PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BUKU DONGENG DIGITAL BERINTEGRASI ISLAMI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 DI SDN SURABAYAN LAMONGAN

SKRIPSI

Oleh :

Octha Monicha Dwi Sandra

NIM : 17140028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'IYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Desember, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BUKU DONGENG DIGITAL BERINTEGRASI ISLAMI UNTUK MENINGKAT KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 DI SDN SURABAYAN LAMONGAN

Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh :
Octha Monicha Dwi Sandra
NIM 17140028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Desember, 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BUKU DONGENG DIGITAL BERINTEGRASI ISLAMI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2DI SDN SURABAYAN LAMONGAN

SKRIPSI

Oleh :

Octha Monicha Dwi Sandra

NIM. 17140028

Telah disetujui,

Pada tanggal Desember 2022

Oleh

Dosen Pembimbing

Nuril Nuzulia,M.Pd.I

NIP. 19900423 201608 012014

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr.Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BUKU DONGENG DIGITAL BERINTEGRASI ISLAMI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 DI SDN SURABAYAN LAMONGAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh: Octha Monicha Dwi Sandra (17140028)
Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 9 Desember 2022 dan dinyatakan LULUS serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian		Tanda Tangan
Penguji Utama Dr. Bintoro Widodo, M. Kes NIP. 197604052008011018	:	
Ketua Sidang Rois Imron Rosi, M.Pd NIP. 19910227201802011127	:	
Sekretaris Sidang Nuril Nuzulia, M.Pd.I NIP. 19900423201608012014	:	
Pembimbing Nuril Nuzulia, M.Pd.I NIP. 19900423201608012014	:	

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196501031998031002

Malang, Desember 2022

PEMBIMBING

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Octha Monicha Dwi Sandra

Lamp : 4 (Empat) Eksempler

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca proposal penelitian mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Octha Monicha Dwi Sandra

NIM : 17140028

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibitadiyah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SDN Surabayan Lamongan.

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa *Proposal Penelitian* tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP.19900423 201608 012014

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Octha Monicha Dwi Sandra

NIM : 17140028

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 di SDN Surabayan Lamongan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 2 Desember 2022

Yang membuat pernyataan

Octha Monicha Dwi Sandra

NIM. 17140028

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Dengan menyebut Asma Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, peneliti panjatkan puja dan puji syukur atas kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga kepenulisan skripsi dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa didalam penulisan skripsi tidak akan berhasil tanpa adanya bimbingan dan sumbangan pemikiran secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainudin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Nuril Nuzulia, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan penuh kesabaran sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan

baik.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
6. Ibu Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku validator ahli materi dan integrasi islami, bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku validator ahli desain, dan bapak Heru Muji Nugroho, S.Pd selaku validator ahli pembelajaran yang memberikan saran mengenai produk pengembangan berupa buku dongeng digital saya.
7. Nurhayati, S.Pd, selaku Kepala Sekolah dan segenap dewan guru SDN Surabayan kota Lamongan yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak Suparto, Ibu Rini Nur Cholifah serta kakak saya Sonnia Chintiani Aulia Devi yang selalu memberikan semangat dan dorongan baik material maupun spiritual untuk keberlangsungan penelitian ini.
9. Andrean Dwi Febriyanto sebagai suami saya yang selama ini selalu sabar mendampingi, memberikan semangat dan dorongan material kepada saya agar dapat menyelesaikan penelitian ini.
10. Fenny Alya Romadhona, Athiya Zulfa, Anisya Apriliana, Nadrotus Syarifah Annajah, dan Lubaba Nur Khofifah selaku sahabat terdekat saya yang selama ini selalu memberikan semangat dan dorongan kepada saya agar dapat menyelesaikan penelitian ini.
11. Teman-teman saya dan seluruh angkatan PGMI 2017 yang berjuang bersama dalam proses meraih cita-cita dibangku perkuliahan.

12. *Last but not least,* untuk diri saya sendiri saya ingin mengucapkan terima kasih atas segala usaha dan lelah yang sudah dengan ikhlas dilewati, terima kasih karena selalu percaya pada diri sendiri bahwa bisa melewati setiap proses yang ada, terima kasih karena memilih untuk tidak menyerah, selalu mau berusaha bertahan dan bekerja keras hingga sampai pada titik ini.

Aamiin Wassalamualaikum wr.wb.

Malang, Desember 2022

Penulis,

Octha Monicha Dwi Sandra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim…

Alhamdulillahi rabbil alamin rasa syukur selalu kupanjatkan kepada Allah SWT dengan segala rahmat dan hidayatnya serta syafa'at Rasul-Nya, saya mempersembahkan karya ini kepada kedua Orang Tua tercinta, Bapak Suparto dan Ibu Rini Nur Cholifah. Atas do'a, motivasi dan biaya yang sangat mendukung dalam proses mencari ilmu hingga saya bisa ditahap penyelesaian studi Sarjana Strata Satu.

Selanjutnya saya ucapkan terimakasih kepada kakak saya beserta keluarga kecilnya yang telah memberi dukungan dan do'a. Tak lupa saya juga mengucapkan terimakasih kepada Andrean Dwi Febriyanto sebagai suami saya atas do'a, kesabaran dan dukungan biaya selama proses penyelesaian studi ini.

Dan saya juga mengucapkan terimakasih banyak kepada teman, sahabat, dan orang-orang baik yang ada di lingkungan saya, yang membuat hari-hari saya menjadi lebih indah dan menyenangkan, teman kampus dan teman teman angkatan 2017 program studi PGMI yang saling support satu sama lain dalam segala proses belajar di bangku kuliah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

MOTTO

Jangan terlalu larut dalam kesedihan ataupun kegagalanmu, pasrahkan segala sesuatu hanya kepada Allah, karena sesungguhnya perancang skenario hidup yang paling terbaik hanyalah Allah SWT. Ingatlah bahwa..

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

- Octha Monicha Dwi Sandra -

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN JUDUL ii

HALAMAN PERSETUJUAN iii

HALAMAN PENGESAHAN iv

NOTA DINAS PEMBIMBING v

SURAT PERNYATAAN vi

KATA PENGANTAR vii

LEMBAR PERSEMBAHAN ix

MOTTO x

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN xvi

ABSTRAK xvii

ABTRAC xviii

الـمـلـخـص xix

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1
B. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan 9
C. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan 9
D. Asumsi Penelitian 10
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan 10
F. Pembatasan Penelitian 11
G. Definisi Operasional 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA 13

A. Pengembangan 13
B. Media Pembelajaran 14

C. Buku Dongeng 22
D. Indikator Kemampuan Membaca 24

BAB III METODE PENELITIAN 25

A. Jenis Penelitian Dan Model Pengembangan 25
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 27
C. Uji Coba Produk 32
D. Jenis Data 32
E. Instrumen Pengumpulan Data 33
F. Teknik Analisis Data 34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 39

A. Hasil Produk Pengembangan 39
B. Hasil Data Pengembangan 44
C. Hasil Data Uji Coba 58

BAB V PEMBAHASAN 75

A. Kajian Prosuk Yang Dikembangkan 75
B. Kesimpulan 83
C. Saran Pemanfaatan 84

DAFTAR PUSTAKA 85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Penilaian Kemampuan Membaca 24
Tabel 3.1 Pengembangan Media Berbasis Buku Dongeng Digital 29
Tabel 3.2 Skala Penilaian Angket Validasi Media Pembelajaran 34
Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kevalidan dan Kemenarikan 35
Tabel 4.1 Kompetensi Inti 47
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar 47
Tabel 4.3 Hasil Revisi Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran 61
Tabel 4.4 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi Isi Pembelajaran 65
Tabel 4.5 Hasil Revisi Validasi Ahli Pembelajaran 68
Tabel 4.6 Uji Normalitas 71
Tabel 4.7 Uji Wilcoxon 72
Tabel 4.8 test Statistic 73
Tabel 4.9 Spesifikasi Produk Media Buku Berbasis dongeng Digital 76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model *Borg and Gall*.....26
Gambar 3.2 Bagan Pengembangan Media Buku Dongeng Digital.....27
Gambar 3.3 Desain Eksperimen.....36
Gambar 3.4 rumus Perbandingan.....37
Gambar 4.1 Halaman Utama.....40
Gambar 4.2 Bacaan Do'a Sebelum Belajar.....41
Gambar 4.3 Daftar Isi.....41
Gambar 4.4 Petunjuk penggunaan 42
Gambar 4.5 KI dan KD 42
Gambar 4.6 Potongan ayat dan penjelasannya.....43
Gambar 4.7 Deskripsi pengembangan 43
Gambar 4.8 Biografi.....43
Gambar 4.9 Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran 61
Gambar 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi dan Integrasi Islam.....64
Gambar 4.11 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 67
Gambar 4.12 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas Kontrol.....70
Gambar 4.13 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen 71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Lembar Konsultasi

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian

Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Desain Pengembangan

Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Materi dan Integrasi Islami

Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Lampiran 7 Desain Media Pembelajaran

Lampiran 8 Sampel Soal Pre Test

Lampiran 9 Sampel Soal Post Test

Lampiran 10 Data Hasil Validasi Ahli Desain Media

Lampiran 11 Data Hasil Validasi Ahli Materi dan Integrasi Islami

Lampiran 12 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Lampiran 13 Indikaor Kemampuan Membaca

Lampiran 14 Data Hasil Pre-test dan Post-Test Kelas Kontrol

Lampiran 15 Data Hasil Pre-test dan Post-Test Kelas Eksperimen

Lampiran 16 Dokumentasi

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin dalam proposal skripsi ini menggunakan pedomasn transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidkan dan Kebudayaan Ri No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 bu/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	**a**	ز	=	**Z**	ق	=	**Q**
ب	=	**b**	س	=	**S**	ك	=	**K**
ت	=	**t**	ش	=	**Sy**	ل	=	**L**
ث	=	**ts**	ص	=	**Sh**	م	=	**M**
ج	=	**j**	ض	=	**Dl**	ن	=	**N**
ح	=	**h**	ط	=	**Th**	و	=	**W**
خ	=	**kh**	ظ	=	**Zh**	ه	=	**H**
د	=	**d**	ع	=		ء ‘	=	**,**
ذ	=	**dz**	غ	=	**Gh**	ي	=	**Y**
ر	=	**r**	ف	=	**f**			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â
Vokal (i) panjang = î
Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

اَوْ	=	aw
اَيْ	=	ay
اُوْ	=	û
اِيْ	=	î

ABSTRAK

Sandra, Octha Monicha Dwi. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Di SDN Surabayan Lamongan.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Nuril Nuzulia. M.Pd.I

Pengembangan media pembelajaran buku dongeng digital berintegrasi islami ini berdasarkan beberapa masalah yang terjadi di SDN Surabayan Lamongan khususnya pada kelas 2 yang memiliki permasalahan pada kemampuan membaca pada siswa dan kurangnya fasilitas media pembelajaran yang memadai bagi guru. Tujuan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk menciptakan media pembelejaran berbasis buku dongeng digital yang berintegrasi islami.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development).* Dengan model pengembangan Borg and Gall (Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Surabayan Lamongan dengan subjek penelitian siswa kelas 2. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami ini peneliti memperoleh penilaian "sangat baik" dari validator ahli desain media pembelajaran dengan persentase 92,5% yang bermakna "sangat layak dan tidak memerlukan revisi". Selain itu, dari segi validasi materi dan integrasi islam peneliti memperoleh penilaian "sangat baik" dengan persentasi 87,5% dengan skala "sangat layak dan tidak memerlukan revisi". Kemudian dari segi validasi ahli pembelajaran peneliti memperoleh penilaian "sangat baik" dengan persentase 97,5% yang berarti "sangat layak dan tidak memerlukan revisi". Dengan menggunakan uji Wilcoxon dapat diperoleh hasil bahwa hipotesis dari H_a diterima sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II yang menggunakan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan angka pada *asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari taraf signifikasi pengambilan keputusan pada uji Wilcoxon 0,05.

Kata Kunci : Buku Dongeng Digital, integrasi islami, kemampuan membaca

ABSTRACT

Sandra, Octha Monicha Dwi. 2022. *Development of Islamic Integrated Digital Fairy Tale Book-Based Learning Media to Improve Reading Ability of Grade 2 Students at SDN Surabayan Lamongan.* Thesis, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Nuril Nuzulia. M.Pd.I

The development of learning media for digital fairy tale books with Islamic integration is based on several problems that occur at Surabayan Lamongan Elementary School, especially in grade 2 which has problems with students' reading skills and the lack of adequate learning media facilities for teachers. The purpose of the development carried out by researchers is to create digital fairy tale book-based learning media that integrates Islamically.

This study uses research and development methods (*Research & Development).* With the Borg and Gall development model (potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, product trials, product revisions). This research was conducted at SDN Surabaya Lamongan with class 2 students as research subjects. Data collection techniques used questionnaires, observations, and interviews. Data analysis in this study used quantitative and qualitative analysis techniques.

The results of research and development of learning media based on digital integrated Islamic fairy tales, the researchers obtained a "very good" rating from the learning media design expert validator with a percentage of 92.5% which means "very feasible and does not require revision". In addition, in terms of material validation and Islamic integration, the researcher obtained a "very good" rating with a percentage of 87.5% on a scale of "very feasible and does not require revision". Then in terms of the validation of learning experts the researcher obtained a "very good" rating with a percentage of 97.5% which means "very feasible and does not require revision". By using the Wilcoxon test it can be obtained that the hypothesis of Ha_{is} accepted so that it can be explained that there is an increase in the reading ability of class II students who use Islamic integrated digital fairy tale book-based learning media. This can be seen from the results of the Wilcoxon test which shows a number on *asymp. Sig. (2-tailed)* is smaller than the significance level of decision making on the Wilcoxon test of 0.05.

Keywords: Digital Fairy Tale Book, Islamic integration, reading ability

الملخص

ساندرا ، أوكتا مونيتشا دوي. 2022. تطوير وسائط تعليمية إسلامية متكاملة تعتمد على الكتب الخيالية الرقمية لتحسين القدرة على القراءة لطلاب الصف الثاني في مدرسة ابتدائية سورابايا لامونجان .أطروحة ، قسم تربية المعلمين بالمدرسة الإبتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة مولانا الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. نوريل نوزوليا M.PdI .

تطوير وسائط التعلم لكتب الحكايات الرقمية مع التكامل الإسلامي يعتمد على العديد من المشكلات التي تحدث في مدرسة سورابايان لامونجان الابتدائية ، خاصة في الصف الثاني الذي يعاني من مشاكل في مهارات القراءة لدى الطلاب ونقص وسائل التعلم المناسبة مرافق للمعلمين. الغرض من التطوير الذي قام به تستخدم هذه الدراسة .الباحثون هو إنشاء وسائط تعليمية رقمية تعتمد على الكتب الخيالية تتكامل إسلاميًا برج وجال طرق البحث والتطوير (البحث والتطوير). مع نموذج تطوير

الإمكانات والمشكلات ، وجمع البيانات ، وتصميم المنتج ، والتحقق من صحة التصميم ،) .لامونجان سورابايا ومراجعات التصميم ، وتجارب المنتج ، ومراجعات المنتج). تم إجراء هذا البحث في مع طلاب الصف الثاني كمواضيع بحثية.استخدمت تقنيات جمع البيانات الاستبيانات والملاحظات .والمقابلات. استخدم تحليل البيانات في هذه الدراسة تقنيات التحليل الكمي والنوعي

نتائج البحث والتطوير لوسائل الإعلام التعليمية المبنية على حكايات إسلامية متكاملة رقمية ، حصل الباحثون على تقدير "جيد جدًا" من مدقق تصميم الوسائط التعليمية بنسبة 92.5٪ مما يعني "جدوى ولا يتطلب مراجعة" . بالإضافة إلى ذلك ، من حيث التحقق من صحة المواد والتكامل الإسلامي ، حصل الباحث على تقدير "جيد جدًا" بنسبة 87.5٪ على مقياس "ممكن جدًا ولا يحتاج إلى مراجعة". ثم فيما يتعلق بالتحقق من صحة خبراء التعلم ، حصل الباحث على تقدير "جيد جدًا" بنسبة 97.5٪ مما يعني أنه "ممكن جدًا ولا يتطلب مراجعة". باستخدام اختبار ويلكوكسون ، يمكن الحصول على أن فرضية مقبولة بحيث يمكن توضيح أن هناك زيادة في قدرة القراءة لدى طلاب الصف الثاني الذين يستخدمون وسائط تعليمية إسلامية متكاملة تعتمد على الكتب الخيالية الرقمية. يمكن ملاحظة ذلك من نتائج اختبار ويلكوكسون الذي يظهر رقمًا على سيج أصغر من مستوى أهمية اتخاذ القرار في اختبار ويلكوكسون البالغ .0.05

الكلمات المفتاحية: كتاب الحكاية الرقمية ، التكامل الإسلامي ، القدرة على القراءة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dipandang secara nasionak sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah dutetapkan (Wina, 2008). Kemudian dalam pemahaman lain, pembelajarann merupakan proses interaksi atau komunikasi anatara siswa, guru, dan bahan ajar. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu (Hujair, 2009).

Pembelajaran pada pokoknya merupakan tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indicator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk materi pokok mata pelajaran. Selain itu, pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Sain, 2014). Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus sesuai dengan tingkatan kapasitas atau kebutuhan oleh siswa. Tingkat awal proses pembelajaran siswa yakni dimulai dari tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD), pada tingkat pembelajaran ini merupakan suatu upaya yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Berlangsungnya proses pembelajaran, erat hubungannya dengan media, media dalam dunia pendidikan merupakan suatu instrument yang ikut menentukan suatu keberhasilan, karena keberadaan media sendiri secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh penegtahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dang lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, penegrtian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Azhar, 1997). Kemudian menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah

alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar, 1989).

Kemampuan membaca dapat diartikan literasi membaca, literai membaca senidiri diartikan sebagai membaca bagi non ahli atau masyarakat pada umumnya. Arti dari literasi menurut Alberta, literasi ialah bukan hanya sekedar kemampuan untuk membaca dan menulis namun menambah pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dapat membuat seseorang memiliki kemampuan berfikir kritis, maupun memecahkan masalah dalam berbagai konteks, mampu berkomunikasi secara efektif dan mampu mengembangkan potensi dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Mokoginta 2017). Definisi lain diungkapkan oleh Cordon yang menyatakan bahwa literasi merupakan sumber ilmu yang menyenangkan yang dapat memberi pengetahuan dan menumbuhkn imajinasi untuk menjelajahi dunia (Mokoginta 2017).

