahor, ‘‘ Metode Penelitian dan Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling’’ *Konseling’’ Jurnal Quanta*, 3(2021), 29

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai prosedur pelaksanaan ADDIE merupakan kepanjangan dari lima kata asing yaitu *Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*. Model ADDIE merupakan desain yang berpusat pada individu yang dalam hal ini adalah siswa dan memiliki jangka Panjang serta sistematis.⁵⁸ Untuk mendapatkan suatu produk yang bernilai maksimal maka diperlukan sebuah tahap pengujian agar produk dapat digunakan efektif dan bermanfaat bagi siswa.⁵⁹

Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE



B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur yang digunakan oleh penelitian ini adalah prosedur ADDIE Adapun tahapan dari prosedur ADDIE antara lain :

1. *Analyze* (Analisis)

Analisis merupakan tahap pertama yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam prosedur ADDIE. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis penyebab dari permasalahan dari sebuah pembelajaran.⁶⁰

⁵⁸ Futria Hidayat dan Muhamad Nizar, ‘‘ Model ADDIE dalam Pembejaran Agama Islam’’ *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*.1(2021),29

⁵⁹ Andi Rustandi dan Rismayanti, ‘‘ Penerapan Model ADDIE dalam Pengembanga Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda’ *Jurnal Fasikom*.2(20021),58

⁶⁰ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar., 32

Masalah tersebut dapat disebabkan oleh metode/media/model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa ataupun tidak sesuai dengan kondisi lingkungan belajar.⁶¹ Pada tahap ini dapat dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara.

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua dalam prosedur ini adalah tahapan desain. Tahapan desain merupakan tahapan merancang sebuah produk.⁶² Tahapan ini dapat dilakukan setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan dari siswa yaitu dengan merencanakan sebuah media yang diusung adalah media buku Cerita Bergambar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap yang ketiga adalah tahap Development atau tahap pengembangan. Merupakan tahapan dimana rancangan sudah dibuat dalam bentuk yang nyata. Tahapan ini berisi mengenai realisasi dari desain produk yang sudah dibuat tahap sebelumnya. Kerangka yang sudah dibuat direalisasikan menjadi sebuah produk yang memiliki nilai guna tinggi dan implementasikan kepada siswa.⁶³ Pada tahapan ini, media yang peneliti kembangkan akan diuji coba oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran.

3. *Implemetation* (Implementasi)

⁶¹ Tenri Rawe, “ Penerapan Model ADDIE dan Self-Directed Learning pada Program English Study at Home Berbasis E-Learning di Eye Level Citra Grand Cibubur” *Jurnal Instruksional*.2(2021).166.

⁶² Nurna L Purnamasari, “ Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK”, *Jurnal Pena SD*,1 (2018),25

⁶³ Tenri Rawe, 166

Tahapan yang keempat adalah tahapan *Implement* atau dapat disebut sebagai tahapan implementasi. Merupakan tahapan uji coba produk yang telah dibuat. merupakan tahapan uji coba produk yang telah dibuat.⁶⁴ Produk atau media yang telah dibuat akan diuji coba oleh pendidik terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media dapat diujikan ke siswa untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa di kelas.

4. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan kelima yaitu tahap *Evaluation* atau tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap penilaian terhadap produk yang sudah dikembangkan dan diuji cobakan kepada siswa.⁶⁵ Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas dari produk atau media yang sudah dibuat terhadap proses pembelajaran baik itu sebelum ataupun sesudah tahapan implementasi.⁶⁶

C. Uji Coba Produk

Tahapan uji coba bertujuan untuk mengetahui kualitas dari media yang telah dibuat. Uji coba produk dalam laporan peneliti ini berisi mengenai desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrument pengumpulan data serta sebagai analisis data yang akan digunakan sebagai acuan pelaksanaan penelitian oleh peneliti.

1. Desain Uji coba

Pada tahapan ini dilakukan dengan tahapan validasi oleh beberapa ahli antara lain ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli instrument.

a. Ahli Materi

⁶⁴ Nurnia L Purnamasari, 25

⁶⁵ Tenri Rawe, 166

⁶⁶ Futria Hidayat dan Muhammad Nizar, 33

Ahli materi yang bertindak dalam pengembangan media pembelajaran cerita bergambar ini adalah seorang *Sarjana atau Magister* di bidang Pendidikan. Ahli materi dapat memberikan komentar ataupun saran secara umum terhadap kelengkapan serta kesesuaian antara media yang peneliti kembangkan dengan kebutuhan siswa serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Ahli materi yang ditunjukkan pada penelitian ini adalah Dosen dan guru kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang bertindak dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah dosen ahli bahasa yang merupakan lulusan *Magister* di bidang Pendidikan khususnya bahasa. Ahli bahasa dapat memberikan komentar dan saran terhadap kesesuaian bahasa yang ada dalam media pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Ahli bahasa yang ditunjuk pada penelitian ini adalah Dosen UIN Syekh Wasil Kediri.

c. Ahli Media

Ahli media yang bertindak dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah seorang ahli di bidang desain dan media pembelajaran. Dalam hal media yang akan peneliti uji cobakan adalah lulusan *Magister* yang sangat menguasai ilmu media atau alat yang dapat menjadi pendamping dalam proses pembelajaran. Ahli media yang ditunjuk pada penelitian ini adalah Dosen UIN Syekh Wasil Kediri.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam peneliti ini adalah siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan tahun ajaran 2025/2026. Adapun kategori pengujian cobaan dalam penelitian ini terdiri dari :

a. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan pada siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan tahun ajaran 2025/2026. Adapun Langkah - langkah uji coba skala besar ini antara lain :

- 1) Mempersiapkan alat serta media yang akan digunakan
- 2) Mempersiapkan kesiapan awal
- 3) Melakukan tes awal atau *Pre-test*
- 4) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memberikan treatment berupa media buku cerita bergambar
- 5) Melaksanakan tes akhir atau *Post-test*

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini ada dua yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat dan gambar, sedangkan data kuantitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk angka.⁶⁷ Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi serta wawancara dan validator ahli, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil *Pre-test* dan *Post-test*.

⁶⁷ Muhamad Mulyadi, “ penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menghubungkannya,” *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*,(2011).52 VOL 15

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penilaian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, instrument yang dilakukan peneliti yaitu :

a. Angket Validasi

Angket adalah Teknik pengumpulan data dimana responden diberikan serangkaian pertanyaan atau pertanyaan tertulis untuk dijawab. Kuesioner adalah sebagai pengumpulan data yang efisien Ketika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang akan dikontrol dan apa yang diharapkan dari responden.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No.	Komponen	Indikator
1.	Aspek Kelayakan Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP)
		Materi sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)
		Materi disajikan secara runtut
		Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan pada buku cerita bergambar
		Buku cerita bergambar memuat materi tentang disekitar rumahku
		Isi materi yang disampaikan dapat mendorong pemahaman peserta didik.
2.	Aspek Kelayakan Kebahasaan	Ketepatan penyajian materi berdasarkan fakta yang ada
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP)
		Materi sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Komponen	Indikator
1.	Aspek Kelayakan Desain	Gambar yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran
		Kombinasi huruf yang tidak banyak
		Bahan yang digunakan awet dan tidak mudah rusak
		Kesesuaian ukuran media buku cerita bergambar 20 x 20 cm
		Pemilihan font pada media buku cerita bergambar sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan
		Jarak antara huruf normal
2.	Aspek kelengkapan media pembelajaran	Kejelasan petunjuk dalam menggunakan media buku cerita bergambar
		Menampilkan konten yang baik

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

No.	Komponen	Indikator
1.	Aspek kelayakan bahasa	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa
		Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik
		Bahasa yang digunakan komunikatif
		Kesederhanaan struktur kalimat yang digunakan
		Kalimat yang digunakan efektif dan tidak bertele-tele
		Kosa kata yang digunakan sederhana dan mudah dipahami
		Penggunaan tanda baca sudah tepat
		Pemilihan kata (diksi) sesuai dengan tingkat perkembangan siswa

b. Observasi

Dengan melakukan observasi secara mendalam, diharapkan peneliti akan mendapatkan data yang lebih banyak serta akurat, karena dengan cara mengamati secara mendalam, maka data yang didapatkan juga akan lebih valid. Observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang dijalankan

dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ketempat yang akan diselidiki.⁶⁸ Kata observasi berarti suatu pengamatan yang teliti dan sistematis, dilakukan secara berulang-ulang.⁶⁹

c. Wawancara

Peneliti menggunakan instrument wawancara karena dengan adanya wawancara hasil data penelitian akan lebih kuat, dikarenakan data akan diperoleh dari sumber langsung. Wawancara adalah salah satu Teknik pengumpulan data kualitatif. Wawancara merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka secara fisik untuk mengetahui tanggapan, pendapat, dan motivasi seseorang terhadap suatu obyek.

Tabel 3.4 Wawancara

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 1?
2.	Strategi apa yang biasa ibu guru lakukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
3.	Apakah ada kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran? Jika Ya, apa yang menyebabkan ibu guru sulit dalam menyampaikan materi?
4.	Bagaiman cara menyampaikan materi, kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan?
5.	Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan dalam pembelajaran?
6.	Apakah ibu guru pernah mengajarkan materi bahasa Indonesia menggunakan media digital?

(Sumber : Melviany, 2022, dengan penyesuaian)

⁶⁸ Kiki Joseiana, " Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Persada   Bunda), " *Jurnal Ekonomi Akutensi FKIP UIR*, (2), 2018, 94

⁶⁹ Ibid, 94

d. Test (*Pre-test* dan *Post-test*)

Pre-test dan *post-test* digunakan oleh peneliti sebagai instrument pengumpulan data dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan yaitu penerapan media cerita bergambar. *Pre-test* merupakan sebuah test yang diberikan sebelum melaksanakan sebuah kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui sampai dimana penguasaan siswa terhadap bahan pengajaran yang akan diajarkan.⁷⁰ Sedangkan *Post-test* merupakan kebalikan dari *Pre-test* yaitu kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk menguasai tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.⁷¹

Tabel 3.5 kisi-kisi *Pretest*

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level kognitif	No. Butir Soal
Peserta didik mampu menemukan dan mengidentifikasi informasi pada gambar dan membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari.	Mengenal dan menyebutkan benda, arah dan profesi di sekitar rumah	Peserta didik dapat Mengenali benda-benda, arah, profesi yang ada di sekitar rumah	C1	1,2,3
		Peserta didik mampu menyebutkan benda-benda (pohon apel, batu, pisau) yang sering ditemui di sekitar rumah	C1	4,5,6
		Peserta didik mampu	C1	7,8,9,10

⁷⁰ Ratih Fadhlya Adri, “ Pengaruh *Pre-test* terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program studi Ilmu Politik pada Mata Kuliah Ilmu Alamah Dasar ” Jurnal Menara Ilmu ,1(2020),81

⁷¹ Ina Magdalena ,dkk,, Analisis Penggunaan Teknik *Pre-test* dan *Post-test* pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keterberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04” , Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial,2(2021),160

		menyebutkan profesi di sekitar rumah		
--	--	--	--	--

Tabel 3.6 Kisi-kisi *Posttest*

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Level kognitif	No. Butir Soal
Peserta didik mampu menemukan dan mengidentifikasi informasi pada gambar dan membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari.	Mengenal dan menyebutkan benda, arah dan profesi di sekitar rumah	Peserta didik dapat Mengenal benda-benda, arah, profesi yang ada di sekitar rumah	C1	1,2,3
		Peserta didik mampu menyebutkan benda-benda (pohon apel, batu, pisau) yang sering ditemui di sekitar rumah	C1	4,5,6
		Peserta didik mampu menyebutkan profesi di sekitar rumah	C1	7,8,9,10

d. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi adalah Kegiatan peneliti yang datanya perlu dikumpulkan. Dokumen berupa rekaman foto kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas atau lingkungan sekolah. Dokumen diambil melalui kamera ponsel milik sendiri.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan

pemahaman penelitian tentang kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.