Kemudian definisi membaca menurut Tarigan (1984) menuliskan arti membaca adalah proses untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahan tulis. Kemudian pengertian membaca menurut Kholid A.H dan Lilis S (1997) adalah mengemukakan atau membunyikan rangkaian lambing-lambang bahan tulis yang dilihatnya dari huruf menjadi kata, kemudian menjadi frasa, kalimat dan seterusnya.

Seiring dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, media pembelajaran juga mengalami perubahan kearah

yang lebih mengikuti trend masa kini. Saat ini tidak hanya lembaran-lembaran buku saja yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, video pembelajaran, alat peraga, media pembelajaran berbentuk game juga sudah banyak diciptakan. Tapi sayangnya kemajuan teknologi ini belum berhasil diterapkan oleh beberapa lembaga sekolah yang ada. Ternayata masih ada beberapa gruu disekolah tertentu yang ketika mengajar masih menggunakan cara lama, yang hanya menjelaskan materi pembelajaran dari dimulainya pembelajaran hingga akhir proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini dapat memicu menurunnya minat belajar dari siswa dikarenakan penyampaian materi yang kurang menarik dan cenderung monoton. Adapun media pembelajaran yang sering dipakai yakni media pembelaajran berupa buku cetak biasa.

Sedangkan di era digital yang semakin berkembang ini, kebanyakan siswa akan lebih tertarik dengan sesuatu yang berbasis digital dan sesuatu yang berhubungan erat dengan gadget. Siswa akan cenderung merasa bosan bahkan malas jika harus membaca buku cetak saja tanpa adanya sentuhan baru dalam pengemasannya. Jika hal ini terjadi secara terus menerus maka akan berpengaruh pada kemampuan membaca siswa, sedangkan kemampuan membaca adalah hal paling dasar yang harus dikuasai oleh siswa pada tingkatan dasar.

Hal serupa juga terjadi di SDN Surabayan Lamongan, dalam proses penyampaian materi pembelajaran beberapa guru masih menggunakan cara yang monoton. Menjelaskan materi dari awal jam pembelajaran berlangsung

hingga berakhirnya jam pembelajaran, tanpa menggunakan media pembelajaran dalam pengemasan materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa. Apalagi saat ini sudah diterapkannya kurikulum 2013, sehingga semua materi dijadikan satu dalam satu buku tematik. Beberapa guru hanya menggunakan buku tematik itu saja sebagai media pembelajaran, sedangkan hal itu dapat memicu kebosanana pada anak karena harus membaca buku yang sama dalam beberapa waktu. Hal ini dikarenakan minimnya media pembelajaran yang ada di SDN Surabayan Lamongan, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung hanya berjalan apa adanya saja dengan media yang seadanya juga.

Dengan mengandalkan media pembelajaran yang minim, maka hal ini juga dapat mempengaruhi ketertarikan siswa dalam belajar. Selain minimnya media pembelajaran yang ada di SDN tersebut, kendala lain yang juga terjadi di SDN Surabayan Lamongan yakni rendahnya kemampuan membaca siswa yang duduk di kelas 2. Karena minimnya media pembelajaran yang ada, itu juga berpengaruh kepada ketertarikan siswa dalam belajar dan berimbas kepada kemampuan siswa itu sendiri.

Beberapa siswa yang ada dikelas 2 SDN tersebut memiliki kemampuan membaca yang cenderung rendah. Beberapa siswa yang ada di SDN tersebut memang cenderung tidak memiliki ketertarikan dalam hal membaca. Hal ini terlihat ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, siswa cenderung tidak menyimak buku dan lebih asik bergurau dengan siswa lainnya. Ini dapat terjadi dikarenakan monotonnya penyampaian materi pembelajaran dan media

yang digunakan, sehingga berpengaruh pada minat baca dan belajar pada siswa. Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru walikelas 2 yang ada di SDN Surabayan, beliau memaparkan bahwa memang benar adanya permasalahan di didang pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berlangsungnya proses pembelajaran yang ada hanya menggunakan media seadanya saja, contohnya yakni buku cetak. Kemudian, selain minimnya ketersediaan media pembelajaran yang ada disana, rendahnya kemampuan membaca siswa khususnya siswa kelas 2 yang ada di SDN tersebut juga masih menjadi fokus permasalahan bagi guru. Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti ingin membuat inovasi baru dengan mengembangkan media berupa buku dongeng digital.

Pengembangan buku dongeng digital ini dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang terjadi di SDN tersebut yakni minimnya ketersediaan media pembelajaran dan rendahnya kemampuan membaca siswa. Lewat buku dongeng digital ini dapat memberikan sentuhan baru dalam dunia membaca bagi siswa sehingga dapat menimbulkan rasa ketertarikan siswa dalam hal membaca. Tidak hanya itu, buku dongeng digital ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Pemilihan pengembangan media buku dongeng ini dikarenakan pada dasarnya siswa diusia ini masih tertarik dengan cerita-cerita yang berisi tentang sesuatu yang menyenangkan dan cenderung tertarik pada sesuatu yang beda dari biasanya. Selain itu, buku dongeng digital ini akan dikembangkan dengan kemudahan-kemudahan bagi penggunanya yakni dapat digunakan tanpa

adanya akses internet. Sehingga bagi guru yang ingin memberikan tugas dirumah yang berhubungan dengan perihal memebaca, buku dongeng ini akan sangat memuudahkan siswa dalam pengaplikasiannya. Dongeng adalah cerita prosa rakyat yag tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, meskipun kenyataannya banyak dongeng yang melukiskan kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau sindiran (Rukiyah, 2018).

Sedangkan buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari lembaran kertas pada buku disebut dengan halaman. Buku merupakan sebuah media penyambung ilmu yang efektif bagi pembacanya, banyak sekali manfaat yang terkandung jika membaca buku, selain menambah pengetahuan juga meberikan kesenangan tersendiri. Bentuk-bentuk buku ada bermacam-macam yaitu ada buku novel, buku ajar, buku dongeng dan masih banyak lagi yang lain (Aditya, 2013).

Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis dongen dapat dibuktikan berupa beberapa hasil penelitian terdahulu, diantaranya:

1) Utut Kurniati dkk, yang memperoleh hasil penelitian bahwa menggunakan buku dongeng digital dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa mengalami perubahan yang signifikan setelah menggunakan buku dongeng digital dalam kelas membaca (Utut Kurnianti dkk, 2018)

2) Hasan, dkk, menemukan hasil bahwa kesimpulan bahwa buku dongeng dapat memudahkan pemahaman anak terhadap cerita sehingga dapat dijadikan sarana edukasi untuk anak (Hasan dkk, 2020).
3) Apriani dkk menemukan hasil penelitian bahwa siswa kelas 2 SDN Telukjambe II mampu membaca dan memahami isi bacaan dengan baik, namun tingkat pemahaman siswa terhadap sebuah bacaan harus terus ditingkatkan (Apriani dkk, 2019)
4) Ayu Setiani menemukan hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Negeri 84 Kota Bengkulu (Ayu Setiani, 2019)
5) Alfin Zainun Faiz menemukan hasil penelitian bahwa adanya peningkatan pemahaman geometri anak dapat dilihat dari prasiklus nilai rata-rata 58, siklus I nilai rata-rata 77 , dan siklus II dengan rata-rata 90. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Kegiatan mendongeng dengan variasi media dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan (Alfin Zainun Faiz, 2017)

Berdasarkan permasalahan yang ada pada SDN Surabayan Lamongan, dalam proses penyampaian materi pembelajaran beberapa guru masih menggunakan cara yang monoton, memberikan dorongan pada peneliti untuk melaksanakan penelitian sekaligus dengan pengembangan media pembelajaran. Oleh karena pentingnya pengembangan ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siwa Kelas 2 Di SDN Surabayan Lamongan".

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menciptakan media pembelejaran berbasis buku dongeng digital yang berintegrasi islami.

C. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini yakni berupa buku dongeng berupa softfile, dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar dan evaluasi pembelajaran mengenai nilai moral.
2. Media pembelajaran ini berisi tentang beberapa kumpulan dongeng dan pesan moral didalamnya. Beberapa dongeng yang ada di dalam media pembelajaran ini yakni :
   a) Kisah Anak Gembala dan Serigala
   b) Burung Bangau yang angkuh
   c) Kisah Kelinci dan Kura-Kura
   d) Burung Merpati dan Semut
3. Media pembelajaran ini dibiuat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
4. Cerita dalam buku dongeng digital tersebut disertai dengan pesan moral dan potongan ayat sederhana.

D. Asumsi Penelitian

Pada penelitian yang akan dilaksanakan yakni pengembangan media pembelajaran buku dongeng digital berintegrasi islami :

1. Peneliti memilih pengembangan media pembelajaran berupa buku dongeng digital yang disajikan dengan menarik karena dianggap dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.
2. Dengan mengembangkan media pembelajraan buku dongeng digital ini diharapkan akan menjadi motivasi bagi guru agar lebih inovatif dan kreatif lagi mengembangkan media yang dapat menarik perhatian siswa
3. Beberapa dongeng yang disajikan dalam media pembeljaaran ini tidak hanya memuat cerita anak sjaa, akan tetapi berisi tentang pesan moral dan potongan ayat yang dapat dijadikan teladan bagi siswa

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan oeneliti dapay ikut serta memberikan sentuhan kreatifitas dalam pembelajaran. Selain itu berikut merupakan manfaat dari pengembangan dan penelitian ini :

1. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai motivasi guru agar lebih kreatif lagi dalam menggunakan media pembelejaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyennagkan.

2. **Bagi Siswa**

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca

3. **Bagi Peneliti**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi guna menambah wawasan dan dapat dijadikan sebagai pengalaman baru bagi peneliti dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

4. **Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman dan landasan bagi penelitian selanjutnya.

F. Pembatasan Penelitian

Penelitrian yang akan dilakukan memiliki bebebrapa batasan untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat. Adapun patasan pada penelitian ini yakni :

1. Penelitian ini terfokus pada bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital yang akan memuat beberapa dongeng yang memiliki pesan moral didalamnya.
2. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas 2 di SDN Surabayan Lamongan.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan istilah atau penjelasan yang memberikan sebuah penjelasan mengenai penulisan sebuah penelitian. Guna untuk memperjelas penguraian dan meminimalisir adanya kesalahpahaman

makna kata, maka perlu dilakukan penjelasan mengenai beberapa istilah atau definisi dalam penulisan penelitoian ini. Maka berikut merupakan beberapa istilah atau definisi yang dipakai peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. **Pengembangan**

   Pengembangan dapat diartikan sebagai sebuah upaya atau proses merencanakan suatu rancangan. Proses pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu bahan ajar dalam bentuk fisik maupun non-fisik, dapat berupa sebagai bahan ajar yang digunakan sebagai media pembelajaran.

2. **Media Pembelajaran**

   Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bersifat menyalurkan atau sebagai perantara dalam upaya menyampaikan informasi dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang kondusif.

3. **Kemampuan Membaca**

   Kemampuan membaca adalah kesanggupan seseorang dalam memahami kumpulan kosa kata dan bunyi bahasa yang berada di dalam sebuah teks bacaan.

4. **Dongeng**

   Dongeneg merupakan sebuah karya sastra yang ceritanya tidaj benar-benar terjadi adanya. Dapat berisi tentang hiburan dan kisah-kisah yang menyenangkan dan dapat memberikan manfaat positif bagi pembaca.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengembangan secara etimologi berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, fikiran, pengetahuan dan sebagainya) (KBBI, 1989). Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Dan secara istilah, pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan (Setyosari, 2013).

Sedangkan, kata media sebagai bentuk jamak dari kata medium yang berarti "perantara atau pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Hidayatullah, 2008). Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Asnawir, 2002).

Dan pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "instruction" yang dalam bahasa Yunani disebut instructus atau "intruere" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui

pembelajaran (Warsita, 2008).

Jadi pengertian pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk dengan memberikan stimulus kepada siswa dalam proses pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari sebuah bahasa latin yang memiliki bentuk jaman dari sebuah kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau merupakan suatu alat (Djamarah, Syaiful and Aswan 2010). Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsungantara pendidik dengan peserta didik. Disini media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesanpesan pembelajaran (Arief, 2003). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Yusuf, 2004).

Media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan (Wina, 2011). Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar (Dina, 2011). Media pembelajaran dapat juga diartikan

sebagai media pengajaran. Media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru (Nasution, 1990).

Media yang dibuat disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai dalam proses pembelajaran, agar media dapat melengkapi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan (Daryanto, 2016). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapatmerangsang siswa untuk belajar (Azhar, 2015).

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri -ciri Media Pembelajaran Gerlach & Ely mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga ciri yaitu sebagai berikut (Azhar, 2015) :

a. Ciri fiksatif (Fixative Property), berarti media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi objek atau kejadian. Misalnya, video tape, foto, audio tape, disket, CD, film, suatu waktu dapat dilihat kembali tanpa mengenal waktu.
b. Ciri manipulatif (Manipulative Property), berarti media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu beberapa menit denganpengembalian gambar atau rekaman

fotografi. Selain dapat dipercepat dan diperlambat.

c. Ciri distributif (Distributive Property) dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu

3. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media yaitu (Giri, 2016) :

a. Kesesuaian. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

b. Kejelasan sajian. Guru harus mempertimbangkan ruang lingkup materi pelajaran. Media yang dipilih harus memiliki penyajian yang menarik, penjelasan yang singkat namun jelas dan kosa kata yang umum dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kemudahan akses. Kemudahan aksesberhubungan dengan lokasi dan kondisi media. Jika lokasi dan kondisinya sulit, guru harus memikirkan alternatif media yang lain sebagai pengganti.

d. Keterjangkauan. Hal ini berkaitan dengan biaya. Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan. Jumlah biaya juga harus dipertimbangkan dalam hal manfaat media tersebut.

e. Ketersediaan. Sebelum hendak mengajar dan dalam rancangan telah

disetkan macam dan jenis media yang dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut. Jika media tersebut tidak tersedia, maka kita harus berfikir untuk mencari penggantinya.

f. Berorientasi siswa. Pemilihan media harus berorientasu pada siswa. Maksudnya guru perlu mempertimbangkan keuntungan dan kemudahanapa saja yang akan diperoleh peserta didik dengan media tersebut.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiataninteraksi antara siswa dan lingkungan. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungannya, maka fungsi dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Bafadal Ibrahim, 2004). Levie & Lentz mengemukakan empat funsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu sebagai berikut:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa, untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca. Media dapat membatu mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran mempunyai manfaat untuk kegiatan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran sebagai berikut (Ashyar, 2012) :

a. Memperluas suguhan materi yang didapatkan peserta didiksaatpembelajaran di kelas seperti narasumber, foto, dan buku sehingga mampudisesuaikan dengan ciri khasdan kebutuhan peserta

didikkarena mempunyai banyak pilihan.

b. Membantu peserta didikdalam menghadapi berbagai tugas dan kewajibannya karena selama proses pembelajarannya peserta didikmendapatkan berbagai macam pengalaman.
c. Peserta didik memperoleh suatu pengalaman langsung secaranyata sehingga peserta didikmampumengamati teori yang diberikan dengan penerapannya di lapangan misalnya dengan mengajak peserta didikkaryawisata ke pabrik dan tempat-tempat lainnya.
d. Menampilkan kepada peserta didikberkaitan dengan sesuatu yang sulit dilihat, dikunjungi, dan diadakan.
e. Menyajikan informasi yang cermat dan terkini.
f. Memfokuskan perhatian serta menambah minat dan motivasi peserta didikkarena penyajian materi ajar dibuat lebih menarik.
g. Membantu peserta didik menggunakan keterampilan imajinasinya untuk lebih berpikir kritis.
h. Menambah efisiensi kegiatan belajar mengajar dikarenakan digunakan media untuk peserta didikdi tempat yang berbeda dengan ruang lingkup luas pada waktu tertentu dan waktu pembelajaran dapat dikurangi.
i. Mampu memecahkan permasalahan pada bidang pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran.

6. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah dikembangkan dengan berbagai jenis dan format, pada dasarnya media pembelajaran dikelompokkan empat jenis. Empat jenis media pembelajaran yaitu (Ashyar, 2012) :

a. Media visual merupakan salah satu media pembelajaran digunakan peserta didikmenggunakanindera penglihatan atau dapat dikatakan media ini memberikan pengalaman yang didapatkan peserta didikmenggunakan indera penglihatannya saja.
b. Media audio ialahmedia yang dipakaisaatkegiatan belajar mengajardengan mengandalkan indera pendengar dari peserta didik. Pengalaman didapatkan dari indera pendengaran peserta didiksaat pembelajaran.
c. Media audio-visual merupakan jenis media dalam kegiatan pembelajaran didapatkan melalui indera penglihatan dan pendengaran. Pesan verbal dan non-verbalyang diperoleh dari media menggunakan pendengaran dan penglihatan secara bersama-sama.
d. Media multimedia ialahmedia digunakan saatkegiatan belajar mengajaryangmenggabungkan jenis-jenis media yang lain. Media multimedia ini menggunakan komputer dan teknologi dalam menampilkan media teks, visual diam dan gerak, audio, serta media interaktif kepada peserta didikdengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran.

Pendapat lain mengungkapkan media secara garis besar dibagi menjadi beberapa jenis media, antara lain (Hamdani, 2011) :

a. Media audio,merupakan media hanya mempunyai suara sehingga hanya mampu untuk didengarkan.
b. Media visual,merupakan media yang tidak memiliki suara dan hanya mampu dilihat.
c. Media audio visual,merupakanmedia mempunyaigambar dapat dilihat dan juga memiliki suara yang dapat didengarkan.
d. Orang,orang memiliki informasi. Setiap orang dapat menjadi sumber belajar. Orang menjadi sumber belajar dibagi menjadi dua yaitu orang yang dididik ecara profesional menjadi sumber belajar dan orang selain ditenaga pendidikanmempunyai profesi.
e. Bahan,merupakanformat yang dipakai dalam menyimpan suatu materi pembelajaran.
f. Alat,merupakan perangkat keras yang merupakan benda memiliki bentuk fisik yang digunakan untuk memberikan materi pelajaran.
g. Teknik,merupakan strategi yang dipakai pendidik untuk menyampaikan pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.
h. Latar, merupakan lingkungan yang digunakan secara khusus untuk pembelajaran yang dirancang terlebih dahulu atau tidak dirancang yang terletak di dalam sekolah atau diluar sekolah.