Teknik penelitian ini dilakukan untuk menganalisis data yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif.

a. Analisis Kelayakan Media

Penilaian keefektifan media pembelajaran buku cerita bergambar dapat dianalisis oleh tim ahli yakni ahli bahasa, ahli media, ahli materi ahli dari validasi tersebut dapat dihitung dengan menggunakan skala likert hasil dari penghitungan dapat diperoleh melalui validasi dan wawancara. Nilai angket tanggapan tersebut dapat diolah menjadi dua bentuk presentase dengan menggunakan skala likert. Untuk keperluan analisis maka jawaban dapat diberi skor sebagai berikut :

Skor 1 : Tidak valid (Tidak sesuai, tidak menarik)

Skor 2 : Kurang valid (Kurang sesuai, kurang menarik)

Skor 3 : Cukup valid (Cukup sesuai, cukup menarik)

Skor 4 : Valid (Sesuai, menarik)

Skor 5 : Sangat valid (Sangat sesuai, sangat menarik)

Perolehan data hasil masing-masing validasi dari validator dipresentasikan dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase nilai kevalidan Σx / Jumlah nilai

Σx_1 = Jumlah nilai ahli maksimal

100% : Konstanta

Perhitungan tersebut digunakan pada setiap masing-masing pertanyaan pada angket dalam menghitung persentase seluruh aspek indikator pada penilaian untuk media pembelajaran.

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

Presentase	Kriteria	Keterangan
81 – 100%	Sangat layak	Tidak Perlu Revisi
61 – 80%	Layak	Tidak Perlu Revisi
41- 60%	Cukup layak	Revisi
21 – 40%	Kurang layak	Revisi
0 – 20%	Tidak layak	Revisi

Untuk mengetahui kriteria dari kelayakan media yang telah di uji oleh dua ahli media, dan materi sehingga media buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan.

b. Analisis Keefektifan Media

1. Uji N-Gain

Uji N-Gain bisa memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *articulate storyline*. Hasil uji N-Gain akan memperjelas peningkatan hasil belajar siswa dari penggunaan media yang dikembangkan. Data uji adalah pre-test dan post-test dari kelompok eksperimen. Rumus N-Gain adalah sebagai berikut:

N – Gain =

skor possttest – skor

Pre-test skor maksimum ideal – skor pre-test

Keterangan = skor ideal adalah skor maksimal (tertinggi) yang diperoleh. Uji N-Gain dilakukan menggunakan SPSS dengan kriteria perolehan skor N-Gain sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Nilai N-Gain

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

BAB IV

HASIL

A. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan media yang dilakukan yaitu menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)* dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap awal yang dilakukan peneliti sebelum membuat desain pengembangan media pembelajaran adalah melakukan tahap analisis. Pada tahap analisis ini peneliti memperoleh data dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan di MI Bahrul Ulum Lamongan dengan narasumber Ibu Iswatun Khanifah, S.Pd selaku guru kelas 1 yang dijadikan sebagai modal awal untuk melakukan penelitian dan pengembangan media. Tahap analisis ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik, Adapun urutan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Dalam kegiatan awal pengamatan, peneliti mengumpulkan informasi dan melakukan analisis terhadap kebutuhan kurikulum dan peserta didik dengan melakukan kegiatan berupa observasi pada

tanggal 29 November 2025 jam 07.00 – 08.00 di MI Bahrul Ulum Lamongan dengan narasumber Ibu Iswatun Khanifah, S.Pd selaku guru kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.⁷² Dari hasil kegiatan wawancara tersebut disimpulkan permasalahan yang ada di kelas 1 tersebut yaitu kurangnya keterampilan membaca dari siswa kelas 1, sebagian sudah bisa membaca dan lainnya belum bisa membaca karena bahan ajar belum memadai di MI Bahrul Ulum Lamongan tersebut. Di MI tersebut hanya menggunakan buku pegangan guru sebagai bahan ajar utama. Sementara media pembelajaran belum ada dari hasil pengamatan tersebut bahwa permasalahan yang ada di kelas 1 masih belum lancar membaca, dari 1 siswa tersebut masih Sebagian yang sudah bisa membaca, namun ada beberapa yang belum bisa membaca di karenakan bahan ajar yang masih belum ada atau belum memadai. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor baik internal atau eksternal. Faktor internal yang terjadi pada siswa yaitu mengenai kemampuan siswa itu sendiri yang berupa lambat membaca serta belum bisa membedakan huruf-huruf. Adapun faktor eksternal yang muncul yaitu akibat globalisasi. Siswa lebih tertarik untuk bermain *Gadget* dan lupa untuk belajar.

Dari hasil kegiatan observasi tersebut. Peneliti dan guru kelas menentukan media apa yang perlu dikembangkan guna untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa khususnya kelas 1

⁷² Wawancara dengan Ibu Iswatun Khanifah, selaku wali kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan di ruang guru pada tanggal 29 November 2025

dengan tetap memperhatikan sarana dan prasarana yang ada di MI Bahrul Ulum Lamongan, analisis kebutuhan diatas, Merupakan dasar peneliti untuk mengembangkan media visual berbasis buku cerita bergambar yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam belajar pada peserta didik kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan pada pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi yang akan disajikan dalam media visual berbasis buku cerita bergambar. Pada tahap ini, kurikulum yang diberlakukan di MI Bahrul Ulum Lamongan telah menggunakan Kurikulum *Deep Learning*. Pada tahap ini peneliti menganalisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang digunakan di kelas 1 sebagai berikut :

Tabel 4.1 CP dan TP

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Membaca dan Memirsa Mengenal dan melafalkan huruf abjad, merangkai suku kata, serta memahami teks cerita bergambar. Siswa mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih dan memahami makna kata baru dengan bantuan ilustrasi gambar	• Peserta didik dapat mengenali hal-hal yang ada disekitar rumah • Peserta didik mampu menemukan kata-kata yang sering ditemui disekitar rumah • Peserta didik mampu membaca kosa kata sederhana tentang

	letak, arah dan pekerjaan disekitar rumah
--	--

(Sumber : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik
(2021) Jakarta : Kemendikbud)

c. Analisis Peserta Didik

Hasil analisis karakteristik peserta didik yang diperoleh peneliti melalui wawancara adalah siswa yang memiliki minat membaca masih rendah sehingga dibutuhkan media yang mampu menarik hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia, memiliki karakter suka dengan baru sehingga cocok untuk diperkenalkan dengan variasi media yang baru seperti buku cerita bergambar. Hasil observasi pada siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan adalah sebagai berikut : Mengalami kesulitan membaca dan terkadang kesulitan membedakan antara huruf satu dengan yang lain. Misalkan antara huruf “C” dan “H”. Masih minimnya buku bacaan yang mampu menarik membaca siswa, seperti buku cerita bergambar dengan visualisasi yang menarik dan berwarna. Hal tersebut menjadi kesempatan baik bagi peneliti untuk melakukan pengembangan buku cerita untuk menarik minat membaca dan terus mengasah kemampuan membaca siswa. Diketahui juga dari segi pemahaman siswa, sesuai dengan tahapan kognitif siswa berada pada tahap berpikir konkret. Tahap tersebut memudahkan siswa memahami pembelajaran dengan pendekatan yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.

Teori perkembangan kognitif *Jean Piaget* merupakan salah satu teori yang dapat mengungkapkan bagaimana anak mampu beradaptasi dan mengintegrasikan diri pada objek yang terjadi di lingkungan sekitarnya, anak mulai mempelajari banyak hal dari karakteristik dan fungsi pada objek yang ditemui. Menjelaskan bahwa kecerdasan dan kemampuan berfikir anak berubah seiring pertumbuhannya. Tahapan perkembangan kognitif untuk anak kelas 1 yaitu Operasional Konkret (7 – 11 Tahun)

Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa dan diatas, menunjukkan bahwa karakter anak kelas 1 SD/MI berada di tahap operasional konkret. Hal itu sesuai dengan teori perkembangan kognitif *Jean Piaget*. Dimana teori tersebut mengungkapkan bagaimana anak mampu beradaptasi dan mengintegrasikan diri pada objek yang terjadi di lingkungan sekitarnya, anak mulai mempelajari banyak hal dari karakteristik dan fungsi pada objek yang ditemui. Menjelaskan bahwa kecerdasan dan kemampuan berfikir anak berubah seiring pertumbuhannya. Tahapan perkembangan kognitif untuk anak kelas 1 yaitu Operasional Konkret (7 – 11 Tahun)

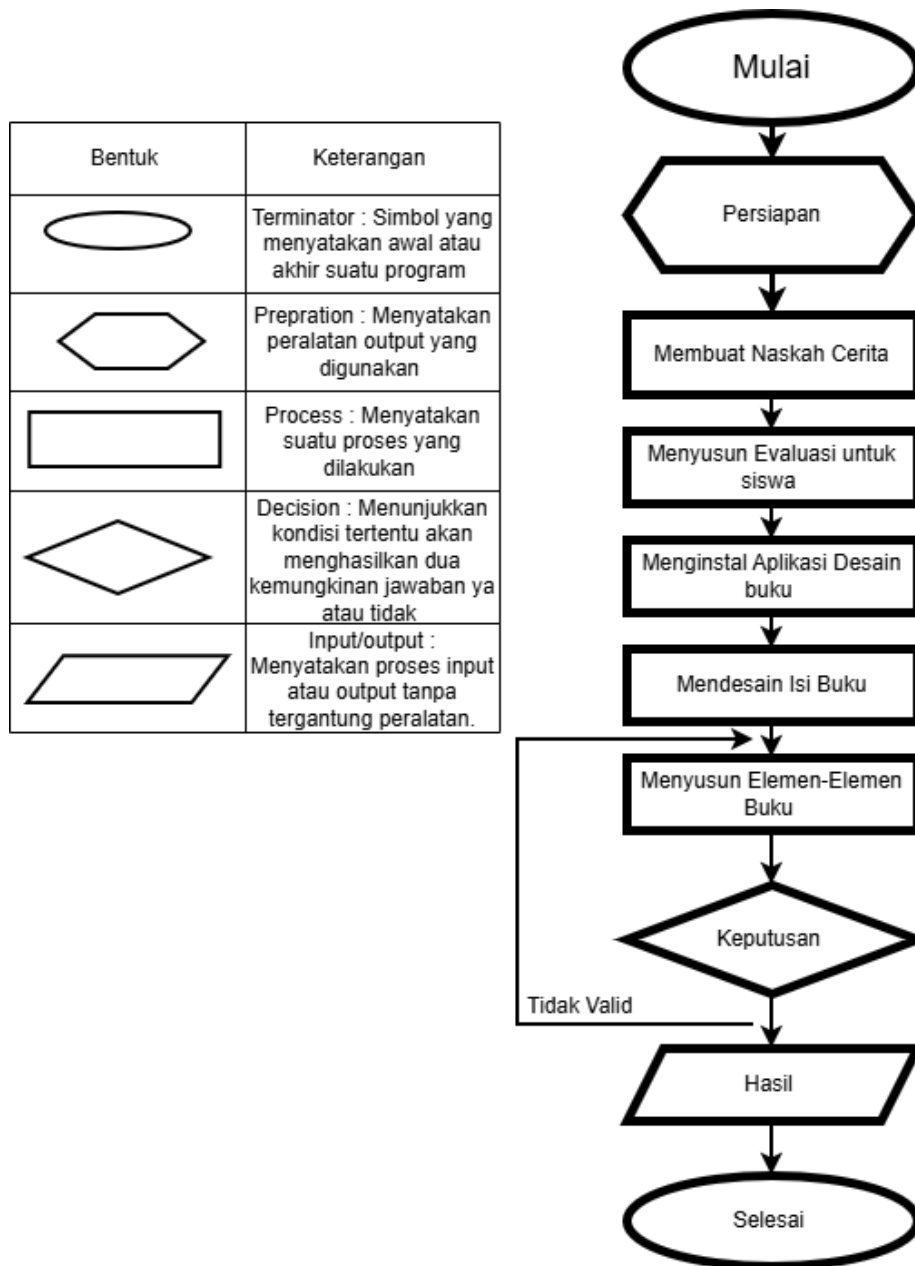
Jika dihubungkan dengan produk yang dikembangkan peneliti, maka produk yang sedang dikembangkan peneliti ini sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik karena media buku cerita bergambar yang dikembangkan peserta didik memuat teks dan gambar dengan alur cerita yang sesuai dengan kehidupan disekitar rumah peserta didik. Gambar yang menarik dengan karakter tokoh

yang dapat menarik perhatian dan minat siswa melalui panca indera. Selain itu, cerita yang disampaikan dengan tata bahasa dan kalimat yang ringan untuk memudahkan siswa dalam memahami teks cerita meski di dalamnya memuat gagasan literasi, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan media dan sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar materi Di sekitar Rumah yang dikembangkan peneliti.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap perencanaan merupakan tahap persiapan atau perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap desain dalam pengembangan ini adalah merancang buku cerita bergambar yang akan dibuat meliputi : Konsep model buku, naskah yang akan dicantumkan dalam buku cerita.