C. Buku Dongeng

1. Pengertian Buku Dongeng

Pengertian buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari lembaran kertas pada buku disebut dengan halaman. Buku merupakan sebuah media penyambung ilmu yang efektif bagi pembacanya, banyak sekali manfaat yang terkandung jika membaca buku, selain menambah pengetahuan juga memberikan kesenangan tersendiri. bentuk-bentuk buku ada bermacam-macam yaitu ada buku novel, buku ajar, buku dongeng dan masih banyak lagi yang lain (Ena, 2005). Peristiwa-peristiwa dalam sebuah dongeng adalah peristiwa yang tidak benar-benar terjadi, meskipun demikian tidak jarang dongeng dikaitkan dengan sesuatu yang ada dimasyarakat tempat dongeng itu tinggal. Dalam bahasa inggris dongeng disebut fairy tale (cerita peri), nurseri tale (cerita anak-anak) atau wonder tale (cerita ajaib). Didalam buku The Types Of the Folktale telah membagi jenis dongeng kedalam empat golongan besar, yaitu dongeng binatang fabel), dongeng biasa, lelucpn atau anekdot, dan dongeng berumus (Kamus Pelajar Pusat Bahasa 2003).

2. Jenis-Jenis Dongeng

Menurut Zakia ada 3 jenis dongeng yaitu (Zakia, 2017) :

a. Dongeng binatang atau fabel yaitu dongeng yang didalamnya menceritakan tentang perbuatan baik atau buruknya binatang. Didalam fabel tokoh binatang berperilaku seperti manusia. Hal tersebut

mnggambarkan watak dan budi pekerti manusia, seperti buaya dan kancil merupakan salah satu contoh dongeng binatang fabel dan mereka digambarkan sebagai hewan licik dan cerdik.

b. Dongeng biasa yaitu dongeng yang menceritakan tentang tokoh baik suka maupun duka, seperti dongeng bawang merah dan bawang putih.
c. Dongeng lelucon yaitu dongeng yang berisikan cerita lucu tentang tokoh tertentu, misalnya si kabayan dari jawa barat, lebay malang, pak pandir, pak belalang.

3. Media Dongeng Digital

Buku dongeng anak digital adalah buku dongeng yang disajikan melalui media digital. Tujuan dari pengadaan Buku dongeng anak digital ini adalah untuk mengarsipkan cerita cerita rakyat Indonesia dan menyajikannnya dengan konten yang lebih menarik agar menarik minat baca anak-anak. Buku dongeng digital juga membantu orang tua yang tidak mahir membacakan dongeng kepada anak-anak sehingga cerita dan isi dongeng tetap dapat tersampaikan kepada anak-anak, bahkan dalam jangkauan yang lebih luas (Denny, Annela and Febrylian 2017). Dongeng digital ini mengandung be-berapa nilai yang berkaitan dengan kecer-dasan emosional, karena dongeng digital ini mempengaruhi kecerdasan emosional anak yang melihat dan mendengarkan dongeng ini. Ada 5 aspek kecerdasan emosional, dimana aspek tersebut adalah mengenali emosi diri, mengelola emo-si, memotivasi diri, mengenali perasaan orang lain, dan membina hubungan dengan orang lain (Goleman, 2004).

Aspek-aspek anak dapat mengidentifikasi macam-macam ekspresi perasaan diantaranya adalah perasaan senang, sedih, malu, marah, kagum dan lain sebagainya yang masuk dalam aspek kecerdasan emosional mengenali emosi diri. Kemampuan anak mengenali emosi dirin-ya juga distimulasi dengan dongeng digital ini.

D. Indikator Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca sendiri memiliki arti sebagai kesanggupan seseorang dalam memahami suatu kumpulan-kumpulan kosa kata dan bunyi suatu bahasa yang berada di dalam sebuah teks bacaan. Indicator atau tolak ukur dalam penilaian kemmapuan membaca sendiri memiliki klasifikasi yang bermacam-macam, berikut merupakan gambaran indicator penilaian kemampuan membaca dalam bentuk tabel :

Tabel 2.1 Indikator Penilaian Kemampuan Membaca

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Lancar dalam membaca kosa kata dan kalimat dalam butir soal				
2.	Ketepatan dalam membaca kosa kata dan kalimat dalam butir soal				
3.	Memahami pengertian suatu kalimat dalam butir soal				
4.	Memahami informasi pada suatu kalimat dalam butir soal				
5.	Menafsirkan pertanyaan yang				

	terkandung dalam butir soal				
6.	Mengetahui kesimpulan yang terkandung dalam suatu kalimat				

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (Rnd) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu beserta menguji kevalidan suatu produk. Penelitian ini merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk baru, atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada, serta dapat dipertanggung jawabkan. Metode ini banyak digunakan di dunia industri maupun bidang pendidikan.

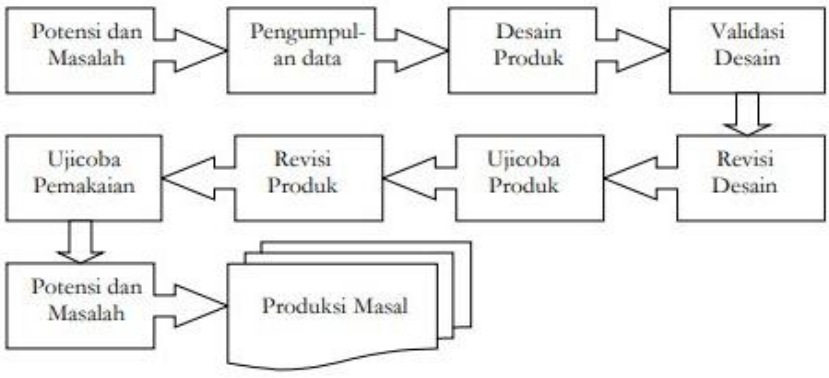
Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangandapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, modul, media pembelajaran, instrumen evaluasi, model-model kurikulum, evaluasi, dan sebagainya (Sugiyono, 2016). Menurut Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya Metode Penelitan Pendidikan, beliau menyebutkan bahwa Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R & D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih Sukmadinata).

Kemudian Menurut Prof. Dr. Sugiono dalam bukunya Metode Penelitan dan Pendidikan, beliau menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penegmbangan yang

digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni model Borg and Gall. Berikut ini merupakan langkah-langkah model pengembangan borg and gall terdapat 10 langkah (Sugiyono, 2016) :

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produksi masal

Model pengembangan *Borg and Gall* ini dapat digambarkan seperti pada babagan dibawah ini :

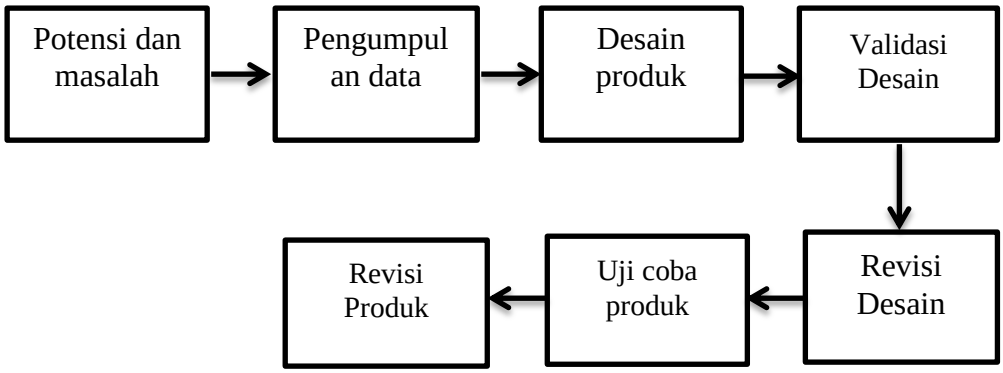


Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model *Borg and Gall*

Menurut Borg & Gall yang dikutip oleh Adelina Hasyim (2016) dalam *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah :*

"If you plan to do an R & D project for a thesis or dissertation, you should keep these cautions in mind. It is best to undertake a small-scale project that involves a limited amount of original instructional design. Also, unless you have substantial financial resources, you will need to avoid expensive instructional media such as 16-mm film and synchronized slidetape. Another way to scale down the project is to limit development to just a few steps of the R & D cycle."

Sedikitt pemaparan diatas menjelaskan bahwa langkah-langkah R&D dapat disederhanakan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, karena penelitian menggunakan R&D dengan skala besar membutuhkan biaya dan waktu yang tidak sedikit. Oleh karena itu langkah yang diambil dalam penelitian ini hanya membatasi tujuh langkah prosedur pengembangan, yakni :



Gambar 3.2 Bagan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah dalam pengembangan bahan ajar ini adalah sebagai berikut :

1. Potensi dan masalah

Dalam tahap ini, tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti yakni

menentukan kompetenasi dasar yang akan digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Untuk membatasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memilih kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia poin ke 3.8 tentang menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan, dan poin 3.9 tentang menentukan kata sapaan dalam dongeng secara lisan dan tulis.

Setelah menentukan dasar dari pengembangan media pembelajaran yang akna dilakukan, kemudian peneliti melakukan studi lapangan yang dilakukan di SDN Surabayan Lamongan. Dalam pelaksanaan studi lapangan ini, peneliti mengamati dan menganalisis karakteristik proses pembelajaran yang berlangsung di kelas 2 di SDN tersebut.

2. Pengumpulan Data

Pada langkah kedua dalam pengembangan ini yakni pengumpulan data, tahap ini dilakukan guna mengumpulkan data bagi peneliti sehingga dapat dijadikan sebagai bahan penelitian bagi peneliti. Maka, dalam pelaksanaan tahap ini peneliti akan melakukan wawancara pada guru kelas. Kemudian setelah melakukan wawancara dengan guru kelas, selanjutnya pebeliti akan melakukan observasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajran yang berlangsung.

3. Desain Produk

Dalam tahap desain produk ini peneliti melakukan diskusi dan

konsultasi bersama dengan guru dan beberapa pihak yang kompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini akan dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan berintegrasi islami. Berikut ini merupakan indicator pengembangan media pembelajaran buku dongeng digital yang berintegrasi islami.

Tabel 3.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami

Kompetensi Dasar	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami
1.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	Indikator : - Menyebutkan informasi yang terdapat dalam teks dongeng binatang (fabel) dengan teliti - Membacakan informasi yang terdapat dalam teks dongeng binatang (fabel) tentang hidup rukun - Menerapkan contoh sikap hidup rukun dan pesan moral positif yang ada dalam cerita dongeng binatang (fabel)
1.9 Menentukan kata sapaan dalam dongeng secara lisan dan tulis	- Menganalisis kata yang termasuk dalam kata sapaan dalam cerita dongeng dengan teliti

	- Menuliskan kata yang termasuk kata sapaan dalam cerita dongeng secara tertulis dengan teliti - Membacakan yang termasuk kata sapaan dalam cerita dongeng secara lisan

4. Validasi Desain

Pada tahap ini, peneliti melakukan proses penilaian atau validasi dar para ahli validasi pada bidangnya. Validasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah 1) validasi ahli desain media, 2) validasi ahli materi integrasi islami.

a. Ahli Desain Media

Persyaratan dalam menentukan ahli desain media adalah :

1) Memiliki kompetensi dalam bidang desain dan pengembangan media pembelajaran baik dalam bentuk cetak maupun non cetak
2) Bersedia memberikan saran, kritik dan penilaian terhadap produk yang sedang dikembangkan
3) Memiliki pengalaman dalam bidang desain baik dalam mendesain buku maupun media

b. Ahli Materi Integrasi Islami

Persyaratan dalam menentukan ahli materi integrasi islami adalah sebahai berikut :

1) Memahami isi materi KD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia
2) Ahli dalam bidang ilmu agama islam

3) Bersedia memberikan saran, kritik dan penilaian terhadap produk yang sedang dikembangkan
4) Mempunyai pengalaman dan pengetahuan secara menyeluruh dalam bidang pengembangan media pembelajaraan baik dalam pengembangan berbasis integrasi islami maupun tidak

c. Ahli Pembelajaran

Persyaratan dalam menentukan ahli pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Ahli pembelajaran dalam proses pengembangan ini yakni guru kelas yang mengajar di kelas 2
2) Memahami secara menyeluruh materi Bahasa Indonesia kelas 2
3) Bersedia memberikan saran, kritik dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan

5. Revisi Desain

Dalam tahap ini, peneliti akan melakukan perbaikan desain produk yang dikembangkan setelah melakukan tahap valisadi bersama dengan para ahli yang kompeten dalam bidangnya pada tahap sebelumnya. Perbaikan ini dilakukan guna untuk meminimalisir kelemahan atau kekurangan dari produk yang sedang dikembangkan.

6. Uji Coba Produk

Dalam tahap uji coba produk ini, peneliti melakukan eksperimen yaitu membandingkan efisiensi dan efektivitas dari keadaan sebelum dan sesudah meanggunakan produk yang dikembangkan. Dalam perbandingan ini dapat

menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok control untuk mengetahui hasil dari pembandingannya.

7. Revisi Produk

   Revisi produk merupakan tahap akhir dari penelitian ini, dimana dalam tahap ini peneliti akan melakukan revisi produk sebelum produk akan disebarluaskan kepada guru dan siswa.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan pemahaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran buku dongeng digital yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan setelah siswa melakukan *pre-test* yang akan diberikan oleh peneliti.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas 2 SDN Surabayan Lamongan. Siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian ini nantinya akan dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok control. Kemudian sampel dalam subjek uji coba ini dipilih oleh peneliti secara acak.

D. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini ada dua jenis data, yakni :

1. Jenis data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh oleh peneliti dari hasil angket yang telah dibuat dan disebarkan oleh peneliti, melihat angka keefektivitasan penggunaan media pembelajaran dan melihat adanya

peningkatan kemampuan membaca siswa. data komunikatif dikumpulkan dari :

a) Hasil penilaian siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti
b) Hasil dari tes yang dilakukan siswa sebelum (*pre-test)* dan sesudah (*post-test)* menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti

2. Data kualitatif didapatkan dari hasil kritik, saran dan komentar dari validator ahli pengembangan media pembelajaran.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket

Angket berfungsi sebagai alat pengumpul data mulai dari data saran, tanggapan tentang ketepatan materi dalam media pembelajaran, materi integrasi islami, rancangan desain dan kemenarikan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Ada dua angket yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut :

a) Angket Penilaian Validator Ahli
   - Angket penilaian dan tanggapan validator desain media.
   - Angket penilaian dan tanggapan validator materi integrasi islami.
   - Angket penilaian dan tanggapan ahli pembelajaran.

Pada angket data kualitatif merupakan tanggapan dari validator ahli. Sedangkan angket data kuantitatif berupa penilaian yang menggunakan modifikasi skala likert yang terdiri dari 4 jawaban yakni (Suharsimi, 2013) :

Tabel 3.2 Skala Penilaian Angket Validasi Media Pembelajaran

SKALA PENILAIAN			
1	**2**	**3**	**4**
Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju

b) Angket Kemenarikan Media Pembelajaran

Dalam angket kemenarikan media pembelajaran ini menggunakan skala Guttman yang didalamnya terdapat pilihan a) Ya dan b) Tidak. Untuk jawaban yang memiliki nilai positif akan mendapatkan satu poin penilaian, sebaliknya untuk jawaban negative maka akan mendapatkan nilai 0.

2. Test pencapaian kemmapuan membaca siswa.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Isi Materi Pelajaran

Mengakitkan tujuan pembelajaran yang telah disusun dengan Kompetensi Dasar dan Indikator, sehingga peneliti dapat meneysuaikan isi materi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hal ini akan digunakan sebagai dasar atau acuan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas 2 di SDN Surabayan Lamongan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Analisis Deskriptif

Dilaksanakan saat uji coba, data yang disimpan berasal dari data angket tertutup dan terbuka, tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk

mengamati ketetapan, keefktivitasan, dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk melihat hasil penilaian dari validator dan siswa saat uji coba adalah (Suharsimi, 2003) :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase tingkat kevalidan

∑x = Jumlah total jawaban validator

∑xi = Jumlah total jawaban tertinggi

100% = Bilangan konstan

Dibawah ini merupakan table kualifikasi tingkat kevalidan dan kemenarikan berdasarkan persentase (Suharsimi, 2003) :

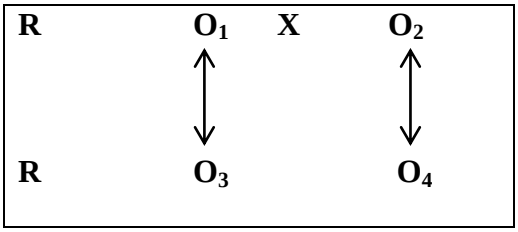
Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kevalidan dan Kemenarikan Berdasarkan Persentase

PERSENTASE (%)	TINGKAT KEVALIDAN	KETERANGAN
80 ≤ skor ≤ 100	Sangat Valid	Sanagt Layak
65 ≤ skor ≤ 84	Valid	Layak
45 ≤ skor ≤ 64	Cukup Valid	Cukup Layak
0 ≤ skor ≤ 44	Kurang Valid	Kurang Layak

3. Analisis Hasil Tes

Analisis ini digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. desain eksperimen yang digunakan yakni dengan membandinkang keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk

penegmbangan. Desain eksperimen digambarkan sebagai berikut (Suharsimi, 2003) :



Gambar 3.3 Desain Eksperimen

Keterangan :

R = Perlakuan pada sampel

O_1 = Nilai sebelum perlakuan

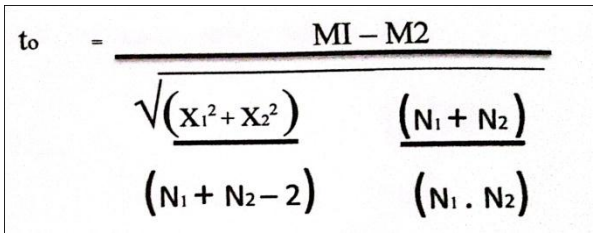
O_2 = Nilai sebelum perlakuan

O_3 = Nilai setelah perlakuan

O_4 = Nilai setelah perlakuan

Kelompok eksperimen akan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, kemudian untuk kelompok control akan melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang ada di sekolah.

Untuk mengetahui perbandingan dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan tingkat kemaknaan 0,05 yakni menggunakan rumus (Anas, 1995) :



Gambar 3.4 rumus Perbandingan

Keterangan :

t_o = Nilai T yang dihitung

MI = Mean variabel 1

M2 = Mean variabel 2

X_1 = Variabel I

X_2 = Variabel II

N_1 = Jumlah sampel siswa kelas eksperimen

N_2 = Jumlah sampel siswa kelas control

Dalam menentukan hipotesis menggunakan uji homogenitas (*uji fisher).* Hipotesis dalam penelitian ini yang dapat dirumuskan yakni sebagai berikut :

H_o : Tidak adanya peningkatan pada kemampuan membaca siswa kelas 2 yang menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami.

H_a : Adanya peningkatan pada kemampuan membaca siswa kelas 2 yang menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami.

Setelah melakukan t hitung, maka penliti harus membandingkan statistic hitung (t_{hitung}) dengan statistic table (t_{tabel}). Sehingga diperoleh, jika :

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti yakni berupa buku dongeng digital yang memuat tentang materi Bahasa Indoneia dan diintegrasikan ke dalam nilai-nilai islami. Berikut ini deskripsi dari produk media pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti :

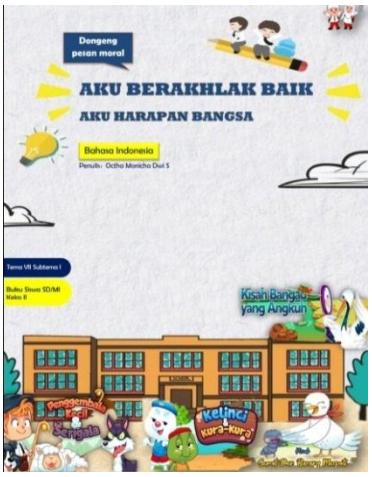
1. Identitas Produk :
   a. Nama Media : Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siwa Kelas 2 Di SDN Surabayan Lamongan
   b. Bentuk Media : Buku elektronik menggunakan anyflip, dapat diakses melalui link dan dicetk sebagai buku
   c. Subjek Penelitian : Siswa kelas 2 SDN Surabayan Lamongan
   d. Materi Pelajaran : Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, materi tentang menggali informasi dari teks dongeng fabel
   e. Nama Pembuat : Octha Monicha Dwi Sandra
2. Deskripsi Produk

   Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran buku dongeng berbasis digital. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan wujud visual yang disajikan dalam bentuk buku digital. Buku dongeng digital ini nantinya dapat diakses

melalui web dan tersedia dalam bentuk softfile sehingga dapat dengan mudah digunakan ada atau tanpa koneksi internet.

Proses pembuatan desain dalam pengembangan materi pembelajaran pada media buku dongeng digital ini menggunakan aplikasi anyflip, yang kemudian di download dan dapat dipublikasikan secara resmi melalui web anyflip. Di dalam media pembelajaran ini berisi 4 dongeng fabel yang disertai dengan potongan ayat Al-Qur'an sebagai penguat pembahasan tentang nilai-nilai islami yang ada pada setiap dongeng dalam media pembelajaran ini.

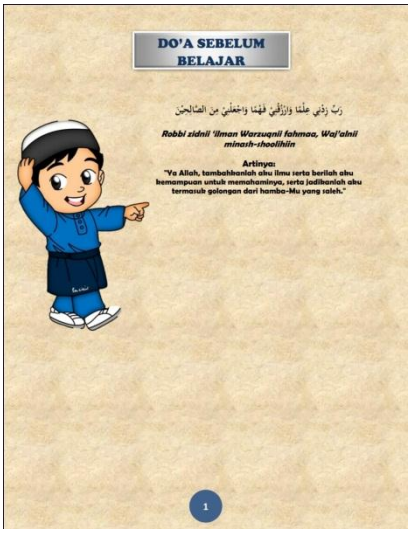
Bagian awal media pembelajaran ini yakni cover (halaman depan) yang berisikan judul media pembelajaran, tingkatan kelas, tema dan subtema, beberapa gambar cuplikan dongeng fabel yang dimuat, dan nama peneliti sebagai penyusun media pembelajaran ini.



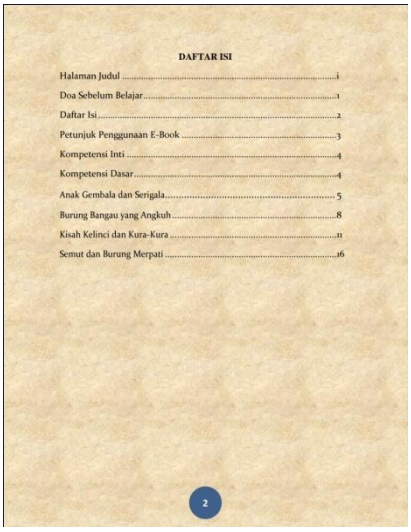
Gambar 4.1 Halaman Utama

Kemudian di halaman berikutnya terdapat bacaan do'a sebelum belajar berupa huruf arab disertai dengan bacaan latin dan artinya, setelah itu pada lembar selanjutnya terdapat daftar isi yang memuat judul dongeng

fabel yang dimuat dalam buku dongeng digital ini disertai dengan nomor halaman pada masing-masing judul.

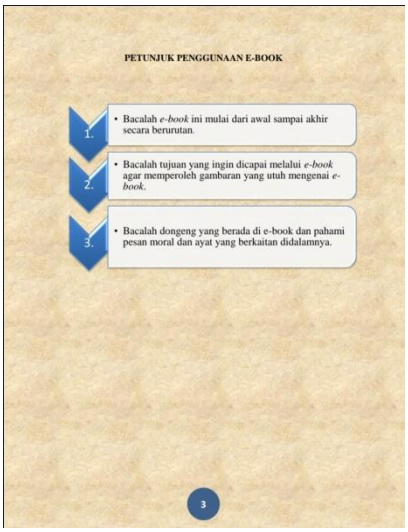


Gambar 4.2 Bacaan Do'a Sebelum Belajar

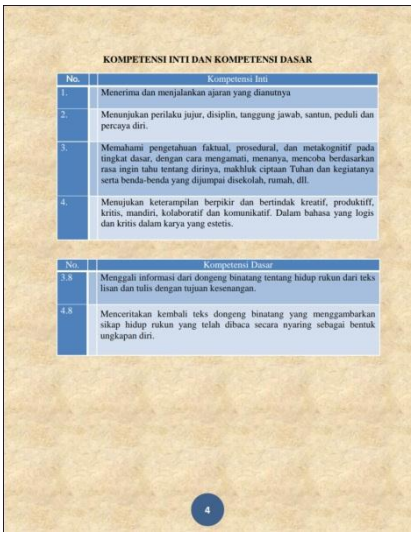


Gambar 4.3 Daftar Isi

Kemudian di halaman selanjutnya yaitu memuat petunjuk penggunaan media pembelajaan dan di halaman selanjutnya memuat KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) yang dijadikan pedoman atau acuan dalam pembuatan media pembelajaran ini.



Gambar 4.4 Petunjuk penggunaan

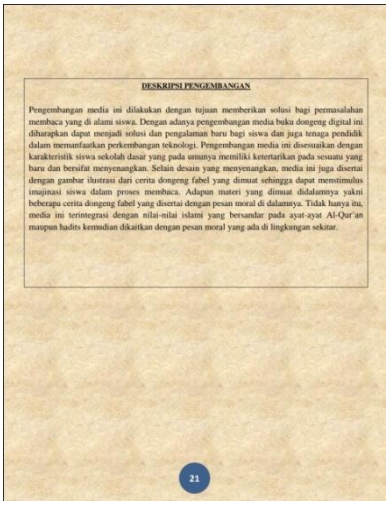


Gambar 4.5 KI dan KD

Selanjutnya masuk pada dongeng fabel yang pertama, dan dibagian akhir dongeng dilengkapi dengan adanya potongan ayat Al-Qur'an dan penjelasan ayat tersebut. tidak hanya itu, terdapat pula rangkuman pesan moral yang dapat dipetik dari cerita dongeng fabel. Potongan ayat Al-Qur'an dan penjelasan ayat tidak hanya ada pada dongeng pertama saja, melainkan di setiap dogeng yang dimuat dalam media pembelajaran ini.

Gambar 4.6 Potongan ayat dan penjelasannya

Kemudian dibagian akhir dari tampilan media pembelajaran ini berupa deskripsi singkat mengenai pengembangan media pembelajaran ini. Selanjutnya dibagain halaman paling akhir terdapat biografi singkat mengenai data peneliti yang meliputi nama lengkap, alamat, kelahiran dan latar belakang singkat dari peneliti.



Gambar 4.7 Deskripsi pengembangan

Gambar 4.8 Biografi

B. Hasil Data Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran buku dongeng digital ini diterapkan dan dilaksanakan oleh peneliti di SDN Surabayan Lamongan yang difokuskan pada siswa kelas 2. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran buku dongeng digital yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menggali informasi melalui dongeng fabel yang kemudian diintegrasikan dengan nilai-nilai islami. Pengaplikasian media pembelajaran ini terbilang sangat mudah, karena dapat diaplikasikan dengan atau tanpa adanya koneksi internet dan dapat diaplikasikan baik di laptop maupun smartphone.

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran buku dongeng digital ini menggunakan model *Research and Development (R&D)* dan model Borg and Gall. Adapun deskripsi penjelasan terkait prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall, yakni :

1. Pengumpulan Data

   Langkah pertama dalam penelitian ini yakni pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui beberapa kegiatan sebagai berikut :

   a. Studi Lapangan

      Dalam penelitian pengembangan studi literature dapat dipertoleh peneliti dengan cara memahami, mempelajari dan mencari materi yang

sesuai dan relevan bdengan konteks materi yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu studi literature juga dapat diperoleh peneliti melalui hasil penelitian-penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan dalam penelitian pengembangn ini dilakukan diinstansi pendidikan pada saat berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Adapun observasi yang dilakukan oleh penelitri yakni sebagai berikut.

1) Identitas Sekolah

a) Nama Sekolah : SDN Surabayan Lamongan

b) Alamat Sekolah : Semlawang, Surabayan, Kec. Sukodadi, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur 62253

c) Email : sdnsurabayan@yahoo.co.id

d) Akreditasi Sekolah : B

2) Visi dan Misi

a) Visi

Terwujudnya peserta didik yang beriman, cerdas, berkarakter, terampil, mandiri, peduli lingkungan global.

b) Misi

- Menanamkan keyakinan, iman dan taqwa melalui kegiatan keagamaan

- Meningkstksn mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan pengetahuan IPTEK
- Membentuk siswa berkepribadian, berkarakter, berbudi pekerti luhur, taat beribadah sesuai agama yang dianutnya
- Membekali dan membentengi siswa agar anti korupsi, kolusi dan nepotisme
- Membekali siswa agar memiliki wawasan luas secara global
- Menciptakan lingkungan sekolah yang sejuk, nyaman, indah dan asri berwawasan lingkungan hidup
- Menciptskan lingkungan sekolah peduli terhadap pelestarian sumber daya alam sekitar
- Meningkatkan upaya pelestarian lingkungan

3) Profil Kepala Sekolah SDN Surabayan Lamongan
   a) Nama : Nurhayati, S.Pd
   b) Alamat : Sukoanyar, Turi
   c) Pendidikan : S1
   d) Instansi : SDN Surabayan Lamongan
4) Profil Wali Kelas 2 SDN Surabayan Lamongan
   a) Nama : Ary Ruchi Inna, S.Pd
   b) Alamat : Surabayan, Sukodadi
   c) Pendidikan : S1
   d) Instansi : SDN Surabayan Lamongan
5) Profil Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a) Nama : Heru Muji Nugroho, S.Pd

b) Alamat : Sidogembul, Sukodadi

c) Pendidikan : S1

d) Instansi : SDN Surabayan Lamongan

6) Kompetensi Inti

Tabel 4.1
Kompetensi Inti

	Kompetensi Inti
KI.1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
KI.2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri
KI.3	Memahami pengetahuan factual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar, dengan cara mengamati, menanya, mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya serta benda-benda yang dijumpai disekolah, rumah, dll.
KI.4	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang logis dan kritis dalam karya yang estetis.

7) KD dan KI Materi Dongeng

Tabel 4.2
Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami

1.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan 1.9 Menentukan kata sapaan dalam dongeng secara lisan dan tulis	Indikator : 1.8.1 Siswa menyebutkan informasi yang terdapat dalam teks dongeng binatang (fabel) dengan teliti 1.8.2 Siswa membacakan informasi yang terdapat dalam teks dongeng binatang (fabel) tentang hidup rukun 1.8.3 Siswa menerapkan contoh sikap hidup rukun dan pesan moral positif yang ada dalam cerita dongeng binatang (fabel). 1.9.1 Siswa menganalisis kata yang termasuk dalam kata sapaan dalam cerita dongeng dengan teliti 1.9.2 Siswa menuliskan kata yang termasuk kata sapaan dalam cerita dongeng secara tertulis dengan teliti 1.9.3 Siswa membacakan yang termasuk kata sapaan dalam cerita dongeng secara lisan

8) Materi

Isi materi dalam buku dongeng digital yang dikembangkan oleh peneliti memaparkan materi-materi yang berdasarkan Kompetensi Inti (KI) Dan Kompetensi Dasar (KD) dengan melibatkan indikator yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Peneliti memilih

pelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng adalah agar mampu memberikan terobosan baru yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan memberikan cerita-cerita yang menarik dan disertai dengan gambar-gambar lucu serta sesuai dengan dongeng yang ada dalam buku digital tersebut. Media yang dikembangkan oleh peneliti ini nantinya akan membantu para guru untuk memberikan variasi situasi pembelajaran agar para siswa tidak bosan dan mudah menguasai kemampuan membaca dengan baik serta mampu membuat para siswa dapat mengambil pesan yang tersirat dalam cerita dongeng tersebut dengan mudah.

9) Observasi Guru

Pada tahap observasi ini peneliti melakukan observasi sebanyak 2 kali, kali pertama peneliti melaksanakan pra-observasi. Pra-observasi ini melibatkan guru yang sedang mengajar materi Bahasa Indonesia di kelas dengan menggunakan buku tematik sebagai media pembelajaran dan cenderung mengunakan metode ceramah yang monoton, sehingga menyebabkan banyak siswa yang tidak fokus, berbicara sendiri, keluar masuk kelas seenaknya, dan cenderung tidak mendengarkan materi yang diberikan oleh guru. Hal inilah yang menyebabkan lebih dari 75% siswa kelas 2 yang kurang menguasai kemampuan membaca dengan baik. Sehingga dari pengamatan peneliti, peneliti menemukan permasalahan yang membutuhkan inovasi baru seperti media pembelajaran yang sesuai untuk dapat

membantu siswa dan guru dalam mengubah kondisi belajar yang lebih intensif serta mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Kali kedua, peneliti melaksanakan observasi inti. Observasi inti dilakukan ketika guru sedang melaksanakan pembelajaran di kelas menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dengan demikian, dapat disimpulkan dari proses pra-observasi, guru dalam kompetensi pedagogik, keprofesionalitas, sosial, dan kepribadiannya sudah sangat baik, akan tetapi pada penggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi masih sangat kurang.

10) Observasi Siswa

Observasi siswa juga dilaksanakan dua kali oleh peneliti yakni sebelum diterapkannya media yang telah peneliti kembangkan dan sesudah diterapkannya media yang dikembangkan. Proses observasi siswa dilaksanakan di ruang kelas 2 SDN Surabayan Lamongan dengan melibatkan 2 kelas di dalamnya. Kelas pertama merupakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan oleh peneliti. Sementara kelas kedua adalah kelas yang digunakan sebagai control dari kelas eksperimen atau biasa disebut dengan kelas control. Di kedua kelas tersebut terdapat 32 siswa, 14 siswa di kelas control dan 18 siswa di kelas eksperimen. Dalam masa sebelum diterapkannya media yang telah dikembangkan peneliti menemukan lebih dari 75% siswa kelas 2 tidak dapat menguasai kemampuan membaca dengan baik, siswa cenderung masih mengeja setiap kata yang ada dalam materi tersebut.

Hal ini merupakan bagian dari kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajan, kesiapan siswa merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan, karena kesiapan tersebut dapat memberikan pengaruh yang cukup besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang telah disepakati.

Dalam pra-observasi ini peneliti memberikan *pre-test* yang telah disiapkan sebelum penerapan media yang telah dikembangkan oleh peneliti pada seluruh siswa. Dengan jumlah soal *pre-test* 15 butir berupa pilihan ganda mengenai materi seputar dongeng. *Pre-test* digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap kemampuan membaca siswa sebelum media pengembangan tersebut diberikan. Kemampuan awal siswa sangat terlihat bahwa lebih dari 75% siswa tidak menguasai kemampuan membaca dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil pengerjaan *pre-test* masih rendah dan dibawah KKM yang diberikan.

Pada observasi inti, peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami yang dikembangkan oleh peneliti pada siswa kelas eksperimen. Setelah media tersebut diterapkan, peneliti memberikan *post-test* untuk kedua kelas tersebut. Tujuan dari adanya *post-test* tersebut adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca siswa terhadap materi pembalajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan nilai-niali *post-test* dari kelas eksperimen memperlihatkan bahwa kemampuan membaca siswa

mengalami peningkatan yang signifikan dari pada hasil *pre-test* yang dilaksanakan sebelum media diterapkan. Sehingga dalam peningkatan tersebut sangat menunjukkan bagaimana reaksi positif siswa dan kesiapan para siswa dalam mendapatkan materi pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dapat lebih mudah meningkatkan kemampuan membaca melalui penerapan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dengan adanya dongeng yang disertai dengan gambar dan alur cerita yang sesuai membuat para siswa lebih berpartisipasi dalam proses belajar. Selain itu, media yang dikembangkan oleh peneliti tidak sulit dalam pengaplikasiannya sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah.

c. Wawancara

1) Wawancara Kepala Sekolah

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan menyertakan pertanyaan untuk para informan yang dilaksanakan secara *face to face* (Samiaji Sarosa, 2021). Wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur yang mempermudah peneliti untuk mendapatkan banyak detail informasi yang diperlukan. Dalam instrument wawancara, peneliti telah menyiapkan kisi-kisi instrument wawancara yang didalamnya terdapat 10 pertanyaan untuk diajukan pada kepala sekolah.