Berikut tahapan desain media buku cerita bergambar dalam bentuk *Flowcart*

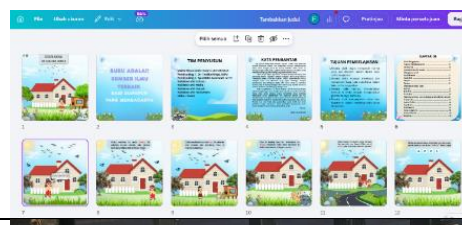
Gambar 4.1 *Flowcart* Desain Buku Cerita Bergambar

Bagan diatas menjelaskan bahwa tahapan yang pertama adalah Mulai, tahapan yang kedua yaitu persiapan memiliki keterangan peneliti melakukan persiapan menyusun kerangka alur proses pengembangan media. Tahapan yang ketiga yaitu membuat naskah cerita (membuat naskah cerita dengan muatan materi disekitar rumah yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) kurikulum *Deep Learning*). Tahapan

yang keempat yaitu Menyusun evaluasi untuk siswa (membuat evaluasi yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI. Tahapan yang selanjutnya yaitu menginstall aplikasi desain buku (menginstall aplikasi *canva* untuk mendesain buku cerita bergambar), selanjutnya yaitu tahapan mendesain isi buku (menentukan karakter tokoh, membuat desain cerita dan gambar pendukung, kombinasi warna, kesesuaian ukuran huruf, hiasan dan elemen-elemen lain pada *canva*. Tahapan selanjutnya yaitu Menyusun elemen-elemen buku (Menyusun elemen-elemen buku sesuai dengan konsep yang telah dibuat seperti cover, kata pengantar, validator media, daftar isi, tujuan pembelajaran, isi cerita biografi. Tahap berikutnya adalah keputusan (menentukan apakah media buku cerita bergambar yang dikembangkan sudah valid atau sesuai oleh para ahli dan tahapan yang terakhir yaitu hasil (mencetak buku cerita menggunakan kertas art paper (kertas majalah) dengan ukuran buku 20 cm x 20 cm full colour, dan terakhir selesai.

Tabel 4. 2 Story Board Desain Buku Cerita bergambar

No	Keterangan	Gambar
1.	Membuat media buku cerita bergambar sesuai dengan Capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	
2.	Menginstall aplikasi canva untuk mendesain buku cerita bergambar	

3.	Menentukan karakter tokoh, membuat desain cerita dan gambar pendukung, kombinasi warna, kesesuaian ukuran huruf, hiasan dan elemen-elemen lain pada <i>canva</i>	
4.	Menyusun elemen-elemen buku sesuai dengan konsep yang telah dibuat seperti cover, kata pengantar, tim penyusun, daftar isi, TP dan isi cerita serta biografi	
5.	Mencetak buku cerita menggunakan kertas <i>art paper</i> dengan ukuran buku 20 cm x 20 cm <i>full colour</i>	

3. Tahap Pengembangan

a. Pengembangan Desain

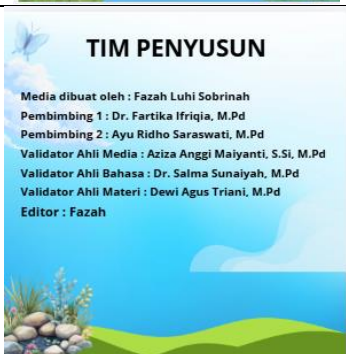
Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Dalam tahap ini peneliti mulai mencetak produk dari desain digital menjadi bentuk produk nyata. Tahap pengembangan ini, buku cerita akan melalui proses validasi produk yang akan dilakukan oleh para ahli yang telah ditentukan dan telah disetujui oleh dosen pembimbing. Pada tahap ini validasi akan menggunakan Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Bahasa.

Dalam proses validasi ini, peneliti membuat instrument validasi untuk mengambil 2 jenis data yaitu : data kualitatif yang berupa saran atau komentar mengenai produk media dan data kuantitatif berupa penilaian angka yang menggunakan skala likert. Proses validasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media yang

dilakukan peneliti dapat dikatakan layak atau tidak untuk meningkatkan Hasil belajar pada materi Di sekitar Rumah mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan. Melalui hasil penilaian validasi tersebut peneliti juga dapat mengetahui kekurangan yang perlu disempurnakan pada pengembangan media buku cerita bergambar.

Hasil desain produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Gambar Desain Pengembangan Buku cerita bergambar

No	Gambar	Keterangan
1.		Cover / Sampul • Terdapat logo UIN Syekh Wasil Kediri dan PGMI UIN Syekh Wasil Kediri • Nama Kelas 1 SD/MI • Judul Buku Petualangan Chika Di Sekitar Rumah • Nama Pembuat Fazah Luhi Sobrinah
2.		Hal Motivasi • Terdapat kata-kata motivasi
3.		Tim Penyusun • Nama Pembuat • Pembimbing 1 • Pembimbing 2 • Validator ahli media • Validator ahli bahasa • Validator ahli materi • Editor

4.	 KATA PENGANTAR Puji syukur selalu kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena limpahan rahmat dan karunianya mampu menyelesaikan buku cerita dengan judul "Di Sekitar Rumah". Buku cerita ini bertujuan agar siswa kelas 1 gemar dalam membaca. Di dalam cerita tersebut terdapat gambar mengunggah minat baca siswa. Buku cerita dapat digunakan sebagai bahan pendamping dan pelengkap dalam kegiatan belajar mengajar. Buku yang berjudul "Mengenal Profesi Di Sekitar Rumah" Penulis persembahkan untuk menjadi salah satu alternatif yang dapat berfungsi menjadi pondasi dan pelengkap buku teks. Buku cerita ini memiliki konsep yang di rancang menggunakan materi yang diambil dari buku bahasa Indonesia dan di lengkapi dengan soal. Buku yang berjudul "Di Sekitar Rumah" penulis rancang dengan sebaik mungkin agar siswa mampu terampil dalam membaca. Penulis harap, buku cerita tersebut dapat bermanfaat untuk pembaca merupakan suatu kegemaran dan kepuasan penulis jika hal tersebut dapat terwujud. Penulis ucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku cerita. Penulis rasa jika masih ada pembenahan muka kritik dan saran pembaca sangat membantu dalam perbaikan penyusunan buku cerita, semoga buku cerita bisa bermanfaat ammin. Penulis Fazah Luli Sobrinah	Kata Pengantar - Isi kata pengantar - Nama Penulis
5.	 TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Peserta didik dapat mengenali hal-hal yang ada di sekitar rumah 2. Peserta didik mampu menemukan kata-kata yang sering ditemui di sekitar rumah 3. Peserta didik mampu membaca kosakata sederhana tentang letak, arah dan pekerjaan di sekitar rumah	Tujuan Pembelajaran (TP) Isi dari Tujuan Pembelajaran
6.	 DAFTAR ISI Kata Pengantar i Tujuan Pembelajaran ii Daftar Isi iii Cerita Chika Dirumah 1 Mengenai arah 2 Arah Kanan 2 Arah Kiri 3 Depan 4 Dekat 5 Membaca Kosa kata 6 A-P-E-L 6 B-A-T-U 7 P-I-S-A-U 8 Membaca kosa kata pekerjaan di sekitar rumah 9 P-O-L-I-S-I 9 D-O-K-T-E-R 10 G-U-R-U 11 P-E-T-A-N-I 12 Kata Inspirasi 13 Pesan Moral 14 Biodata 15	Daftar Isi Nomor Halaman
7.		Tampilan teks cerita, dengan pengembangan lebih detail untuk menceritakan tokoh tersebut disekitar rumahnya
8.	 Chika melihat ke arah Kanan. Di sebelah kanan rumah, ada pohon Apel yang hijau dan berbuah lebat	Tampilan teks cerita tentang menunjukkan tentang letak di sekitar rumah

9.		Tampilan teks cerita tentang mengeja suku kata yang ada di sekitar rumah tersebut
10.		Gambar cerita disamping menunjukkan tentang pekerjaan yang ada di sekitar rumah
11.		Pesan Moral • Isi pesan moral
12.	 BIODATA • Nama : Fazah Luhi Sobrinah • Tempat, tanggal lahir : Lamongan, 27 Agustus 2004 • Alamat : Magok Putatbangah Karangbinangun Lamongan • Fakultas : Tarbiyah • Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah • Instansi : UIN Syekh Wasil Kediri	Biodata • Foto Profil • Identitas Penulis

b. Data Hasil Validasi

1) Data Kuantitatif

Analisis data yang dilakukan peneliti yang pertama yaitu data berupa perhitungan angka, data hasil validasi disajikan dalam bentuk kuantitatif yang berupa nilai kelayakan media yang dikembangkan.

Analisis data kuantitatif hasil validasi ini bertujuan untuk mengetahui berapa nilai kelayakan media dan mengetahui apakah media buku cerita bergambar yang dikembangkan yaitu media buku cerita bergambar dengan materi di sekitar rumah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran tidak.

Berikut adalah data hasil perhitungan kuantitatif validasi media buku cerita bergambar.

Tabel 4.4 Data Kuantitatif Hasil Validasi Para Ahli

No	Nama	Keterangan	Skor	Skor Maks
1.	Aziza Anggi Maiyati, M.Pd	Ahli Media	44	52
2.	Dewi Agus Triani, M.Pd	Ahli Materi	35	35
3.	Dr. Salma Sunaiyah, S.Ag, M.Pd	Ahli bahasa	31	55

2) Data Kualitatif

Analisis data yang kedua yaitu menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari instrumen validasi yang telah diisi oleh para ahli. Data kualitatif ini bertujuan untuk mengetahui saran dan kritikan dari para ahli pada produk yang dikembangkan.

Hasil data kualitatif media buku cerita bergambar dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.5 Data Kualitatif Hasil Validasi

No	Nama Validator	Jenis Validasi	Kritik/Saran
1.	Aziza Anggi, S.Si, M.Pd	Ahli Media	Hal yang harus diperbaiki : a. Pohon apelnya warnannya merah tetapi di percakapan hijau b. Karakter cika nya berganti (kurang konsisten) c. Burung yang terbang di atas rumah alangkah lebih baik jika bermacam-macam burung
2.	Dewi Agus Triani, M.Pd	Ahli Materi	a. Materi atau cerita yang disajikan kurang memenuhi tagihan TP b. Cerita yang disajikan alur kurang halus sehingga kurang memenuhi komponen sebuah cerita c. Jenis dan ukuran font serta bahasa yang digunakan kurang sesuai untuk siswa kelas 1 d. Perhatikan level keterampilan membaca yang teliti, apakah sesuai dengan jenis bacaan yang dikembangkan e. Materi sangat sedikit untuk mencapai 4 TP
3.	Dr. Salma Sunaiyah, S.Ag, M.Pd	Ahli Bahasa	a. Dibuat BAB dan Sub BAB b. Gunakan diksi yang tepat c. Font yang standar d. Susunan kalimat diperbaiki

Berdasarkan saran dan komentar dari berbagai ahli yang telah diperoleh dari hasil validasi produk, maka peneliti menjadikan

saran tersebut sebagai bahan perbaikan pada media buku cerita bergambar, sehingga media dapat disempurnakan dan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Tahap yang keempat dari proses penelitian pengembangan ini adalah tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk dalam pembelajaran. Media buku cerita bergambar diimplementasikan di MI Bahrul Ulum Lamongan pada siswa kelas 1 dengan jumlah peserta didik 17 anak. Peneliti hanya melakukan *pretest* dan *posttest* pada kelompok besar dan hanya satu kali dilakukan. Tahap ujicoba pada pada kelompok besar yaitu 17 siswa. Untuk mengetahui keefektifan media buku cerita bergambar. Adapun kisi-kisi *pretest* dan *posttest* sebagai berikut :