Bapak kepala SDN Surabayan Lamongan yaitu Ibu Nurhayati, S.Pd dapat melaksanakan wawancara dengan peneliti pada tanggal 12

September 2021 pada pukul 09.27 WIB sampai pada pukul 11.45 WIB. Dari rentang waktu tersebut peneliti berhasil memperoleh informasi bahwa perubahan yang cukup besar telah terjadi pada ranah pendidikan di SDN Surabayan Lamongan, pada era *covid 19*, hingga pasca pandemic yakni era *new normal*. Perubahan-perubahan tersebut meliputi proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) hingga pembelajaran dilaksanakan kembali secara luring (luar jaringan). Masa peralihan dari pembelajaran daring menjadi pembelajaran luring kembali membuat siswa kesulitan beradaptasi di dalam kelas. Siswa ketika pembelajaran daring cenderung memperoleh nilai-nilai yang cukup tinggi, akan tetapi pada saat pembelajaran luring hal tersebut sangat berbanding terbalik dengan kemampuan siswa, setelah ditelaah lebih lanjut ternyata hal tersebut dikarenakan adanya peran orang tua yang turut serta mengerjakan tugas-tugas sekolah para siswa, sehingga siswa cenderung mengalami penurunan kognitif yang signifikan. Selain itu, guru juga mengalami banyak sekali kesulitan salah satunya adalah dalam mempersiakan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakter siswa. Sedangkan untuk sarana dan prasarana di SDN Surabayan Lamongan sudah cukup baik, akan tetapi dalam penggunaan media pembelajaran digital di era saat ini masih sangat kurang.

2) Wawancara Guru Kelas

Wawancara ke-2 dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas 2 yang bernama Ibu Ari Ruchi Inna, S.Pd . Wawancara dengan beliau dilaksanakan pada tanggal yang sama dengan kepala sekolah pukul 12.30 WIB hingga 15.00 WIB, pemilihan waktu tersebut dikarenakan adanya jadwal yang kosong untuk beliau. Beliau mengajar materi tematik kelas 2 yang terdapar 32 siswa di dalamnya. Berdasarkan hasil wawancara beliau memberitahukan bahwa siswakelas 2 lebih dari 75% mereka cenderung belum begitu menguasai kemampuan membaca dengan baik, hal ini dikarenakan efek dari system pembelajaran era *covid 19* yang dilaksanakan secara daring sehingga mereka kurag mendapatan perhatian dari orang tuanya dalam pembelajaran membaca. Selain itu beliau juga menekankan bahwa guru juga cenderung kewalahan dalam menangani proses pembelajaran, mengetahui para siswa yang cenderung mengalami penurunan kognitif secara signifikan dan kurangnya kreativitas guru dalam memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan materi siswa membuat kondisi di dalam kelas kurang intensif meskipun dapat diketahui bahwa dalam SDN Surabayan Lamongan sudah mempunyai sarana prasarana yang memedai.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahap untuk peneliti merancang media yang akan dikembangkan. Dengan adanya tahap tersebut peneliti dapat melihat

sejauh mana kemenarikan produk yang sedang dikembangkannya. Selain itu, dalam tahap ini peneliti juga mempersiapkan aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk menyusun materi, mendesain cover buku digital, dan pemilihan gambar yang sesuai dengan materi yang ada, serta bentuk file yang dipilih oleh peneliti untuk produk buku dongeng digital yang sedang dikembangkan.

3. Pengembangan Produk

Sesuai dengan rancangan yang terdapat dalam perencaan, produk yang akan dikembangkan peneliti harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

a. Pemilihan Huruf
   1) *Bahnschrift Semibold*, *font* yang digunakan peneliti pada judul buku dongeng digital, penulisan doa sebelum belajar, dan penjelasan ayat.
   2) *Childos Arabic*, digunakan peneliti pada penulisan do'a.
   3) *Times New Roman,* yang digunakan pada penulisan daftar isi, KI, KD, dan dongeng di setaip halaman

b. Menentukan Layout dan Latar Belakang Media

Layuout dan *background* menggunakan desain warna kecoklatan yang disertai dengan pengaturan gambar setiap dongeng yang dipilih sesuai dengan lingkungan, karakter, dan kebutuhan siswa.

c. Menentukan Materi (Soal *Pre-test* & *Post-test*)

Materi yang dipilih peneliti ialah materi dalam pelajaran Bahasa Indonesia tentang dongeng. Sehingga untuk pemilihan soal *pre-test* dan

post-test disesuaikan dengan KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ada.

4. Uji Coba Produk

   a. Uji Coba Validasi

      Uji coba ini dilakukan oleh tim validator ahli yang terdiri dari validator ahli desain, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran.

   b. Pengisian Angket

      Peneliti menyiapkan angket untuk ke-3 validator ahli yang digunakan untuk memberikan penilaian, kritikan, dan saran mengenai kurangnya buku dongeng digital berintegrasi islami yang telah dikembangkan.

   c. Mengetahui kekurangan produk

      Setelah peneliti mendapatkan kritik dan saran, peneliti harus melaksanakan revisi produk sesuai dengan permintaan dari tim validasi. Kekurangan produk dari buku dongeng digital ini ialah pada bagian *cover* tidak terdapat penjelasan tema, subtema, dan pembelajaran berapa media pembelajaran ini dibuat; Pemilihan ilustrasi gambar dalam satu cerita dongeng berbeda-beda; Belum disertakan deskripsi pengembangan dan profil penulis pada halaman akhir media pembelajaran; Pemilihan *font* dan kata pada media pembelajaran masih belum sesuai; Pesan moral dijelaskan secara singkat, belum ada table penjelasan keterhubungan ayat Al-Qur'an yang dipilih dengan perilaku sehari-hari yang dilakukan oleh

siswa; dan Pemilihan ayat masih terlalu panjang bagi anak usia sekolah dasar.

5. Revisi Produk

Kelemahan yang ada dalam media yang dikembangkan peneliti dianalisis untuk dievauasi kembali dan diperbaiki agar menjadi produk yang mempunyai kualitas tinggi.

6. Uji Lapangan

a. Uji Coba Mandiri

Menguji sendiri produk yang telah dikembangkan dan disetujui oleh tim validasi. Hasil dari pengujian secara mandiri oleh peneliti adalah adanya kendala dalam pengunduhan dan pengaksesan produk tersebut, dikarenakan jaringan internet di lingkungan sekolah tidak begitu bagus. Dari kekurangan tersebut peneliti memutuskan untuk memberikan *teatring* pada seluruh siswa agar dapat mengunduh buku dongeng digital dengan mudah

b. Uji Lapangan

1) Uji lapangan dilaksanakan peneliti di ruang kelas 2 SDN Surabayan Lamongan. Pada pertemuan I, peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan dari kedua kelas.

2) Pertemuan II, peneliti mengamati kelas control yang tetap menggunakan media buku tematik sebagai media utama dalam pembelajaran tanpa menggunakan media lain untuk mendukung pembelajarannya. Sedangkan pada kelas eksperimen peneliti

memberikan buku dongeng digital berintegrasi islami yang telah dikembangkan untuk diimplementasikan dalam proses belajar yang diamati oleh peneliti.

3) Pertemuan III-V, siswa pada kelas eksperimen masih menerapkan media yang dikembangkan peneliti.
4) Pertemuan terakhir, peneliti memberikan *post-test* pada kelas control dan eksperimen untuk mengetahui hasil dari diberlakukanya media berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami pada kelas eksperimen. Selain itu peneliti juga memberikan angket pada kelas control untuk melihat sejauh mana kemenarikan dari media yang telah dikembangkan.

7. Revisi Akhir

Tahap ini digunakan peneliti untuk meninjau kembali apakah terdapat kekurangan atau media sudah layak untuk digunakan lagi oleh para siswa. Dalam hasil revisi akhir dapat disimpulkan bahwa tidak ada kesalahan dari media berbasis buku dongeng digital berbasis islami.

C. Hasil Data Uji Coba

Hasil data uji coba dibawah ini dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif diantaranya :

1. Data Hasil Validasi

Data validasi yang diperoleh oleh peneliti berdasarkan dari hasil validasi dari para ahli yaitu ahli desain media pembelajaran, ahli

pembelajaran dan ahli materi sekaligus integrasi islami. Berikut merupakan hasil pemaparan dari validator desain media pembelajaran :

a. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

1) Profil Ahli Desain Media Pembelajaran

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP : 198810172019031006

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrhaim Malang

2) Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

a) Hasil Data Kualitatif

Hasil ini didapatkan dari kritik dan saran dari ahli desain media pembelajaran yakni pada bagian *cover* tidak terdapat penjelasan tema, subtema, dan pembelajaran berapa media pembelajaran ini dibuat; Pemilihan ilustrasi gambar dalam satu cerita dongeng berbeda-beda; Belum disertakan deskripsi pengembangan dan profil penulis pada halaman akhir media pembelajaran. Berikut hasil validasi yang diberikan pada peneliti adalah tampilan media pembelajaran menarik, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti, keruntutan isi materi pada media pembelajaran buku dongeng digital, penggunaan media pembelajaran yang praktis, tampilan media pembelajaran menyenangkan, kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran, memenuhi kebutuhan pembelajaran, kejelasan isi

materi, kesusaian isi materi pada media, dan media dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

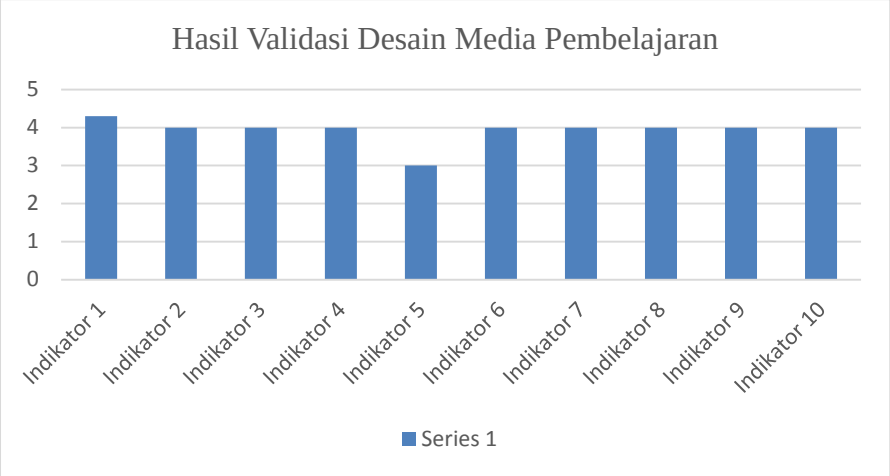
b) Hasil Data Kuantitatif

Berikut merupakan aspek penilaian yang dijadikan sebagai tolak ukur penilaian data kuantitatif dalam penelitian ini yakni :

1. Tampilan media pembelajaran menarik
2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti
3. Keruntutan isi materi pada media pembelajaran buku dongeng digital
4. Penggunaan media pembelajaran yang praktis
5. Tampilan media pembelajaran menyenangkan
6. Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran
7. Memenuhi kebutuhan pembelajaran
8. Kejelasan isi materi
9. Kesusaian isi materi pada media
10. Media dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa

Dari 10 point aspek penilaian diatas maka, diperoleh hasil data dalam bentuk diagram sebagai berikut :

Gambar 4.9
Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran



Berdasarkan jumlah skor hasil validasi diperoleh :

P = ∑X/∑Xi×100%

P = 39/40x100%

P = 97,5%

Dari hasil validasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian yang diperoleh ialah 39. Jika dipresentasikan hasil yang didapatkan mencapai 97,5% artinya produk yang dibuat peneliti berskala "Sangat baik" dan tidak dibutuhkan revisi.

3) Revisi Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Tabel 4.3
Hasil Revisi Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi
Bagian cover tidak terdapat penjelasan tema, subtema dan pembelajaran berapa media pembelajaran ini dibuat	Hasil perbaikan telah di sertakan tema, subtema, dan pembelajaran yang dijadikan landasan media pembelajaran ini dibuat

Pemilihan ilustrasi gambar dalam satu cerita dongeng berbeda-beda	Hasil perbaikan gambar disamakan dalam satu muatan cerita dongeng
Belum disertakan deskripsi pengembangan dan profil penulis pada halaman akhir media pembelajaran	Hasil perbikan telah disertakan deskripsi pengembangan dan profil penulis pada halaman akhir media pembelajaran

b. Validasi Ahli Materi Isi Pembelajaran

1) Profil Ahli Materi Isi Pembelajaran

Nama : Ratna Nulinnaja, M. Pd

NIP : 19891210201802012133

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrhaim Malang

Alamat : Perum Asoka Hillis No.C2

2) Hasil Validasi Ahli Materi Isi Pembelajaran

a) Hasil Data Kualitatif

Hasil ini didapatkan dari kritik dan saran dari ahli materi pembelajaran yakni Pemilihan *font* dan kata pada media pembelajaran masih belum sesuai, esan moral dijelaskan secara singkat, belum ada table penjelasan keterhubungan ayat Al-Qur'an yang dipilih dengan perilaku sehari-hari yang dilakukan oleh siswa, dan pemilihan ayat masih terlalu panjang bagi anak usia sekolah dasar. Berikut hasil validasi yang diberikan pada peneliti Kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar dan indikator; Keruntutan isi materi; Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media buku dongeng digital; Materi sesuai dengan kemampuan siswa; Materi mudah dipahami siswa; Kesesuaian ayat pada materi

yang ada dalam media buku dongeng digital; Kesesuaian tata letak ayat Al-Qur'an dalam media buku dongeng digital; Kesesuaian contoh sikap integrasi islami dalam media buku dongeng digital; Buku dongeng digital dapat meningkatkan semangat belajar siswa; Buku dongeng digital dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

b) Hasil Data Kuantitatif

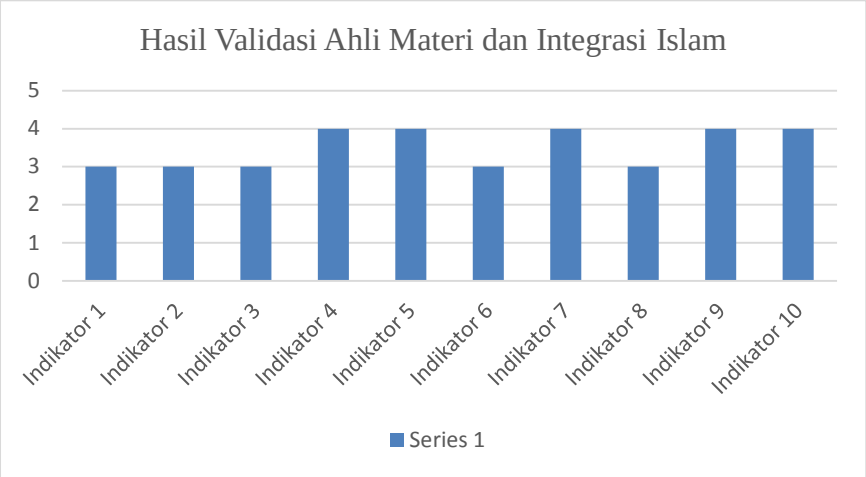
Berikut merupakan aspek penilaian yang dijadikan sebagai tolak ukur penilaian data kuantitatif dalam penelitian ini yakni :

1. Kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar dan indicator
2. Keruntutan isi materi
3. Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media buku dongeng digital
4. Materi sesuai dengan kemampuan siswa
5. Materi mudah dipahami siswa
6. Kesesuaian ayat pada materi yang ada dalam media buku dongeng digital
7. Kesesuaian tata letak ayat Al-Qur'an dalam media buku dongeng digital
8. Kesesuaian contoh sikap integrasi islami dalam media buku dongeng digital
9. Buku dongeng digital dapat meningkatkan semangat belajar siswa

10. Buku dongeng digital dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa

Dari 10 point aspek penilaian diatas maka, diperoleh hasil data dalam bentuk diagram sebagai berikut :

Gambar 4.10
Hasil Validasi Ahli Materi dan Integrasi Islam



Berdasarkan jumlah skor hasil validasi diperoleh:

P = ∑X/∑Xi×100%

P = 35/40x100%

P = 87,5%

Dari hasil validasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Dari hasil validasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian yang diperoleh ialah 35. Jika dipresentasikan hasil yang didapatkan mencapai 87,5% artinya produk yang dibuat peneliti berskala “Sangat baik” dan tidak dibutuhkan revisi.

3) Revisi Hasil Validasi Ahli Materi Isi Pembelajaran

Tabel 4.4
Hasil Revisi Validasi Ahli Materi Isi Pembelajaran

Sebelum di revisi	Setelah di revisi
Pemilihan font dan kata pada media pembelajaran masih belum sesuai	Hasil perbaikan baik dari pemilihan font dan kata yang digunakan sudah dirubah jadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh anak SD
Pesan moral dijelaskan secara singkat, belum ada table penjelasan keterhubungan ayat Al-Qur'an yang dipilih dengan perilaku sehari-hari yang dilakukan oleh siswa	Hasil perbaikan menjadi ada penjelasan secara singkat saja opada table pesan moral, kemudian ada table tersendiri untuk penjelasan keterhubungan anatara potongan ayat yang dipilih dengan perilaku sehari-hari dan dijelaskan lebih terperinci dan singkat sehingga dapat dipahami dengan mudah
Pemilihan ayat masih terlalu panjang bagi anak usia sekolah dasar	Hasil perbaikan terjadi pengubhaan pemilihan ayat yang dipilih oleh peneliti disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak usia sekolah dasar, khususnya kelas rendah

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

1) Profil Ahli Pembelajaran

Nama : Heru Muji Nugroho, S. Pd

NIP : 198810172019031006

Instansi : SDN Surabaya Lamongan

Alamat : Ds.Sidogembol, Kec.Sukodadi, Lamongan

2) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

a) Hasil Data Kualitatif

Hasil ini didapatkan dari kritik dan saran dari ahli pembelajaran yakni Dengan adanya media pembelajaran buku

dongeng berbasis digital ini sangat kreatif, inovatif dan tentunya dapat dijadikan solusi bagi permasalahan dalam hal fasilitas media pembelajaran bagi guru, dan permasalahan minat dan kemampuan membaca bagi siswa. Berikut hasil validasi yang diberikan pada peneliti Media pembelajaran memenuhi standar kriteria; Media yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa; Penggunaan media memiliki fungsi praktis; Penggunaan bahasa yang tepat pada media pembelajaran; Kesesuaian dan ketepatan media pembelajaran dengan materi; Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun; Media pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa; Media pembelajaran mudah digunakan; Media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa; dan Media pembelajaran sebagai pendorong semangat belajar siswa.

b) Hasil Data Kuantitatif

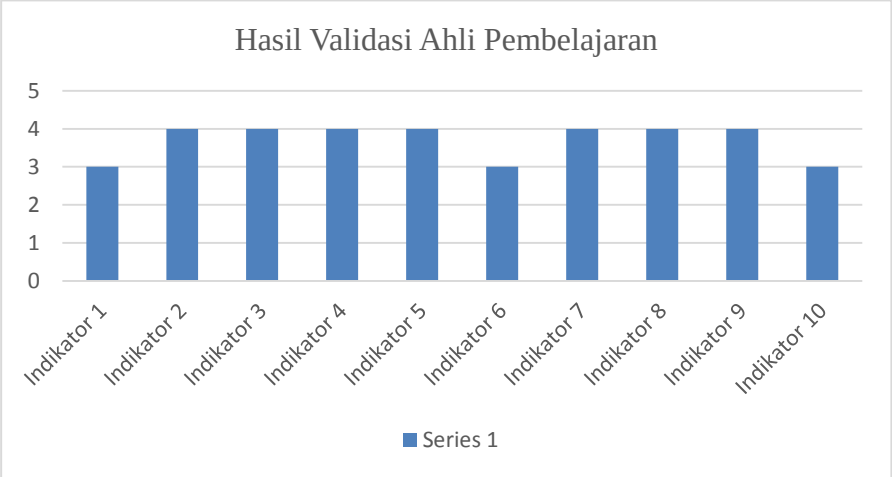
Berikut merupakan aspek penilaian yang dijadikan sebagai tolak ukur penilaian data kuantitatif dalam penelitian ini yakni :

1. Media pembelajaran memenuhi standar kriteria
2. Media yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa
3. Penggunaan media memiliki fungsi praktis
4. Penggunaan bahasa yang tepat pada media pembelajaran
5. Kesesuaian dan ketepatan media pembelajaran dengan materi
6. Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun
7. Media pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa

8. Media pembelajaran mudah digunakan dalam media buku dongeng digital
9. Media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa
10. Media pembelajaran sebagai pendorong semangat belajar siswa

Dari 10 point aspek penilaian diatas maka, diperoleh hasil data dalam bentuk diagram sebagai berikut :

Gambar 4.11
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran



Berdasarkan jumlah skor hasil validasi diperoleh:

P = ∑X/∑Xi×100%

P = 37/40x100%

P = 92,5%

Dari hasil validasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Dari hasil validasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa

penilaian yang diperoleh ialah 37. Jika dipresentasikan hasil yang didapatkan mencapai 92,5% artinya produk yang dibuat peneliti berskala "Sangat baik" dan tidak dibutuhkan revisi.

c) Revisi Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 4.5
Hasil Revisi Validasi Ahli Pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran buku dongeng berbasis digital ini sangat kreatif, inovatif dan tentunya dapat dijadikan solusi bagi permasalahan dalam hal fasilitas media pembelajaran bagi guru, dan permasalahan minat dan kemampuan membaca bagi siswa.

2. Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Subyek penelitian ialah siswa kelas II SDN Surabaya Lamongan yang terdapat 30 siswa didalamnya. Respon siswa terhadap media yang diberikan dipaparkan dalam bentuk hasil data kualitatif deskriptif. Hasil yang diperoleh sebagai berikut :

1) Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran buku dongeng digital dengan judu "Aku Berakhlak Baik, Aku Harapan Bangsa" Tema VII Subtema 2 sangat menarik karena dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang ada didalamnya dan disertai dengan adanya *cover, background,* dan gambar yang lucu serta sesuai dengan materi yang ada.
2) Siswa merasa bahwa proses belajar menggunakan media pembelajaran buku dongeng digital lebih menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh adanya dongeng-dongeng yang menarik untuk dibaca.

3) Siswa berpendapat bahwa mereka dengan mudah menggunakan media pembelajaran buku dongeng digital secara mandiri. Hal ini dikarenakan siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan media tersebut.
4) Siswa merasa bahwa lebih bisa mengikuti proses belajar dengan baik tentang materi ysng disampaikan oleh guru setelah menggunakan media pembelajaran buku dongeng digital. Dari hal tersebut dibuktikan dari adanya hasil *post-test* yang mengalami peningkatakan yang signifikan setelah siswa menggunakan media yang telah peneliti kembangkan.
5) Siswa dapat memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran buku dongeng digital dengan mudah. Bahasa yang digunakan oleh peneliti menyesuaikan dengan usia siswa sehingga pemilihan bahasa ini dipilih dengan seksama oleh peneliti untuk membuat siswa dapat dengan mudah mengerti apa maksud dari materi yang diberikan.
6) Respon siswa terkait hubungan antara materi pelajaran dan kegiatan sehari-hari terlihat sangat jelas untuk dipratikkan. Siswa dapat dengan mudah mengimplementasikan pesan-pesan tersirat dari dongeng yang ada dalam media pembelajaran pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan llingkungan hidup mereka.
7) Halaman yang banyak dalam media pembelajaran banyak memuat informasi yang membuat siswa tidak merasa kesulitan untuk memahami materi dalam media pembelajaran buku dongeng digital. Meskipun

halaman dalam media yang dikembangkan cukup banyak tetapi tidak membuat siswa kesulitan dalam menggunakannya.

8) Media pembelajaran buku dongeng digital tidak membuat siswa kesulitan memahami isi materi yang ada didalamnya. Hal ini didukung oleh adanya pemilihan bahasa yang sesuai, dongeng yng tidak rumit untuk dipahami, dan bentuk dari media yang menarik bagi siswa.

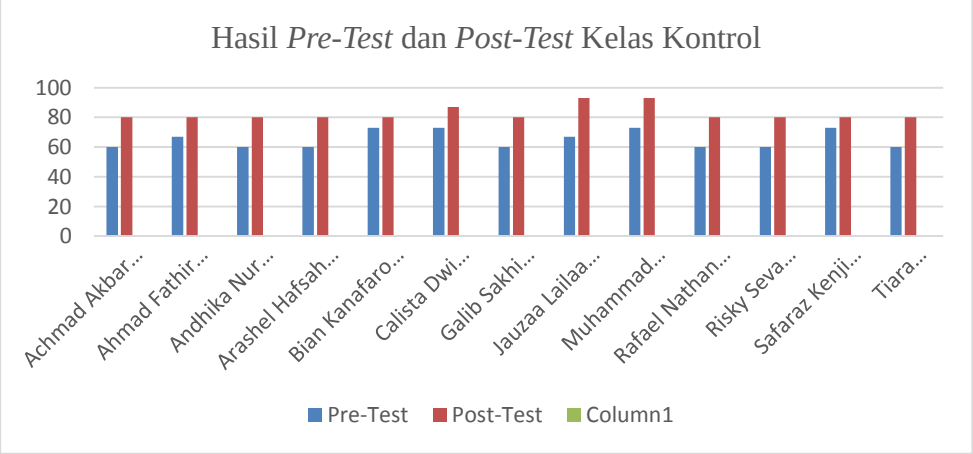
9) Terdapat gambar, potongan ayat Al-Qur'an beserta penjelasannya secara singkat sehingga siswa idak merasa bosan dalam mempelajari media pembelajaran buku dongng digital.

10) Siswa berpendapat bahwa penjelasan hubungan antara potongan ayat yang ada di dalam media pembelajaran buku dongeng digital sangat singkat dan jelas sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah.

3. Data Hasil Uji Coba

Dari data hasil uji coba yang dilakukan peneliti pada kelas control, diperoleh hasil data dalam bentuk diagram sebagai berikut :

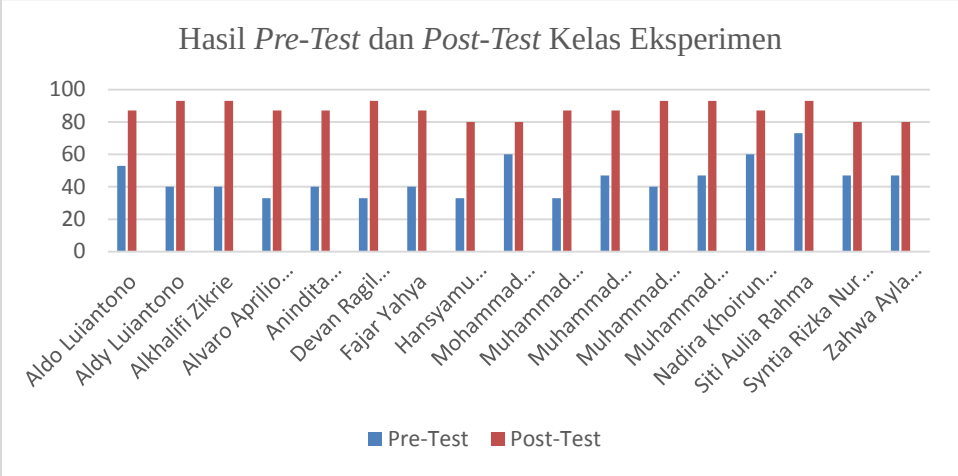
Gambar 4.12
Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas Kontrol



Kemudian berikut merupakan hasil data dalam bentuk diagram yang diperoleh peneliti dari hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen :

Gambar 4.13

Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen



Berdasarkan dari diagram diatas diperoleh hasil total 846 untuk hasil pre-test, dan 1.073 untuk hasil post-test. Kemudian diperoleh nilai rata-rata 65,08 untuk hasil pre-test dan 82,45 untuk hasil post-test. Dari hasil data di atas diperoleh perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* siswa kelas control dan siswa kelas eksperimen. Selanjutnya adalah dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4.6

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	pre-test eksperimen	.203	17	.060	.881	17	.033
	Post-test eksperimen	.228	17	.019	.809	17	.003
	pre-test kontrol	.338	13	.000	.721	13	.001
	post-test kontrol	.462	13	.000	.555	13	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Analisis Uji Normalitas

Dapat diketahui bahwa ketentuan uji normalitas ialah:

a. Jika nilai signifikansi >0,05 maka data berdistribusi normal.
b. Jika nilai signifikansi <0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Sedangkan pada data di atas, pada table sig. pada bagian *Shapiro-wilk* menunjukkan bahwa data lebih kecil dari 0,05 jika dalam ketentuan di atas, maka data dianggap tidak memenuhi uji prasyarat yakni data tidak berdistribusi normal. Sehingga digunakan uji wilcoxon (statistik non-parametrik) untuk menguji hipotesis. Berikut hasil uji Wilcoxon.

Tabel 4.7

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	17[b]	9.00	153.00
	Ties	0[c]		
	Total	17		
Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol	Negative Ranks	0[d]	.00	.00
	Positive Ranks	13[e]	7.00	91.00
	Ties	0[f]		
	Total	13		

a. Post-Test Eksperimen < Pre-Test Eksperimen
b. Post-Test Eksperimen > Pre-Test Eksperimen
c. Post-Test Eksperimen = Pre-Test Eksperimen
d. Post-Test Kontrol < Pre-Test Kontrol
e. Post-Test Kontrol > Pre-Test Kontrol
f. Post-Test Kontrol = Pre-Test Kontrol

Uji Wilcoxon

Dalam table N (*Negative ranks*) atau selisih negatif antara hasil belajar untuk *pre-test* dan *post-test* adalah 0. Hal ini menunjukkan bahwa tidak adanya penurunan dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test. Positive rank* atau selisih positif dari *pre-test* dan *post-test* yaitu 17 dan 13. Artinya, dari 17 siswa di kelas eksperimen dan 13 siswa di kelas kontrol mengalami

peningkatan hasil belajar. Sedangkan *Mean rank* atau rata-rata peningkatan mencapai angka sebesar 9,00 pada kelas eksperimen dan 7,00 pada kelas control, sehingga pada bagian *Sum of ranks* atau jumlah rangking mendapatkan hasil 153,00 pada kelas eksperimen dan 91,00 pada kelas kotrol. *Ties* adalah kesamaan nilai *pre-test* dan *post-test*. pada tabel diatas, nilai *ties* adalah 0, artinya adalah tidak ada nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test.*

Hipotesis:

H_o : Tidak adanya peningkatan pada kemampuan membaca siswa kelas 2 yang menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami.

H_a : Adanya peningkatan pada kemampuan membaca siswa kelas 2 yang menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami.

Tabel 4.8

Test Statistics[b]

	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol
Z	-3.627[a]	-3.266[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.001

a. Based on negative ranks.

Test Statistics

Dasar pengambilan keputusan pada uji Wilcoxon adalah:

a. Jika nilai asymp.sign <0,05 maka Ha diterima
b. Jika nilai asymp.sig >0,05 maka Ha ditolak

Dari *asymp.sig (2 tailed)* pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas control menunjukkan nilai 0,000 dan

Test Statistics[b]

	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol
Z	-3.627[a]	-3.266[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.001

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

0,001 dimana angka tersebut lebih kecil dari 0,05 maka Ha diterima. Berdasarkan penjelasan di atas maka adanya peningkatan pada kemampuan membaca siswa kelas 2 yang menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

1. Analisis Spesifikasi Media Pembelajaran

Media buku berbasis dongeng digital berintegrasi islami pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan media yang dikembangkan oleh peneliti, dengan menggunakan jenis model pengembangan dari *Borg and Gall.* Model pengembangan ini mempunyai 10 proses untuk pengembangan media tetapi, peneliti hanya berpacu menggunakan 7 proses saja yakni, pengumpulan data; perencanaan; pengembangan produk; uji coba produk; revisi produk; uji lapangan; dan revisi akhir.

Bentuk *file* dari media buku berbasis dongeng digital berintegrasi islami adalah PDF yang dapat diakses oleh siswa dengan mudah. Sehingga media ini masuk dalam kategori media visual yang dapat diakses dalam kondisi *online* maupun *offline,* di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berkut detil penjelasan media buku berbasis dongeng digital berintegrasi islami:

Tabel 4.9
Spesifikasi Produk Media Buku Berbasis dongeng Digital Berintegrasi Islami

Bentuk Media	Perangkat lunak berbentuk pdf
Jenis Media	Media Visual
Penyusun	Octha Monicha Dwi S
Ukuran	A4
Mata Pelaajaran	Bahasa Indonesia
Materi	Dongeng
Sasaran Media	Siswa Kelas 2 SDN Surabaya Lamongan

2. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran

Berikut ini penjelasan dari analisis hasil validasi media yang telah dikembangkan peneliti :

1) Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Validator ahli desain media adalah Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd, beliau adalah salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut bagian-bagian yang harus direvisi oleh peneliti sebelum media diuji cobakan pada siswa diantaranya :

a. Bagian cover tidak terdapat penjelasan tema, subtema dan pembelajaran berapa media pembelajaran ini dibuat.
b. Pemilihan ilustrasi gambar dalam satu cerita dongeng berbeda-beda.
c. Belum disertakan deskripsi pengembangan dan profil penulis pada halaman akhir media pembelajaran.

Berdasarkan saran dan kritikan yang diberikan oleh validator ahli desain media, peneliti memperbaiki beberapa poin inti sesuai dengan arahan dari validator ahli desain media yakni :

a. Hasil perbaikan telah di sertakan tema, subtema, dan pembelajaran yang dijadikan landasan media pembelajaran ini dibuat.
b. Hasil perbaikan gambar disamakan dalam satu muatan cerita dongeng.
c. Hasil perbikan telah disertakan deskripsi pengembangan dan profil penulis pada halaman akhir media pembelajaran.

Dari poin diatas penilaian hasil validasi desain media mendapatkan skor 39 Jika dipersentasekan maka hasil validasi desain mdia telah mencapai 97,5%. Dengan skala pengukuran sangat layak dan tidak perlu revisi.

2) Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Isi Pembelajaran

Validator ahli materi isi adalah Ibu Ratna Nulinnaja, M. Pd. I beliau adalah salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut bagian-bagian yang harus direvisi oleh peneliti sebelum media diuji cobakan pada siswa diantaranya:

a. Pemilihan *font* dan kata pada media pembelajaran masih belum sesuai.
b. Pesan moral dijelaskan secara singkat, belum ada table penjelasan keterhubungan ayat Al-Qur’an yang dipilih dengan perilaku sehari-hari yang dilakukan oleh siswa.
c. Pemilihan ayat masih terlalu panjang bagi anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan saran dan kritikan yang diberikan oleh validator ahli materi isi, peneliti memperbaiki beberapa poin inti sesuai dengan arahan dari validator ahli materi isi yakni:

a. Hasil perbaikan baik dari pemilihan font dan kata yang digunakan sudah dirubah jadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh anak SD.
b. Hasil perbaikan menjadi ada penjelasan secara singkat saja opada table pesan moral, kemudian ada table tersendiri untuk penjelasan keterhubungan anatara potongan ayat yang dipilih dengan perilaku sehari-hari dan dijelaskan lebih terperinci dan singkat sehingga dapat dipahami dengan mudah.
c. Hasil perbaikan terjadi pengubhaan pemilihan ayat yang dipilih oleh peneliti disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak usia sekolah dasar, khususnya kelas rendah.

Dari poin diatas penilaian hasil validasi desain media mendapatkan skor 35. Jika dipersentasekan maka hasil validasi materi isi telah mencapai 87,5%. Dengan skala pengukuran sangat layak dan tidak perlu revisi.

3) Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran adalah Bapak Heru Muji Nugroho beliau adalah salah satu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut bagian-bagian yang harus direvisi oleh peneliti sebelum media diuji cobakan pada siswa diantaranya:

a) Dengan adanya media pembelajaran buku dongeng berbasis digital ini sangat kreatif, inovatif dan tentunya dapat dijadikan solusi bagi

permasalahan dalam hal fasilitas media pembelajaran bagi guru, dan permasalahan minat dan kemampuan membaca bagi siswa.

Berdasarkan saran dan kritikan yang diberikan oleh validator ahli pembelajaran, peneliti memperbaiki beberapa poin inti sesuai dengan arahan dari validator ahli pembelajaran yakni:

a) Dengan adanya media pembelajaran buku dongeng berbasis digital ini sangat kreatif, inovatif dan tentunya dapat dijadikan solusi bagi permasalahan dalam hal fasilitas media pembelajaran bagi guru, dan permasalahan minat dan kemampuan membaca bagi siswa.

Dari poin diatas penilaian hasil validasi desain media mendapatkan skor 37 Jika dipersentasekan maka hasil validasi materi isi telah mencapai 92,5%. Dengan skala pengukuran sangat layak dan tidak perlu revisi.