Tabel 4.6 kisi-kisi *Pretest* dan *Posttest*

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level kognitif	No. Butir Soal
Peserta didik mampu menemukan dan mengidentifikasi informasi pada gambar dan membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari.	Mengenal dan menyebutkan benda, arah dan profesi di sekitar rumah	Peserta didik dapat Mengenal benda-benda, arah, profesi yang ada di sekitar rumah	C1	1,2,3
		Peserta didik mampu menyebutkan benda-benda (pohon apel, batu, pisau) yang sering ditemui di sekitar rumah	C1	4,5,6
		Peserta didik mampu menyebutkan profesi di sekitar rumah	C1	7,8,9,10

Berikut adalah tahapan-tahapan implementasi media buku cerita bergambar sebagai berikut :

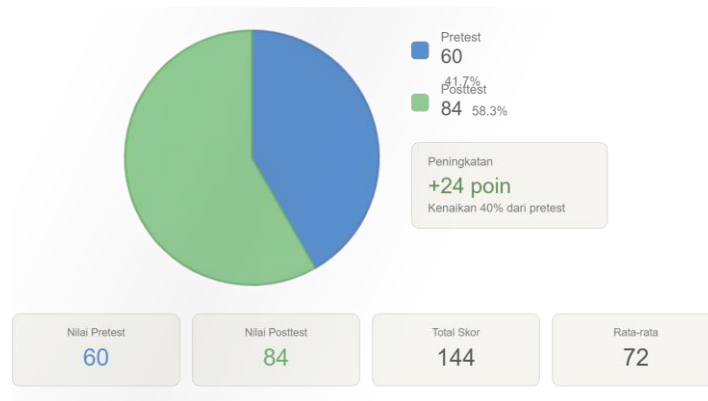
Tabel 4.7 Data Hasil Pretest dan Posttes Kelompok Besar

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	KHNI	30	60
2.	ZKI	35	65
3.	AKM	60	80
4.	ZVR	45	66
5.	KML	30	65
6.	HNI	75	100
7.	LNA	75	95
8.	OC	75	100
9.	DNA	70	95
10.	LVI	70	80
11.	QYR	70	90
12.	DZ	75	100
13.	FKR	65	80
14.	AL	70	85
15.	RF	60	80
16.	HLY	55	100
17.	FTH	50	80

Setelah dilakukannya penerapan menggunakan media buku cerita bergambar pada uji coba skala besar, setiap peserta didik kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan memperoleh kenaikan nilai yang signifikan yang semula tidak lulus dalam hasil *pretest* menjadi lulus dalam hasil *posttest*.

Dari tabel diatas dapat digambarkan grafik diagram *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan oleh peserta didik

Gambar 4.2 Hasil *pretest* dan *posttest*



5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dalam proses penelitian pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Berdasarkan data yang telah disampaikan sehingga dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar materi di sekitar rumah dapat menumbuhkan keterampilan membaca siswa kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan. Berikut adalah evaluasi proses pengembangan media buku cerita bergambar di setiap tahap pengembangan.

Pertama, tahap analisis. Pada tahap ini diperoleh evaluasi berupa karakteristik siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan bermacam-macam dengan keaktifan dan keterampilan membaca yang berbeda-beda sehingga peneliti harus lebih objektif dan memiliki persiapan yang matang dalam Menyusun media dan rancangan penerapan media di kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

Kedua, tahap desain. Pada tahap ini diperoleh evaluasi berupa kemampuan menulis peneliti dalam Menyusun kalimat lebih ditingkatkan lagi sehingga kalimat demi kalimat yang dipaparkan dapat dimengerti oleh siswa kelas 1 SD/MI. selain itu, penulis juga harus lebih memperhatikan

percetakan yang sesuai dengan kualitas dan harga yang sesuai dengan yang diharapkan.

Ketiga, tahap pengembangan. Pada tahap ini diperoleh evaluasi berupa banyaknya kesalahan peneliti dalam proses penyusunan buku cerita bergambar terutama pada aspek ketelitian sehingga diharapkan peneliti lebih teliti lagi dalam menulis dan mendesain media buku cerita bergambar.

Keempat, tahap implementasi. Dalam penerapannya media berbentuk cetak namun dalam pembelajaran masih kurang. Untuk memperbaiki kekurangan tersebut peneliti melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran berkelompok atau *cooperatif learning*.

Pada tahap akhir adalah evaluasi keseluruhan. Pada tahap ini dapat ditelaah Kembali apakah terdapat atau tidaknya permasalahan atau kekurangan sehingga peneliti dapat memperbaiki hal tersebut. Dalam tahap ini peneliti juga berkonsultasi dengan para ahli dan pembimbing untuk menemukan celah dan kekurangan serta solusi yang dilakukan untuk menyempurnakan media buku cerita bergambar materi disekitar rumah.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan peneliti pada setiap tahap pengembangan media buku cerita dapat disimpulkan bahwa evaluasi sangat membantu dalam proses pengembangan untuk menghasilkan produk media sebaik mungkin.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Kelayakan Media

Tahap analisis data validasi media dilakukan berdasarkan dari hasil angket validasi yang telah diisi oleh validator yang kemudian dilakukan

analisis data. Berikut adalah rumus yang digunakan peneliti dalam melakukan analisis data hasil validasi media :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi skor

$\sum x$: Jumlah skor

n : Skor maksimal

Berikut adalah kriteria presentase yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 4.8 Kriteria Kelayakan Penilaian Lembar Validasi

Presentase	Kriteria Validasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Belum Layak
0% - 20%	Sangat belum layak

(Sugiyono : 2020)

Berdasarkan rumus dan kriteria penilaian validasi dapat diperoleh hasil analisis validasi uji kelayakan media buku cerita bergambar dapat disajikan sebagai berikut :

a) Validasi Ahli Media

Untuk mengetahui media pembelajaran ini sudah layak digunakan atau belum dapat dilihat dari rumus perhitungan data tingkat kevalidan instrument angket :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi nilai kevalidan

$\sum x$: Jumlah nilai

$\sum x_1$: Jumlah nilai ahli maksimal

100% : Konstanta

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media	Hasil
$P = \frac{44}{52} \times 100\%$	85

Dari hasil validasi ahli media di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang telah dibuat memiliki tingkat kelayakan “Sangat Layak” dengan presentase tingkat kevalidan 85. Nilai $\sum x_1$ di dapatkan dari maksimal jawaban tertinggi yaitu 5 dengan keseluruhan jawaban ideal keseluruhan jumlah nilai ahli maksimal 52. Hasil validasi ahli media memberikan nilai keseluruhan 44 maka hasil yang diperoleh dari hasil validasi sebesar 85.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang terdapat dalam media buku cerita bergambar ini sudah bisa dikatakan “**Sangat Layak**” dengan acuan kriteria penilaian sesuai dengan kriteria pendapat validator, maka media buku cerita bergambar sudah siap untuk diuji cobakan di lapangan.

b) Validasi Ahli Materi

Untuk mengetahui media pembelajaran ini sudah layak digunakan atau belum dapat dilihat dari rumus perhitungan data tingkat kevalidan instrument angket :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi nilai kevalidan

$\sum x$: Jumlah nilai

$\sum x_1$: Jumlah nilai ahli maksimal

100% : Konstanta

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi	Hasil
$P = \frac{35}{35} \times 100\%$	100

Dari hasil validasi ahli materi di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang telah dibuat memiliki tingkat kelayakan “Sangat Layak” dengan presentase tingkat kevalidan 100. Nilai $\sum x_1$ di dapatkan dari maksimal jawaban tertinggi yaitu 5 dengan keseluruhan jawaban ideal keseluruhan jumlah nilai ahli maksimal 35. Hasil validasi ahli media memberikan nilai keseluruhan 35 maka hasil yang diperoleh dari hasil validasi sebesar 100.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajran yang terdapat dalam media buku cerita bergambar ini sudah bisa dikatakan “**Sangat Layak**” dengan

acuan kriteria penilaian sesuai dengan kriteria pendapat validator, maka media buku cerita bergambar sudah siap untuk diuji cobakan di lapangan.

c) Validasi Ahli Bahasa

Untuk mengetahui media pembelajaran ini sudah layak digunakan atau belum dapat dilihat dari rumus perhitungan data tingkat kevalidan instrument angket :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi nilai kevalidan

$\sum x$: Jumlah nilai

$\sum x_1$: Jumlah nilai ahli maksimal

100% : Konstanta

Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi Ahli Media	Hasil
$P = \frac{31}{55} \times 100\%$	56

Dari hasil validasi ahli bahasa di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang telah dibuat memiliki tingkat kelayakan “Cukup Layak” dengan presentase tingkat kevalidan 56. Nilai $\sum x_1$ di dapatkan dari maksimal jawaban tertinggi yaitu 5 dengan keseluruhan jawaban ideal keseluruhan jumlah nilai ahli maksimal 55. Hasil validasi ahli media

memberikan nilai keseluruhan 31 maka hasil yang diperoleh dari hasil validasi sebesar 56.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang terdapat dalam media buku cerita bergambar ini sudah bisa dikatakan **“Cukup Layak”** dengan acuan kriteria penilaian sesuai dengan kriteria pendapat validator, maka media buku cerita bergambar sudah siap untuk diuji cobakan di lapangan.

2. Analisis data keefektifan

Analisis keterampilan membaca terhadap media diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Proses analisis data ini dimulai dengan menghitung menggunakan uji normalitas kemudian baru dilakukannya uji t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan membaca siswa sebelum dan setelah menggunakan media buku cerita bergambar. Berikut adalah hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 terhadap media buku cerita bergambar :

Tabel 4.12 hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	17	.33	1.00	.6432	.24288
Ngain_Persen	17	33.33	100.00	64.3167	24.28829
Valid N (listwise)	17				

Tabel 4. 13 Hasil Ujicoba Penggunaan Skala Besar

No	Nama	Pretest	Posttest	Skor Ideal	Ngain Score	N-gain (%)
1.	KHNI	30	60	100	0,4	42
2.	ZKI	35	65	100	0,4	46
3.	AKM	60	80	100	0,5	50
4.	ZVR	45	66	100	0,3	38

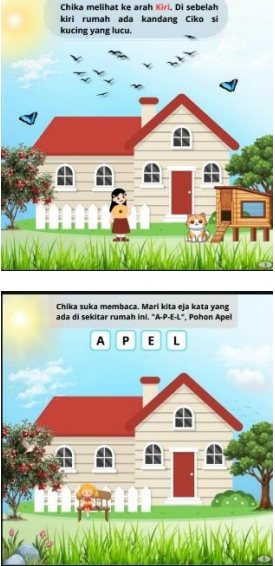
5.	KML	30	65	100	0,5	50
6.	HNI	75	100	100	1	100
7.	LNA	75	95	100	0,8	80
8.	OC	75	100	100	1	100
9.	DNA	70	95	100	0,8	83
10.	LVI	70	80	100	0,3	33
11.	QYR	70	90	100	0,6	66
12.	DZ	75	100	100	1	100
13.	FKR	65	80	100	0,4	42
14.	AL	70	85	100	0,5	50
15.	RF	60	80	100	0,5	50
16.	HLV	55	100	100	1	100
17.	FTH	50	80	100	0,6	60
Rata-rata = 64						
Minimal = 33						
Maksimum = 100						

Dari tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 64,32 atau setara dengan 65% termasuk dalam kategori”Sedang” kategori ini merujuk pada tabel 3.6 kriteria nilai N-Gain sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan skala besar “Efektif” dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

C. Revisi Produk

Tahapan revisi produk media dilakukan berdasarkan saran dan arahan dari para ahli. Hasil dari revisi tersebut merupakan produk final dari pengembangan media buku cerita bergambar sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil revisi media pembelajaran buku cerita sesuai dengan arahan dan saran dari para ahli adalah sebagai berikut :

Tabel 4.14 Revisi Produk

No	Media Sebelum Revisi	Media setelah Revisi	Keterangan
Hasil Revisi Dosen Pembimbing			
1.			- Tulisan arah kanan, kiri, depan di kasih warna - Kata Apel itu di kasih kotak-kotak
Hasil Revisi Ahli Media			
2.			- Karakter Chika Berubah (kurang konsisten) - Pohon apelnnya warna hijau tetapi di percakapan warna merah
Hasil Revisi Ahli Materi			
3.			- Tujuan pembelajarannya kurang sesuai dari cerita - Cerita yang disajikan alur kurang halus tiba tiba ada polisi, petani

			
Hasil Revisi Ahli Bahasa			
4.			- Dibuat BAB dan Sub BAB - Susunan kalimat diperbaiki S-P, S-P-O, S-P-O-PEL-KET

D. Pembahasan

Media buku cerita bergambar memuat cerita sederhana dengan muatan materi disekitar rumah sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD/MI. Buku cerita dapat digunakan dalam bentuk cetak.

Dengan adanya pengembangan media buku cerita bergambar ini, peneliti memiliki harapan besar terhadap penumbuhan dan peningkatan keterampilan membaca peserta didik secara umum, dan khususnya pada siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan. Berikut merupakan tahapan-tahapan pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti :

1. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di MI Bahru Ulum Lamongan

Peneliti merancang dan mengembangkan media buku cerita bergambar materi disekitar rumah untuk siswa kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan yang di dalamnya berisi tentang cerita-cerita menarik yang memuat materi disekitar rumah secara tidak langsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*). R&D merupakan tahapan atau tindakan yang diambil untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang telah ada.⁷³ Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian *ADDIE*. Model penelitian *ADDIE* merupakan model yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya adalah *analyze, desain, implementation, evaluation*. Model *ADDIE* dirancang dengan pendekatan sistematis dan fleksibel, membuatnya sangat populer dalam pengembangan program pembelajaran yang efektif dan efisien. Berikut adalah tahapan-tahapan model penelitian *ADDIE*⁷⁴ dalam pengembangan media buku cerita bergambar.

Tahap pertama adalah tahap analisis, pada tahap ini peneliti memperoleh data hasil wawancara dan observasi pada siswa kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan. Dari proses tersebut dapat diperoleh informasi bahwa hampir semua siswa sudah bisa membaca, namun tingkat kemampuan membaca mereka masih sedang atau bahkan masih ada yang agak mengeja. Dari hasil tersebut, peneliti melakukan pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1. Penelitian menggunakan buku cerita telah

⁷³ Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y. & Yunus, M., *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*, 2024, PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

⁷⁴ Zeny Novia Adesfiana, Indri Astuti, Eny Enawaty, "Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie," 2022, *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147-152.

dilakukan oleh peneliti terdahulu dan sudah teruji dalam menumbuhkan hasil belajar peserta didik.

Tahap kedua adalah tahap desain, pada tahap ini peneliti melakukan desain produk dengan menggunakan aplikasi desain canva. Aplikasi ini juga sering digunakan oleh peneliti terdahulu dalam membuat desain media maupun bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti melakukan proses pembuatan naskah cerita, desain buku dan revisi dari pembimbing sehingga desain yang dihasilkan dapat tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan dari CP dan TP yang kemudian dimasukkan dalam alur cerita. Dalam tahap ini dilakukan proses *Finishing* atau penyempurnaan akhir dalam bentuk cetak menjadi buku. Selanjutnya, peneliti melakukan proses validasi media kepada para ahli dan melakukan perbaikan pada beberapa bagian yang kurang sesuai.

Tahap keempat adalah tahap implementasi pada tahap ini produk dikenalkan dan melalui proses uji coba kelompok kecil pada pembelajaran. Setelah dilakukan analisis dan sesuai dengan kriteria penggunaan media di kelas, peneliti melakukan proses implementasi media di kelas 1 dengan jumlah utuh yakni 17 peserta didik.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi, tahap ini penelitian melakukan evaluasi pada setiap tahapan-tahapan pengembangan media sehingga diperoleh hasil sebagai berikut : tahap evaluasi berupa karakteristik siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan bermacam-macam dengan keaktifan dan hasil belajar yang berbeda-beda sehingga peneliti harus lebih objektif dan memiliki persiapan yang

matang dalam Menyusun media dan rancangan penerapan media di kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan. Tahap desain, pada tahap ini diperoleh evaluasi berupa kemampuan menulis peneliti dalam menyusun kalimat lebih di tingkatkan lagi sehingga kalimat demi kalimat yang dipaparkan dapat dimengerti oleh siswa kelas 1 SD/MI . Selain itu, penulis juga harus lebih memperhatikan percetakan yang sesuai dengan kualitas dan harga yang sesuai dengan yang diharapkan. Tahap pengembangan, pada tahap ini diperoleh evaluasi berupa banyaknya kesalahan peneliti dalam proses penyusunan buku cerita terutama pada aspek ketelitian sehingga diharapkan peneliti lebih teliti lagi dalam menulis dan mendesain media buku cerita. Tahap implementasi, dalam penerapannya meskipun media juga dibagikan dalam bentuk cetak, namun dalam pembelajaran masih kurang. Untuk memperbaiki kekurangan tersebut peneliti melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran berkelompok atau *cooperatif learning*. Pada tahap akhir adalah evaluasi keseluruhan, pada tahap ini dapat ditelaah kembali apakah terdapat atau tidaknya permasalahan atau kekurangan sehingga peneliti dapat memperbaiki hal tersebut. Dalam tahap ini peneliti juga berkonsultasi dengan para ahli dan pembimbing untuk menemukan celah dan kekurangan serta solusi yang dilakukan untuk menyempurnakan media buku cerita bergambar materi disekitar rumah untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

2. Kelayakan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan

Media pembelajaran adalah semua bentuk alat, bahan atau teknologi yang menyediakan informasi dan membantu siswa untuk memahami topik secara lebih

efektif.⁷⁵ Media memiliki fungsi memudahkan siswa memahami materi, menarik tentang perhatian siswa, peningkatan membaca dan konsep abstrak untuk menjadi lebih spesifik. Selain itu, media dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan guru, membuat proses belajar lebih efektif.

Kelayakan Media adalah aspek penting yang harus dipertimbangkan sebelum digunakan di kelas. Media yang digunakan harus terkait dengan tujuan pembelajaran dan harus terkait sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan siswa. Selain itu, media harus memiliki penampilan yang menarik, mudah dimengerti dan tidak mengandung elemen apa pun yang membingungkan atau membebani siswa.⁷⁶

Berdasarkan hal tersebut, pada pengembangan media buku cerita bergambar materi disekitar rumah dibutuhkan uji kelayakan media untuk mengetahui layak tidaknya media jika digunakan dalam pembelajaran dan mengetahui aspek-aspek yang harus diperbaiki agar media layak digunakan.

Terdapat lima kategori dalam tingkat kelayakan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu presentase kurang dari 21% dengan kategori “Sangat tidak layak”, 21% - 40% dengan kategori “Tidak layak”, 41% - 60% dengan kategori “Cukup layak”, 61% - 80% dengan kategori “Layak” dan 81% - 100% dengan kategori “Sangat layak.”

Lembar instrument validasi yang digunakan peneliti tidak hanya berisi penilaian berupa nilai atau skor tetapi juga dengan penilaian secara deskriptif

⁷⁵ Putri, Novia Ramadhanti, Heny Kusuma Widyaningrum, and Eka Nofri Ari Yanto. "Pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas v pada pembelajaran tematik." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 4* (2023): 852-863.

⁷⁶ Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. A., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva," *Journal of Education Research*, 4(2), (2023), 484–495. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>

pada kolom kritik dan saran oleh para ahli validasi. Pada pengembangan media buku cerita ini, dapat diperoleh dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan adanya hasil tersebut, peneliti dapat mengetahui skor hasil kelayakan media dan beberapa masukan berupa saran dan kritik sehingga media dapat disempurnakan.

Berikut adalah rincian hasil validasi media buku cerita bergambar materi disekitar rumah pada siswa kelas 1 SD/MI :

- a. Hasil kelayakan, validator ahli media buku cerita bergambar materi disekitar rumah diperoleh presentase sebesar 85% sehingga berdasarkan hasil presentase tersebut, maka media dikategorikan sangat layak diuji cobakan
- b. Hasil kelayakan, validator ahli materi buku cerita bergambar materi disekitar rumah materi disekitar rumah diperoleh presentase 100%. Sehingga berdasarkan hasil presentase tersebut, maka media dikategorikan sangat layak diujicobakan.
- c. Hasil kelayakan, validator ahli bahasa media buku cerita bergambar materi disekitar rumah diperoleh presentase sebesar 56% Sehingga berdasarkan hasil presentase tersebut, maka media dikategorikan “Cukup Layak” diujicobakan.

Dari hasil penilaian validasi produk oleh para validator, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar materi disekitar rumah untuk siswa kelas 1 SD/MI dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

3. Keefektifan Media dan Peningkatan hasil belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar

Menurut Hubbard Sukkarman mengusulkan Sembilan kriteria yang digunakan dalam mengukur keefektifan suatu produk media pembelajaran. Sembilan kriteria tersebut adalah biaya, ketersediaan fasilitas mendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan kegunaan. Selain itu juga terdapat kriteria yang lain, diantaranya adalah kemampuan untuk dirubah, dan pengaruh yang akan ditimbulkan pada media pembelajaran tersebut.⁷⁷

Penelitian ini didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan terhadap 17 peserta didik kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan. Dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* tersebut. Hasil menjelaskan ada peningkatan nilai peserta didik dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar. Hal ini didasari dari uji *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan media diperoleh nilai rata-rata sebesar 60. Sedangkan pada uji *posttest* yang dilakukan setelah menggunakan media diperoleh nilai rata-rata sebesar 84. Hasil dari N-Gain Score diperoleh hasil rata-rata sebesar 0,643 dengan kriteria “Sedang” Seperti pendapat yang disampaikan oleh *Gagne*, media merupakan macam komponen yang ada disekitar peserta didik, yang dapat digunakan sebagai stimulus untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.⁷⁸

⁷⁷ Sukarman. "Indikator Keefektifan Media Pembelajaran". (3 Agustus 2021).

⁷⁸ Askardiya Mirza Gayatri dan Septiana Ika Ningtyas, "Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan di SMK", *Journal Of Education*, 4, no. 1, (2017) Hlm. 92

Dari pemaparan data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa telah mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar ini. Penerapan media buku cerita bergambar ini juga direspon positif dari peserta didik maupun guru. Peserta didik sendiri merasa tertarik menggunakan media tersebut karena tidak cepat merasa bosan, dalam mengikuti pembelajaran di kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah direvisi

Berdasarkan rangkaian proses pembuangan hasil uji coba, maka kesimpulan dalam laporan penelitian ini antara lain :

1. Penelitian dan pengembangan atau R&D (Research and Development) merupakan proses atau langkah untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.⁷⁹ Model penelitian yang digunakan adalah Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan⁸⁰ yaitu: 1) *Analyze* (Analisis) yaitu melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan peserta didik melalui wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan peserta didik dalam pembelajaran dengan objek penelitian siswa kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan. Berdasarkan data tersebut diperoleh pemecahan masalah beri rancangan pengembangan media buku cerita; 2) *Design* (Perencanaan) produk media dilakukan dengan membuat rancangan media, penulisan naskah cerita, dan membuat desain yang sesuai dengan alur cerita dengan menggunakan aplikasi canva, setelah itu membuat instrumen validasi sesuai dengan aspek-aspek yang telah ditentukan; 3) *Development* (Pengembangan) dilakukan setelah desain

⁷⁹ Loso Judijanto, dkk, "Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD," 2024, PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

⁸⁰ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning," 2021, J. Inov. Pendidik. Agama Islam, 1(1), 28-37.

selesai dan telah dilakukan revisi oleh dosen pembimbing. Kemudian buku cerita melalui proses validasi oleh para ahli. Buku cerita divalidasi oleh ahli media, bahasa, materi, dan pembelajaran, dalam proses tersebut akan diperoleh kritik dan saran sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan, selanjutnya buku dicetak dengan ukuran 20 cm x 20 cm dengan kertas art paper full colour; 4) *Implementation* (Implementasi) dimulai dengan melakukan ujicoba pada kelompok besar yang terdiri dari 17 siswa kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan. Implementasi diawali dengan melakukan pretest dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa sebelum penggunaan media, kemudian melakukan penerapan media buku cerita bergambar dalam pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui keterampilan membaca setelah penggunaan media serta sebagai data perhitungan analisis keterampilan membaca siswa; 5) *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan untuk menelaah kembali kegiatan penelitian dan pengembangan dari tahap awal hingga akhir sesuai kekurangan atau permasalahan dan pemecahan masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahap pengembangan media sehingga diperoleh hasil sebagai berikut: tahap analisis, pada tahap ini diperoleh evaluasi berupa karakteristik siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan bermacam-macam dengan kemampuan membaca berbeda-beda sehingga peneliti harus lebih objektif dan memiliki persiapan yang matang dalam menyusun media dan rancangan penerapan media di kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan tahap desain, pada tahap ini diperoleh

evaluasi berupa kemampuan menulis peneliti dalam menyusun kalimat lebih ditingkatkan lagi sehingga kalimat demi kalimat yang dipaparkan dapat di mengerti oleh siswa kelas 1 SD/MI. Selain itu, penulis juga harus lebih memperhatikan percetakan yang sesuai dengan kualitas dan harga yang sesuai dengan yang diharapkan. tahap pengembangan, pada tahap ini diperoleh evaluasi berupa banyaknya kesalahan peneliti dalam proses penyusunan buku cerita terutama pada aspek ketelitian sehingga diharapkan peneliti lebih teliti lagi dalam menulis dan mendesain media buku cerita. tahap implementasi, dalam penerapan pembelajaran media cetak buku jumlahnya masih kurang. Untuk memperbaiki kekurangan tersebut peneliti melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran berkelompok atau *kooperatif learning*. pada tahap akhir adalah evaluasi keseluruhan, pada tahap ini dapat ditelaah kembali apakah terdapat atau tidaknya permasalahan atau kekurangan sehingga peneliti dapat memperbaiki hal tersebut. Dalam tahap ini peneliti juga berkonsultasi dengan para ahli dan pembimbing untuk menemukan celah dan kekurangan serta solusi yang dilakukan untuk menyempurnakan media buku cerita bergambar materi disekitar rumah untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

2. Validasi kelayakan media bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan peneliti dapat memperoleh masukan dari para ahli untuk memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum digunakan

dalam pembelajaran.⁸¹ Berdasarkan hasil kelayakan media buku cerita, validator ahli media dengan perolehan presentase sebesar 85% sehingga berdasarkan hasil tersebut media buku cerita yang dikembangkan dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran; validator ahli bahasa dengan perolehan presentase sebesar sehingga berdasarkan hasil tersebut media buku cerita yang dikembangkan dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validator ahli materi perolehan presentase sebesar 100% , sehingga berdasarkan hasil tersebut media buku cerita yang dikembangkan dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sehingga berdasarkan hasil tersebut media buku cerita yang dikembangkan dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil validasi produk media yang telah di validasi oleh 3 validator sesuai dengan bidang keahliannya, diperoleh presentasi kelayakan oleh para ahli diperoleh hasil lebih dari dengan kriteria “Sangat Layak.” Dapat disimpulkan bahwa media buku Cerita bergambar untuk siswa kelas 1 SD/MI dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan

3. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran. Kemampuan itu diperoleh peserta didik setelah dia melakukan aktivitas

⁸¹ Haya Mudianti, Revina Rizqiyani, “Pengembangan Media Buku Cerita Digital Dalam Meningkatkan Moral Anak Usia 4-5 Tahun,” 2025, Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 11(1), 1-16.

atau setelah dia menerima pengalaman belajarnya penelitian ini , peneliti menggunakan uji N-Gain pada ujicoba kelompok besar dengan nilai signifikan sebesar 64. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan penggunaan media Buku Cerita Bergambar secara signifikan terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* untuk digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1. Berdasarkan paparan hasil data diatas, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media Buku Cerita Bergambar pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan, dari paparan diatas, dapat dikatakan media Buku Cerita Bergambar ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Dimensi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan paparan kajian diatas, maka sasaran dalam peneliti ini antara lain :

1. Sarana dan Pemanfaatan

Untuk memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran buku cerita bergambar materi disekitar rumah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia . Maka terdapat saran kepada pembaca, pengguna dan peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Media pembelajaran buku cerita bergambar materi di sekitar rumah dapat digunakan sebagai media untuk membantu guru dalam memudahkan pemahaman siswa, mengasah berpikir kritis, dan melatih

kemampuan membaca siswa, serta sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran aktif.

b. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran buku cerita bergambar materi di sekitar rumah dapat digunakan sebagai media penunjang dalam pemahaman materi, sebagai bahan bacaan siswa di waktu luang dan melatih siswa berpikir kritis dalam memahami sebuah cerita dengan materi di dalamnya

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran buku cerita bergambar materi disekitar rumah dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam melakukan penelitian sejenis dan dapat digunakan sebagai bahan pengembangan media untuk dikembangkan lagi dengan lebih kreatif dan inovatif.

2. Saran Dimensi Produk

Media pembelajaran buku cerita bergambar materi disekitar rumah dapat memanfaatkan untuk seluruh siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan maupun sekolah atau madrasah lainnya. Peneliti juga menyarankan dalam melakukan pengembangan produk media seharusnya memperhatikan Kembali tahapan-tahapan dalam pengembangan dan kualitas produk yang akan dikembangkan.

3. Saran untuk Keperluan Pengembangan Lebih Lanjut

Produk media yang telah peneliti kembangkan adalah media pembelajaran buku cerita bergambar materi disekitar rumah untuk siswa kelas 1 SD/MI untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia

dan telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga sangat dibutuhkan bagi peneliti berupa kritik dan saran dari para ahli seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta ahli pembelajaran yang sangat bermanfaat dan berpengaruh pada pengembangan media. Dengan adanya kritik dan saran tersebut, maka peneliti dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk media buku cerita bergambar materi disekitar rumah sehingga menjadi semakin baik, layak dan memenuhi tujuan yang diharapkan.

Terhadap seluruh pihak yang ingin melakukan pengembangan produk media buku cerita bergambar materi disekitar rumah, dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan hasil lebih baik sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian pengembangan, dapat lebih di variasikan lagi muatan materi, dapat dikembangkan lagi biaya yang lebih terjangkau, dan lebih disesuaikan lagi dengan perkembangan karakteristik siswa dan kurikulum yang ada sehingga pemanfaatan produk media dapat terus digunakan. Serta diharapkan pengembangan media buku cerita bergambar materi disekitar rumah adalah hasil dari proses sendiri agar terus membawa kemanfaatan bagi diri sendiri maupun untuk orang lain dengan versi yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Irdawati, Yunidar,,dkk,, Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Boul “ Jurnal Kreatif Tadalo Online, 4(5) , 2017,1-2 Nurhadi, Strategi Meningkatkan Daya Baca (Jakarta : Bumi Aksara ,2016),2.
- Lestari, N. D.D. Ibrahim M.Amin, S.M, & Kasiyun, S (2021) Analissi Faktor0Faktor yang mengambat belajar membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu 5 (4) 2611-2616
- Citra Pratama Sari “ faktor-faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV “ Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar .(2018),4
- Rizal Hermawan., dkk:Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong “jurnal papeda,1(2020), 57 vol 2”
- Ardianik Motikasari ,” Bentuk- bentuk Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Neheri Gesikan Kecamatan Gantiwarno Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2021/2022”, Skripsi ,(Klaten:Universitas Widya Dharma,2022),42
- Nana Sudjiman dan Ahmad Rivai, Media Pembelajaran ,(Jakarta : Sinar Baru Algesindo,2002),
- Ahmad Yulianto .,dkk “ Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Membaca Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong” Jurnal papeda ,1 (2022),42
- Indah Handayani,” Penggunaan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 MIN 10 Aceh Besar”, Skripsi tidak diterbitkan,/9 Banda Aceh : Universitas Islam Negeri RAR-RANIRY, 2020)
- Wawancara beberapa siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan di ruang kelas tanggal 15 Desember 2025
- Wawancara dengan ibu Iswatun Khanifah, selaku wali kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan di ruang guru pada tanggal 15 Desember 2025.
- Fatma Wulandari, “ ’Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita terhadap Kemampuan Membaca Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

- Negeri Pajjaiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makasar'', Sripsi tidak diterbitkan, (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2018
- Umi Kholisabela, pengembangan buku bergambar untuk meningkatkan aspek belajar membaca anak di TK Al-Hidayah Sukabumi Lampung , skripsi UIN Raden Intan Lampung 2021, h 23-24
- Titik suciati , Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Iain purwokerto 2020 h, 48
- Nurul hidayah dan Muhammad Yusuf (2022) Peningkatan Keterampilan Membaca siswa kelas 1 SD melalui Pengembangan Buku Digital Cerita Anak : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 16 (2), hlm 210-225.
- Hariyanto, D & Wulandari, N (2020) Evaluasi Penggunaan Buku Cerita Sederhana Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca awal di sekolah Dasar : Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Vol 5 (3), hlm. 120-135
- Nadilla Resti Cahyanti dkk (2023) Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk meningkatkan Keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. : Jurnal Edukasia Volume 6 No.4, 2170-2182
- Rahman A & Susanti, E (2020) Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Bergambar Untuk Pengembangan Literasi Membaca Pada Anak Usia Dini Kelas 1 Sekolah Dasar : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Vol. 4 (2), hlm. 112-125
- Amelia, R & Susanto, H (2024) Pembuatan Buku Cerita Digital Hibrida Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Kurikulum Merdeka : Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Dasar, hlm. 150-162 A
- Amka, media pembelajaran Inklusi, (Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2018), 16
- Sukkarman''Indikator Keefektifan Media Pembelajaran'' (3 Agustus 2021
- Ramli, Abdullah, '' Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran'', Jurnal Lantanida, Vol, 4, no1 hal 36
- Nurdyansyah, Media Pembelajaran Inovatif, (Sidoarjo : UMSIDA Press, 2019), 45-47
- Mais, Asrorul, Media Pembelajaran : Anak Berkebutuhan Khusus, (Jember : CV Pustaka Abadi, 2016), 12.
- Fadjarani, Siti, Media Pembelajaran Transformatif (Gorontalo : Ideas Publishing, 2020), 23.

- Azhar Arsyad, media pembelajaran, (jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2004), h3
- Toha sarumpact, 2010. peloman penelitian sastra anak: Edisi Revisi, (Jakarta: Buku Obor, 2010), h.18,
- Lukens, A Critical Handbook of Children's Literatur, (United States of America: Pearson Education, Inc, 2003), h.45
- Mueller, Stephanie, panduan belajar Membaca dengan Benda-Benda di sekitar untuk Usia 3-8 Tahun. (Jakarta: Erlangga, 2006), h7.
- Nurgiyantoro, Burhan, 2013 Sastra Anak Pengantar Pengalaman Dunia Anak, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), h.159.
- Natalia Devi Oktarina, Liyanovitasari, " Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Pengetahuan Tentang Teks Dini Pada Anak " Jurnal Kesehatan Perinti (Perintis's Health Jurnal), vol.6 No.2, (Desember 2019), h.112 Diakses pada tanggal 2 November 2021. Huck, Charlotte, Children Literature in Elementary School. (Chicago: Rand Mc Nally College Publishing Company, 1987), h.22
- Mutiasih Palupi, Prana Dwija Iswara, Trisna Nugraha, Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar, Jurnal Taman Cendekia Vol,5 no.1 hal.565
- Nyihana, Ermaniatu, Metode PJBL : Project Based Learning, (Jawa Barat : Adanu Abimata, 2021), 15-21.
- Lely damayanti, Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Social Anak Didik Desa Ngepeh saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015, (Madiun : jurnal Care Vol,3 No 2, januari 2006) hlm.14-15
- Takdiroatun Musfiroh, Bercerita untuk anak usia dini, (jakarta: Direktorat pembinaan PTK dan Katanegarakerjaan PT, 2005), hlm.95-112
- Umi Fauziah "keefektifan cerita bergambar ... hlm, 254
- Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008), 119
- Iskandar wassit, dan Dadang Sunendar, Strategi Pembelajaran Bahasa, (Bandung: Remaja rosdakarya, 2009). 289

A. S. Broto, pengajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua Di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan Linguistik Kontrastif, (Jakarta: Bulan Bintang, 1980), 143 TIM STKIP Bina Insan Mandiri, Materi Pokok Keterampilan Membaca, (Surabaya: STKIP- BIM,2006),7

Tarigan, Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa, (Bandung: angkasa, 2008),7

Santoso dan puji, Materi Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 6.3

Samsu Somadayo, Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca, (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2011),8

Nurma Yuniardi, “Penerapan Strategi PQ4R Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman”, Skripsi, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013) ,t.d., Hal 50 Farida Rahim, Pengajaran Membaca.

Moh. Hanum, et. al, Pembelajaran Bahasa Indonesia, (Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2007), hal 134

Jauharoti Alfin, Bahasa Indonesia, (PMN Katalog Dalam Terbitan: 2011), 8.11

Atmazaki.Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas .Makalah ,Padang: UNP,2013

Resmini,dkk, Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia (Bandung: UPI Pres,2009),hlm,14,

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No,22 Tahun 2006 B, hlm.317-318

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021

Zaka Hadikusuma Ramadan, Dkk., Pendekatan Pembelajaran *Deep Learning* Di Sekolah Dasar, (Green Publisher Indonesia, 2025), hal: 3

Nurani & Bambang ,(2010), Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak, Jakarta: Indeks.hlm,50

Desmita, (2009),Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung ,PT Remaja Rosdakarya,Hlmn35

Nurani F,(2010),Membentuk Karakter anak dengan dongeng,Surakarta:Indeparent hlm,34

Nasution,TeknologiPendidikan,Bandung: CV Jammars.1999.h27

Anas Sudijono ,Pengantar Evaluasi Pendidikan ,Jakarta :Rajawali Pers,2011,h,50

- Ngalm Purwanto, Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010, h 44
- Sardiman, Loc. Cit W, S. Winkel, Psikologi Pengajaran, Yogyakarta: Media Abdi, 2009 hlm 274
- Tohirin, Psikologi Belajar Mengajar, Pekanbaru: 2001, h 88
- Wina Sudjana, Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktek Pengembangan KTSP, Jakarta: Kencana, 2008, h. 45
- Sugiono, Metode penelitian Pendidikan, (Bandung Alfabeta), 2015, hlm, 408
- Wiwin Yuliani dan Nurmauli Banjarnahor, " Metode Penelitian dan Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling" Konseling" Jurnal Quanta, 3(2021), 29
- Futria Hidayat dan Muhamad Nizar, " Model ADDIE dalam Pembelajaran Agama Islam" Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam. 1(2021), 29
- Andi Rustandi dan Rismayanti, " Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda" Jurnal Fasikom. 2(2021), 58
- Futria Hidayat dan Muhamad Nizar, " Model ADDIE dalam Pembelajaran Agama Islam" Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam. 1(2021), 29
- Andi Rustandi dan Rismayanti, " Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda" Jurnal Fasikom. 2(2021), 58
- Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar., 32
- Tenri Rawe, " Penerapan Model ADDIE dan Self-Directed Learning pada Program English Study at Home Berbasis E-Learning di Eye Level Citra Grand Cibubur" Jurnal Instruksional. 2(2021). 166.
- Nurna L Purnamasari, " Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK", Jurnal Pena SD, 1 (2018), 25
- Muhamad Mulyadi, " penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menghubungkannya," Jurnal Studi Komunikasi dan Media, (2011). 52 VOL 15
- Kiki Joseiana, " Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Persada Bunda," Jurnal Ekonomi Akutensi FKIP UIR, (2), 2018, 94

- Ratih Fadhlya Adri, “ Pengaruh Pre-test terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program studi Ilmu Politik pada Mata Kuliah Ilmu Alamah Dasar “ Jurnal Menara Ilmu ,1(2020),81
- Ina Magdalena ,dkk., Analisis Penggunaan Teknik Pre-test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keterberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04” , Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial,2(2021),160
- Judijanto, L., Muhammadijah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y. & Yunus, M. ,Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD,2024, PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zeny Novia Adesfiana, Indri Astuti, Eny Enawaty, “Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie,” 2022, Jurnal Khatulistiwa Informatika, 10(2), 147-152.
- Putri, Novia Ramadhanti, Heny Kusuma Widyaningrum, and Eka Nofri Ari Yanto. "Pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas v pada pembelajaran tematik." Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 4 (2023): 852-863.
- Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. A, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva,” Journal of Education Research, 4(2), (2023), 484–495.
- Askardiya Mirza Gayatri dan Septiana Ika Ningtyas,”Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan di SMK”, Journal Of Education, 4, no. 1, (2017)Hlm. 92
- Loso Judijanto, dkk, “Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD,” 2024, PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning,” 2021, J. Inov. Pendidik. Agama Islam, 1(1), 28-37.

Haya Mudianti, Revina Rizqiyani, “Pengembangan Media Buku Cerita Digital Dalam Meningkatkan Moral Anak Usia 4-5 Tahun,” 2025, Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 11(1), 1-16.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI
FAKULTAS TARBIYAH
Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur, Kode Pos 64127
Telepon (0354) 689282 | Website: www.iainkediri.ac.id

Nomor : B-6509/Jn.33/D2/PP.07.01.05/12/2025
Lamp. : -
Perihal : Permohonan Izin Observasi

Kepada
Kepala MI Bahrul Ulum Blawi Karangbinangun Lamongan
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka meningkatkan wawasan mahasiswa secara empiris (lapangan), bersama ini kami mohon untuk dapatnya mengizinkan mahasiswa kami melakukan observasi dalam rangka menyelesaikan tugas:

Dosen Pengampu : Ayu Ridho Saraswati, M.Pd.
Mata Kuliah : PROPOSAL

Tujuan Observasi : Observasi di kelas

Waktu Pelaksanaan : 15 Desember 2025

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Prodi
1	FAZAH LUHI SOBRINAH	22206034	PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Besar harapan kami Bapak/Ibu berkenan memberikan izin serta kesempatan kepada mahasiswa tersebut.

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kesediaan dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kediri, 15 Desember 2025
a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah,
Wakil Dekan I



Dr. Hj. Mu'awanah, M.Pd
NIP. 196806041998032001

Ditandatangani: 15/12/2025 8:50:14
Email To: fahasabhr9@gmail.com

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127

Telepon (0354) 689282 | Website: www.iainkediri.ac.id

Nomor : B-6506/Un.33/D2/PP.07.01.05/05/2026
Lamp. : -
Perihal : Permohonan Izin Riset / Penelitian

Kediri, 28 Mei 2026

Kepada
Kepala MI Bahrul Ulum Blawi Karangbinangun Lamongan
di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : FAZAH LUHI SOBRINAH
NIM : 22206034
Semester : 8
Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Dalam rangka menyelesaikan studi dan menyusun skripsinya yang perlu melakukan penelitian lapangan. Untuk itu kami memohon agar mahasiswa yang bersangkutan diberi izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di wilayah / lembaga yang menjadi wewenang Bapak / Ibu, dalam bidang-bidang yang terkait dengan judul skripsinya, yaitu :

"Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 MI Bahrul Ulum "

Mahasiswa yang melaksanakan riset/penelitian akan berkewajiban mentaati semua peraturan yang berlaku di lembaga/instansi tempat penelitiannya.
Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu. kami sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah,
Wakil Dekan I



Dr. Hj. Mu'awanah, M.Pd
NIP. 196806041998032001

Dicetak pada : 28/05/2026 15:16:10
Sent To : fazasabrina9@gmail.com

Lampiran 3 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian



**YAYASAN ISLAM BAHRUL ULOM
(YIBU)**

MI "BAHRUL ULOM" BLAWI

AKTE NOTARIS : RATNA MUTIA MARHAENI, SH, MKn. NO. 33 TAHUN 2011
SK. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA RI NOMOR AHU-0025264 AH.01.04. TAHUN 2016
STATUS : TERAKREDITASI A (UNGGUL) NSM : 111 235 240 078
NPSN : 60718506 NIS : 115040

Sekretariat : Jl. Raya Timur Pasar No. 01 Blawi Karangbinangun Lamongan 62293 Telp. (0322) 388 2604
e-Mail : mis.bahrululum@gmail.com, website : http://misbahrululum.blogspot.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: B/315/MI/13.078/P-5/VI/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUNIATI, S.Pd. I
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja/Instansi : MI. BAHRUL ULOM BLAWI
Alamat : Blawi – Karangbinangun – Lamongan

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : FAZAH LUHI SOBRINAH
NIM : 22206034
Semester : 8 (Delapan)
Intansi : UIN Syekh Wasil Kediri
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : PGMI
Alamat : Jl. Sunan Ampel No. 7 Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur

Bahwa yang namanya tersebut di atas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri dan telah melakukan penelitian skripsi di MI Bahrul Ulum Blawi Karangbinangun Lamongan tanggal 30 Mei 2026 Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan judul skripsi. *"Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan"*.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Lamongan, 30 Mei 2026

Kepala MI, Bahrul Ulum Blawi


MUNIATI, S.Pd. I

Lampiran 4 : Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

A. Identitas Peneliti

Nama Mahasiswa : Fazah Luhi Sobrinah
NIM : 22206034
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I MI Bahrul Ulum Lamongan"
Dosen Pembimbing I : Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Ayu Ridho Saraswati, M.Pd

B. Identitas Validator

Nama Validator : Aziza Anggi Mayanti, S.Si, M.Pd
Profesi : Dosen
NIP :
Instansi : UIN Syekh Wasil Kediri

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari isi dari buku cerita bergambar yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Sangat Kurang Layak

D. Lembar Penilaian Ahli Media

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan visual (teks, gambar, dan warna jelas terlihat dan mendukung proses pembelajaran)			V		
2.	Pemilihan warna yang menarik			V		
3.	Susunan elemen dalam media (seperti buku cerita bergambar) rapi dan mendukung alur materi yang disampaikan			V		
4.	Memiliki tampilan yang menarik dan kreatif			V		
5.	Media mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik		V			
6.	Ketahanan dan keawetan media pembelajaran		V			
7.	Media bisa digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran (individu/keompok)			V		
8.	Media mudah dibawa dan disimpan	V				
9.	Keterlibatan peserta didik			V		
10.	Memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik		V			
11.	Menarik perhatian peserta didik			V		
12.	Media mendorong rasa ingin tahu peserta didik			V		
13.	Peserta didik bersemangat untuk belajar Ketika melihat dan menggunakan media ini			V		
Jumlah Skor						
Jumlah Skor Keseluruhan						

Saran dan Komentar Validator :

1. Pohon apelnya warnanya merah tetapi di percakapan hijau
2. Karakter chikanya berganti (kurang konsisten)
3. Burung yang terbang di atas rumah alangkah lebih baik jika bermacam2 burung

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan simpulan Bapak/Ibu

Kediri, 20 Mei 2026]

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'A' followed by a series of loops and a final flourish.

Aziza Anggi Maiyanti, S.Si., M.Pd

Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas Peneliti

Nama Mahasiswa : Fazah Luhi Sobrinah
NIM : 22206034
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan"
Dosen Pembimbing I : Dr. Fatika Ifriqia, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Ayu Ridho Saraswati, M.Pd

B. Identitas Validator

Nama Validator : Dewi Agus Triani, M.Pd. I
Profesi : Dosen
NIP :
Instansi : UIN Syekh Wasil Kediri

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari isi dari buku cerita bergambar yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda
3. Keterangan skor dan kriteria penilainya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Sangat Kurang Layak

D. Lembar Penilaian Ahli Materi

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Isi materi yang disampaikan melalui media sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diharapkan			√		
2.	Keakuratan materi			√		
3.	Materi mudah dipahami dan diingat peserta didik		√			
4.	Keterbacaan		√			
5.	Kejelasan informasi atau pernyataan		√			
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			√		
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik			√		
8.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien			√		
9.	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi		√			
10.	Dapat meningkatkan daya Tarik peserta didik		√			
Jumlah Skor						
Jumlah Skor Keseluruhan						
Saran dan Komentar Validator :						
1. Materi atau cerita yang disajikan kurang memenuhi tagihan TP						
2. Cerita yang disajikan alur kurang halus sehingga kurang memenuhi komponen sebuah cerita						
3. Jenis dan ukuran font serta bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa kelas 1						
4. Tidak ada TP berkaitan dengan cjaan						
5. Perhatikan level keterampilan membaca yang diteliti, apakah sesuai dengan jenis bacaan yang dikembangkan						
6. Materi sangat sedikit untuk mencapai 4 TP						

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan simpulan Bapak/Ibu

Kediri, 20 Mei 2026



Dewi Agus Triani, M.Pd. I]

Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

A. Identitas Peneliti

Nama Mahasiswa : Fazah Luhi Sobrinah
NIM : 22206034
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan"
Dosen Pembimbing I : Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Ayu Ridho Saraswati, M.Pd

B. Identitas Validator

Nama Validator : Dr. Salma Suniyah
Profesi : Dosen
NIP : 197307092006042001
Instansi : UIN Syekh Wasil Kediri

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari isi dari buku cerita bergambar yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Sangat Kurang Layak

D. Lembar Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuain bahasa dengan tingkat perkembangan siswa			✓		
2.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik			✓		
3.	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓		
4.	Kesederhanaan struktur kalimat yang digunakan		✓			
5.	Kalimat yang digunakan efektif dan tidak bertele-tele			✓		
6.	Kosakata yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa			✓		
7.	Penggunaan tanda baca sudah tepat			✓		
8.	Pemilihan kata (diksi) sesuai dengan tingkat perkembangan usia		✓			
9.	Ketepatan ejaan			✓		
10.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon			✓		
Jumlah Skor						
Jumlah Keseluruhan						
aran dan Komentar						

Saran dan Komentor

1. Diharap Bab dan Sub Bab Misal
 - A. Mengenal Arah
 1. Arah kiri dst
2. Gunakan diksi yang tepat pekerjaan (Profesi)
3. Font yang standar
4. Susunan kalimat diperbaiki S-P, S-P-O, S-P-O-PEL-KET

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon dilampiri pada nomor yang sesuai dengan simpulan Bapak/Ibu.

Kediri, 20 Mei 2026

Dr. Salma Sunaiyah, S.Ag, M.Pd

197307092006042001

Lampiran 7 : Modul Ajar



MODUL AJAR

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Fazah Luhi Sobrinah
Nama Sekolah	: MI Bahrul Ulum
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Tema	: Disekitar rumah
Kelas/Semester/Fase	: I/Genap/A
Alokasi Waktu	: 2JP x 35 menit
Tahun Pelajaran	: 2025/2026

Kompetensi Awal

- Peserta didik dapat menandai dan menghitung objek pada peta
- Peserta didik dapat mengeja dan membaca kata yang menunjukkan letak dan posisi
- Peserta didik dapat menuliskan kata yang menunjukkan letak dan posisi
- Peserta didik dapat menuliskan nama pekerjaan di lingkungan sekitar

Profil Pelajar Pancasila & Rahmatan Lil Alamin

1. **Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia** dengan cara berdo'a sebelum dan sesudah belajar sebagai wujud rasa syukur peserta didik kepada Allah SWT.
2. **Bergotong Royong** dengan mendorong peserta didik berkolaborasi dan bekerja sama dalam kelompok saat menjalankan tugas diskusi
3. **Bernalar kritis** dengan cara melatih peserta didik mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran
4. **Kreatif**

Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin :

1. Musyawarah (Syura') : Dalam bentuk bermusyawarah saat mengambil keputusan pengerjaan LKPD dan implementasi media pembelajaran.

Saran dan Prasarana

1. LCD Proyektor
2. Laptop

3. Papan tulis 4. Spidol 5. Jaringan Internet 6. Buku Bahasa Indonesia 7. Bahan Ajar 8. LKPD	
Target Peserta Didik	
1. Peserta didik kelas 1 (Peserta didik reguler : 17) 2. Peserta didik dengan tipe kecerdasan intrapersonal 3. Peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, kinestetik	
Model dan Strategi Pembelajaran	
Model Pembelajaran : <i>Cooperative Learning</i>	
Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, Diskusi, Penugasan	
Capaian Pembelajaran	
Peserta didik mampu menunjukkan perilaku, gotong royong untuk menjaga persatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara	
Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
1. Mengenali hal-hal yang ada disekitar rumah	1.1 Peserta didik mampu mengenal hal-hal yang ada disekitar rumah
2. Menemukan kata-kata yang sering ditemui disekitar rumah	1.2 Peserta didik mampu menemukan kata-kata yang sering ditemui disekitar rumah
3. Membaca dan menulis kosa kata sederhana tentang letak, arah dan pekerjaan disekitar	1.3 Peserta didik mampu membaca dan menulis kosa sederhana tentang letak, arah dan pekerjaan disekitar.
Pemahaman Bermakna	
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menandai dan menghitung objek pada peta 2. Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang mengeja dan membaca kata yang menunjukkan letak dan posisi 3. Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menuliskan kata yang menunjukkan letak dan posisi	

4. Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menuliskan nama pekerjaan di lingkungan sekitar	
Pertanyaan Pemantik	
1. Coba bayangkan kalau kamu keluar dari pintu depan rumah, apa hal pertama yang biasanya kamu lihat? Tetangga, pohon atau tiang listrik? 2. Siapa yang di dekat rumahnya ada toko atau warung? Apa nama yang tertulis di depannya? 3. Pagi-pagi sekali, biasanya ada siapa saja yang bekerja disekitar rumahmu?	
Kegiatan Pembelajaran	
Langkah-Langkah Persiapan : Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti : 1. Memastikan semua sarana dan prasaran, alat dan bahan sudah siap, seperti papan tulis, buku, laptop, atau media pembelajaran lainnya 2. Memastikan lingkungan pembelajaran siap, seperti kondisi kelas kondusif untuk belajar, pengaturan tempat duduk yang mendukung diskusi atau interaksi, serta memastikan kebersihan dan kenyamanan ruang kelas 3. Mempersiapkan materi bahan ajar dan lembar kerja peserta didik 4. Mempersiapkan penilaian dan menentukan metode penilaian yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran. Misalnya penilaian formatif (tugas,kuis), penilaian sumatif (ujian), atau penilaian melalui observasi. Membuat rubrik penilaian yang jelas dan objektif peserta didik memahami cara mereka dimulai.	
Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
➤ Kegiatan Pendahuluan 1. Guru memulai pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdo'a bersama. 2. Gruru mengabsen kehadiran peserta didik dan mengkondisikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran 3. Guru melakukan asesmen awal pembelajaran kognitif dan non kognitif (Asesmen diagnostik) 4. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan bertanya jawab mengenai materi yang lalu, dan mengaitkannya dengan materi sekarang.	10 menit

5. Guru menjelaskan hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, tujuan dan manfaat kegiatan, metode pembelajaran yang akan ditempuh serta asesmen yang akan diadakan. 6. Guru memberikan motivasi akan pentingnya mempelajari materi yang akan dipelajari, dan memberikan ice breaking. 7. Guru memberikan pertanyaan pemantik.	
➤ Kegiatan Inti ❖ Sintaks 1 : Menyampaikan Tujuan Dan Motivasi • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru memberikan motivasi kepada peserta didik ❖ Sintaks 2 : Menyajikan Informasi • Peserta didik menyimak tayangan video tentang hal yang ada disekitar rumah • Guru mengarahkan peserta didik untuk menyebutkan apa saja yang ada disekitar rumah ❖ Sintaks 3 : Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok • Peserta dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 orang • Setiap kelompok diberikan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) tentang menuliskan kosakata yang ada disekitar rumah dan pekerjaan disekitar rumah ❖ Sintaks 4 : Membimbing Kelompok Belajar • Setiap kelompok mendiskusikan informasi-informasi yang dimiliki masing-masing peserta didik yang berkaitan dengan LKPD ❖ Sintaks 5 : Evaluasi • Peserta didik melakukan evaluasi pembelajaran dengan lembar kerja evaluasi secara mandiri • Peserta didik mengumpulkan hasil kerjanya • Peserta didik merefleksikan proses pembelajran yang telah dilakukan dengan cara tanya oleh guru secara langsung ❖ Sintaks 6 : Memberikan Penghargaan	45 Menit

Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada seluruh peserta didik		
➤ Kegiatan Penutup - Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan diskusi tiap kelompok - Peserta didik dan guru melakukan refleksi singkat membahas materi yang sudah dipelajari dan memberikan umpan balik kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. - Guru menyampaikan materi atau kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. - Guru menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam		15 Menit
Refleksi Peserta didik dan Guru :		
Pertanyaan Refleksi Peserta didik :		
No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban
1.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?	
2.	Apakah kalian paham materi hari ini?	
3.	Apakah ada kendala pada pembelajaran hari ini?	
Pertanyaan Refleksi Guru :		
No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban
1.	Apakah peserta didik dapat memahami pembelajaran yang akan disampaikan?	
2.	Apakah peserta didik antusias mengikuti pembelajaran?	
3.	Apakah media yang digunakan mempermudah peserta didik memahami materi?	
Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran		
- Asesmen Awal Pembelajaran - Asesmen Awal Pembelajaran Non Kognitif - Asesmen Awal Pembelajaran Kognitif - Asesmen Formatif		
Kegiatan Remedial dan Pengayaan		

Kegiatan Remedial

Peserta didik yang belum dapat mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, diharuskan mengikuti kegiatan remedial yaitu :

- a. Pemberian bimbingan secara individu. Hal ini dilakukan apabila ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan yang berbedabeda, sehingga memerlukan bimbingan secara individual yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang dialami oleh peserta didik. Remedial yang dilakukan dengan memberikan soal-soal/tugas bagi siswa yang belum mencapai KKTP dengan menyesuaikan kemampuan dan gaya belajar siswa (Auditori, Visual dan Kinestetik)

Kegiatan Pengayaan

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memenuhi bahkan melampaui ketuntasan belajar. Kegiatan pengayaan berupa penugasan individu bagi peserta didik yang sudah melampaui KKTP.

Sumber/Referensi/Daftar Pustaka

- Culham, Ruth. 2005. 6+1 Traits of Writing: The Complete Guide for the Primary Grades. Portland: Scholastic Teaching Resources.
- Dewayani, Sofie. 2017. Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Fisher, Douglas dkk. 2019. This is Balanced Literacy. Thousand Oaks: Corwin.
- Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. The Continuum of Literacy Learning. Grades Pre K to 8. Portsmouth: Heinemann.
- Hancock, Marjorie R. 2004. A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms. New York: Pearson.
- McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. Balanced Literacy Guide. New York: McGraw Hill Education.
- Oliverio, Donna C. 2007. Painless Junior Writing. New York: Barron's Educational Series.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran. Jakarta: Pusmenjar Kemendikbud RI.
- Rasinski, Timothy dkk (Eds.). 2012. Fluency Instruction: Research-Based Best Practices. New York: The Guilford Press.
- Robb, Laura. 2003. Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math. Portland: Scholastic Teaching Resources.

Lampiran

1. Materi
2. Video Pembelajaran
3. Asesmen Diagnostik
4. LKPD
5. Asesmen Formatif
6. Rubrik Penilaian
7. Materi dan Tugas Remedial
8. Tugas Pengayaan

Lamongan, 25 Mei 2026

Mengetahui,

Kepala MI Bahrul Ulum



Munir, S.Pd

Guru Bahasa Indonesia

Iswatun Khanifah, S.Pd

Mahasiswa

Fazah Luhi Sobrinah

Lampiran 8 : Dokumentasi Kegiatan

1. Wawancara Dengan Guru Kelas 1



2. Uji Coba Kelompok Besar



3. Mengisi *Pretest*



4. Mengisi *Posttest*



Lampiran 9 : Produk Yang Dikembangkan



Lampiran 10 : Hasil Cek Turnitin

Fazah Luhi Sobrinah_Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk meningkatkan keterampilan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan

ORIGINALITY REPORT

14%	12%	7%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	9%	
2	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%	
3	text-id.123dok.com Internet Source	1%	
4	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%	
5	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%	
6	ejournal.iainu-kebumen.ac.id Internet Source	<1%	
7	Submitted to STKIP Sumatera Barat Student Paper	<1%	
8	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1%	
9	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%	
10	static.buku.kemdikbud.go.id Internet Source		



Lampiran 11. RIWAYAT HIDUP



Penulis dengan nama lengkap Fazah Luhi Sobrinah ini lahir di Kabupaten Lamongan, tepatnya pada tanggal 27 Agustus 2004. Alamat rumah Dusun Magok Indah, RT/RW 01/01, Desa Putatbangah, Kecamatan Karangbinangun, Kabupaten Lamongan. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara.

Penulis mengenyam pendidikan sedari jenjang TK yakni TK Mekar (2008-2010), MI Nurul Qomar 1 pada tahun (2010-2016), MTS Bahrul Ulum Blawi tahun (2016-2019), MA Bahrul Ulum Lamongan tahun (2019-2022) dan mulai tahun 2022 mengikuti Program Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri sampai sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri. Selama menjadi mahasiswi S1, Penulis pernah mengikuti KMD (Kursus Mahir Tingkat Dasar) untuk menjadi seorang calon pembina pramuka dan juga telah mengikuti Narakarya sebagai tindak lanjut dari KMD (Kursus Mahir Tingkat Dasar).