3. Analisis Hasil Penerapan Media Pembelajaran

Berikut analisis dari respon siswa terkait penerapan media pembelajaran:

a. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran buku dongeng digital dengan judu "Aku Berakhlak Baik, Aku Harapan Bangsa" Tema VII Subtema 2 sangat menarik karena dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang ada didalamnya dan disertai dengan adanya *cover*, *background*, dan gambar yang lucu serta sesuai dengan materi yang ada.

b. Siswa merasa bahwa proses belajar menggunakan media pembelajaran buku dongeng digital lebih menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh adanya dongeng-dongeng yang menarik untuk dibaca.
c. Siswa berpendapat bahwa mereka dengan mudah menggunakan media pembelajaran buku dongeng digital secara mandiri. Hal ini dikarenakan siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan media tersebut.
d. Siswa merasa bahwa lebih bisa mengikuti proses belajar dengan baik tentang materi ysng disampaikan oleh guru setelah menggunakan media pembelajaran buku dongeng digital. Dari hal tersebut dibuktikan dari adanya hasil *post-test* yang mengalami peningkatakan yang signifikan setelah siswa menggunakan media yang telah peneliti kembangkan.
e. Siswa dapat memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran buku dongeng digital dengan mudah. Bahasa yang digunakan oleh peneliti menyesuaikan dengan usia siswa sehingga pemilihan bahasa ini dipilih dengan seksama oleh peneliti untuk membuat siswa dapat dengan mudah mengerti apa maksud dari materi yang diberikan.
f. Respon siswa terkait hubungan antara materi pelajaran dan kegiatan sehari-hari terlihat sangat jelas untuk dipratikkan. Siswa dapat dengan mudah mengimplementasikan pesan-pesan tersirat dari dongeng yang ada dalam media pembelajaran pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan llingkungan hidup mereka.

g. Halaman yang banyak dalam media pembelajaran banyak memuat informasi yang membuat siswa tidak merasa kesulitan untuk memahami materi dalam media pembelajaran buku dongeng digital. Meskipun halaman dalam media yang dikembangkan cukup banyak tetapi tidak membuat siswa kesulitan dalam menggunakannya.
h. Media pembelajaran buku dongeng digital tidak membuat siswa kesulitan memahami isi materi yang ada didalamnya. Hal ini didukung oleh adanya pemilihan bahasa yang sesuai, dongeng yng tidak rumit untuk dipahami, dan bentuk dari media yang menarik bagi siswa.
i. Terdapat gambar, potongan ayat Al-Qur'an beserta penjelasannya secara singkat sehingga siswa idak merasa bosan dalam mempelajari media pembelajaran buku dongng digital.
j. Siswa berpendapat bahwa penjelasan hubungan antara potongan ayat yang ada di dalam media pembelajaran buku dongeng digital sangat singkat dan jelas sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti memberikan dampak yang baik dalam mengingkatkan kemampuan belajar siswa. Proses belajar menjadi jauh lebih efektif dan efisien dalam memelihara hubungan antar materi dan tujuan pembelajaran yang searah, serta menjadikan konsentrasi siswa lebih baik dari sebelumnya (Suryani, dkk, 2018).

4. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti tidak lepas dari kelebihan dan kekurangan dari media tersebut, peneliti akan memaparkan hasil analisis kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami diantaranya:

1. Analisis Kelebihan Media Pembelajaran
    a. Media berbasis dongeng berintegrasi islami menjadi inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran visual.
    b. Media dapat membantu siswa dalam menerima materi Bahasa Indonesia tentang cerit dongeng.
    c. Media memanfaatkan kemajuan teknologi pada saat ini.
    d. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.
    e. Menjadi arsip bagi guru maupun dosen dan mahasiswa.
    f. Diakses dengan mudah diamanpun dan kapapun serta dapat digunakan oleh siapapun yang membutuhkan media pembelajaran ini.
    g. Tidak membutuhkan kapasitas memori yang besar.
    h. Menciptkan suasana pembelajaran yang menyenaangkan, kondusif, dan intensif bagi guru dan siswa.
    i. Menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam menguasai tata cara pengembangan media.
2. Analisis Kekurangan Media Pembelajaran
    a. Hanya dapat digunakan di media digital seperti *smartphone* dan lapotop.

b. Keterbatasan media digital di atas bagi beberapa siswa.

c. Harus men-*download* untuk menyimpan media tersebut.

B. Kesimpulan

Kesimpulan yang dipaparkan berdasarkan hasil penerapan media berbasis dongeng digital berintegrasi islami diantaranya :

1. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media visual pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng. Melalui model pengembangan dari Borg *and* Gall peneliti memilah dan memilih 7 tahapan dalam melaksanakan penelitian. Adapaun bentuk media yang dikembangkan adalah dalam bentuk PDF dengan judul "AKU BERAKHLAK BAIK AKU HARAPAN BANGSA".
2. Dalam proses validasi media, peneliti memperoleh penilaian "sangat baik" dari validator ahli desain media pembelajaran dengan persentase 92,5% yang bermakna "sangat layak dan tidak memerlukan revisi". Selain itu, dari segi validasi materi dan integrasi islam peneliti memperoleh penilaian "sangat baik" dengan persentasi 87,5% dengan skala "sangat layak dan tidak memerlukan revisi". Kemudian dari segi validasi ahli pembelajaran peneliti memperoleh penilaian "sangat baik" dengan persentase 97,5% yang berarti "sangat layak dan tidak memerlukan revisi".
3. Dengan menggunakan uji Wilcoxon dapat diperoleh hasil bahwa hipotesis dari H_a diterima sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II yang menggunakan media pembelajaran berbasis buku dongeng digital berintegrasi islami. Hal ini

dapat dilihat dari hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan angka pada *asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari taraf signifikasi pengambilan keputusan pada uji Wilcoxon 0,05.

C. Saran Pemanfaatan

Setelah penelitian ini dilakukan, terdapat beberpaa saran yang diberikan oleh peneliti :

1. Saran Bagi Guru

   Media yang dikembangkan peneliti diharapkan mampu memberikan inovasi baru bagi para guru dan dalam penggunaannya guru juga diharapkan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik

2. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

   Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk melaksanakaan penelitian selanjutnya terutama pada penelitian yang melibatkan pengembangan didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (1997). Jakarta: PT Raja Drafindo Persada.

Usman Basyiruddin Asnawir. (2002). Jakarta Selatan: Ciputat Press.

arikunto, S. (2003). *dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi I.* jakarta: bina aksara.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Ashyar, R. (2012). *Kreatifitas Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi Jakarta.

Bahasa, P. (2003). *Kamus Pelajar* . Jakarta: Departemen Pendidikan NAsional.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Denny Indrayana Setyadi, A. D. (2017). Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Upaya Edukasi Jajanan Aman untuk Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Sains dan Seni*, 83-88.

Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Goleman, D. (2004). *Kecerdasan Emosi: Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ terjemahan oleh T.Hernaya.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Habsari, Z. (2017). *Dongeng sebagai Pembentuk Karakter Anak.* Jakarta: Blibiotika.

Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan.* Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.

Hanafy, M. S. (2014). konsep belajar dan pembelajaran. *jurnal ilmu tarbiyah*, 66-79.

Ibrahim, B. (2004). *Manajemen Perlengkapan Sebuah Teori dan Aplikasinya.* Jakarta: Buki Aksara.

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran.* Jogjakarta: Diva Press.

Kusuma, A. D. (2013). Perencanaan Buku Pop-Up Cerita Rakyat Bledhuk Kuwu. *Skripsi*, 10.

Mokoginta, S. (2017). Pengertian Literasi Menurut Para Ahli Lengkap. *Jurnal Literasi*, 9.

Nasution, S. (1990). *Pengertian Belajar.* Bandung: Bumi Aksara.

Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: PT Dian Rakyat.

Punaji, S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng dan Manfaatnya. *Jurnal ANUVA 2*, 99-106.

S, K. S. (1997). *Membaca.* Jakarta: Depdikbud.

Sadiman, A. S. (2003). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Safira Insania Press.

Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Prenada.

sudjiono, a. (1995). *pengantar statistik pendidikan.* jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung: PT Alfabet.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D.* Bandung: PT Alfabet.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: PT Alfabet.

Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Tarigan, H. G. (Prinsip-Prinsip Dasar Sastra). *1984.* Bandung: Angkasa.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya.* Jakarta: Rineka.

Wiarto, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* . Jakarta: Claksitas.

Wina, S. (2008). *kurikulum dan pembelajaran: teori dan praktik pengembangan kurikulumtingkat satuan pendidikan (KTSP).* jakarta: kencana.

Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif.* Yyogyakarta: PT. Kanisius.

Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Jakarta: Buku Beta.

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1611/Un.03.1/TL.00.1/06/2022 09 Juni 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SDN Surabayan
di
Lamongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Octha Monicha Dwi Sandra
NIM	:	17140028
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2021/2022
Judul Skripsi	:	**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 di SDN Surabayan Lamongan**
Lama Penelitian	:	**Juni 2022** sampai dengan **Agustus 2022** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :
Yth. Ketua Program Studi PGMI
Arsip

Lampiran 2

Lembar Konsultasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG **FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
Website : www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

LEMBAR KONSULTASI

DAN BIMBINGAN SKRIPSI

Tanggal	Bab/Materi Konsultasi	Saran/Catatan	Paraf
25-Sep-2022	konsultasi hasil penelitian	hasil data penelitian	
20-oktober-22	konsultasi revisi hasil penelitian dan produk	desain isi dan materi produk	
7-november-22	konsultasi bab 4-5	penulisan, revisi pemilihan kata	
15-Nov-22	konsultasi hasil revisi bab 4-5	Penulisan, hasil turnitin	
25-Nov-22	konsultasi hasil revisi bab 4-5	Penurunan hasil turnitin	
02-Des-22	Konsultasi hasil revisi akhir	acc	

Malang, 02 Desember 2022
Dosen Pembimbing,

Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 19900423 201608 012014

Lampiran 3

Surat Balasan Penelitian

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Nurhayati, S.Pd
NIP	: 196701272000122004
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat Sekolah	: Semlawang, Surabayan, Kec. Sukodadi, Kab. Lamongan

Dengan ini memberikan izin melakukan penelitian sebagai tugas akhir sebagai mahasiswa semester akhir. Adapun judul skripsinya "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Dongeng Digital Berintegrasi Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Di SDN Surabayan Lamongan".** Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lamongan, Juni 2022
Kepala Sekolah

Nurhayati, S.Pd
NIP. 196701272000122004

Lampiran 4

Instrumen Validasi Ahli Desain Pengembangan

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA BUKU DONGENG DIGITAL UNTUK VALIDASI AHLI DESAIN

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP : 198803222018020111146
Instansi :
Pendidikan :
Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari buku dongeng digital yang telah dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrument ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan Angket

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran menarik				✓
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti				✓
3	Keruntutan isi materi pada media pembelajaran buku dongeng digital				✓
4	Penggunaan media pembelajaran yang praktis				✓
5	Tampilan media pembelajaran menyenangkan			✓	
6	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran				✓
7	Memenuhi kebutuhan pembelajaran				✓
8	Kejelasan isi materi				✓
9	Kesusaian isi materi pada media				✓
10	Media dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa				✓

C. Berdasarkan Penilaian di atas, saya menyatakan bahwa media pembelajaran buku dongeng digital dapat digunakan tanpa revisi.

☑ Ya ☐ Tidak

D. Lembar Kritik dan saran

- Perbaikan pada pemilihan gambar ~~pada~~ karakter pada setiap tokoh dongeng
- format tata letak serta ukuran pada gambar

Malang, Juni 2022
Validasi Desain

Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 19830322018020111 46

Lampiran 5

Instrumen Validasi Ahli Materi dan Integrasi Islami

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA BUKU DONGENG DIGITAL UNTUK VALIDASI AHLI MATERI DAN INTEGRASI ISLAMI

Nama : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
NIP : 19891210201802012133
Instansi : PGMI, FITK, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan :
Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari media buku dongeng digital yang telah dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrument ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan Angket

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar dan indikator			√	
2	Keruntutan isi materi			√	
3	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media buku dongeng digital			√	
4	Materi sesuai dengan kemampuan siswa				√
5	Materi mudah dipahami siswa				√
6	Kesesuaian ayat pada materi yang ada dalam media buku dongeng digital			√	
7	Kesesuaian tata letak ayat Al-Qur'an dalam media buku dongeng digital				√

8	Kesesuaian contoh sikap integrasi islami dalam media buku dongeng digital			√	
9	Buku dongeng digital dapat meningkatkan semangat belajar siswa				√
10	Buku dongeng digital dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa				√

C. Berdasarkan Penilaian di atas, saya menyatakan bahwa media pembelajaran buku dongeng digital dapat digunakan tanpa revisi.

☑ Ya ☐ Tidak

D. Lembar Kritik dan saran

1. Pastikan mediapembelajaran benar-benar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
2. Media pembelajaran yang tepat adalah media yang mampu memberikan jawaban atas permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Malang, Juni 2022
Validasi Materi dan Integrasi Islami

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
NIP. 198912102018020121 33

Lampiran 6

Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA BUKU DONGENG DIGITAL UNTUK VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama : Heru Muji Nugroho, S.Pd
NIP : 198810172019031006
Instansi : SDN Surabayan Lamongan
Pendidikan :
Alamat : Sidogembul, Sukodadi, Lamongan

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari media buku dongeng digital yang telah dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrument ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan Angket

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran memenuhi standar kriteria			√	
2	Media yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa				√
3	Penggunaan media memiliki fungsi praktis				√
4	Penggunaan bahasa yang tepat pada media pembelajaran				√
5	Kesesuaian dan ketepatan media pembelajaran dengan materi				√
6	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun			√	
7	Media pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa				√

8	Media pembelajaran mudah digunakan				√
9	Media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa				√
10	Media pembelajaran sebagai pendorong semangat belajar siswa			√	

C. Berdasarkan Penilaian di atas, saya menyatakan bahwa media pembelajaran buku dongeng digital dapat digunakan tanpa revisi.

☑ Ya ☐ Tidak

D. Lembar Kritik dan saran

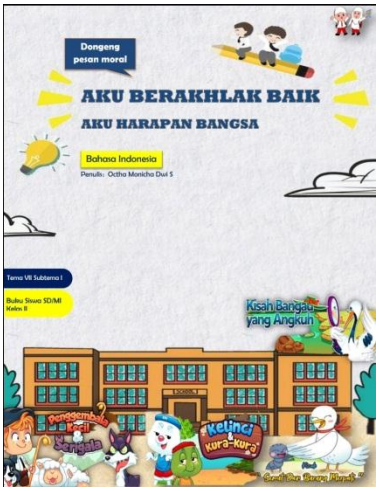
Dengan adanya media pembelajaran buku dongeng berbasis digital ini sangat kreatif, inovatif dan tentunya dapat dijadikan solusi bagi permasalahan dalam hal fasilitas media pembelajaran bagi guru, dan permasalahan minat dan kemampuan membaca bagi siswa.

Lamongan,
Validasi Ahli Pembelajaran

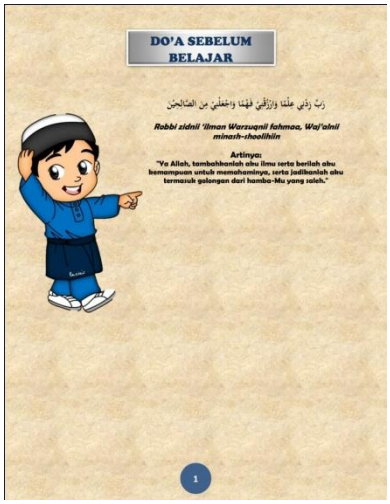
Heru Muji Nugroho, S.Pd
NIP198810172019031006

Lampiran 7

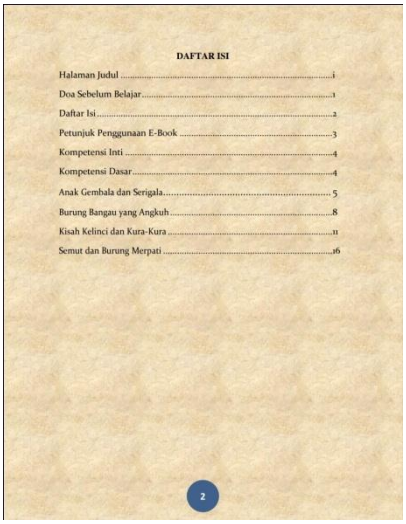
Desain Media Pembelajaran



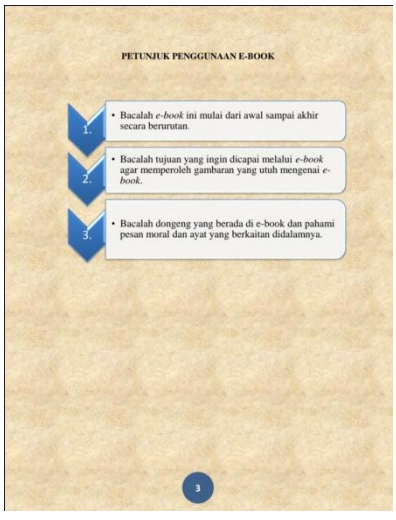
Halaman Cover



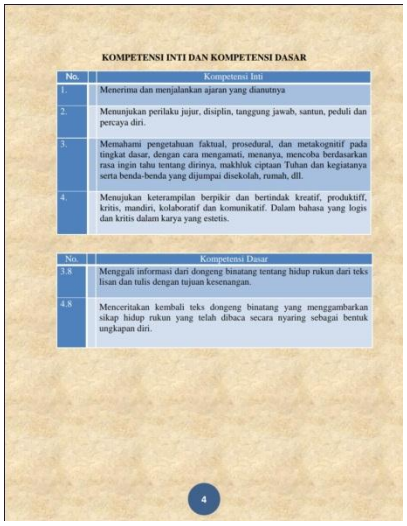
Do'a Sebelum Belajar



Daftar isi



Petunjuk Penggunaan Media



KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR

No.	Kompetensi Inti
1.	Menerima dan menjalankan ajaran yang dianutnya
2.	Menunjukan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri.
3.	Memahami pengetahuan faktual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar, dengan cara mengamati, menanya, mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatanya serta benda-benda yang dijumpai disekolah, rumah, dll.
4.	Menujukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktiff, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang logis dan kritis dalam karya yang estetis.

No.	Kompetensi Dasar
3.8	Menggali informasi dari dongeng binatang tentang hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan.
4.8	Menceritakan kembali teks dongeng binatang yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

4

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

karena sudah tidak percaya dengannya. Para serigala pun berhasil memangsa banyak domba dan membawa masuk ke hutan. Kejadian tersebut membuat si anak gembala menyesal dan tak akan mengulangi perbuatannya lagi.

PESAN MORAL

Pesan yang terdapat pada dongeng Anak Gembala dan Serigala adalah seseorang yang sering berkata bohong tidak akan dipercaya meskipun ia berkata jujur.

AYAT QUR'AN

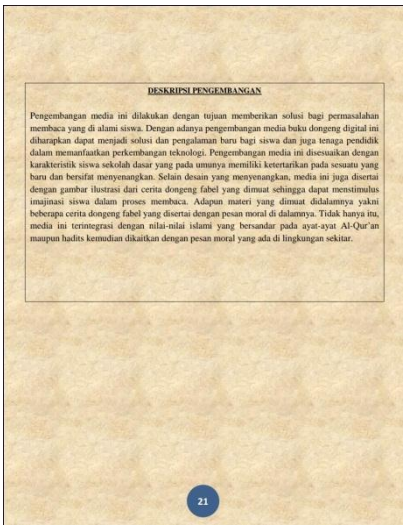
Surah An-Nahl [105]

إِنَّمَا يَفْتَرِي الْكَذِبَ الَّذِينَ لَا يُؤْمِنُونَ بِآيَاتِ اللَّهِ ۖ

"Sesungguhnya yang mengada-adakan kebohongan, hanyalah orang-orang yang tidak beriman kepada ayat-ayat Allah".

7

Potongan Ayat dan Penjelasannya

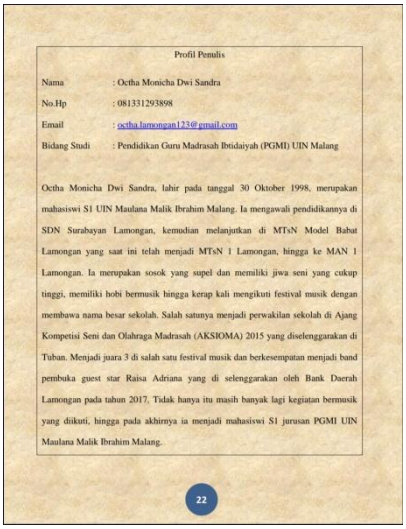


DESKRIPSI PENGEMBANGAN

Pengembangan media ini dilakukan dengan tujuan memberikan solusi bagi permasalahan membaca yang di alami siswa. Dengan adanya pengembangan media buku dongeng digital ini diharapkan dapat menjadi solusi dan pengalaman baru bagi siswa dan juga tenaga pendidik dalam memanfaatkan perkembangan teknologi. Pengembangan media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang pada umunya memiliki ketertarikan pada sesuatu yang baru dan bersifat menyenangkan. Selain desain yang menyenangkan, media ini juga disertai dengan gambar ilustrasi dari cerita dongeng fabel yang dimuat sehingga dapat menstimulus imajinasi siswa dalam proses membaca. Adapun materi yang dimuat didalamnya yakni beberapa cerita dongeng fabel yang disertai dengan pesan moral di dalamnya. Tidak hanya itu, media ini terintegrasi dengan nilai-nilai islami yang bersandar pada ayat-ayat Al-Qur'an maupun hadits kemudian dikaitkan dengan pesan moral yang ada di lingkungan sekitar.

21

Deskripsi Pengembangan



Profil Penulis

Nama : Octha Monicha Dwi Sandra

No.Hp : 081331293898

Email : octha.lamongan123@gmail.com

Bidang Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Malang

Octha Monicha Dwi Sandra, lahir pada tanggal 30 Oktober 1998, merupakan mahasiswi S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Ia mengawali pendidikannya di SDN Surabayan Lamongan, kemudian melanjutkan di MTsN Model Babat Lamongan yang saat ini telah menjadi MTsN 1 Lamongan, hingga ke MAN 1 Lamongan. Ia merupakan sosok yang supel dan memiliki jiwa seni yang cukup tinggi, memiliki hobi bermusik hingga kerap kali mengikuti festival musik dengan membawa nama besar sekolah. Salah satunya menjadi perwakilan sekolah di Ajang Kompetisi Seni dan Olahraga Madrasah (AKSIOMA) 2015 yang diselenggarakan di Tuban. Menjadi juara 3 di salah satu festival musik dan berkesempatan menjadi band pembuka guest star Raisa Adriana yang di selenggarakan oleh Bank Daerah Lamongan pada tahun 2017, Tidak hanya itu masih banyak lagi kegiatan bermusik yang diikuti, hingga pada akhirnya ia menjadi mahasiswi S1 jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

22

Biografi Penyusun Media

Lampiran 8

Sampel Soal Pre Test

Nama : Nadira Khoirun Nisa

No. absen : 14

60

❖ **PRE-TEST**

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !

1. Dongeng adalah...
   a. Cerita yang terjadi setahun yang lalu
   b. Cerita yang tidak benar-benar terjadi
   c. Cerita yang benar-benar terjadi
2. Cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia adalah cerita...
   a. Cerita rakyat
   b. Cerita fabel
   c. Cerita legenda
3. Tokoh utama dalam dongeng fabel adalah..
   a. Manusia
   b. Benda-benda sekitar
   c. Hewan
4. Dalam cerita dongeng fabel, penulis ingin menyampaikan pesan... kepada pembaca.
   a. Buruk
   b. Baik
   c. Merugikan
5. Perhatikan pernyataan dibawah ini !
   1) merupakan cerita yang benar-benar terjadi
   2) tokoh utamanya hewan yang berperilaku seperti manusia
   3) ceritanya menceritakan asal usul suatu tempat
   4) ceritanya tidak benar-benar terjadi

   Dari beberapa pernyataan diatas, yang merupakan ciri-ciri dari dongeng fabel adalah...
   a. 1 dan 2
   b. 3 dan 4
   c. 2 dan 4

6. "Aku adalah kelinci, hewan yang larinya paling cepat di hutan ini. Tidak ada yang bisa mengalahkan kecepatanku berlari," kata kelinci.
   Dari kutipan dongeng diatas, dapat kita ketahui watak kelinci adalah...
   a. Sombong
   b. Baik hati
   c. Ceria
7. Dari kutipan cerita fabel diatas, latar cerita tersebut ada di...
   a. Laut
   b. Hutan
   c. Pemukiman warga
8. Cerita yang ditulis berdasarkan khayalan seorang penulis disebut...
   a. Cerita nyata
   b. Cerita fiksi
   c. Cerita non fiksi
9. Di sebuah sungai kecil, seekor burung bangau berjalan dengan langkah yang begitu anggun. Ia menatap air sungai yang sangat jernih, dan dengan leher dan paruhnya yang panjang, ia bersiap untuk menerkam mangsanya di dalam air.
   Dalam kutipan cerita diatas, tokoh utama dari cerita diatas adalah...
   a. Kura-kura
   b. Burung bangau
   c. Burung elang
10. "Saya adalah burung bangau yang anggun, tidak sepantasnya saya memakan ikan-ikan kecil di sungai ini,"
    Dilihat dari kutipan kalimat diatas, watak burung bangau adalah...
    a. Angkuh
    b. Rendah hati
    c. Suka menolong
11. Dari cerita fabel diatas, latar cerita tersebut adalah di...
    a. Rumah
    b. Sekolah
    c. Sungai
12. Perhatikan pernyataan dibawah ini !
    1) Ceritanya kisah nyata
    2) Menggunakan hewan sebagai toko utama dari cerita

3) Karakter dan sifat tokoh utama ditulis seperti manusia

Berdasarkan pernyataan diatas yang bukan merupakan ciri-ciri dari cerita fabel ditujukkan oleh nomor...

a. 3
b. 2
c. 1

13. Pada saat pementasan drama cerita fabel di sekolah, tokoh yang memerankan akan menggunakan kostum...
    a. Manusia
    b. Sesuai dengan tokoh yang diperankan
    c. Tidak sesuai dengan tokoh yang diperankan
14. Cerita dongeng fabel dapat dijadikan pementasan... di sekolah.
    a. Film
    b. Berita
    c. Drama
15. Seseorang yang bertugas untuk membacakan alur cerita dalam pementasan disebut...
    a. Narasumber
    b. Narator
    c. Pengarang

$B : \frac{9}{3} \times 20 = \frac{180}{3} = 60$

Lampiran 9

Sampel Soal Post Test

Nama : DEVAN

No. absen : 6

❖ **POST-TEST**

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !

1. Cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia adalah cerita…
   a. Cerita rakyat
   b. Cerita kisah nyata
   c. Cerita fabel
2. Tokoh utama dalam dongeng fabel adalah..
   a. Tumbuhan
   b. Hewan
   c. Manusia
3. Dongeng merupakan..
   a. Cerita yang ditulis berdasarkan kisah nyata
   b. Cerita yang tidak benar-benar terjadi
   c. Cerita yang terjadi seminggu yang lalu
4. Seseorang yang bertugas untuk membacakan alur cerita dalam pementasan disebut…
   a. Wartawan
   b. Narator
   c. Narasumber
5. Pada saat pementasan drama cerita fabel di sekolah, tokoh yang memerankan akan menggunakan kostum…
   a. Yang telah dipesan
   b. Sesuai dengan tokoh yang diperankan
   c. Tidak sesuai dengan tokoh yang diperankan
6. Cerita dongeng fabel dapat dijadikan pementasan… di sekolah.
   a. Film
   b. Berita
   c. Drama
7. Perhatikan pernyataan dibawah ini !

1) Ceritanya kisah nyata
2) Menggunakan hewan sebagai toko utama dari cerita
3) Karakter dan sifat tokoh utama ditulis seperti manusia

Berdasarkan pernyataan diatas yang bukan merupakan ciri-ciri dari cerita fabel ditujukkan oleh nomor…

a. 1
b. 2
c. 3

8. Dalam cerita dongeng fabel, penulis ingin menyampaikan pesan… kepada pembaca.
   a. Buruk
   b. Baik
   c. Merugikan
9. "Aku adalah kelinci, hewan yang larinya paling cepat di hutan ini. Tidak ada yang bisa mengalahkan kecepatanku berlari," kata kelinci.
   Dari kutipan dongeng diatas, dapat kita ketahui watak kelinci adalah…
   a. Sombong
   b. Baik hati
   c. Ceria
10. Dari kutipan cerita fabel diatas, latar cerita tersebut ada di…
    a. Laut
    b. Hutan
    c. Pemukiman warga
11. Perhatikan pernyataan dibawah ini !
    1) merupakan cerita yang benar-benar terjadi
    2) tokoh utamanya hewan yang berperilaku seperti manusia
    3) ceritanya menceritakan asal usul suatu tempat
    4) ceritanya tidak benar-benar terjadi
    Dari beberapa pernyataan diatas, yang merupakan ciri-ciri dari dongeng fabel adalah…
    a. 1 dan 2
    b. 3 dan 4
    c. 2 dan 4

12. Cerita yang ditulis berdasarkan khayalan seorang penulis disebut...
    a. Cerita nyata
    b. Cerita fiksi
    c. Cerita non fiksi
13. Di sebuah sungai kecil, seekor burung bangau berjalan dengan langkah yang begitu anggun. Ia menatap air sungai yang sangat jernih, dan dengan leher dan paruhnya yang panjang, ia bersiap untuk menerkam mangsanya di dalam air.
    Dalam kutipan cerita diatas, tokoh utama dari cerita diatas adalah...
    a. Kura-kura
    b. Burung bangau
    c. Burung elang
14. "Saya adalah burung bangau yang anggun, tidak sepantasnya saya memakan ikan-ikan kecil di sungai ini,"
    Dilihat dari kutipan kalimat diatas, watak burung bangau adalah...
    a. Angkuh
    b. Rendah hati
    c. Suka menolong
15. Dari cerita fabel diatas, latar cerita tersebut adalah di...
    a. Rumah
    b. Sekolah
    c. Sungai

Lampiran 10

Data Hasil Validasi Ahli Desain Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan media pembelajaran menarik	4
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti	4
3.	Keruntutan isi materi pada media pembelajaran buku dongeng digital	4
4.	Penggunaan media pembelajaran yang praktis	4
5.	Tampilan media pembelajaran menyenangkan	3
6.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	4
7.	Memenuhi kebutuhan pembelajaran	4
8.	Kejelasan isi materi	4
9.	Kesusaian isi materi pada media	4
10.	Media dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa	4
Jumlah Skor		**39**
Total		**40**

Lampiran 11

Data Hasil Validasi Ahli Materi dan Integrasi Islami

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar dan indikator	**3**
2.	Keruntutan isi materi	**3**
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media buku dongeng digital	**3**
4.	Materi sesuai dengan kemampuan siswa	**4**
5.	Materi mudah dipahami siswa	**4**
6.	Kesesuaian ayat pada materi yang ada dalam media buku dongeng digital	**3**
7.	Kesesuaian tata letak ayat Al-Qur'an dalam media buku dongeng digital	**4**
8.	Kesesuaian contoh sikap integrasi islami dalam media buku dongeng digital	**3**
9.	Buku dongeng digital dapat meningkatkan semangat belajar siswa	**4**
10.	Buku dongeng digital dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa	**4**
Jumlah Skor		**35**
Total		**40**

Lampiran 12

Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Media pembelajaran memenuhi standar kriteria	**3**
2.	Media yang dibuat sangat mudah dipahami oleh siswa	**4**
3.	Penggunaan media memiliki fungsi praktis	**4**
4.	Penggunaan bahasa yang tepat pada media pembelajaran	**4**
5.	Kesesuaian dan ketepatan media pembelajaran dengan materi	**4**
6.	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun	**3**
7.	Media pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa	**4**
8.	Media pembelajaran mudah digunakan dalam media buku dongeng digital	**4**
9.	Media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa	**4**
10.	Media pembelajaran sebagai pendorong semangat belajar siswa	**3**
Jumlah Skor		**3**
Total		**40**

Lampiran 13

Indikator Penilaian Kemampuan Membaca

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Lancar dalam membaca kosa kata dan kalimat dalam butir soal			√	
2.	Ketepatan dalam membaca kosa kata dan kalimat dalam butir soal				√
3.	Memahami pengertian suatu kalimat dalam butir soal				√
4.	Memahami informasi pada suatu kalimat dalam butir soal				√
5.	Menafsirkan pertanyaan yang terkandung dalam butir soal			√	
6.	Mengetahui kesimpulan yang terkandung dalam suatu kalimat				√

Lampiran 14

Data Hasil Pre-test dan Post-Test Kelas Kontrol

No Absen	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1.	Achmad Akbar Rizkillah Hermansyah	60	80
2.	Ahmad Fathir Irsyad	67	80
3.	Andhika Nur Rachman	60	80
4.	Arashel Hafsah Mugiono	60	80
5.	Bian Kanafaro Purta Abidin	73	80
6.	Calista Dwi Nuraini	73	87
7.	Galib Sakhi Ardianta	60	80
8.	Jauzaa Lailaa Gilang Ramadhani	67	93
9.	Muhammad Alfareza Firmansyah	73	93
10.	Rafael Nathan Villanoffa Gunawan	60	80
11.	Risky Seva Alfiansyah	60	80
12.	Safaraz Kenji Liandi	73	80
13.	Tiara Rahmadwita	60	80
Total		**846**	**1.073**
Rata-Rata (Mean)		**65.08**	**82.45**

Lampiran 15

Data Hasil Pre-test dan Post-Test Kelas Eksperimen

No Absen	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-Test	**Post-Test**
1.	Aldo Luiantono	53	87
2.	Aldy Luiantono	40	93
3.	Alkhalifi Zikrie	40	93
4.	Alvaro Aprilio Putra	33	87
5.	Anindita Parameswari Samadin Putri	40	87
6.	Devan Ragil Novrizal	33	93
7.	Fajar Yahya	40	87
8.	Hansyamu Rafael Pratama	33	80
9.	Mohammad Sultan Azyam	60	80
10.	Muhammad Abror Nur Falaqi	33	87
11.	Muhammad Akbar Saputra	47	87
12.	Muhammad Akyas	40	93
13.	Muhammad Ramadhan Abdul Syahril	47	93
14.	Nadira Khoirun Nisa	60	87
15.	Siti Aulia Rahma	73	93
16.	Syntia Rizka Nur Fadhila	47	80
17.	Zahwa Ayla Azzahra	47	80
Total		**766**	**1487**
Rat-Rata (Mean)		**45.06**	**87.47**

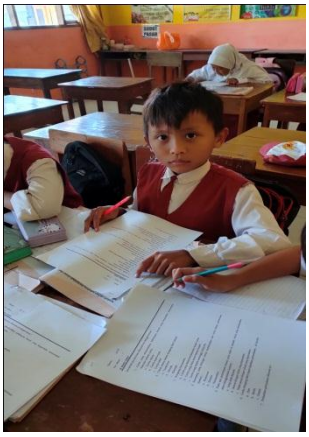
Lampiran 16

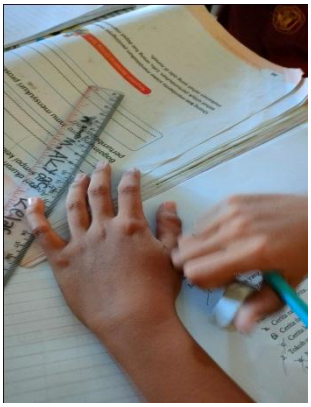
Dokumentasi

A. Sekolah SDN Surabayan Lamongan

B. Suasana Pembelajaran Di Kelas 2

C. Pengerjaan soal pre-test dan post-test





D. Foto bersama guru kelas dan siswa setelah penerapan media pembelajaran

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	: Octha Monicha Dwi Sandra
Tempat, Tanggal Lahir	: Lamongan, 30 Oktober 1998
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk	: 2017
Alamat Lamongan	: Perumahan Setara Made, Blok 4 No 42A,
Email	: octha.lamongan123@gmail.com
No.Telp/HP	: 081331293898
Motto	: “Karena sesudah kesulitan itu ada kemudahan”
Riwayat Pendidikan	: 1. TK Tunas Jaya Sukodadi, Lamongan 2. SDN Surabayan, Sukodadi, Lamongan 3. MTsN Model Babat 4. MAN 1 Lamongan 5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang