

**SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA**  
**BERGAMBAR BERBASIS KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN**  
**MINAT BACA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR ISLAM**  
**AL GHAFFAAR MALANG**

**OLEH**  
**RIKA TRI WULANDARI**  
**NIM. 210103110137**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
**FAKULTAS ILMU TARBIIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA  
BERGAMBAR BERBASIS KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN  
MINAT BACA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR ISLAM  
AL GHAFFAAR MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh**

Rika Tri Wulandari

NIM. 210103110137



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS  
KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS 1 SD  
ISLAM AL GHAFFAAR MALANG**

### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:  
Rika Tri Wulandari (210103110137)  
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 April 2025 dan dinyatakan

### LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

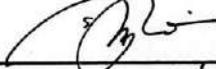
Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Penguji  
Abd. Gafur, M.Ag  
NIP. 197304152005011004

: 

Anggota Penguji  
Sigit Pratomoko, M.Pd  
NIP. 19910919201802012143

: 

Sekretaris Penguji  
Nuril Nuzulia, M.Pd.I  
NIP. 19900423201608012040

: 

Dosen Pembimbing  
Nuril Nuzulia, M.Pd.I  
NIP. 19900423201608012040

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



  
H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 196504031998031002

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nuril Nuzulia, M.Pd.I  
NIP : 19900423201608012040

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama : Rika Tri Wulandari  
NIM : 210103110137  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Buku Cerita Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang.

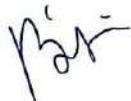
Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan proposal skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi, selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti Ujian Skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Pembimbing,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
NIP. 197604052008011018



Nuril Nuzulia, M.Pd.I  
NIP. 19900423201608012040

# SURAT PERNYATAAN

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rika Tri Wulandari  
NIM : 210103110137  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis  
Karakter untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 1  
SD Islam Al Ghaffaar Malang

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Kediri, 9 Maret 2025

Hormat saya,



Rika Tri Wulandari  
NIM. 210103110137

**MOTTO**

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

-Hindia-

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillahirabbil'aalamiin*

Puji syukur dihaturkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan karunia-Nya, sehingga penulisan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat. Dengan rasa bangga, karya ini, penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, yaitu ayah tercinta Zainuri dan ibu tersayang Nur Mazidah. Meskipun beliau tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau semangat beliau untuk bekerja keras, mendidik, memberi motivasi, memberikan dukungan, serta do'a yang selalu mengiringi langkah peneliti hingga bisa menyelesaikan program studi ini.
2. Kedua kakak tercinta Mohammad Farid Rahman Hakim dan Reni Elsa Putri, kedua adik saya Muhammad Ifadhol baihaqi dan Ahmad Rafi Cahya Purnama serta keluarga besar peneliti, terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik dan selalu membantu di masa-masa sulit peneliti.
3. Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing skripsi serta bapak/ibu dosen uin Maulana Malik Ibrahim Malang. Terimakasih telah memberi bimbingan, nasihat, dan dukungan hingga bisa menyelesaikan tugas akhir.
4. Sahabat-sahabat peneliti, teman seperbimbingan, kamar 28, Brondong Pride, Reche Squad dan beberapa teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu mau membantu dan menemani peneliti dalam melewati perjalanan ini.

5. Bapak/ibu guru dan keluarga besar SD Islam Al Ghaffaar yang telah berperan dan membantu saya dalam menuntaskan penelitian.

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rika Tri Wulandari

Malang, 19 Maret 2025

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun Teknik penulisan, dan setelah membavca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rika Tri Wulandari

NIM : 210103110137

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis  
Karakter untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 1  
SD Islam Al Ghaffaar Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassaamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423201608012040

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah swt. Yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang”. Sholawat serta salam kami haturkan kepada Rasulullah SAW. Yang menjadi teladan bagi umat manusia. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, 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 Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Rizki Amelia, M.Pd selaku dosen wali yang telah sabar dan disiplin dalam membimbing saya dari awal perkuliahan hingga saat ini.
5. Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah sabar, ikhlas dan tidak pernah mempersulit dalam membimbing, memberi arah, dan masukan dari awal hingga akhir penelitian.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan kepada peneliti dan Sekretaris Jurusan PGMI atas arahan untuk memenuhi syarat kelulusan.

7. Kepada kedua orang tua saya yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi dan dukungan sampai saat ini.
8. Kepada Bapak/Ibu guru di SD Islam Al Ghaffaar Malang yang telah memberikan bimbingan arahan yang baik dalam memberikan ilmunya.
9. Seluruh keluarga besar PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya mahasiswa PGMI D 2021 atas segala kebersamaan dan kenangan yang tidak akan terlupakan. Yang secara tidak langsung telah memberikan motivasi, ilmu, dan pengalaman kepada peneliti.

Jauh dari kesempurnaan, peneliti menyadari bahwa banyak kekurangan pada skripsi ini, sehingga saran dan kritik yang membangun akan sangat membantu agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik. Terimakasih dan mohon maaf atas segala kekurangan dalam pembuatan skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Malang, 5 April 2025

Peneliti

Rika Tri Wulandari

210103110137

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
الملخص.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	v
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Pengembangan.....	11
F. Spesifikasi Produk Pengembangan.....	13
G. Originalitas Penelitian.....	13
H. Definisi Istilah.....	20
I. Sistematika Kepenulisan.....	20
<b>BAB II .....</b>	<b>22</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>22</b>
A. Landasan Teori .....	22

B. Pengembangan .....	22
C. Media Buku Cerita Bergambar .....	22
D. Karakter .....	22
E. Perspektif Teori dalam Islam .....	39
F. Kerangka Berpikir .....	40
<b>BAB III.....</b>	<b>41</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
A. Jenis Penelitian .....	41
B. Prosedur Penelitian .....	41
C. Uji Produk.....	44
D. Penilaian Produk.....	45
E. Jenis Data .....	47
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	48
G. Teknik Pengumpulan Data .....	48
H. Analisis Data .....	51
<b>BAB IV .....</b>	<b>54</b>
<b>HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>54</b>
A. Prosedur Pengembangan .....	54
B. Penyajian dan Analisis Uji Produk .....	63
C. Revisi Produk .....	68
D. Analisis Hasil Belajar Siswa .....	51
<b>BAB V.....</b>	<b>72</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan.....	72
B. Pembahasan Hasil Validasi Produk.....	75
C. Pembahasan Hasil Keefektifan Produk .....	77

<b>BAB VI.....</b>	<b>79</b>
<b>KESIMPULAN.....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian.....	18
Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir Peneitian.....	40
Tabel 3. 1 Kategori Penilaian Validasi Buku Cerita Bergambar .....	51
Tabel 3. 2 Kategori Tafsiran Keefektifan N – Gain.....	53
Tabel 3. 3 Kriteria Tingkat N – Gain .....	53
Tabel 4. 1 Saran Validator Ahli Materi.....	64
Tabel 4. 2 Saran Validator Ahli Media .....	65
Tabel 4. 3 Saran Validator Ahli Pembelajaran.....	67
Tabel 4. 4 Revisi Produk Ahli Materi .....	68
Tabel 4. 5 Revisi Produk Ahli Media.....	69
Tabel 4. 6 Revisi Produk Ahli Pembelajaran .....	70
Tabel 4. 7 Hasil Uji Pre-test dan Post-Test.....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Modifikasi Model Pengembangan ADDIE .....	42
Gambar 3. 2 Storyboard Buku Cerita Bergambar .....	43
Gambar 4. 1 Sampul Buku Cerita Bergambar .....	56
Gambar 4. 2 Kata Pengantar dan Teori Keislaman .....	56
Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan dan Alur Membaca .....	57
Gambar 4. 4 Sampul Buku Cerita Karakter Jujur .....	57
Gambar 4. 5 Sampul Buku Cerita Karakter Tolong Menolong .....	58
Gambar 4. 6 Sampul Buku Cerita Karakter Toleransi .....	58
Gambar 4. 7 Sampul Buku Cerita Karakter Mandiri .....	58
Gambar 4. 8 Sampul Buku Cerita Karakter Disiplin .....	59
Gambar 4. 9 Sampul Buku Cerita Karakter Tanggung Jawab .....	59
Gambar 4. 10 Halaman Pertama dan Kedua Buku .....	59
Gambar 4. 11 Halaman Terakhir Buku .....	60
Gambar 4. 12 Halaman Pertama dan Kedua Buku .....	60
Gambar 4. 13 Halaman Terakhir Buku .....	60
Gambar 4. 14 Halaman Pertama dan Kedua Buku .....	61
Gambar 4. 15 Halaman Terakhir Buku .....	61
Gambar 4. 16 Halaman Pertama dan Kedua Buku .....	61
Gambar 4. 17 Halaman Terakhir Buku .....	62
Gambar 4. 18 Halaman Pertama dan Kedua Buku .....	62
Gambar 4. 19 Halaman Terakhir Buku .....	62
Gambar 4. 20 Halaman Pertama dan Kedua Buku .....	63
Gambar 4. 21 Halaman Terakhir Buku .....	63
Gambar 4. 22 Hasil Validasi Ahli Materi .....	64
Gambar 4. 23 Hasil Validasi Ahli Media .....	66
Gambar 4. 24 Validasi Ahli Pembelajaran .....	67
Gambar 4. 25 hasil nilai uji coba pre-test dan post-test .....	71

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN I</b>	SURAT IZIN PENELITIAN
<b>LAMPIRAN II</b>	LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
<b>LAMPIRAN III</b>	LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
<b>LAMPIRAN IV</b>	LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
<b>LAMPIRAN V</b>	SOAL PRE-TEST
<b>LAMPIRAN VI</b>	SOAL POST-TEST
<b>LAMPIRAN VII</b>	COVER DEPAN
<b>LAMPIRAN VIII</b>	KATA PENGANTAR
<b>LAMPIRAN IX</b>	PROFIL PENGEMBANG
<b>LAMPIRAN X</b>	ISI
<b>LAMPIRAN XI</b>	COVER BELAKANG
<b>LAMPIRAN XII</b>	DOKUMENTASI PENELITIAN
<b>LAMPIRAN XIII</b>	DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## ABSTRAK

Wulandari, Rika Tri Wulandari, 2025. **Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas I SD Islam Al-Ghaffaar**. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Nuril Nuzulia, M.Pd.I

---

---

Pada kegiatan pembelajaran kelas I di SD Islam Al Ghaffaar Malang menunjukkan bahwa siswa kurang dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada kegiatan pembelajaran seharusnya materi disampaikan dengan menarik dan menggunakan media yang mendukung agar siswa mudah dalam memahaminya. Guru dalam menyampaikan materi masih monoton dan menggunakan media buku yang isi materinya kurang menarik perhatian siswa dalam mempelajarinya. Oleh sebab itu perlu adanya media yang mampu menggugah dan memudahkan siswa dalam memahami materi yaitu dengan media buku cerita bergambar yang menarik dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Tujuan penelitian ini adalah (1) Memaparkan hasil pengembangan dari buku cerita bergambar dengan berbasis karakter untuk meningkatkan minat baca siswa kelas I di SD Islam AL Ghaffaar Malang. (2) Memaparkan respon siswa terhadap buku cerita bergambar dengan berbasis karakter di SD Islam AL Ghaffaar Malang. (3) Mengetahui pengaruh buku cerita bergambar berbasis karakter untuk meningkatkan minat baca siswa kelas I SD Islam AL Ghaffaar Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan untuk menciptakan suatu produk yang kemudian diuji efektivitasnya. Oleh karena itu, desain penelitian ini menggunakan model ADDIE, yakni Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*). Produk yang dikembangkan sudah sesuai dan memenuhi kriteria layak dengan uji ahli materi 100%, uji ahli media 96%, dan uji ahli pembelajaran 80%. jadi nilai pre-test dan post-test yang dilakukan siswa terhadap produk pengembangan buku cerita ini memiliki perbedaan yang signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat sebuah pengembangan dari produk tersebut.

**Kata Kunci:** Buku cerita bergambar, minat baca, media pembelajaran

## ABSTRACT

Wulandari, Rika Tri Wulandari, 2025. *Development of Illustrated Storybook Learning Media to Increase Reading Interest of First Grade Students at SD Islam Al-Ghaffaar*. Undergraduate Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Program, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Nuril Nuzulia, M.Pd.I.

---

---

Reading interest is one of the key factors in improving the quality of learning, especially for elementary school students. Based on preliminary research conducted at SD Islam Al-Ghaffaar Sengkaling, it was found that the reading interest of first grade students was still low due to the limited learning media used by teachers in the teaching process. Therefore, alternative learning media that are engaging and suited to students' characteristics are needed. This study aims to develop a learning medium in the form of an illustrated storybook that can enhance students' reading interest. Illustrated books were chosen because they present information both visually and textually, making it easier for students to understand and increasing their engagement with the story content. This media is expected to create a fun, interactive, and effective learning environment..

This study uses a research and development method approach to create a product that is then tested for its effectiveness. Therefore, the design of this study uses the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product developed is appropriate and meets the criteria for eligibility with a 100% material expert test, a 96% media expert test, and an 80% learning expert test. So the pre-test and post-test scores carried out by students on this storybook development product have significant differences so that it can be concluded that there is a development of the product.

**Keywords:** Illustrated storybook, reading interest, learning media

## الملخص

وولانداري، ريكا تري وولانداري، 2025. تطوير وسائل تعلم القصص المصورة لزيادة اهتمام طلاب الصف الأول بالقراءة في مدرسة إس دي إسلام الغفار. أطروحة البكالوريوس. برنامج تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. مستشار الأطروحة: نوريل نوزوليا، ماجستير في الطب.

في أنشطة التعلم للصف الأول في مدرسة الغفار الإسلامية الابتدائية في مالانج، تبين أن الطلاب لديهم فهم ضعيف للمواد التي قدمها المعلم. في الأنشطة التعليمية، ينبغي تقديم المادة بطريقة مثيرة للاهتمام واستخدام الوسائط الداعمة حتى يتمكن الطلاب من فهمها بسهولة. لا يزال المعلمون يمارسون الرتابة في توصيل المادة الدراسية ويستخدمون الكتب كوسيلة لا يجذب محتواها انتباه الطلاب في تعلمها. لذلك، لا بد من وجود وسائل إعلامية قادرة على إلهام الطلاب وتسهيل فهمهم للمادة، وذلك من خلال استخدام كتب قصصية مصورة مثيرة للاهتمام، مما يسهل على الطلاب تعلم المادة. يهدف هذا البحث إلى (1) تقديم نتائج تطوير كتب القصص المصورة القائمة على الشخصية لزيادة اهتمام القراءة لدى طلاب الصف الأول في مدرسة إسلام الغفار مالانج. (2) وصف استجابات الطلاب لكتب القصص المصورة القائمة على الشخصية في مدرسة الغفار الإسلامية الابتدائية، مالانج. (3) تحديد تأثير كتب القصص المصورة القائمة على الشخصية على زيادة الاهتمام بالقراءة لدى طلاب الصف الأول في مدرسة الغفار الإسلامية الابتدائية، مالانج الذي ADDIE باستخدام نموذج (R&D)اء تمت هذه الدراسة على منهج البحث والتطوير طالبًا من الصف الأول في ١٩ يشمل التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم. تم إجراء التجربة على مدرسة الإسلام الغفار بمدينة مالانج. شملت أدوات جمع البيانات أوراق التقييم من قبل الخبراء واختبارات لى مقابلات مع معلّمة الصف. تم تحديد دلالة صلادية ق بلية وبعديّة، بالإضافة إلى الوسيلة التعليمية من خلال آراء ثلاثة خبراء في المدتوى، وطرق التدريس، ووسائل التعليم

يستخدم هذا البحث أسلوب البحث والتطوير لإنشاء منتج يتم اختباره بعد ذلك لمعرفة مدى فعاليته. لذلك، أي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. المنتج ADDIE يستخدم تصميم هذا البحث نموذج المتطور مناسب ويلبي معايير الجدوى من خلال اختبار خبير المواد بنسبة 100%، واختبار خبير الوسائط بنسبة 96%، واختبار خبير التعلم بنسبة 80%. لذا فإن الدرجات التي حصل عليها الطلاب في الاختبار الأولي والاختبار النهائي لمنتج تطوير كتاب القصة هذا لها فروق كبيرة، وبالتالي يمكننا أن نستنتج أن هناك تطويرًا لهذا المنتج.

كتاب قصصي مصوّر، الرغبة في القراءة، الوسائل التعليمية الكلمات المفاتيح:

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman yang dipakai dalam penulisan transliterasi Arab-Latin ini sesuai dengan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang pada intinya dijelaskan 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	= <u>h</u>	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

أَوْ = aw

أَي = ay

أُو = û

إَي = î

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Media dapat diartikan salah satu bentuk komunikasi yang dimanfaatkan orang guna menyebarkan ide dan menjangkau penerimanya. Media juga bisa diartikan sebagai inovasi penyampaian pesan yang mampu digunakan sebagai tujuan pembelajaran. Misalnya, media Buku Cerita yang Bergambar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan minat baca mereka. Media pembelajaran sangat penting bagi pendidik untuk memberikan bahan pada aktivitas pembelajaran. Proses pendidikan yang efisien mencakup dimensi interaktif, menarik, informatif, dan menginspirasi dengan demikian menciptakan kesempatan yang lebih besar untuk peserta didik dalam hal meningkatkan kreativitas dan mandiri sesuai dengan potensi dan minatnya.<sup>1</sup>

Pembelajaran adalah “proses mengkonstruksi makna dan pemahaman atas pengalaman dan informasi peserta didik, disaring melalui pandangan, pikiran, pengetahuan dan perasaan”. Pada dasarnya, proses belajar adalah inisiatif yang dilakukan oleh pendidik guna mempermudah peserta didik belajar yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Artinya, proses belajar merupakan suatu usaha yang terencana, di mana sarana belajar dimanfaatkan untuk mencapai prosedur di antara siswa. Dalam tahap pembelajaran, peserta didik berperan sebagai pihak

---

<sup>1</sup> Siwi Pawesti Apriliani, Elvira Hosein Radia 494 “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”.

utama dalam proses pembelajaran, sementara pendidik berfungsi menjadi subjek dalam pengajaran. Mengajar bisa diartikan sebagai tahapan yang mendukung siswa atau kelas dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran agar proses tersebut berlangsung secara efisien. Pembelajaran sendiri adalah aktivitas yang memiliki tujuan tertentu. Tujuan tersebut wajib sesuai dengan Target pembelajaran dan program kurikulum siswa. Target belajar siswa adalah mencapai perkembangan yang maksimal dalam elemen kognitif, emosional, dan keterampilan motorik. Oleh karena itu, target belajar siswa adalah untuk memastikan peserta didik dapat berkembang secara maksimal dalam ketiga elemen tersebut. Untuk memperoleh hasil yang sama, peserta didik terlibat dalam aktivitas belajar saat pendidik mengajar. Kedua aktivitas tersebut saling mendukung untuk memperoleh target yang sama. Seperti yang diketahui, sasaran kurikulum yakni untuk mencapai semua target yang dicantumkan dalam dokumen dan memenuhi tujuan pembelajaran sesuai dengan tingkat yang telah ditentukan.<sup>2</sup>

Minat membaca adalah dorongan yang semakin tumbuh seiring dengan usaha dalam membaca. Seseorang yang merasakan keinginan mendalam untuk membaca menunjukkan hal ini dalam keinginannya untuk mendapatkan bacaan dan membacanya berdasarkan persepsinya diri sendiri atau dorongan dari orang lain. Minat membaca datang dari individualitas setiap orang. Oleh sebab itu, setiap individu memerlukan kesadaran guna meningkatkan minat membaca. Beragam teori mengenai minat membaca diterangkan sebagai berikut, dan teori

---

<sup>2</sup> Cecep Kustandi, M.Pd. & Dr.Daddy Darmawan, M.Si. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.

pertama mengenai minat baca adalah niat. Niat berarti menjalankan suatu aktivitas membaca. Membangun niat merupakan faktor utama untuk mendorong anak bersemangat membaca. Teori kedua mengenai Minat Membaca adalah keinginan. Teori ketiga mengenai Minat membaca adalah “suka”. Minat juga berhubungan dengan selera. Salah satu penyebab meningkatnya minat Membaca ialahkecintaan membaca. “Suka” dapat diartikan sebagai tidak merasa jenuh dengan ativitas yang dilakukan.<sup>3</sup>

Kegiatan membaca sangat berkaitan dengan menulis. Jika menulis merupakan menyampaikan pemikiran, gagasan, serta keinginan secara tertulis, maka Membaca merupakan proses menafsirkan pemikiran penulis. Membaca adalah kegiatan di mana seorang anak menerima informasi dan pesan melalui kata-kata tertulis serta Buku Cerita Bergambar yang dibacanya. Buku bergambar dapat memperbaiki keterampilan sosial anak-anak. Buku tersebut membantu anak dalam belajar membaca, menangkap informasi lewat gambar yang mereka amati, juga mengembangkan keterampilan sosial serta emosional mereka. Dongeng lucu yang membuat anak tidak bosan saat membaca. Kegiatan bercerita meliputi mendengarkan, melihat, berbicara, dan ekspresi-ekspresi yang diperlukan untuk menceritakan sebuah cerita.<sup>4</sup>

Untuk memahami isinya, siswa harus mampu membaca sedemikian rupa sehingga memungkinkan mereka menyerap isinya. Hal ini dapat dicapai dengan

---

<sup>3</sup> Suantara, I. K., Suarjana, I. M., & Sudana, D. N. (2019). Kecendrungan Minat Membaca Siswa Kelas V SD Negeri 5 Seraya Barat Kecamatan Karangasem. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1), 44-48.

<sup>4</sup> Junita Sinamo, & Julita Herawati P *Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Menggunakan Buku Cerita Bergambar* (2023) Vol. 2, No.3

mewajibkan guru untuk memilih materi yang disesuaikan berdasarkan karakter siswa di kelas, yang akan mendorong keaktifan juga semangat siswa ketika belajar serta memudahkan peserta didik yang kesulitan membaca berubah lebih lancar. Selain itu, terdapat juga siswa yang mudah bosan dalam proses pembelajaran karena materi yang dipelajari selama ini kurang menarik atau materi yang dibaca terkesan membosankan. Khususnya siswa kelas satu yang kesulitan membaca. Selain itu, kelas 1 di mana mengalami masa transisi dari kanak-kanak ke sekolah dasar. Di samping itu, penting bagi anak-anak untuk terbiasa belajar juga mengembangkan kebiasaan positif lainnya, yang sebelumnya lebih bersifat bermain, serta banyak menulis dan membaca untuk memahami materi.<sup>5</sup>

Semua proses pembelajaran erat kaitannya dengan membaca, sehingga ketika siswa senang membaca maka proses belajar mengajar akan lebih efektif. Segala sesuatu yang dapat Anda peroleh melalui membaca memungkinkan Anda meningkatkan keterampilan berpikir, mempertajam perspektif, dan memperluas wawasan Anda. Oleh karena itu, proses belajar mengajar erat kaitannya dengan kegiatan membaca untuk memperluas pengetahuan dan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Menurut Q.S. Al Alaq: 1-5 yang menyatakan:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

---

<sup>5</sup> Ayundha Rosyita, & Indri Anugraheni *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik* (2021) Vol.VI (No. 1) 23-24

Artinya “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, serta Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) melalui pena. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”(Q.S Al-Alaq: 1-5) <sup>6</sup>

Berdasarkan ayat di atas, perintah Allah SWT dalam membaca sangatlah penting sehingga Allah SWT memberikan wahyu ‘membaca’ Iqra. Oleh karena itu, sangat penting perintah membaca terlebih dahulu agar tidak salah dan dapat mengetahui makna serta amanat atau isi yang terkandung dari bacaan tersebut. Membaca juga merupakan kegiatan yang sangat penting bagi manusia. Melalui membaca, masyarakat memperoleh ilmu yang belum mereka ketahui sebelumnya dan memperdalam ilmunya. Membaca sendiri bisa menjadi aktivitas yang menyenangkan ketika Anda memiliki majalah, buku fiksi, atau buku favorit di depan Anda. Kata-kata yang sederhana, mudah dipahami, dan menarik akan lebih mudah dipahami. Apalagi jika isi ceritanya mengunggah atau melibatkan emosi, misalnya cerita fiksi.<sup>7</sup>

Buku cerita yang bergambar memiliki motivasi anak supaya ingin belajar lebih banyak. Buku yang bergambar sangat bagus guna membantu anak memahami cerita dan memperkaya pengalaman mereka. Buku yang bergambar berisi gambar dan cerita yang disusun berdampingan. Kedua elemen ini bekerja sama dan saling mendukung untuk menciptakan suatu cerita bergambar grafis. Buku bergambar biasanya dimaksudkan untuk menumbuhkan apresiasi, sehingga kecintaan terhadap buku dapat terbangun. Selain cerita lisan harus menarik,

---

<sup>6</sup> Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemah*, (Jakarta Art,2018)

<sup>7</sup> Rose Kusumaning Ratri, *Cakap Berbahasa Indonesia*”, (Yogyakarta: Penerbit Ar-Ruzz Media, 2019), h. 90

buku juga harus menyertakan gambar-gambar dalam cerita untuk anak, di samping itu, gambar-gambar dalam cerita harus hidup dan mudah disampaikan. Buku yang bergambar memiliki kata-kata yang terdiri dari teks serta gambar, dan keduanya saling berhubungan dan saling melengkapi untuk mengekspresikan suatu cerita. Buku yang bergambar ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemahaman siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami teks yang dibaca.<sup>8</sup>

Buku cerita yang bergambar dipilih sebagai bahan bacaan alternatif. Setiap cerita dilengkapi gambar-gambar pendukung, yang akan sangat menarik bagi anak-anak kecil ketika mereka belajar membaca dan menulis. Sebagian besar siswa senang melihat dan membaca buku bergambar di perpustakaan sekolah, walaupun mereka tidak tahu tentang buku tersebut. Buku yang bergambar tidak hanya menghibur, tetapi memiliki beberapa manfaat, seperti mendorong perkembangan emosi siswa, mudah menghadirkan kegembiraan, membantu mereka untuk belajar tentang dunia, serta merangsang imajinasi kreatif mereka ketika belajar.

Buku cerita yang bergambar bisa menambah pemahaman bahasa, meningkatkan penyampaian secara lisan, mengasah keterampilan berpikir kritis, mengekspresikan emosi, dan mengasah pemahaman seni. Buku bergambar bisa memudahkan anak dalam mengungkapkan pemikirannya dalam bahasa, terutama ketika mengajar pembaca pemula, sebab gambar dapat memberikan inspirasi dan motivasi yang tinggi kepada siswa selama proses pembelajaran sehingga mereka

---

<sup>8</sup> Apriliani and Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar"

dapat mencapai tujuan pembelajaran. Buku yang bergambar menyampaikan pesan melalui elemen visual dan teks, sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami isi buku. Dua unsur ini adalah komponen utama dalam sebuah Buku Bergambar.<sup>9</sup>

Media Buku Bergambar merupakan realisasi simbolis hasil tiruan objek, cara pandang, pemikiran, atau ide-ide yang digambarkan dalam bentuk dua dimensi. Buku bergambar bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi siswa, dan juga dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran untuk tujuan non pembelajaran. Akan tetapi, Buku Cerita Bergambar dapat disesuaikan dan dimanfaatkan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa, karena itu kita perlu merancang kegiatan yang menarik. Oleh karena itu, penting untuk melibatkan siswa dalam proses belajar. Buku anak hendaknya kaya akan gambar, baik sebagai sarana bercerita maupun sebagai ilustrasi. Buku Bergambar membantu peserta didik mengembangkan imajinasinya guna menguasai buku bergambar yang mereka lihat. Buku Bergambar ialah suatu media yang bisa menyajikan gambar sebagai ilustrasi aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.<sup>10</sup>

Penelitian sebelumnya menyatakan Media buku bergambar mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam membaca. Pada penelitian yang dilakukan, Buku bergambar dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca,

---

<sup>9</sup> Nurul Hidayah and Rohmatillah Rohmatillah, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di SD/MI," *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (July 1, 2021): 27, <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1.2668>.

<sup>10</sup> Siwi Pawestri Apriliani and Elvira Hoesein Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (August 6, 2020): 994–1003, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.

dan hasil uji efektivitas ketertarikan terhadap membaca memiliki probabilitas (sig) sebesar 26,317. Penelitian lain yang mungkin menunjang pengembangan ini adalah penelitian dari. Penelitian ini menunjukkan bahwa materi berbasis cerita bergambar layak untuk digunakan, karena terbukti dari tingkat respon siswa yang baik terhadap materi tersebut . Ini jelas tergolong luar biasa, dengan nilai rata-rata 3,6. Respon guru terhadap materi saat ini tergolong sangat baik dengan rata-rata penilaian 3,4.

Dalam pengamatan dan penelitian lapangan di SD Islam AL Ghaffaar Malang, ditemukan beberapa kendala yang mempengaruhi perkembangan minat baca siswa. Tiga masalah utama yang teridentifikasi adalah minat baca yang rendah dikalangan siswa, ketersediaan buku bacaan yang kurang bervariasi, dan tidak adanya perpustakaan sekolah. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa kendala dalam proses pembelajaran adalah ketergantungan pendidik pada media yang minim, seperti buku paket dan buku cerita yang disediakan oleh sekolah. Terbatasnya penggunaan media ketika proses belajar mengajar sehingga membuat siswa cepat bosan, sehingga pembelajaran, khususnya membaca, menjadi kurang menarik dan pengetahuan yang diperoleh tidak memadai. Dalam konteks ini, minat membaca siswa masih rendah dan semakin menurun, sehingga diperlukan media yang dapat meningkatkan keinginan membaca mereka.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> kholif Wharul Huda & Yuli Rohmiyati, “Analisis Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Dengan Media Buku Cerita Bergambar Di SD Negeri Wotan 02 Kecamatan Sukolilo Kabupaten Pati”, Jurnal Ilmu Perpustakaan Vol 8 No 4 (Oktober 2019), h. 120

Fakta lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas I di SD Islam AL Ghaffaar Malang mengalami masalah dengan minat baca yang rendah. Hal ini terlihat dari observasi kegiatan membaca di kelas dan interaksi harian, di mana banyak siswa menunjukkan ketertarikan yang minim terhadap buku bacaan. Mereka cenderung lebih memilih aktivitas lain di luar waktu belajar, yang mengindikasikan kurangnya dorongan atau ketertarikan untuk mengeksplorasi dunia literasi.

Selain itu, masalah tersebut diperburuk oleh keterbatasan variasi buku bacaan yang tersedia. Koleksi buku di SD Islam AL Ghaffaar Malang sangat terbatas dan kurang memotivasi minat baca. Buku-buku cerita yang seharusnya dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat baca mereka, sangat minim. Akibatnya, kesempatan siswa untuk terlibat dalam membaca secara sukarela dan menyenangkan menjadi sangat terbatas.

Tambahan lagi, ketiadaan perpustakaan sekolah di SD Islam AL Ghaffaar Malang menjadi kendala utama dalam meningkatkan budaya membaca. Tanpa fasilitas perpustakaan yang memadai, siswa tidak memiliki akses yang mudah dan nyaman ke berbagai sumber bacaan. Ini menghambat upaya sekolah dalam menciptakan lingkungan yang mendukung literasi dan perkembangan minat baca siswa. Ketidakmampuan untuk menyediakan ruang khusus bagi kegiatan membaca dan pengembangan literasi ini berdampak langsung pada keterbatasan pengalaman membaca siswa.

Ketiga masalah ini saling berkaitan dan memperkuat satu sama lain, menciptakan hambatan yang signifikan terhadap pengembangan minat baca di

SD Islam AL Ghaffaar Malang. Untuk mengatasi tantangan ini, perlu diambil langkah-langkah konkret, seperti peningkatan variasi buku bacaan yang tersedia, penyediaan fasilitas perpustakaan, dan program-program yang dirancang untuk meningkatkan minat baca siswa. Solusi ini diharapkan dapat mengubah kondisi literasi di sekolah dan memberikan dampak positif pada perkembangan akademis serta minat baca siswa.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, bertujuan untuk membangkitkan minat baca siswa serta meningkatkan ketertarikan mereka dalam membaca dan menafsirkan makna dari apa yang ditulis, dengan itu peneliti antusias mengerjakan desain dan pembuatan buku bergambar. Dengan hadirnya buku cerita yang bergambar ini, semoga minat baca peserta didik akan meningkat, sementara sebagian pengetahuan diperoleh melalui membaca. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan minat membaca siswa, sehingga peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas I SD Islam Al-Ghaffaar”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media buku cerita bergambar untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas I SD Islam Al-Ghaffaar?
2. Bagaimana validitas media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang?
3. Bagaimana efektivitas buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas I SD Islam Al-Ghaffaar Malang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pengembangan buku cerita bergambar adalah untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffarr Malang, sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk memaparkan hasil pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa kelas 1 di SD Islam Al Ghaffaar Malang.
3. Untuk mengetahui keefektifan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat penelitian pengembangan secara teoritis yakni mampu menjadi sebuah referensi dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu memberikan contoh langkah-langkah yang sistematis dan praktis bagi penelitian pengembangan selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru
    - 1) Peneliti mengharapkan pengembangan media buku cerita yang bergambar mampu mempermudah guru ketika menyampaikan materi.
    - 2) Peneliti mengharapkan agar hasil penelitian dan pengembangan

mampu mendukung guru, sehingga dapat menjalankan kegiatan belajar mengajar yang efisien, efektif, dan kreatif.

b. Bagi Siswa

- 1) Memberikan kemudahan kepada siswa dengan tujuan untuk memahami materi, sehingga proses belajar membaca menjadi lebih efektif
- 2) Meningkatkan motivasi dan minat baca siswa
- 3) Memperkenalkan media buku cerita bergambar berfungsi untuk pembelajaran siswa yang lebih efektif dan kreatif

c. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti berharap supaya hasil dari media buku cerita bergambar bisa memberikan bantuan, sehingga dapat mengembangkan media buku bergambar serta kualitas institusi Pendidikan.
- 2) Semoga dapat menjadi bekal untuk bisa lanjut ke tahap selanjutnya.

d. Bagi Lembaga

- 1) Peneliti berharap agar penelitian dan pengembangan media buku cerita bergambar dapat berguna untuk sekolah SD Islam Al Ghaffaar, dan menjadi media yang membantu proses pembelajaran.
- 2) Semoga bisa menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya yang memiliki tema sama.

## **E. Spesifikasi Produk Pengembangan**

Produk yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini, yaitu berupa buku cerita bergambar yang memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Pengembangan media berbentuk media cetak, yakni buku cerita bergambar.
2. Media pembelajaran ini mengandung sebuah cerita dongeng yang mempunyai nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai tersebut disampaikan melalui pendeskripsian tindakan tokoh, pemikiran tokoh, dialog tokoh, dan lain-lain. 6 nilai karakter yang digunakan yaitu karakter tolong menolong, jujur, disiplin, toleransi, tanggung jawab, dan mandiri.
3. Ukuran kertas 20 x 20 cm.
4. Jenis kertas *art paper* dan hardcover eksklusif.
5. Desain media menggunakan aplikasi Canva.
6. Desain sampul depan dan belakang dibuat dengan sangat menarik.
7. Membuat judul yang unik agar siswa berminat untuk membaca.
8. Menggunakan ukuran font minimal 16 point, sesuai dengan kebutuhan siswa.
9. Mengaplikasikan warna cerah dalam buku agar siswa senang melihatnya.
10. Setiap halaman memiliki ilustrasi sesuai dengan cerita yang disampaikan, sehingga siswa lebih mudah menguasai materi.
11. Terdapat pesan di akhir cerita untuk membantu siswa dalam mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari pada kehidupan

sehari-hari.

## **F. Originalitas Penelitian**

Di penelitian pengembangan buku cerita yang bergambar ini, peneliti mendapati beberapa penelitian yang terdahulu dengan berbagai judul, diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan Dwiyasari, Aryana dan Astawan yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II SD” dari Universitas Pendidikan Ganesha yang terletak di Singaraja, tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk, yaitu Buku Cerita Bergambar yang mengandung nilai-nilai Pendidikan Karakter dan dapat dikategorikan sebagai produk yang valid. Perbedaan penelitian ini bermuatan pendidikan karakter sedangkan peneliti bermuatan cerita fabel. Selain itu, perbedaan peneliti yang dilakukan oleh Dwiyasari, Aryana dan Astawan adalah kelas II sedangkan peneliti kelas I. Persamaan keduanya adalah sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar dan bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa.<sup>12</sup>
2. Penelitian Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia (2020) yang berjudul,“ Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar” dengan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku

---

<sup>12</sup> Dwiyasari, Aryana dan Astawan “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II SD”

cerita bergambar dengan harapan dapat meningkatkan minat baca siswa kelas 2 MI. Penelitian ini terfokus untuk mengembangkan produk buku cerita bergambar yang berjudul “Asyiknya Tolong Menolong”. Dari penelitian Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia ( 2020 ) yang berjudul, “ Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar” mendapatkan presentase yang besar yakni. Hasil validasi ahli materi pertama menerima skor 82%, yang termasuk dalam kategori yang sangat tinggi. Hasil validasi ahli materi kedua menerima skor 69%. Ini termasuk dalam kategori tinggi. Hasil validasi ahli media menerima skor 73%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, produk ini sangat mungkin digunakan sebagai media pembelajaran karena memenuhi kriteria yang diperlukan. Perbedaan antara peneliti yang dilakukan oleh Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia dengan peneliti adalah tujuan spesifik ialah membuat siswa lebih tertarik untuk membaca dengan menyediakan media yang menarik dan sesuai dengan usia mereka, sedangkan peneliti menekankan pada minat selain itu, untuk memperbaiki keterampilan atau kemampuan membaca siswa dengan pendekatan karakter. Persamaan keduanya terletak pada kenyataan bahwa keduanya sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar guna meningkatkan minat baca siswa.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hosein Radia “ Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”

3. Selanjutnya penelitian dari Mertami, Margunayasa dan Arnyana (2023) yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Sebagai Sarana Literasi Membaca Untuk Siswa” dari Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Penelitian ini mendapatkan hasil yang valid dengan nilai validitas pada rata-rata 4,6 (Sangat Valid), di samping itu, nilai kepraktisan oleh guru sebesar 4,8, sementara uji kepraktisan oleh siswa pada rata-rata 5 dengan kriteria sangat praktis. Perbedaan penelitian Mertami, Margunayasa dan Arnyana (2023) dengan peneliti adalah tujuan pengembangan ialah membangun nilai-nilai karakter dan memperkuat literasi secara umum, sedangkan peneliti untuk meningkatkan keterampilan membaca (misalnya, kemampuan teknis membaca, seperti mengeja, memahami teks, dan sebagainya) sambil juga memasukkan unsur karakter. Persamaan keduanya terletak pada kenyataan bahwa keduanya sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar.<sup>14</sup>
4. Dan dari penelitian Yovinka Putri Ramadhani, Eunclle Widyanti Setyaningtyas (2021) yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 “Hidup Bersih Dan Sehat” SD Kelas II” dari Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia. Penelitian ini terfokus pada mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar, sehingga dapat meningkatkan kegiatan pola hidup sehat siswa. Perbedaan penelitian dari Yovinka Putri Ramadhani,

---

<sup>14</sup> Mertami, Margunayasa dan Arnyana “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Sebagai Sarana Literasi Membaca Untuk Siswa”

Euncle Widyanti Setyaningtyas (2021) dengan peneliti adalah fokus masalahnya yaitu untuk meningkatkan kegiatan pola hidup sehat siswa sedangkan peneliti untuk meningkatkan minat baca siswa. Persamaan keduanya adalah sama-saa mengembangkan media buku cerita bergambar.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Ramadhani, Setyaningtyas “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 “Hidup Bersih Dan Sehat”

**Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Penerbit	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	K.M.A. Dwiyasari, I.B.P. Aryana dan I.G. Astawan dalam artikel berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II SD,” yang diterbitkan di Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia pada tahun 2023.	Untuk mengembangkan buku cerita bergambar, serta meningkatkan minat baca siswa.	penelitian ini bermuatan pendidikan karakter sedangkan peneliti bermuatan cerita fabel. Selain itu, perbedaan peneliti yang dilakukan oleh Dwiyasari, Aryana dan Astawan adalah kelas II sedangkan peneliti kelas I.	Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang mengandung Pendidikan karakter, di mana media tersebut valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar.
2.	Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hosein Radia dalam artiket berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.” Yang dipublikasikan di Jurnal Basicedu pada tahun 2020.	Mengembangkan buku cerita bergambar serta untuk meningkatkan minat baca siswa	ialah membuat siswa lebih tertarik untuk membaca dengan menyediakan media yang menarik dan sesuai dengan usia mereka, sedangkan peneliti menekankan pada minat selain itu, untuk memperbaiki keterampilan atau kemampuan membaca siswa dengan pendekatan karakter.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tematik dengan Tema Hidup Bersih dan Sehat di Kelas II SDIT Syifaurrahman, Kecamatan Patumbak, di mana penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, SBdB, serta Matematika, dengan tujuan membantu siswa berpikir lebih konkret dan memahami informasi serta pesan dalam pembelajaran dengan lebih mudah.

3.	K. Mertami, I.G. Margunayasa dan I.B.P. Arnyna dalam artikel berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Sebagai Sarana Literasi Membaca Untuk Siswa,” yang diterbitkan di Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia pada tahun 2023.	mengembangkan buku cerita bergambar	tujuan pengembangan ialah membangun nilai-nilai karakter dan memperkuat literasi secara umum, sedangkan peneliti untuk meningkatkan keterampilan membaca (misalnya, kemampuan teknis membaca, seperti mengeja, memahami teks, dan sebagainya) sambil juga memasukkan unsur karakter.	Penelitian ini difokuskan untuk menghasilkan buku cerita bergambar yang mengandung pendidikan karakter yang valid dan praktis bagi siswa kelas II SD, serta bertujuan untuk menguji keefektifan buku cerita bergambar dengan tema 4, di mana buku tersebut berisi pendidikan karakter terhadap literasi nilai-nilai karakter siswa kelas II SD.
4.	Ramadhani, Setyaningtyas dalam artikel berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 ‘Hidup Bersih Dan Sehat’,” yang diterbitkan di Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran pada tahun 2021.	Mengembangkan buku cerita bergambar	Meningkatkan aktivitas pola hidup sehat siswa, sementara peneliti bertujuan meningkatkan minat baca siswa.	Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas pola hidup sehat siswa.

## **G. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, penulis memberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang ada dalam skripsi, di mana istilah tersebut terdiri dari:

### **1. Pengembangan**

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini hanya tertuju pada buku cerita bergambar yang berbentuk fisik dengan menggunakan 6 cerita karakter bagi siswa kelas I SD Islam AL Ghaffaar Malang.

### **2. Buku Cerita Bergambar**

Buku cerita yang ditulis terdapat gambar yang telah disesuaikan dengan isi teksnya karena hal ini bertujuan untuk menyampaikan pesan, informasi, pengetahuan dalam teks pada pengguna sehingga mampu mengambil hingga merangsang pikiran, perhatian, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

### **3. Karakter**

Dalam pengembangan ini hanya fokus pada 6 karakter yakni: Jujur, Tolong Menolong, Toleransi, Mandiri, Disiplin, Tanggung jawab.

## **H. Sistematika Penulisan**

Peneliti menggunakan enam bab dengan sistematika bab dan sub bab sebagai berikut:

- 1. Bab I** menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, keoriginalan penelitian, definisi istilah, serta sistematika pembahasan yang akan diikuti.

2. **Bab II** menyajikan uraian mengenai teori-teori yang relevan dengan variabel penelitian serta perspektif Islam terkait. Di samping itu, bab ini juga mengembangkan kerangka berpikir yang dirancang untuk mempermudah pemahaman tentang tujuan penelitian dan mendukung pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini.
3. **Bab III** membahas berbagai aspek terkait penelitian ini, mulai dari jenis penelitian, model pengembangan, hingga prosedur pengembangan dan uji produk. Uji produk mencakup dua komponen penting, yaitu uji ahli dan subjek yang terlibat dalam uji tersebut. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tentang uji coba yang meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data yang digunakan, instrumen untuk pengumpulan data, teknik pengumpulan data, serta analisis data yang dilakukan.
4. **Bab IV** mencakup hasil pengembangan yang meliputi deskripsi mengenai proses pengembangan, penyajian serta analisis data, pengujian produk, dan langkah-langkah revisi produk.
5. **Bab V** berisi penjelasan yang mendetail mengenai uraian dan pembahasan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data.
6. **Bab VI** Penutupan menyajikan kesimpulan dan saran sebagai penutup dari pembahasan yang telah dilakukan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengembangan**

Pengembangan merupakan suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk khusus dan mengevaluasi sejauh mana efektivitas produk tersebut. Pengembangan ini lebih tertuju dan fokus pada perencanaan sebuah media yang mana akan diimplementasikan atau digunakan selama prosesi belajar mengajar. Media tersebut telah dirancang dan direncanakan sesuai dengan kebutuhan lapangan penelitian atau siswa yang menggunakannya.<sup>16</sup>

Selain mengikuti tahapan secara berulang yang dilakukan selama proses pengembangan, juga melibatkan evaluasi terhadap temuan-temuan produk yang akan dirancang dan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis tersebut. Selanjutnya, produk akan diujicobakan di lapangan sesuai dengan konteks penggunaannya. Pengembangan digunakan untuk menciptakan sebuah produk tertentu sehingga memiliki uji coba yang efektif. Lalu Soenarto menambahkan bahwa pengembangan ini juga bertujuan menghasilkan sebuah desain, media pembelajaran, strategi, alat evaluasi dalam ranah pendidikan.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Nanda Dwi Islami, *Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita bergambar Tema 5 "Pengalamanku" untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Malang*. Skripsi, UIN Malang: 2019

<sup>17</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Reserch and Development)*. Bandung: Alfabeta, 2015

Menurut ahli Sugiyono mengatakan bahwa pengembangan digunakan untuk menciptakan sebuah produk tertentu sehingga memiliki uji coba yang efektif. Selain itu pengembangan juga memiliki beberapa fungsi yang begitu penting dalam pembelajaran yakni: 1) dapat memberikan sebuah petunjuk dalam mengelola kegiatan belajar mengajar dengan jelas dan efektif, 2) menyediakan sebuah media atau alat yang lengkap selama proses kegiatan pembelajaran, 3) mampu menjadi penghubung media antara pembelajar dan pelajar sehingga memudahkan para guru dalam mencapai pendidikan yang berkualitas dan efektif.<sup>18</sup>

## **2. Buku Cerita Bergambar**

Buku cerita bergambar adalah salah satu buku yang menyajikan sebuah teks, ilustrasi, dan gambar. Buku bergambar ini umumnya diperuntukkan untuk anak-anak. Bagi anak usia sekolah dasar awal, gambar memiliki peran yang sangat penting dalam proses membaca dan menulis. Buku dengan adanya gambar dapat meningkatkan keinginan anak untuk belajar. Buku bergambar yang bagus membantu anak-anak memahami cerita, serta memperkaya pengalaman dari cerita.

Buku cerita bergambar sangat ideal digunakan dalam proses pembelajaran. Selain dapat merangsang minat baca siswa, buku ini juga mampu menyampaikan makna atau pesan dari cerita secara langsung kepada mereka. Dengan buku cerita bergambar, anak-anak juga dapat

---

<sup>18</sup> Lia, Mujiarti. *Pengembangan buku ajar berbasis gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan mata pelajaran IPS materi pokok kenampakan alam dan buatan kelas V Semester I MI Islamiyah Jatisari Nganjuk* (Docotoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim): 2014

memahami apa yang dibacakan dengan melihat gambar dan cerita dibaliknya, dan anak-anak juga dapat menghubungkan gambar dan isi bahan ajar.<sup>19</sup>

Guru saat ini memilih untuk menggunakan buku cerita bergambar dalam proses pembelajaran karena, penambahan gambar dalam suatu cerita menarik minat siswa, memudahkan mereka memahami makna tersirat dalam cerita bergambar. Penting bagi buku cerita bergambar memiliki alur cerita dan karakteristik yang sesuai, di mana ilustrasi memainkan peran penting dalam memperkaya teks. Oleh karena itu, buku cerita bergambar sangat dihargai oleh anak-anak karena keberagamannya, berfungsi sebagai elemen dekoratif, dan membantu meningkatkan pemahaman siswa.<sup>20</sup>

Seperti yang disarankan oleh Nugyantoro, komunikasi pesan dalam buku cerita bergambar terjadi melalui dua saluran: ilustrasi dan teks tulisan. Ilustrasi berperan sebagai pendukung dalam menyampaikan konten teks, dan kombinasi kedua elemen tersebut secara efektif memperkuat pesan keseluruhan dari cerita. Pada dasarnya, jenis buku cerita bergambar ini melibatkan perpaduan dua metode yang berbeda namun saling terhubung untuk meningkatkan kualitas estetika dan menyampaikan konten naratif. Selain itu, dalam artikel memaparkan

---

<sup>19</sup> Harjanto, Bob, "Merangsang dan Melejitkan Minat Baca Anak Anda", (Yogyakarta: Monika Books), h.7.

<sup>20</sup> Irma. Nugraheni, *dkk*, *Media Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan: 2019, 4(3), 322-329.

beberapa manfaat dalam menggunakan media buku cerita bergambar sebagai berikut ini,

1. **Menambah Kosakata:** Buku cerita bergambar membantu menambah kosakata anak dengan memperkenalkan berbagai topik seperti hewan, pertualangan, atau cerita dongeng.
2. **Menumbuhkan Minat Baca:** Mengalihkan perhatian anak-anak pada buku cerita bergambar dapat berperan dalam mengembangkan minat baca sejak usia dini. Saat ini, minat baca anak-anak cenderung menurun karena pengaruh gadget.
3. **Memperkaya Kosakata:** Anak yang sering mendengarkan cerita dari buku bergambar akan mengembangkan kosakata yang lebih luas karena mereka mendengar berbagai cerita dari orang tua atau guru mereka.
4. **Mendukung Daya Imajinasi:** Buku cerita bergambar membantu memperkaya imajinasi anak dengan menghadirkan karakter dan tempat yang dapat merangsang imajinasi mereka.
5. **Meningkatkan Pemahaman:** Gambar pada buku cerita membantu anak memahami jalan cerita, susunan kalimat, menyimpulkan cerita, dan berbagai hal lain dalam cerita.
6. **Mengoptimalkan Perkembangan Otak:** Buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan perkembangan

otak anak pada masa *golden age* mereka.<sup>21</sup>

Maka dapat ditarik kesimpulan dari penjelasan tersebut bahwa buku cerita bergambar adalah suatu bentuk teks berupa gambar yang memiliki tujuan menyampaikan pesan, informasi, dan pengetahuan kepada pembacanya. Dengan demikian, buku cerita bergambar mampu menarik dan merangsang pikiran, perhatian, serta pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan efektif.

### **3. Karakter**

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1993: 232), karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.<sup>22</sup> Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan religius, nasionalis, produktif, dan kreatif.<sup>23</sup>

Pendidikan karakter merupakan salah satu kunci keberhasilan pendidikan di Indonesia. Proses pendidikan karakter membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengetahui hasilnya, dengan begitu

---

<sup>21</sup> Minarwati, M. *Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa*. Didaktika: Jurnal Kependidikan: 202. 9 (1), 98-112.

<sup>22</sup> Kementerian Pendidikan Nasional, 2010

<sup>23</sup> Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (PT. Remaja Rosdakarya, Bandung:2011), hal 42.

pendidikan karakter tidak dapat dilaksanakan dengan satu kegiatan saja. Dengan begitu maka dinyatakan bahwa pendidikan karakter itu merupakan hal yang sangat berpengaruh bagi meningkatnya sumber daya manusia yang bertanggung jawab.<sup>24</sup>

Pendidikan karakter merupakan segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang akan dilaksanakan untuk menanamkan karakter yang bersifat luhur dan nantinya dapat dimiliki peserta didik dengan cara mengenal dan menanamkan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat.<sup>25</sup>

Terdapat 18 nilai karakter yang berasal dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Akan tetapi peneliti mengambil 6 dari 18 nilai karakter, antara lain:

#### 1. Jujur

Seseorang yang memiliki karakter jujur pada umumnya akan memiliki karakter yang baik. Hal itu memang benar adanya. Merujuk pada sebuah pepatah yang mengatakan “kejujuran bagaikan emas permata bagi kehidupan”. Maka menanamkan jujur pada setiap anak atau individu adalah suatu kewajiban baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun dalam kehidupan berbangsa

---

<sup>24</sup> Afdhal Lestari dan Dea Mustika, “Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar Negeri”, Jurnal Basicedu, Vol 5, No.3 (2021), hlm.1577-1583.

<sup>25</sup> Yayan Rusmana, *Nilai-nilai Pendidikan Islam Dalam Ekstrakurikuler Berkuda dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Karakter Baku di SMA Daarut Tauhid Bandung*, JPII Vol 3, No.2 (2019)

dan bernegara. Agar kelak anak tersebut menjadi jujur dalam segala hal.<sup>26</sup>

Ash-Shidqu adalah kebalikan dari dusta, (*shadaqa, yashduqu, shadqan, shidqan, dan tashdiqan*). Jujur dapat diartikan sebagai amanah dan dapat dipercaya. Orang yang memiliki sifat jujur biasanya mendapat kepercayaan dari orang lain. Karakter jujur merupakan salah satu rahasia diri seseorang untuk menarik kepercayaan umum, karena orang yang jujur senantiasa berusaha untuk menjaga amanah. Orang yang memiliki kejujuran, masuk dalam kategori orang yang pantas diberi amanah sebab memegang teguh terhadap sesuatu dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.

Sikap jujur tidak hanya relevan dalam konteks akademik, seperti mengerjakan tugas tanpa menyontek atau mengakui kesalahan, tetapi juga dalam kehidupan sosial siswa sehari-hari. Anak yang dibiasakan bersikap jujur akan tumbuh menjadi pribadi yang berani mengatakan kebenaran, tidak menyembunyikan kesalahan, serta menjaga kepercayaan yang diberikan oleh orang tua, guru, dan teman-temannya.

Kejujuran juga memiliki peran penting dalam membentuk budaya sekolah yang sehat dan positif. Lingkungan belajar yang menjunjung nilai jujur akan menciptakan rasa aman, saling percaya, dan

---

<sup>26</sup> Imam Musbikin, *Pendidikan Karakter Jujur*, Nusa Media (2021)

keterbukaan di antara seluruh warga sekolah. Oleh karena itu, penanaman nilai jujur di sekolah dasar tidak hanya membentuk karakter pribadi siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan iklim pendidikan yang bermoral dan bermartabat.

## 2. Tolong Menolong

Nilai karakter tolong menolong-merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan kepribadian peserta didik sejak usia dini. Tolong-menolong dapat dimaknai sebagai suatu sikap dan tindakan yang didasarkan pada rasa empati dan kepedulian terhadap sesama, yang diwujudkan dalam bentuk pemberian bantuan secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), penanaman nilai ini sangat relevan dengan tahap perkembangan sosial dan emosional anak, di mana siswa mulai belajar berinteraksi, bekerja sama, serta mengenal pentingnya keberadaan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Nilai tolong-menolong juga merupakan bagian integral dari pendidikan karakter yang dicanangkan dalam berbagai kebijakan pendidikan nasional, termasuk dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Nilai ini sejalan dengan semangat gotong royong yang menjadi ciri khas budaya bangsa Indonesia dan tercermin dalam sila ketiga Pancasila, yakni Persatuan Indonesia. Melalui nilai tolong-menolong, peserta didik diarahkan untuk tumbuh menjadi pribadi

yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga peka terhadap kondisi sosial di sekitarnya.

Dalam praktik pembelajaran, karakter tolong-menolong dapat ditumbuhkan melalui berbagai pendekatan kontekstual dan berbasis pengalaman. Salah satu cara efektif yang dapat digunakan di kelas rendah SD adalah melalui media buku cerita bergambar. Cerita bergambar dengan tokoh-tokoh yang menunjukkan sikap saling membantu dapat memberikan teladan yang konkret dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, melalui kegiatan pembelajaran kolaboratif, siswa juga dilatih untuk bekerja dalam kelompok, saling berbagi tugas, dan membantu teman yang mengalami kesulitan, baik dalam aspek akademik maupun sosial.

Penanaman nilai ini tidak hanya penting untuk membentuk pribadi yang peduli, tetapi juga untuk menciptakan iklim kelas yang positif, penuh kebersamaan, dan minim konflik. Siswa yang terbiasa membantu sesama akan lebih mudah membangun relasi sosial yang sehat dan memiliki kepekaan terhadap kebutuhan orang lain. Oleh karena itu, guru dan lingkungan sekolah memiliki peran strategis dalam menumbuhkan dan menginternalisasi nilai tolong-menolong secara konsisten dalam kegiatan belajar maupun aktivitas sehari-hari di sekolah.

### 3. Toleransi

Definisi toleransi terbagi menjadi beberapa macam, meliputi: (1)

Toleransi sosial, merupakan toleransi yang berhubungan dengan kedudukan seseorang di dalam masyarakat, dikarenakan dalam kehidupan bermasyarakat harus ada sikap saling menghargai antara status sosial individu satu dengan individu lain. (2) Toleransi budaya, yang berarti sikap menghargai keberagaman budaya serta adat istiadat yang dimiliki setiap masyarakat dan tidak bersikap etnosentris atau menganggap budayanya yang paling bagus atau benar. (3) Toleransi agama, yang sikap menghargai keyakinan orang lain yang berbeda dengan dirinya, keberagaman agama dan keyakinan serta tidak menjadikan orang yang berbeda keyakinan dengan kita sebagai musuh, maka toleransi agama sangat penting kita lakukan.<sup>27</sup>

Pendidikan toleransi memiliki landasan kuat dalam nilai-nilai luhur bangsa Indonesia, sebagaimana tercermin dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika serta sila pertama dan kedua Pancasila. Sikap toleransi juga menjadi indikator penting dalam pembentukan warga negara yang demokratis, berkepribadian, dan berjiwa sosial tinggi. Oleh karena itu, sejak dini siswa perlu diajarkan untuk menghargai teman yang berbeda latar belakang, menerima pendapat orang lain, dan menghindari perilaku diskriminatif atau eksklusif.

Dalam proses pembelajaran, nilai toleransi dapat ditanamkan melalui berbagai pendekatan, seperti penguatan pembelajaran tematik berbasis cerita yang menggambarkan kehidupan sosial yang beragam,

---

<sup>27</sup> Sriwilujeng, D. (2017). Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter. Erlangga

kegiatan diskusi kelompok, serta pembiasaan sikap saling menghargai di kelas. Guru memiliki peran penting sebagai model dalam menunjukkan sikap toleran, baik melalui bahasa, tindakan, maupun dalam mengelola konflik kecil yang muncul di antara siswa. Dengan begitu, siswa tidak hanya mengetahui pentingnya toleransi, tetapi juga merasakan dan mempraktikkannya dalam kehidupan nyata.

Penanaman nilai toleransi tidak hanya membentuk sikap sosial yang baik, tetapi juga mendukung terciptanya suasana belajar yang inklusif dan nyaman bagi semua siswa. Dalam jangka panjang, pendidikan toleransi akan membantu peserta didik tumbuh menjadi individu yang terbuka, berpikiran luas, dan siap menghadapi realitas kehidupan masyarakat yang heterogen secara damai.

#### 4. Mandiri

Kemandirian merupakan salah satu nilai karakter yang sangat esensial dalam membentuk pribadi peserta didik yang bertanggung jawab, percaya diri, dan mampu menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung pada orang lain. Nilai ini mencerminkan kemampuan seseorang untuk mengambil keputusan, menyelesaikan permasalahan, dan menjalankan kewajibannya secara mandiri sesuai dengan kapasitas dan usianya. Bagi anak usia sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, nilai mandiri menjadi pondasi awal dalam mengembangkan disiplin serta tanggung jawab terhadap proses belajar maupun kegiatan sehari-hari.

Penanaman karakter mandiri pada siswa dapat dimulai dari hal-hal sederhana, seperti membiasakan anak untuk menyiapkan perlengkapan sekolah sendiri, mengerjakan tugas tanpa harus disuruh, atau membereskan mainan dan buku setelah digunakan. Kegiatan-kegiatan kecil ini jika dibiasakan secara konsisten akan membentuk sikap tangguh, tidak mudah menyerah, dan mampu mengelola dirinya dengan baik dalam berbagai situasi.

Dalam pembelajaran, guru dapat menumbuhkan kemandirian siswa melalui strategi pembelajaran aktif dan partisipatif, di mana siswa didorong untuk berpikir, bertanya, dan menyelesaikan tugasnya sendiri sebelum meminta bantuan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti buku cerita bergambar, juga dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan moral mengenai pentingnya bersikap mandiri.

Lebih dari sekadar kemampuan menyelesaikan tugas tanpa bantuan, nilai kemandirian juga erat kaitannya dengan pembentukan identitas diri dan kepercayaan diri siswa. Anak yang terbiasa mandiri cenderung memiliki motivasi intrinsik yang kuat serta kemampuan untuk mengelola waktu dan emosinya secara lebih baik. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat diperlukan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuhnya sikap mandiri melalui pemberian kepercayaan, dukungan, dan kesempatan untuk mencoba.

## 5. Disiplin

Disiplin merupakan nilai karakter fundamental yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pendidikan. Disiplin dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menaati aturan, menjalankan kewajiban, serta mengatur perilaku sesuai dengan tata tertib yang telah disepakati. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, sikap disiplin tidak hanya mencakup keteraturan dalam mengikuti jadwal atau tata tertib sekolah, tetapi juga mencerminkan tanggung jawab peserta didik dalam belajar, menghargai waktu, dan menjaga ketertiban lingkungan belajar.

Penanaman nilai disiplin sejak dini menjadi sangat krusial karena anak-anak berada dalam masa pembentukan kebiasaan yang akan melekat hingga dewasa. Melalui disiplin, siswa belajar mengenai pentingnya keteraturan, konsistensi, dan pengendalian diri dalam berbagai situasi. Sikap ini membantu mereka tumbuh menjadi pribadi yang bertanggung jawab, dapat diandalkan, dan siap menghadapi tuntutan kehidupan yang lebih kompleks di masa depan.

Implementasi pendidikan disiplin dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Guru sebagai teladan memiliki peran sentral dalam menunjukkan sikap disiplin melalui ketepatan waktu, konsistensi dalam aturan, serta pemberian konsekuensi yang mendidik ketika siswa melanggar tata tertib. Selain itu, penguatan disiplin dapat ditanamkan melalui

kegiatan pembelajaran yang terstruktur, pembiasaan rutinitas harian di sekolah, serta penggunaan media edukatif seperti cerita bergambar yang menampilkan tokoh dengan perilaku disiplin.

Melalui penerapan nilai disiplin dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, siswa akan terbiasa untuk bertindak secara tertib dan bertanggung jawab. Mereka akan mampu mengatur waktu belajar dan bermain dengan seimbang, mengikuti instruksi guru dengan baik, serta menjaga ketertiban lingkungan kelas. Dengan demikian, disiplin bukan hanya menjadi alat untuk menciptakan ketenangan dalam proses belajar, tetapi juga sebagai bagian dari pembentukan karakter unggul yang mendukung keberhasilan akademik dan sosial siswa.

#### 6. Tanggung Jawab<sup>28</sup>

Nilai karakter tanggung jawab merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan karakter yang bertujuan membentuk peserta didik yang mampu memahami dan menjalankan kewajibannya dengan penuh kesadaran. Tanggung jawab dapat dimaknai sebagai sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas serta menanggung akibat dari setiap tindakan yang dilakukannya. Dalam lingkungan pendidikan dasar, nilai ini sangat relevan untuk dikembangkan karena membantu siswa mengenali peran dan kewajiban mereka sebagai pelajar, anggota keluarga, maupun bagian dari masyarakat sekolah.

---

<sup>28</sup> Dr. Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*, Sumedang, Royyan Press, (2019)

Penanaman tanggung jawab sejak usia dini akan membentuk pribadi yang disiplin, mandiri, dan konsisten dalam menyelesaikan tugas tanpa harus diawasi secara terus-menerus. Dalam konteks pembelajaran, tanggung jawab dapat tercermin dari perilaku siswa yang mengerjakan tugas sekolah tepat waktu, menjaga kebersihan kelas, mengikuti peraturan, dan menghormati hak orang lain. Anak yang bertanggung jawab juga akan berusaha memperbaiki kesalahan yang dilakukan serta belajar dari pengalaman untuk menjadi lebih baik.

Pendidikan karakter tanggung jawab tidak hanya diajarkan secara verbal, tetapi lebih efektif jika ditanamkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan pembelajaran yang kontekstual. Guru dan orang tua memiliki peran strategis dalam membimbing anak untuk memahami arti tanggung jawab dan memberikan kepercayaan kepada mereka untuk menjalankan tugas-tugas sederhana secara mandiri. Media pembelajaran seperti cerita bergambar juga menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan moral mengenai pentingnya tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Nilai tanggung jawab juga erat kaitannya dengan integritas dan akuntabilitas. Siswa yang terbiasa bertanggung jawab sejak kecil akan tumbuh menjadi individu yang dapat dipercaya, memiliki komitmen terhadap tugas, dan mampu menjalankan peran sosialnya dengan baik. Oleh karena itu, penguatan nilai tanggung jawab di

sekolah dasar merupakan investasi jangka panjang dalam membentuk generasi yang berkarakter kuat dan siap menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

Buku cerita ini menitikberatkan pada lingkungan sekitarnya. Pada beberapa *series*, penulis mengemas cerita tentang kegiatan anak sehari-hari melalui tokoh di dalamnya sehingga anak akan mengenal karakter dan moral. Di dalam cerita ini terbiasa beberapa tokoh yang bisa memberikan contoh karakter seperti Rara si kancil yang jujur dan tokoh-tokoh lainnya.

Dalam *series* pertama yang berjudul “Rara Si Kancil yang Jujur” menceritakan tentang kejujuran Rara yang menemukan sebuah plastik dengan berisikan buah-buahan di pinggir jalan dan mencari si pemiliknya yang ternyata milik si Miko. Dari cerita tersebut mengajarkan tentang nilai-nilai karakter yaitu nilai kejujuran yang bisa dicontoh oleh anak dari buku ini. Keunggulan dari *series* ini yaitu mengenalkan nilai pendidikan karakter jujur dan tidak mengambil yang bukan miliknya, bahasa yang mudah dimengerti anak serta memakai ilustrasi yang menarik, serta terdapat pesan moral dalam buku ini.

Dalam *series* kedua yang berjudul “Lily Si Kucing Cantik” menceritakan tentang Lily menolong si Max yang mengalami musibah kehilangan tempat tidur karena hujan deras dengan membuat rumah yang baru di bawah pohon. Dari cerita tersebut mengajarkan anak untuk peduli kepada sesama.

Dalam *series* ketiga yang berjudul “Riko dan Teman-Teman” yang menceritakan tentang perbedaan cara bermain dengan si titi yang cepat dan lala yang lambat. Dari cerita tersebut mengajarkan anak untuk saling menghargai

sesama teman.

Dalam *series* keempat yang berjudul “ Petualangan Lumba-Lumba Lila” yang menceritakan tentang kemandirian Lila dengan membantu ikan pari dan membersihkan laut sendiri tanpa bantuan siapapun.

Dalam *series* kelima yang berjudul “Rani si Gajah Disiplin” yang menceritakan tentang cara membagi waktu dan disiplin dalam segala hal. Mulai dari bangun tidur hingga akan tidur lagi.

Dalam *series* keenam yang berjudul “Kiko Si Kelinci Yang Bertanggung Jawab” yang menceritakan tentang Kiko yang selalu bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya, meskipun sempat kelupaan akan tetapi ia menggantinya dilain hari.

Dari keenam buku diatas bisa disimpulkan bahwa disetiap *series* nya terdapat nilai-nilai karakter yang berbeda-beda yang bisa dijadikan sebagai media dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak, karena melalui buku ini anak akan belajar dan memahami bagaimana isi pesan dari setiap *series* buku ini.

#### 4. Perspektif Teori dalam Islam

Di dalam Al-Qur'an terdapat potongan ayat yang menekankan betapa pentingnya membaca serta mencari ilmu. Salah satunya ialah Surat Al - Alaq ayat 1-5, ini adalah wahyu pertama yang diterima Nabi Muhammad SAW, yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي  
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. “(Q.S Al-Alaq: 1-5)<sup>29</sup>

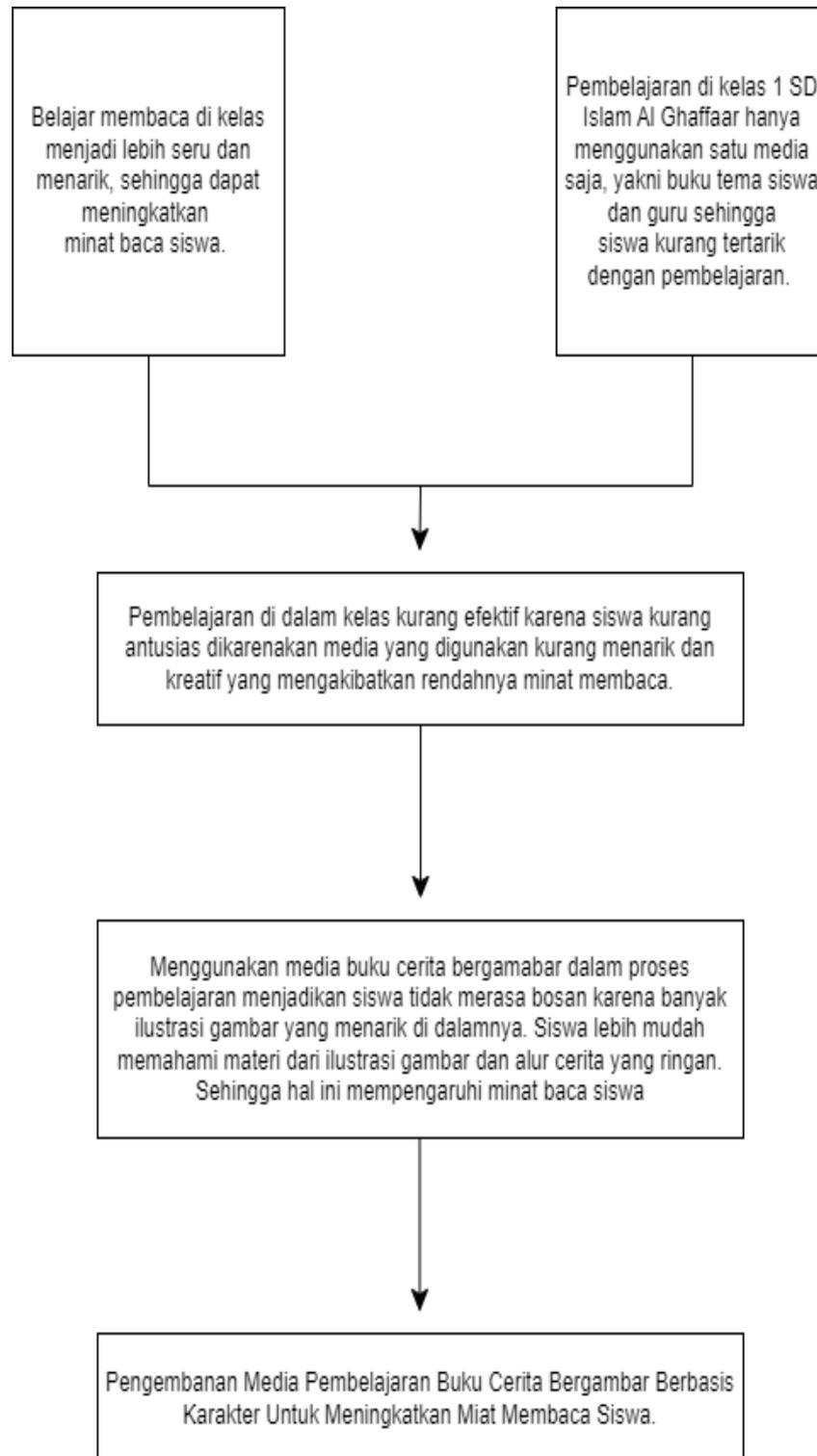
Ayat ini menunjukkan pentingnya membaca dalam Islam. Allah SWT memerintahkan kepada Nabi Muhammad SAW untuk gemar membaca dan belajar dari buku, hal ini mencerminkan bahwa membaca dan mencari ilmu adalah langkah awal menuju sebuah pemahaman yang lebih luas tentang kehidupan serta alam semesta.

---

<sup>29</sup> Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemah*, (Jakarta Art,2018)

## 5. Kerangka Berpikir

**Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir Peneitian**



## **BAB III**

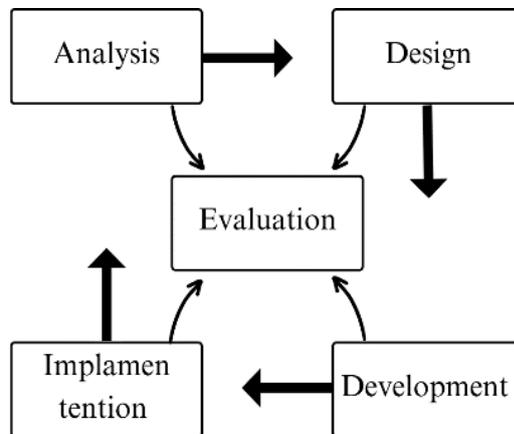
### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Guna meningkatkan hasil pembelajaran, penelitian ini menerapkan pendekatan *Reserch and Develpoment* (RnD). Riset dan pengembangan ini dimanfaatkan untuk menciptakan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Hasil dari riset ini merupakan sebuah buku cerita yang bergambar di materi Bahasa Indonesia yang bertujuan meningkatkan minat baca siswa. Metode yang dipakai di riset ini ialah *Reserch and Development* (RnD).

#### **B. Prosedur Penelitian**

Berdasarkan buku Yudi Hari Rayanto (2020) yang berjudul "*Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*". Langkah untuk merancang media pembelajaran dengan model ADDIE, yakni



**Gambar 3. 1 Modifikasi Model Pengembangan ADDIE**

1. Analisis (*analyze*)

Tahap analisis adalah tahap awal dengan melakukan observasi untuk mencari tahu apa yang dibutuhkan siswa ketika proses pembelajaran. Saat tahap analisis peneliti melakukan wawancara ke guru kelas terkait bagaimana proses pembelajaran di kelas, seperti apakah guru menggunakan media saat menyampaikan materi, kendala apa yang dialami siswa pada saat pembelajaran dll.

2. Desain (*design*)

Saat melaksanakan tahap desain peneliti mendesain sebuah media buku cerita bergambar serta menentukan komponen-komponen apa saja yang ada pada buku cerita yang bergambar, seperti gambar yang akan ditampilkan, font apa yang digunakan, desain sampul, tata letak, dan warna.



**Gambar 3. 2 Storyboard Buku Cerita Bergambar**

3. Pengembangan (*development*)

Tahap development adalah tahap pengembangan produk yang berupa buku cerita bergambar berdasarkan perancangan yang dilakukan saat tahap sebelumnya yaitu analisis dan desain.

4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi, pengujian validasi produk dilakukan oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Selain itu, produk juga diuji coba secara langsung kepada siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Untuk tahap akhir dari model ADDIE ini adalah tahap evaluasi yang dimana jika ada kesalahan atau kekurangan pada produk, maka akan diperbaiki dan divalidasi ulang agar efektif saat digunakan.<sup>30</sup>

<sup>30</sup> Nurfidah Dwitiyanti, Siti Ayu Kumala, and Fita Widiyatun, "Using the ADDIE Model in Development of Physics Unit Conversion Application Based on Android as Learning Media," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 10, no. 2 (September 17, 2020),

### **C. Uji Produk**

Di tahapan implementasi ini bertujuan guna mengetahui sebuah keefektifan dan efisiensi buku cerita bergambar berbasis karakter sehingga memberikan hasil yang valid. Berikut tahapan implementasi pengembangan:

#### **a. Tahap Uji Coba**

Penggunaan buku cerita bergambar ini akan diberikan pada siswa kelas 1 yang berjumlah 19 anak dengan karakteristik yang berbeda mulai dari jenis kelamin hingga kemampuan dan nilai siswa.

#### **b. Subjek Uji Ahli Validasi**

Terdapat beberapa subjek dalam sebuah uji validasi dalam pengembangan buku cerita bergambar sebagai berikut:

##### **1) Ahli Materi**

Sebelum diujikan kepada siswa, buku cerita bergambar diujicobakan terlebih dahulu kepada ahli materi atau 1 orang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang materi penelitian ini, berkompenten dalam bidang pendidikan dan minat baca, memiliki pengetahuan kurikulum yang mendalam. Hal ini akan dibimbing oleh ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd.

##### **2) Ahli Media**

Dalam uji coba utama penelitian ini yakni mengukur tingkat kelayakan dan validasi gambar dalam sebuah buku cerita yang

diberikan kepada siswa. Maka dari itu 1 orang dosen yang memiliki ahli di bidang media yang akan menjadi subjek ahli media pengembangan ini. Hal ini akan dibimbing oleh bapak Galih Puji mulyoto, M.Pd.

### 3) Ahli Pembelajaran

Sebelum diujicobakan kepada siswa, maka buku cerita bergambar divalidasi terlebih dahulu kepada ahli pembelajaran atau 1 orang guru kelas yang memiliki keahlian dalam bidang pembelajaran, berkompeten dalam bidang pendidikan dan minat baca, memiliki pengetahuan kurikulum yang mendalam. Hal ini akan dibimbing oleh Ibu Zamiatul Kasanah, S.Pd.I

### 4) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pengembangan ini merupakan 19 siswa kelas 1 di SD Islam Al Ghaffaar yang dijadikan lokasi penelitian dikarenakan lembaga tersebut berada dikawasan desa dengan rata-rata siswa yang kurang tertarik pada minat baca. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan produk media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca.

## **D. Penilaian Produk**

Pada tahap penilaian produk ini bertujuan dalam pengumpulan data sebagai penetapan akhir uji validasi, keefektifan produk, dan daya tarik terhadap produk tersebut. Maka dari itu terdapat beberapa urutannya sebagai berikut:

## 1. Desain penilaian

### a) Tahap Validasi Ahli

Sebelum produk diujicobakan di lapangan penelitian, maka produk diuji terlebih dahulu validitas pada masing-masing ahli yang telah dipilih dalam penelitian pengembangan ini. Lalu memasukkan setiap kritik dan saran dari para ahli untuk melakukan perbaikan pada produknya hingga tervalidasi.

### b) Tahap Uji Lapangan

Peneliti mulai melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung lalu siswa diminta sebuah penilaian terhadap produk tersebut. Hal itu dilakukan guna mendapatkan sebuah kritik dan saran sebagai evaluasi produk.

### c) Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdapat 19 siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar tanpa adanya kriteria khusus siswa. Namun peneliti memiliki alasan yang kuat yakni di lembaga tersebut berada dikawasan desa dengan rata-rata siswa kurang tertarik pada minat baca. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan produk media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca.

Selain siswa, terdapat juga 1 ahli materi, 1 ahli desain, 1 ahli pembelajaran dengan kriteria khusus yakni: 1) masing-masing ahli harus memiliki pemahaman yang lebih dalam terhadap topik pengembangan ini, 2) Memiliki pengalaman yang

relevan dengan produk yang akan diluncurkan 3) serta bersedia untuk mengikuti proses pengujian dan validasi terhadap pengembangan produk ini.

## **E. Jenis Data**

Untuk mencari sebuah pengembangan dan kelayakan terhadap penggunaan buku cerita bergambar oleh karena itu, terdapat beberapa data yang akan digunakan sebagai berikut.

### **1. Data Kuantitatif**

#### **a. Hasil dari validator**

Data ini didapat dari nilai yang sudah diberikan validator terhadap media pembelajaran yang sudah peneliti buat, kemudian dihitung sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media yang sudah dibuat.

#### **b. Uji coba pada siswa kelas I SD Islam Al Ghaffaar Malang**

Data ini didapat dari hasil pretest dan posttest sesudah dan sebelum menggunakan buku cerita bergambar yang dilakukan siswa untuk mengetahui efektif atau tidaknya media yang digunakan.

### **2. Data Kualitatif**

Data kualitatif di dapat dari wawancara kepada guru kelas dan observasi awal ke sekolah, yang kemudia ditulis dan diuraikan secara deskriptif untuk disimpulkan sehingga mengetahui apa yang siswa butuhkan sebagai acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Berikut adalah instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data:

### 1. Lembar Validasi Buku Cerita Bergambar

Pengembangan buku cerita bergambar bertujuan untuk meningkatkan minat baca di kalangan para murid. Sebelum buku ini iuji coba, perlu dilakukan proses validasi oleh tiga validator yang merupakan ahli di bidangnya. Proses validasi ini mencakup berbagai aspek, termasuk media, materi dan metode pembelajaran.

### 2. Pre-test dan Post-test

Hasil dari analisis nilai pre-test dan post-test diperoleh melalui kegiatan pengerjaan soal yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media buku cerita bergambar di kalangan siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang. Dalam analisis ini, digunakan teknik normalisasi skor gain atau *normalized gain score*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat baca siswa setelah penerapan media buku cerita yang bergambar tersebut.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek dalam penelitian. Dalam observasi, peneliti sebagai pengamat harus jeli dan teliti dalam mengamati gerak, proses atau kejadian yang sedang berlangsung di hadapannya karena hasil observasi harus objektif, tidak boleh

berdasarkan minat yang ada pada diri seorang pengamat.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ialah observasi tidak terstruktur dan observasi ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu observasi pertama dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis karakter untuk meningkatkan minat baca siswa di kelas 1 SD Islam Al Ghaffarr. Tujuan observasi tersebut adalah untuk mendapatkan informasi awal mengenai masalah yang ada pada pembelajaran di kelas tersebut. Kemudian observasi kedua dilakukan ketika penerapan media pembelajaran di kelas 1. Tujuan observasi tersebut yaitu untuk mengetahui manfaat dan hasil penerapan media yang telah dikembangkan.

## 2. Wawancara

Wawancara didefinisikan sebagai teknik pengumpulann data yang dilaksanakan dengan komunikasi langsung antara penanya (*interviewer*) dengan subjek yang ditanyai (*responden*). Pada wawancara biasanya berlangsung tanya jawab secara sepihak yang dilaksanakan dengan sistematis dan mengacu pada tujuan dari penelitian.

Pada penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Artinya, peneliti bebas memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai pandangan, sikap, atau keterangan lainnya kepada responden kemudian responden menjawabnya tanpa harus terikat oleh pilihan jawaban yang diberikan oleh peneliti.

Wawancara dilakukan dengan guru kelas 1 SDI Al Ghaffaar Malang yaitu Ibu Zamiatul Kasanah S.Pd.I untuk mengetahui tentang pembelajaran yang biasanya dilakukan dikelas, pemakaian media pembelajaran, serta kesulitan yang dialami guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

### 3. Angket

Angket dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab responden dengan menggunakan tulisan. Angket dipakai untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian sehingga angket ini dibagikan untuk ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

### 4. Tes

Tes ialah latihan yang diberikan kepada seseorang untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan seseorang. Penelitian ini menggunakan tes tertulis yang diberikan kepada subjek penelitian. Subjek penelitian diberikan tes sebanyak dua kali yaitu *pre-test* pada saat sebelum penerapan media pembelajaran dan *post-test* pada saat setelah penerapan media pembelajaran. Test diberikan kepada seluruh siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang.

Tujuan dari *pre-test* adalah untuk mengetahui seberapa paham

siswa kelas 1 terhadap materi fabel pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan tujuan dari *post-test* ialah agar bisa mengetahui hasil belajar siswa meningkat atau tidak terhadap materi fabel pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkannya media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis karakter.

## H. Analisis Data

### 1. Analisis Data Validasi Buku Cerita Bergambar

Sebelum buku cerita bergambar diuji coba, penting untuk melakukan proses validasi terlebih dahulu. Buku tersebut akan dievaluasi oleh tiga validator ahli, dan hasil dari proses validasi ini akan menghasilkan skor sebagai data yang diperoleh, yang selanjutnya akan dihitung rata-ratanya. Hasil rata-rata yang diperoleh kemudian akan disesuaikan dengan kategori penilaian yang telah ditetapkan dalam tabel yang tersedia. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan kategori penilaian untuk validasi:

**Tabel 3.1 Kategori Penilaian Validasi Buku Cerita Bergambar**

<b>Nilai Persentase</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
$N\% < 20\%$	Sangat rendah	Tidak dapat diujicobakan
$20\% \leq N\% < 40\%$	Rendah	Tidak dapat diujicobakan dengan banyak perbaikan
$40\% \leq N\% < 80\%$	Sedang	Dapat diujicobakan dengan banyak perbaikan
$60\% \leq N\% < 80\%$	Tinggi	Dapat diujicobakan dengan sedikit perbaikan
$80\% \leq N\% < 100\%$	Sangat tinggi	Dapat diujicobakan dengan tidak ada perbaikan

**Sumber : Firzani, 2023**

Apabila skor validasi telah memperoleh hasil  $\geq 40\%$  maka peneliti telah membuat buku cerita bergambar yang bisa digunakan sebagai bahan ajar ketika kegiatan belajar mengajar. Guna menghitung rata-rata dengan menggunakan acuan sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan :

$p$  = Presentase tingkat validitas

$\sum xi$  = Jumlah skor tertinggi

$\sum x$  = Jumlah nilai

## 2. Analisis Minat Baca Siswa

Hasil kegiatan mengerjakan *pretest* dan *posttest* yang akan dilakukan oleh siswa kelas I SD Islam Al Ghaffaar Malang ketika sebelum dan sesudah menggunakan sebuah media buku cerita yang bergambar dan menunjukkan tingkat minat baca siswa. Sehingga dapat diketahui meningkat atau tidaknya minat baca siswa. Hasil nilai yang diperoleh dihitung berdasarkan pada teknik normalisasi skor gain atau *normalized gain score*. Nilai (g) dapat dihitung menggunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor Post test - Skor Pre test}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Keterangan: Skor ideal merupakan nilai maksimal (tertinggi) yang dapat di peroleh.

Analisis keberhasilan pembelajaran pada peserta didik diperoleh dari nilai tes membaca siswa. Apabila *post-test* lebih tinggi dan *pre-test*, maka minat baca meningkat. Berikut tabel kategori minat baca dan kriteria nilai N-Gain.

**Tabel 3. 2 Kategori Tafsiran Keefektifan N – Gain**

<b>Skor Interval</b>	<b>Kategori</b>
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

**Sumber : Wahab, 2021**

**Tabel 3. 3 Kriteria Tingkat N – Gain**

<b>Rata-rata</b>	<b>Kategori</b>
$g > 0,7$	Sangat Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Tinggi
$0 < g < 0,3$	Cukup Tinggi
$g \leq 0$	Rendah

**Sumber : Wahab, 2021**

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Prosedur Pengembangan**

Pengembangan produk media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis karakter guna untuk meningkatkan minat baca siswa di SD Islam Al Ghaffaar Malang diujicobakan kepada 19 siswa kelas satu. Produk yang dihasilkan yakni media buku cerita bergambar berbentuk cetak berisi cerita dan gambar ilustrasi yang menarik.

Dalam penelitian media buku cerita bergambar ini menggunakan metode *research and development* (RnD). Dengan model ADDIE, pada model ADDIE terdapat lima langkah dalam proses pengembangannya, yakni sebagai berikut (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan observasi awal di SD Islam Al Ghaffaar Malang, dengan melakukan wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang ada di kelas. Dari wawancara tersebut, peneliti dapat mengetahui permasalahan yang ada serta apa yang dibutuhkan siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media buku cerita bergambar.

Pada tahap *Design*, peneliti merancang komponen apa saja yang akan digunakan pada buku cerita bergambar, Adapun rancangannya seperti berikut, membuat cerita sesuai dengan karakternya, didesain menggunakan aplikasi Canva, menentukan nama tokoh, menentukan judul buku, menentukan ukuran, warna, kertas, dan berapa halaman buku.

Pada tahap *Development*, peneliti membuat buku cerita bergambar sesuai dengan apa yang dirancang pada tahap desain, dengan sudah ada rancangan sebelumnya, sehingga mempermudah peneliti dalam membuat produk media buku cerita bergambar berbasis karakter. Dalam proses ini tidak terlalu banyak kendala, hanya saja cukup lama dalam menentukan dan menempatkan elemen yang cocok sesuai dengan isi cerita.

Pada tahap *Implementation*, peneliti melakukan uji validitas terhadap media buku cerita bergambar. Uji ini melibatkan tiga validator, yaitu Ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd. sebagai validator ahli materi, Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd. sebagai validator ahli media, dan Ibu Zamiatul Kasanah, S.Pd.I. sebagai validator ahli pembelajaran. Setelah proses validasi dilakukan dan produk dinyatakan layak dengan melakukan beberapa revisi yang diusulkan oleh para validator, selanjutnya produk tersebut diuji coba kepada 19 siswa kelas satu.

Tahap *Evaluation*, peneliti melakukan perbaikan pada buku cerita bergambar sesuai dengan arahan dari tiga validator ahli. Tidak terlalu banyak yang direvisi dari media buku cerita bergambar ini, hanya penambahan pada beberapa desain dan kalimat yang kurang tepat.

## 1. Bagian Pendahuluan Buku Cerita Bergambar

### a. Bagian Sampul Buku



Gambar 4.1 Sampul Buku Cerita Bergambar

Sampul pada buku cerita bergambar berisikan judul dan juga berbagai macam ilustrasi gambar yang menarik dan menyesuaikan materi yang ada pada isi cerita.

### b. Bagian Kata Pengantar dan Teori Keislaman



Gambar 4.2 Kata Pengantar dan Teori Keislaman

Kata pengantar dan teori keislaman terdapat ucapan dari penulis kepada pembaca yang berisi ucapan rasa Syukur kepada Allah SWT, tujuan dibuatnya buku cerita bergambar dan kritik serta saran untuk perbaikan.

c. Bagian Petunjuk Penggunaan dan Alur Membaca



Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan dan Alur Membaca

2. Bagian Sampul Setiap Cerita



Gambar 4. 4 Sampul Buku Cerita Karakter Jujur



Gambar 4. 5 Sampul Buku Cerita Karakter Tolong Menolong



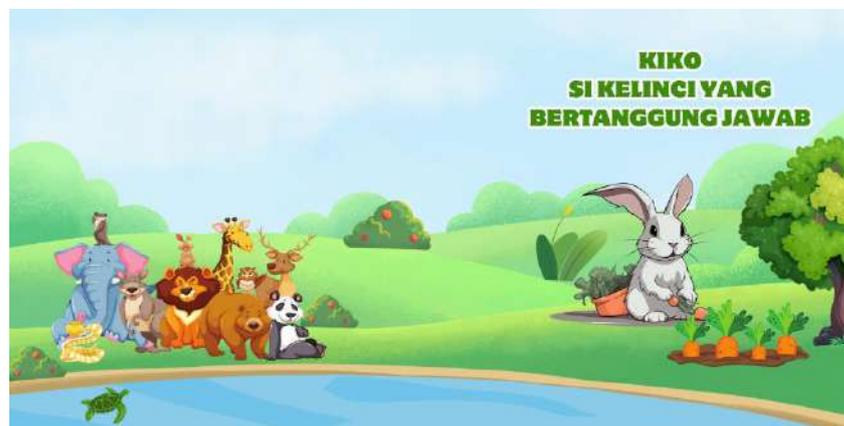
Gambar 4. 6 Sampul Buku Cerita Karakter Toleransi



Gambar 4. 7 Sampul Buku Cerita Karakter Mandiri



Gambar 4. 8 Sampul Buku Cerita Karakter Disiplin



Gambar 4. 9 Sampul Buku Cerita Karakter Tanggung Jawab

### 3. Bagian Isi Masing-Masing Buku Cerita Bergambar

#### a. Karakter Jujur



Gambar 4. 10 Halaman Pertama dan Kedua Buku



Gambar 4. 11 Halaman Terakhir Buku

b. Karakter Tolong Menolong



Gambar 4. 12 Halaman Pertama dan Kedua Buku



Gambar 4. 13 Halaman Terakhir Buku

c. Karakter Toleransi



Gambar 4. 14 Halaman Pertama dan Kedua Buku



Gambar 4. 15 Halaman Terakhir Buku

d. Karakter Mandiri



Gambar 4. 16 Halaman Pertama dan Kedua Buku



Gambar 4. 17 Halaman Terakhir Buku

e. Karakter Disiplin



Gambar 4. 18 Halaman Pertama dan Kedua Buku



Gambar 4. 19 Halaman Terakhir Buku

f. Karakter Tanggung Jawab



Gambar 4. 20 Halaman Pertama dan Kedua Buku



Gambar 4. 21 Halaman Terakhir Buku

**B. Penyajian dan Analisis Uji Produk**

Nilai validasi diperoleh dari para validator yang memiliki keahlian dalam bidang media, materi, dan pembelajaran. Hasil dari proses validasi ini akan memberikan gambaran mengenai kelayakan produk untuk diuji coba kepada siswa kelas 1 di SD Islam Al Ghaffaar Malang.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

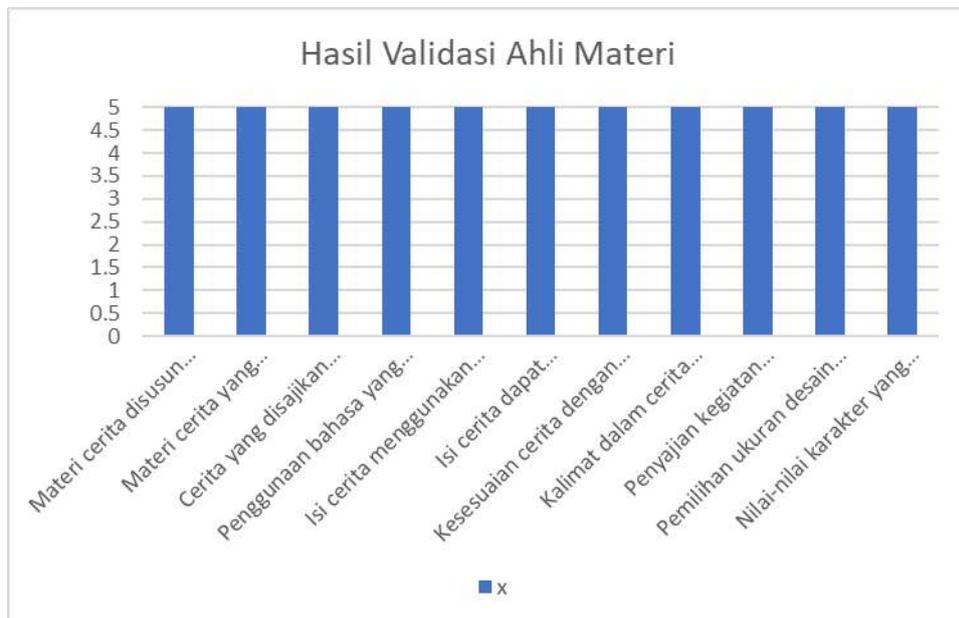
Validasi ahli materi dalam pengembangan produk buku cerita bergambar berbasis karakter dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2025,

dengan Ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd. sebagai validator ahli. Setiap poin dalam instrumen validasi mendapatkan nilai yang setara, disertai beberapa saran. Berikut adalah saran-saran tersebut.

**Tabel 4. 1 Saran Validator Ahli Materi**

<b>Saran Validator Ahli Materi</b>
Sesuaikan karakter dengan alur cerita nya
Mendeskripsikan profil pengembang

Revisi yang dilakukan peneliti sesuai dengan arahan validator ahli materi dengan bertujuan untuk memperbaiki produk penelitian sehingga layak untuk di uji coba kan kepada siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang.



**Gambar 4. 22 Hasil Validasi Ahli Materi**

Perhitungan untuk menentukan valid atau tidaknya dari materi buku cerita bergambar sebagai berikut:

Keterangan:

$P$  = presentasi tingkat validitas

$\sum x$  = jumlah nilai

$\sum x_i$  = jumlah skor tertinggi

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

$$P = \frac{55}{55} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

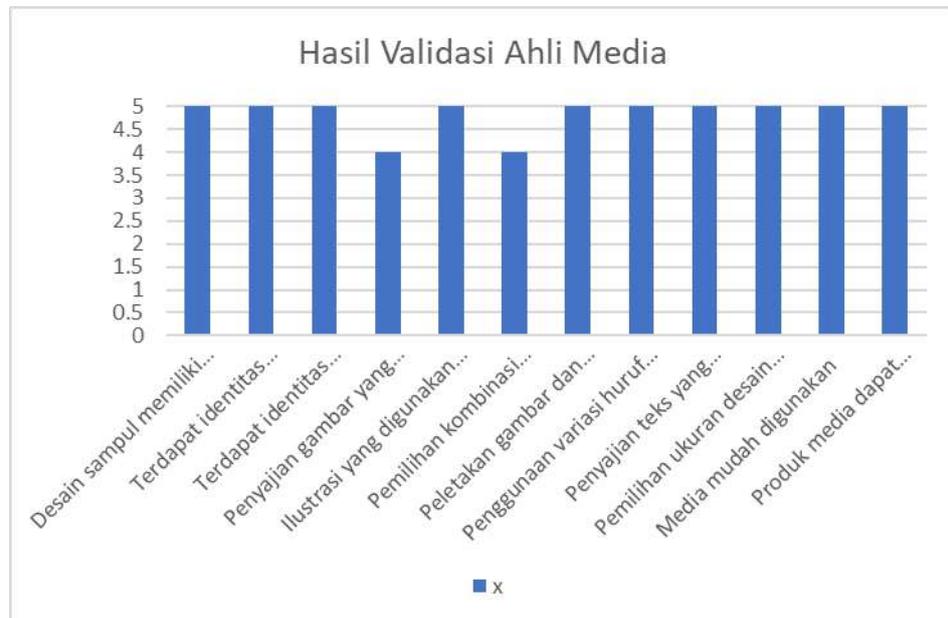
## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media untuk pengembangan produk buku cerita bergambar berbasis karakter dilaksanakan pada 3 Februari 2025, dengan Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd. sebagai validator ahli. Setiap poin dalam instrumen validasi memperoleh nilai yang berbeda-beda, serta dengan beberapa masukan. Berikut adalah saran-saran yang diberikan:

**Tabel 4. 2 Saran Validator Ahli Media**

<b>Saran Validator Ahli Media</b>
Huruf di perbesar sesuai untuk anak kelas 1
Memberikan alur membaca
Sesuaikan dengan gambar dan cerita sesuai tujuan pembelajaran
Berikan referensi jika mengambil dari orang lain
Ukuran buku tidak boleh kecil karena untuk kelas 1

Revisi yang dilakukan peneliti sesuai dengan arahan validator ahli materi dengan bertujuan untuk memperbaiki produk penelitian sehingga layak untuk di uji coba kan kepada siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang.



Gambar 4. 23 Hasil Validasi Ahli Media

Terdapat perhitungan validitas dari validator ahli media sebagai berikut,

Keterangan:

P = presentasi tingkat validitas

$\sum x$  = jumlah nilai

$\sum x_i$  = jumlah skor tertinggi

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

$$P = \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

### 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran pada pengembangan produk buku cerita bergambar berbasis karakter dilaksanakan pada 18 Februari 2025, dengan validator ahli Ibu Zamiatul Kasanah, S.Pd.I setiap poin dalam instrument

validasi mendapatkan nilai yang tidak sama serta beberapa saran, Adapun sarannya sebagai berikut.

**Tabel 4. 3 Saran Validator Ahli Pembelajaran**

<b>Saran Validator Ahli Pembelajaran</b>
Menambahkan keterangan diakhir evaluasi tentang tanda baca ( . , ? ! )
Menambahkan keterangan tentang kalimat langsung dan tak langsung serta usia tepat anak dalam buku bacaan

Revisi yang dilakukan peneliti sesuai dengan arahan validator ahli pembelajaran dengan bertujuan untuk memperbaiki produk penelitian sehingga layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang.



**Gambar 4. 24 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

Terdapat perhitungan validitas dari validator ahli media sebagai berikut:

Keterangan:

$P$  = presentasi tingkat validitas

$\sum x$  = jumlah nilai

$\sum x_i$  = jumlah skor tertinggi

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

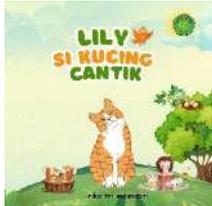
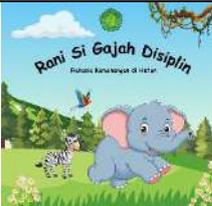
$$P = \frac{32}{40} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

### C. Revisi Produk

Pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh para validator terdapat beberapa revisi yang harus dilakukan oleh peneliti, sehingga produk dapat dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang dengan nilai

**Tabel 4. 4 Revisi Produk Ahli Materi**

No	Poin Revisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Pada Cerita Lily Si Kucing Cantik “Kucing di Sampul Warna Putih” diganti “Warna Orange”		
2.	Pada bagian percakapan tokoh yang berperan tetap muncul meskipun tidak berbicara		
3.	Pada bagian cerita Rani Si Gajah Disiplin “Rahasia Kemenangan di Hutan” di hilangkan		

4.	Pada bagian perlombaan “para hewan di samakan sampai finish”		
5.	Pada bagian cerita Petualangan lumba-lumba Lila “Membersihkan sampah di laut” menjadi “Membawa sampah ke tepi laut”		
6.	Pada bagian “pesan moral di akhir cerita” dijadikan satu dengan “kata pengantar”		
7.	Pada bagian “profil pengembang” diganti “mendeskripsikan profil”		

Tabel 4. 5 Revisi Produk Ahli Media

No	Poin Revisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Ukuran huruf diperbesar		

2.	Pada bagian setelah kata pengantar diberi alur membaca dan petunjuk penggunaan		
----	--	--	---

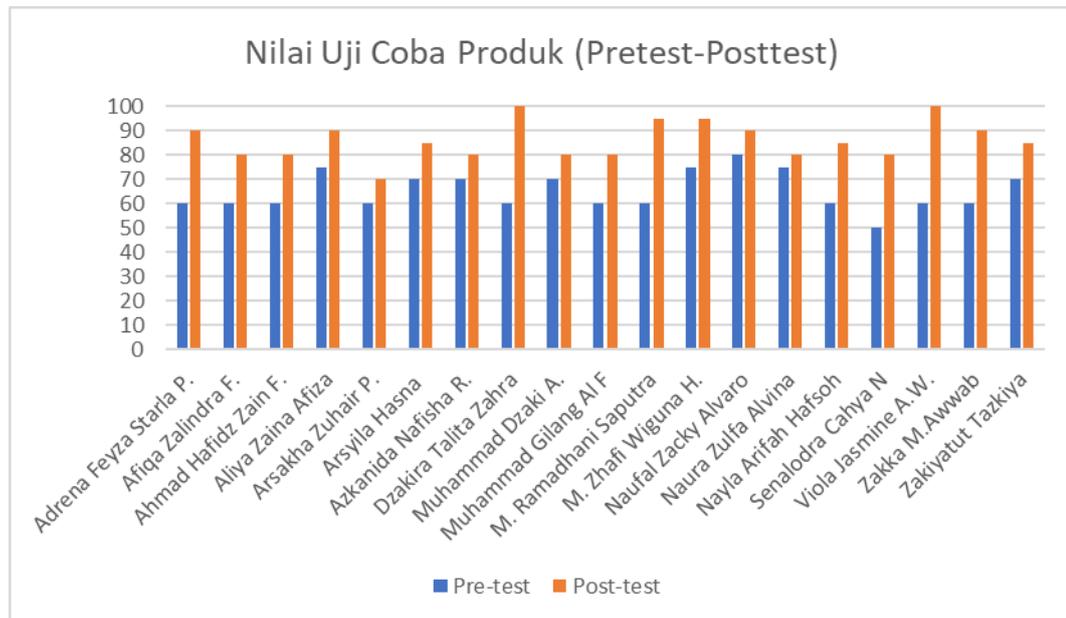
Tabel 4. 6 Revisi Produk Ahli Pembelajaran

No	Poin Revisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Pada bagian “sampul cerita dibawah judul” ditambah dengan “keterangan kelas 1”		
2.	Pada bagian evaluasi ditambah dengan “materi tanda baca, kalimat langsung dan tak langsung”		

## D. Analisis Hasil Belajar Siswa

### 1. Uji Hasil Pre-Test dan Post-Test

Uji soal pre-test dan post-test dilakukan menggunakan rumus N-Gain dengan bantuan aplikasi Excel. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah minat baca siswa mengalami peningkatan. Hasil dari uji pre-test dan post-test siswa dapat dilihat dari table 4.10 .



**Gambar 4.25 Hasil Nilai Uji Coba Pre-Test dan Post-Test**

**Tabel 4.7 Hasil Uji Pre-Test dan Post-Test**

Nilai rata-rata pre-test	Nilai rata-rata post-test	N-Gain score	N-Gain score (%)
67,63	86,05	0.57	57

Dilihat dari hasil diatas bahwa ada peningkatan pada minat baca siswa yakni 86,05. Berdasarkan kriteria tafsiran keefektifan N-Gain pada tabel 3.2 nilai N-Gain Score yakni cukup efektif, sedangkan berdasarkan kriteria tingkat N-Gain pada tabel 3.3 berada pada kategori tinggi.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Pembahasan Produk yang Dikembangkan**

Media berperan sebagai alat komunikasi yang menghubungkan guru dan siswa, membantu dalam menyampaikan pesan sekaligus merangsang pemikiran, perasaan, dan perhatian para peserta didik. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan efisien. Desain serta isi media harus sepenuhnya selaras dengan standar isi dan kompetensi dasar. Oleh karena itu, keterlibatan ahli media dan materi sangat penting agar proses pembuatan media berlangsung dengan baik dan menghasilkan kualitas yang optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar, terutama siswa kelas I, umumnya sangat menyukai buku cerita yang dilengkapi dengan gambar. Buku cerita bergambar sangat cocok jika digunakan sebagai media pembelajaran, karena dapat memotivasi siswa untuk membaca, sehingga berkontribusi pada peningkatan minat baca mereka.

Pengembangan media buku cerita bergambar perlu dilakukan analisis yang mendalam mengenai berbagai elemen yang akan digunakan dalam buku tersebut, sehingga harus menggunakan model pengembangan yang tepat pula. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Yudi Hari Rayanto, model ADDIE merupakan suatu

pendekatan yang menekankan suatu Analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Adapun tahapan prosedur pengembangan model ADDIE sebagai berikut analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.<sup>31</sup> Dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE dengan baik, maka akan menghasilkan media yang sesuai dan cocok dengan siswa.

Tahapan analisis (*anlysis*) menjadi dasar dari seluruh tahapan selanjutnya, pada tahapan analisis ini peneliti mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi sumber masalah, dan menentukan Solusi. Hasil dari analisis ini menjadi masukan pada tahap desain. Pada tahap analisis peneliti mengidentifikasi adanya masalah terkait kurangnya media pembelajaran pada SD Islam Al Ghaffaar yang menyebabkan rendahnya minat baca siswa, sehingga peneliti membuat Solusi untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa.

Berikutnya yaitu tahap desain (*design*), pada tahap ini peneliti merancang produk pengembangan buku cerita bergambar, memulai dengan membuat alur cerita yang menarik, memilih gambar karakter yang sesuai dengan cerita, memilih warna yang cocok untuk tema cerita, dan menentukan apa saja yang akan ditulis dalam buku cerita bergambar. Tahap desain ini menjadi masukan untuk tahap selanjutnya.

---

<sup>31</sup> G Muruganantham, "Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model," n.d

Selanjutnya yakni tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti membuat buku cerita bergambar sesuai dengan komponen-komponen yang sudah didesain pada tahap sebelumnya, peneliti membuat media buku cerita bergambar pada aplikasi Canva. Buku cerita bergambar yang dikembangkan berjudul “Merajut Persatuan” yang berisi 6 cerita karakter yaitu jujur, tolong menolong, toleransi, mandiri, disiplin dan tanggung jawab untuk siswa kelas 1 SD.

Tahap selanjutnya adalah implementasi (*implementation*). Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan oleh peneliti akan diuji dan divalidasi oleh para validator. Validator ini terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran serta melibatkan responden. Validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan oleh dosen, sedangkan guru kelas berperan sebagai validator ahli pembelajaran. Buku cerita bergambar kemudian diujicobakan kepada 19 siswa kelas 1 di SD Islam Al Ghaffaar Malang.

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi (*evaluation*), dimana pada tahap ini yaitu proses evaluasi produk pengembangan buku cerita bergambar yang telah dibuat dengan menyesuaikan tahap-tahap sebelumnya. Evaluasi dibuat berdasarkan hasil uji coba di kelas dan penilaian dari para validator ahli. Pada buku cerita yang dikembangkan peneliti sudah melakukan evaluasi sesuai dengan saran validator.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> E Widyastuti and Susiana, “Using the ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics,” *Journal of Physics: Conference Series* 1188 (March 2019)

## **B. Pembahasan Hasil Validasi Produk**

Validasi pengembangan media buku cerita bergambar berbasis karakter untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffar dilaksanakan oleh tiga validator yang merupakan ahli dalam bidangnya masing-masing. Saran dan masukan dari para validator akan digunakan untuk meningkatkan produk, sehingga dapat memenuhi standar yang ditetapkan, baik dalam aspek media, materi, maupun proses pembelajaran. Hasil dari validasi validasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan pada buku cerita bergambar yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan tabel rekapitulasi validasi materi diperoleh kevalidan dengan nilai 100% berdasarkan table kriteria kelayakan buku cerita bergambar berada pada kategori sangat tinggi dengan keterangan dapat diujicobakan dengan sedikit revisi. Menurut validator, produk yang peneliti kembangkan sudah sesuai memenuhi kriteria buku cerita untuk kelas 1. Buku cerita bergambar mendorong siswa untuk membaca seta mengamati gambar yang ada sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Dengan membaca cerita yang sederhana dan gambar yang menarik dapat memudahkan siswa dalam belajar membaca. Buku cerita bergambar sangat ideal untuk diterapkan dalam proses pembelajaran,<sup>33</sup> Ini karena buku-buku Image Stories dapat mempromosikan minat dalam

---

<sup>33</sup> I Md. Aditya Dharma, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013," *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019)

membaca dan memahami makna dan tujuan dari sejarah yang dibaca.

Buku cerita bergambar berbasis karakter ini memuat komponen buku cerita diantaranya, judul, kata pengantar, unsur keislaman, petunjuk penggunaan, alur membaca, isi cerita, ilustrasi gambar yang menarik dan soal evaluasi. Cerita gambar adalah jenis buku cerita yang menggabungkan teks membaca dengan ilustrasi yang menarik. Penyajiannya menggunakan bahasa yang dengan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, para peneliti perlu memilih gambar, judul, dan warna yang menarik untuk meningkatkan kekuatan tarian buku ini.<sup>34</sup>

Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 96%, hasil tersebut berdasarkan table kategori tingkat validasi berada pada kategori sangat tinggi atau dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sehingga dapat dikatakan bahwa media buku cerita bergambar valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang menunjukkan lebih dari 20%.

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran, buku cerita bergambar berbasis karakter memperoleh nilai 80%, hasil tersebut berdasarkan tabel kategori tingkat validitas yang diperoleh sangat tinggi atau dapat digunakan dengan revisi sedikit. Sehingga media buku cerita bergambar dapat diujicobakan kepas siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang karena nilai rata-rata menunjukkan tinggi.

---

<sup>34</sup> Rina Purwani, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Sd Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 8, no. 2 (2020)

### C. Pembahasan Hasil Keefektifan Produk

Keberhasilan dalam pembelajaran salah satunya karena menggunakan media sebagai alat komunikasi. Menggunakan media yang tepat membuat proses belajar lebih efektif, lebih praktis, dan efisien. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami materi dan mempengaruhi minat mereka dalam membaca.

Hasil keefektifan media buku cerita bergambar dilihat dari meningkatnya minat baca siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*, yang mana peneliti melakukan uji coba pada saat pembelajaran dengan materi fabel kepada siswa, sebelum menggunakan media buku cerita bergambar dan sesudah buku cerita bergambar.

Dari hasil yang didapatkan di lapangan, nilai *post-test* siswa lebih tinggi dari nilai *pre-test*. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa media buku cerita bergambar ini efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sari dkk, 2021) yang mengatakan bahwa media buku cerita bergambar efektif digunakan sebagai bahan ajar karena hasil nilai *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test*.<sup>35</sup>

Buku cerita gambar memuat gambar kontekstual yang menarik serta praktis untuk dipakai dimana saja, sehingga siswa dapat belajar secara

---

<sup>35</sup> Yunita Sari and Sari Yustiana, "Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bermuatan religious terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, n0. 2 (2021)

mandiri dan memahami isi materi dengan lebih mudah, hal ini dapat mempengaruhi minat baca siswa. Sejalan dengan penelitian Surachman, 2020 yang menyatakan bahwa buku cerita bergambar efektif untuk meningkatkan minat baca siswa.<sup>36</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Setiyawati dan rekan-rekan 2022, dinyatakan bahwa media buku cerita bergambar yang dirancang menggunakan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.<sup>37</sup> Oleh karena itu, menciptakan desain media buku cerita bergambar yang menarik dan berkualitas akan memudahkan siswa dalam memahami isi cerita, sehingga dapat mendorong minat baca mereka.

---

<sup>36</sup> Dicky Surachman, "Media Buku Cerita: Efektifitasnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar," *Gema Wiralodra* 11, no.2 (2020)

<sup>37</sup> Eni Setiyawati, Abdul Mukhtadir, and Bambang Parmadie, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Kapedas) 2022

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil validasi dan pengembangan terhadap buku cerita bergambar yang berfokus pada karakter, yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil dari pengembangan produk ini adalah sebuah buku cerita bergambar yang mengusung enam karakter utama, yaitu kejujuran, disiplin, tanggung jawab, toleransi, kemandirian, dan semangat tolong menolong.
2. Tingkat kelayakan media pada buku cerita bergambar ini telah dievaluasi melalui uji oleh para ahli. Berikut adalah hasil kualifikasi penilaian oleh para ahli validasi. Penilaian dari ahli materi menunjukkan presentase 100%, yang berarti tidak ada revisi yang diperlukan. Sementara itu, penilaian dari ahli media mencatat presentase sebesar 96%, juga tanpa kebutuhan revisi. Adapun penilaian dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase 80%, yang juga menunjukkan bahwa tidak perlu ada revisi. Selanjutnya, evaluasi dilakukan oleh 19 siswa kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar melalui pre-test dan post-test yang menghasilkan skor 61%. Berdasarkan berbagai penilaian ini, dapat disimpulkan bahwa produk ini layak untuk digunakan.
3. Media buku cerita bergambar ini memiliki tingkat sangat valid pada aspek materi yang mana berada di tingkat 100% lalu untuk aspek

desain ini berada pada tingkat 96%. Setelah produk pengembangan tersebut mendapat validasi dari ahli materi dan desain. Peneliti melakukan sebuah pre-test sebelum dimulainya sebuah pembelajaran dengan menggunakan media belajar buku cerita bergambar tersebut. Untuk proses post-test dilakukan setelah siswa menggunakan media buku cerita bergambar yang mana hasil test keduanya diproses dalam uji t guna untuk mengetahui sebuah adanya perbedaan nilai pre-test dan post-test siswa dalam penggunaan buku cerita bergambar. Jadi hasil signifikan pada produk pengembangan media buku cerita bergambar ini telah menunjukkan nilai  $\text{sig} < \alpha (0.05)$  yang sudah cukup menunjukkan bahwa  $H_a$  Diterima. Jadi nilai pre-test dan post-test yang dilakukan siswa terhadap produk pengembangan buku cerita ini memiliki perbedaan yang signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat sebuah pengembangan dari produk tersebut.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, berikut ini adalah beberapa saran yang disampaikan:

### **1. Bagi guru**

Dalam kasus guru, diharapkan untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan melalui penggunaan media yang telah ada sehingga motivasi siswa dapat meningkatkan dan meningkatkan membaca siswa.

2. Untuk siswa

Bagi siswa diharapkan untuk meningkatkan pencapaian mereka dan meningkatkan peluang pendidikan yang baik.

3. Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mencari referensi tentang media pembelajaran khususnya pengembangan buku cerita bergambar lebih lengkap dan bagus lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayundha Rosyita, & Indri Anugraheni *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik* (2021) Vol.VI (No. 1) 23-24
- E Widyastuti and Susiana, "Using the ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics," *Journal of Physics: Conference Series* 1188 (March 2019)
- Cecep Kustandi, M.Pd. & Dr.Daddy Darmawan, M.Si. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.*
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemah*, (Jakarta Art,2018).
- Dwiyasari, Aryana dan Astawan "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II SD"
- Dicky Surachman, "Media Buku Cerita: Efektifitasnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar," *Gema Wiralodra* 11, no.2 (2020)
- Eni Setiyawati, Abdul Muktedir, and Bambang Parmadie, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Kapedas) 2022
- G Muruganatham, "Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model,"  
n.d

Hasil wawancara peneliti dengan pendidik Ibu Zaminatul Kasanah,S.Pd.I sebagai pendidik kelas 1 di SD Islam Al Ghaffaar Sengkaling

Harjanto, Bob, “Merangsang dan Melejitkan Minat Baca Anak Anda”, (Yogyakarta: Monika Books).

I Md. Aditya Dharma, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013,” *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019)

Junita Sinamo, & Julita Herawati P *Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Menggunakan Buku Cerita Bergambar* (2023) Vol. 2, No.3

Kholif Wharul Huda & Yuli Rohmiyati, “Analisis Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Dengan Media Buku Cerita Bergambar Di SD Negeri Wotan 02 Kecamatan Sukolilo Kabupaten Pati”, *Jurnal Ilmu Perpustakaan* Vol 8 No 4 (Oktober 2019), h. 120

Mertami, Margunayasa dan Arnyna “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Sebagai Sarana Literasi Membaca Untuk Siswa”

Nurfidah Dwitiyanti, Siti Ayu Kumala, and Fita Widiyatun, “Using the ADDIE Model in Development of Physics Unit Conversion Application Based on Android as Learning Media,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 10, no. 2 (September 17, 2020),

Ramadhani, Setyaningtyas “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 “Hidup Bersih Dan Sehat”

- Rose Kusumaning Ratri, *Cakap Berbahasa Indonesia*”, (Yogyakarta: Penerbit Ar-Ruzz Media, 2019), h. 90
- Rina Purwani, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Sd Kelas IV,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 8, no. 2 (2020)
- Siwi Pawesti Apriliani, Elvira Hosein Radia 494 “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”.
- Suantara, I. K., Suarjana, I. M., & Sudana, D. N. (2019). Kecendrungan Minat Membaca Siswa Kelas V SD Negeri 5 Seraya Barat Kecamatan Karangasem. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1), 44-48.
- Yunita Sari and Sari Yustiana, “Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bermuatan religious terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, n0. 2 (2021)

# 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](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 460/Un.03.1/TL.00.1/02/2025  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

10 Februari 2025

Kepada

Yth. Kepala SD Islam Al Ghaffaar Malang  
di  
Malang

**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 : Rika Tri Wulandari  
NIM : 210103110137  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025  
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 1 SD Islam Al Ghaffaar Malang

Lama Penelitian : Februari 2025 sampai dengan April 2025 (3 bulan)

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

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

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

  
Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
Muhammad Walid, MA  
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

## 2. LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS 1 SD ISLAM AL-GHAFFAAR  
MALANG**

**Validator:**

**Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd**



**Oleh:**

**Rika Tri Wulandari 210103110137**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2025**

### **Kata Pengantar**

Angket ini disusun sebagai bagian dari penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peneliti mengembangkan sebuah media yakni Buku Cerita Bergambar berbasis Karakter. Media ini dirancang sebagai alat bantu inovatif dalam memfasilitasi proses pembelajaran khususnya pada minat baca siswa untuk kelas I SD/MI. Media tersebut memiliki tujuan yakni memberikan inovasi bagi guru dalam pembelajaran supaya minat baca siswa meningkat. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan validator untuk memberikan tanggapan dan penilaian terkait dengan media yang telah peneliti kembangkan.

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberi tanda centang pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Tanda dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban pada skala 1,2,3,4, dan 5. Berikut keterangannya:

- ❖ Pilihan angka 1 artinya tidak layak
- ❖ Pilihan angka 2 artinya tidak layak
- ❖ Pilihan angka 3 artinya tidak layak
- ❖ Pilihan angka 4 artinya tidak layak
- ❖ Pilihan angka 5 artinya tidak layak

Selanjutnya, diharapkan validator dapat memberikan saran dalam bentuk uraian meningkatkan kualitas pengembangan produk media.

#### B. PENILAIAN

TABEL PENILAIAN PRODUK

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Materi cerita disusun secara sederhana sesuai karakteristik siswa					✓
2.	Materi cerita yang disajikan sesuai dengan tema					✓
3.	Cerita yang disajikan dapat memotivasi siswa					✓
4.	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa					✓
5.	Isi cerita menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari					✓
6.	Isi cerita dapat tersampaikan dengan jelas					✓

7.	Kesesuaian cerita dengan karakteristik siswa					✓
8.	Kalimat dalam cerita terstruktur dengan baik					✓
9.	Penyajian kegiatan evaluasi yang sesuai dengan materi					✓
10.	Pemilihan ukuran desain sesuai dengan karakteristik pengguna					✓
11.	Nilai-nilai karakter yang diajarkan dalam buku cerita tersampaikan dengan baik melalui cerita dan ilustrasi?					✓

**SARAN:**

Produk telah direvisi sesuai saran

.....

.....

.....

.....

Malang, ..... 2025

Menyetujui,  
Validator

Dian Eka Aprilia Fitriana N, M.Pd

### 3. LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS 1 SD ISLAM AL-GHAFFAAR  
MALANG**

**Validator:  
Galih Puji Mulyoto, M,Pd**



**Oleh:  
Rika Tri Wulandari      210103110137**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2025**

### **Kata Pengantar**

Angket ini disusun sebagai bagian dari penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peneliti mengembangkan sebuah media yakni Buku Cerita Bergambar berbasis Karakter. Media ini dirancang sebagai alat bantu inovatif dalam memfasilitasi proses pembelajaran khususnya pada minat baca siswa untuk kelas I SD/MI. Media tersebut memiliki tujuan yakni memberikan inovasi bagi guru dalam pembelajaran supaya minat baca siswa meningkat. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan validator untuk memberikan tanggapan dan penilaian terkait dengan media yang telah peneliti kembangkan.

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberi tanda centang pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Tanda dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban pada skala 1,2,3,4, dan 5. Berikut keterangannya:

- ❖ Pilihan angka 1 artinya tidak layak
- ❖ Pilihan angka 2 artinya tidak layak
- ❖ Pilihan angka 3 artinya tidak layak
- ❖ Pilihan angka 4 artinya tidak layak
- ❖ Pilihan angka 5 artinya tidak layak

Selanjutnya, diharapkan validator dapat memberikan saran dalam bentuk uraian meningkatkan kualitas pengembangan produk media.

#### B. PENILAIAN

TABEL PENILAIAN PRODUK

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Desain sampul memiliki variasi warna dan gambar yang menarik					✓
2.	Terdapat identitas pengembang					✓
3.	Terdapat identitas Lembaga asal pengembang disertai logo resmi					✓
4.	Penyajian gambar yang sesuai dengan pembahasan materi				✓	
5.	Ilustrasi yang digunakan dapat menarik minat pengguna					✓
6.	Pemilihan kombinasi warna yang pas dan menarik minat pengguna				✓	
7.	Peletakan gambar dan teks memenuhi unsur keteraturan					✓
8.	Penggunaan variasi huruf yang tidak berlebihan					✓

9.	Penyajian teks yang memenuhi aspek keterbacaan					✓
10.	Pemilihan ukuran desain sesuai dengan karakteristik pengguna					✓
11.	Media mudah digunakan					✓
12.	Produk media dapat digunakan berulang kali dengan layak					✓

**SARAN:**

.....

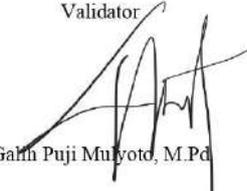
.....

.....

.....

Malang, ..... 2025

Menyetujui,  
Validator



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

#### 4. LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

---

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KARAKTER  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS 1  
SD ISLAM AL-GHAFFAAR MALANG**

**Validator:**  
**Zamiatul Kasanah, S.Pd.I**



**Oleh:**  
**Rika Tri Wulandari      210103110137**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2025**

### **Kata Pengantar**

Angket ini disusun sebagai bagian dari penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peneliti mengembangkan sebuah media yakni Buku Cerita Bergambar berbasis Karakter. Media ini dirancang sebagai alat bantu inovatif dalam memfasilitasi proses pembelajaran khususnya pada minat baca siswa untuk kelas 1 SD/MI. Media tersebut memiliki tujuan yakni memberikan inovasi bagi guru dalam pembelajaran supaya minat baca siswa meningkat. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan validator untuk memberikan tanggapan dan penilaian terkait dengan media yang telah peneliti kembangkan.

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberi tanda centang pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Tanda dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban pada skala 1,2,3,4, dan 5. Berikut keterangannya:

- ❖ Pilihan angka 1 artinya tidak layak
- ❖ Pilihan angka 2 artinya kurang layak
- ❖ Pilihan angka 3 artinya cukup layak
- ❖ Pilihan angka 4 artinya layak
- ❖ Pilihan angka 5 artinya sangat layak

Selanjutnya, diharapkan validator dapat memberikan saran dalam bentuk uraian meningkatkan kualitas pengembangan produk media.

#### B. PENILAIAN

TABEL PENILAIAN PRODUK

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Mencantumkan nama satuan pendidikan			✓		
2.	Mencantumkan Kelas		✓			
3.	Terdapat identitas Lembaga asal pengembang disertai logo resmi					✓
4.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami					✓
5.	Kemampuan media untuk memfasilitasi siswa dalam belajar				✓	
6.	Ketepatan fungsi media					✓
7.	Evaluasi yang dapat menguji kemampuan membaca siswa			✓		
8.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓	



## 5. SOAL PRE-TEST

### SOAL PRE-TEST

NAMA \_\_\_\_\_

KELAS \_\_\_\_\_

NO ABSEN \_\_\_\_\_

---

1. Apa yang dimaksud dengan cerita fabel?
  - a. Cerita tentang kehidupan manusia
  - b. Cerita yang mengandung tokoh-tokoh hewan yang berbicara seperti manusia
  - c. Cerita tentang kisah kerajaan
2. Apa tujuan dari cerita fabel?
  - a. Untuk menghibur pembaca
  - b. Untuk mengajarkan moral melalui tingkah laku hewan
  - c. Untuk mengenalkan hewan
3. Siapakah yang biasanya menjadi tokoh utama dalam cerita fabel?
  - a. Hewan yang berbicara dan berperilaku seperti manusia
  - b. Manusia
  - c. Tanaman
4. Apa saja jenis-jenis cerita yang termasuk fabel?
  - a. Cerita sejarah
  - b. Cerita tentang keajaiban
  - c. Cerita yang mengandung pelajaran hidup menggunakan tokoh hewan
5. Apa yang dimaksud dengan "moral" dalam cerita fabel?
  - a. Tokoh utama dalam cerita
  - b. Pelajaran hidup yang dapat diambil dari cerita
  - c. Cerita yang berakhir dengan Bahagia
6. Kenapa cerita fabel menggunakan hewan sebagai tokoh utama?
  - a. Agar pembaca dapat belajar dari sifat hewan
  - b. Karena hewan lebih menarik daripada manusia
  - c. Untuk mengenalkan pembaca pada dunia hewan

7. Dalam cerita fabel, hewan memiliki sifat yang biasanya dimiliki oleh?
  - a. Tumbuhan
  - b. Tanah
  - c. Manusia
8. Contoh cerita fabel yang sering kita dengar adalah?
  - a. Malin kundang
  - b. Kancil dan buaya
  - c. Timun mas
9. Apa yang dapat kita pelajari dari cerita fabel?
  - a. Tentang cara hidup hewan
  - b. Tentang sifat dan karakter manusia
  - c. Tentang moral dan pelajaran hidup

## 6. SOAL POST-TEST

### SOAL POST-TEST

NAMA

KELAS

NO. ABSEN

---

1. Dalam cerita fabel, hewan seringkali bisa melakukan hal-hal yang dilakukan oleh manusia. Apa tujuan hal ini?
  - a. Untuk menunjukkan moral yang bisa dipelajari pembaca
  - b. Agar cerita menjadi lebih menarik
  - c. Agar hewan bisa berbicara
2. Apa yang kamu pelajari dari cerita fabel yang kamu baca?
  - a. Tentang sifat hewan
  - b. Tentang pelajaran hidup yang dapat diterapkan dalam kehidupan
  - c. Tentang cara berpetualang
3. Apa yang dapat kita pelajari dari cerita fabel?
  - d. Tentang cara hidup hewan
  - e. Tentang sifat dan karakter manusia
  - f. Tentang moral dan pelajaran hidup
4. Setelah mempelajari cerita fabel, apa yang kamu pikirkan tentang hubungan antara cerita fabel dan kehidupan sehari-hari?
  - a. Cerita fabel mengajarkan kita cara hidup yang benar
  - b. Cerita fabel hanya untuk hiburan
  - c. Cerita fabel hanya menceritakan kehidupan hewan
5. Apa yang kamu rasa setelah membaca cerita fabel yang mengandung pesan moral yang jelas?
  - a. Saya merasa terinspirasi dan ingin berubah
  - b. Saya merasa cerita itu hanya menghibur saja
  - c. Saya merasa cerita itu tidak terlalu penting

- 
6. Kenapa tokoh dalam cerita fabel bisa berbicara dan berperilaku seperti manusia?
    - a. Karena cerita fabel bertujuan untuk menghibur pembaca
    - b. Agar pembaca bisa belajar dari sifat hewan tersebut
    - c. Karena hewan memiliki kemampuan khusus
  7. Bagaimana hewan dalam cerita fabel bisa memberi pelajaran kepada pembaca?
    - a. Hewan menunjukkan sifat-sifat yang bisa ditiru oleh manusia
    - b. Hewan menjadi lebih pintar daripada manusia
    - c. Hewan bisa berbicara dan memberikan nasihat
  8. Apa yang kamu pelajari dari cerita fabel?
    - a. Mengapa hewan bertindak seperti manusia
    - b. Pelajaran moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
    - c. Tentang jenis-jenis hewan
-

## 7. COVER DEPAN DAN BELAKANG



## 8. KATA PENGANTAR DAN TEORI KEISLAMAN



## 9. ALUR MEMBACA DAN PETUNJUK PENGGUNAAN



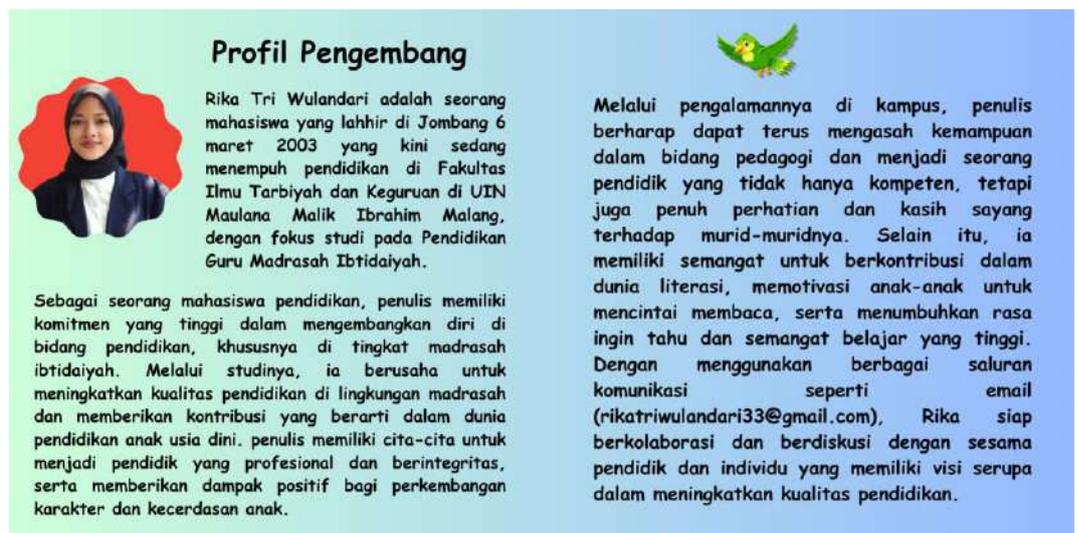
**PETUNJUK PENGGUNAAN**

Berbagai metode membaca telah banyak berkembang. Metode Baca ini menggunakan metode pengenalan cerita, bukan pengenalan huruf. Anak langsung dikenalkan pada bacaan ceritanya, bukan nama hurufnya. Guru atau orang tua memberi contoh secara jelas dan menunjuk dengan jari pada suku kata yang dibaca, agar supaya bacaan mudah tertambat di pikiran anak. Dikenal dengan istilah 'jari menari'.

**ALUR MEMBACA**

1. Ciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan, sehingga anak mau belajar membaca dengan enjoy tanpa tekanan.
2. Sebelum memulai membaca, Guru memperkenalkan buku kepada anak.
3. Guru membacakan cerita dengan pelan dan ekspresif di setiap halaman.
4. Berhenti sejenak untuk bertanya kepada anak dan ajak mereka berinteraksi tentang karakter favorit mereka.
5. Setelah selesai membaca, Guru membuat ringkasan singkat tentang cerita.
6. Diskusikan pesan moral dari cerita setelah selesai membaca.
7. Ajak anak untuk membaca ulang atau lanjut ke buku cerita lain.

## 10. PROFIL PENGEMBANG



**Profil Pengembang**

Rika Tri Wulandari adalah seorang mahasiswa yang lahir di Jombang 6 maret 2003 yang kini sedang menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan fokus studi pada Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Sebagai seorang mahasiswa pendidikan, penulis memiliki komitmen yang tinggi dalam mengembangkan diri di bidang pendidikan, khususnya di tingkat madrasah ibtdaiyah. Melalui studinya, ia berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan madrasah dan memberikan kontribusi yang berarti dalam dunia pendidikan anak usia dini. penulis memiliki cita-cita untuk menjadi pendidik yang profesional dan berintegritas, serta memberikan dampak positif bagi perkembangan karakter dan kecerdasan anak.

Melalui pengalamannya di kampus, penulis berharap dapat terus mengasah kemampuan dalam bidang pedagogi dan menjadi seorang pendidik yang tidak hanya kompeten, tetapi juga penuh perhatian dan kasih sayang terhadap murid-muridnya. Selain itu, ia memiliki semangat untuk berkontribusi dalam dunia literasi, memotivasi anak-anak untuk mencintai membaca, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar yang tinggi. Dengan menggunakan berbagai saluran komunikasi seperti email (rikatriwulandari33@gmail.com), Rika siap berkolaborasi dan berdiskusi dengan sesama pendidik dan individu yang memiliki visi serupa dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

## 11. ISI





Namun, tidak ada yang mengaku. Semua hewan sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing.

Rara pun merasa bingung. "Aku bisa saja memakannya sendiri, kan? Tapi... jika itu milik teman-temanku, aku harus mengembalikannya," pikir Rara.



Ia melanjutkan pencariannya dan bertanya pada seekor burung hantu tua yang bijak, "Apakah ini milikmu, Pak Burung Hantu?"

Burung Hantu tersenyum dan berkata, "Tidak, Rara. Itu bukan milikku. Tapi aku tahu siapa yang kehilangan kantong itu."



Burung Hantu menunjuk ke arah sungai, di mana seekor monyet bernama Miko sedang duduk dengan cemas. Rara pun berjalan ke arah Miko.

Miko terlihat sangat khawatir. "Aku kehilangan kantong buah-buahan itu!" kata Miko dengan suara pelan. "Aku tidak tahu harus bagaimana."

Rara tersenyum dan memberikan kantong buah-buahan itu kepada Miko. "Ini kantongmu, Miko. Aku menemukannya di hutan dan langsung mencarikannya untukmu."



11

Miko merasa sangat lega dan berterima kasih. "Rara, kamu memang sangat jujur! Terima kasih sudah mengembalikannya. Aku akan ingat kebaikanmu."



12

Sejak saat itu, Rara semakin dikenal sebagai kancil yang tidak hanya cerdas, tetapi juga penuh integritas dan kejujuran. Semua hewan di hutan merasa senang berteman dengan Rara, karena mereka tahu bahwa Rara selalu berkata yang sebenarnya, meskipun itu terkadang membuatnya harus menghadapi kesulitan.



13

**Pesan Moral!**  
jadilah orang yang jujur, karena dengan berkata benar, kita bisa dipercaya dan menjadi teman yang baik.



14

### soal evaluasi

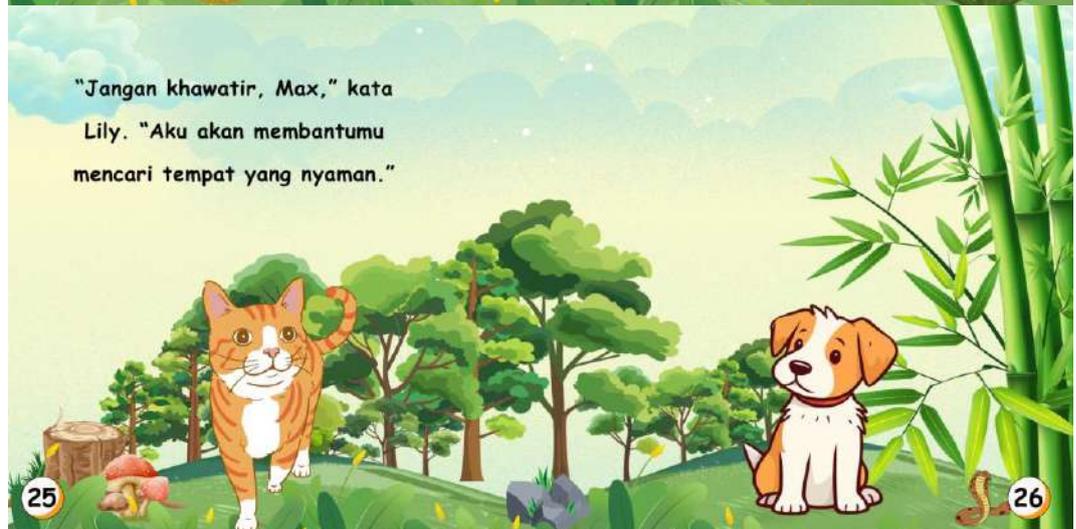
1. Siapa nama kancil dalam cerita ini?
  - a. Riko
  - b. Rara
  - c. Burung Hantu
2. Apa yang ditemukan Rara di hutan?
  - a. Sebuah buku
  - b. Sebuah kantong berisi buah-buahan
  - c. Sebuah batu besar
3. Apa yang Rara pikirkan setelah menemukan kantong buah-buahan?
  - a. "Ini pasti milik seseorang, aku harus mengembalikannya"
  - b. "aku akan memakannya sendiri"
  - c. "ini akan menjadi hadiah untuk temanku"
4. Siapa saja yang ditanyai Rara tentang kantong buah-buahan?
  - a. Semua hewan yang ia temui di hutan
  - b. Hanya monyet
  - c. Hanya burung hantu
5. Kenapa Rara memutuskan untuk mengembalikan kantong buah-buahan itu?
  - a. Karena ia merasa itu milik teman-temannya
  - b. Karena ia takut dimarahi
  - c. Karena ia tidak suka buah-buahan

15

6. Dimana Miko ditemukan oleh Rara?
  - a. Di bawah pohon
  - b. Di pinggir sungai
  - c. Di gua
7. Bagaimana perasaan Miko saat menemukan kantong buah-buahan miliknya Kembali?
  - a. Marah
  - b. Sedih
  - c. Lega dan berterimakasih
8. Siapa yang membantu Rara mengetahui siapa pemilik kantong buah-buahan itu?
  - a. Miko
  - b. Burung hantu
  - c. Lumba-lumba
9. Apa yang membuat Rara terkenal di hutan?
  - a. Karena ia sangat cepat
  - b. Karena ia sangat kuat
  - c. Karena ia cerdas dan jujur
10. Apa yang dipelajari Miko dari kejadian ini?
  - a. Untuk mencuri buah-buahan
  - b. Untuk tidak berbicara dengan teman-teman
  - c. Untuk menghargai kebaikan dan kejujuran rara

16







"Kami kesulitan menemukan biji-bijian," kata burung itu.



setelah mendengar hal itu, Lily segera menuju kebun pemilik pasar dan membawa biji-bijian untuk burung-burung yang kelaparan.

"Terima kasih banyak, Lily!" seru burung-burung itu.



Kembali ke rumah, Lily merasa bahagia telah membantu teman-temannya dan merenungkan betapa pentingnya sikap tolong menolong.

pesan moral  
tolong menolong bisa menyelesaikan masalah bersama-sama, saling membantu agar semuanya menjadi lebih mudah





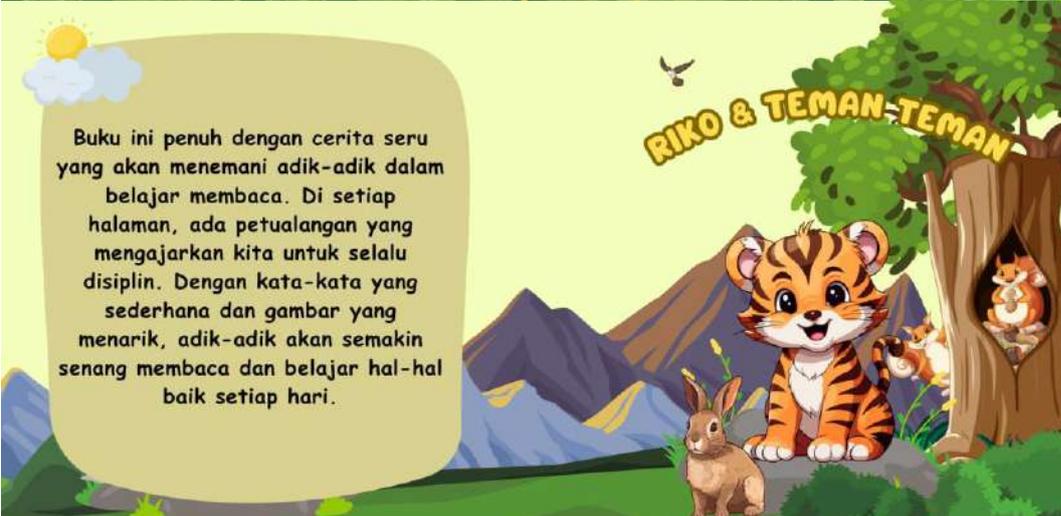
**soal evaluasi**

1. Siapa nama kucing yang sangat peduli dan suka tolong menolong di desa?
  - a. Lily
  - b. Burung
  - c. Max
2. Apa yang membuat Lily menonjol di desa?
  - a. Kecantikannya
  - b. Kebaikan dan sikap tolong menolong
  - c. Kecepatannya
3. Apa yang terjadi pada Max?
  - a. Max mencari makanan
  - b. Max kehilangan tempat tidurnya karena hujan
  - c. Max bermain bola
4. Dimana Lily mengajak Max untuk tidur?
  - a. Dirumahnya
  - b. Di bawah pohon besar
  - c. Di pasar desa
5. Apa yang dilakukan Lily untuk membantu Max?
  - a. Memberikan makanan
  - b. Mencarikan tempat tidur yang nyaman
  - c. Mengajak max bermain

6. Kenapa burung-burung kesulitan?
  - a. Karena mereka tidak bisa terbang
  - b. Karena mereka kehabisan makanan di musim dingin
  - c. Karena mereka merasa kesepian
7. Apa yang dilakukan Lily untuk membantu burung-burung?
  - a. Mengajak mereka bermain
  - b. Memberikan biji-bijian yang ditemukan
  - c. Memberikan tempat tidur
8. Bagaimana perasaanmu lily setelah membantu teman-temannya?
  - a. Sedih
  - b. Marah
  - c. Bahagia dan puas
9. Apa yang Lily pelajari dari membantu teman-temannya?
  - a. Tolong menolong membuat dunia lebih baik
  - b. Hanya kucing yang bisa membantu
  - c. Bermain lebih penting daripada membantu
10. Apa yang dilakukan Lily setelah semua hewan merasa lebih baik?
  - a. Lily pergi tidur dengan hati yang puas
  - b. Lily bermain dengan teman-temannya
  - c. Lily pergi mencari makanan

39
40

Buku ini penuh dengan cerita seru yang akan menemani adik-adik dalam belajar membaca. Di setiap halaman, ada petualangan yang mengajarkan kita untuk selalu disiplin. Dengan kata-kata yang sederhana dan gambar yang menarik, adik-adik akan semakin senang membaca dan belajar hal-hal baik setiap hari.



RIKO & TEMAN-TEMAN

Di sebuah hutan yang penuh warna, hidup seekor anak harimau bernama Riko. Riko adalah harimau muda yang sangat suka bermain dan selalu ingin bergaul dengan teman-temannya.

Suatu hari, Riko sedang bermain bola bersama teman-temannya, si kelinci Lala dan si tupai Titi. Mereka sangat senang bermain bersama.

41
42

"Ayo, Titi! Cepat! Kamu harus mengejar bola!" kata Lala dengan bersemangat.

"Tapi aku tidak bisa bergerak cepat Lala. Aku lebih suka bermain perlahan," jawab Titi.



Riko merasa cemas. "Lala, Titi, kalian berdua teman-temanku. Kenapa kita tidak bisa bermain dengan cara yang menyenangkan untuk semua?"

Lala dan Titi saling berpandangan. Mereka merasa bingung karena cara bermain mereka sangat berbeda.



"Kita bisa mencoba cara baru. Bagaimana jika kita membuat permainan yang bisa dilakukan bersama-sama?" saran Riko.



Lala dan Titi akhirnya setuju untuk mencoba ide Riko. Mereka memutuskan untuk bermain sebuah permainan yang melibatkan banyak cara bergerak.



40

50

Hari demi hari, mereka semakin terbiasa dengan permainan baru ini. Riko belajar untuk menghargai kecepatan Lala.



51

52

Lala belajar untuk memberi kesempatan kepada Titi, dan Titi belajar untuk tidak takut bergerak lebih cepat saat dibutuhkan.



53

54

Suatu hari, seekor burung hantu tua datang ke hutan. "Aku melihat kalian bermain dengan baik bersama. Kalian saling menghargai perbedaan dan itu sangat luar biasa," kata Burung Hantu.

Riko tersenyum. "Kami belajar untuk menerima dan menghargai cara teman-teman kami bermain. Walaupun kami berbeda, kami tetap bisa bersenang-senang bersama."

Burung Hantu tersenyum dan berkata, "Itulah yang disebut toleransi. Ketika kita menghargai perbedaan, kita bisa membuat dunia menjadi lebih baik."



Sejak itu, Riko, Lala, dan Titi selalu bermain bersama dengan saling menghargai. Mereka tahu bahwa meskipun mereka berbeda, mereka bisa tetap menjadi teman baik dan bermain dengan bahagia.

**Pesan Moral**  
Selalu menghargai perbedaan dan saling membantu, karena dengan toleransi, kita hidup rukun dan bahagia bersama teman-teman



### soal evaluasi

1. Siapa nama anak harimau dalam cerita ini?
  - a. Riko
  - b. Lala
  - c. Titi
2. Siapa saja teman Riko yang bermain Bersama?
  - a. Kelinci dan harimau
  - b. Lala dan titi
  - c. Titi dan riko
3. Kenapa Riko bingung saat bermain bola?
  - a. Karena bola terlalu kecil
  - b. Karena lala cepat sekali dan titi bergerak perlahan
  - c. Karena riko tidak suka bermain bola
4. Apa yang Riko sarankan supaya mereka bisa bermain Bersama?
  - a. Tidak bermain bola lagi
  - b. Lari cepat Bersama
  - c. Bermain permainan yang melibatkan banyak cara bergerak
5. Apa yang dilakukan Lala saat bermain?
  - a. Berjalan perlahan
  - b. Menghindari bola
  - c. Melompat-lompat dan mengejar bola
6. Apa yang dipelajari Riko dari permainan baru mereka?
  - a. Bermain bola sendirian
  - b. Menghargai cara teman-temannya bermain
  - c. Berlari lebih cepat
7. Apa yang dilakukan Titi saat bermain bola?
  - a. Melompat-lompat
  - b. Menangkap bola
  - c. Duduk saja
8. Siapa yang datang ke hutan untuk melihat Riko dan teman-temannya bermain?
  - a. Titi
  - b. Riko
  - c. Burung hantu
9. Apa yang dimaksud dengan 'toleransi' menurut Burung Hantu?
  - a. Menghindari teman
  - b. Menghargai cara teman bermain meskipun berbeda
  - c. Hanya bermain dengan teman yang sama
10. Apa yang dikatakan Burung Hantu tentang permainan mereka?
  - a. "kalian tidak bisa bermain Bersama"
  - b. "kalian bermain dengan baik dan saling menghargai"
  - c. "kalian harus berlari lebih jauh lagi"





Buku ini penuh dengan cerita seru yang akan menemani adik-adik dalam belajar membaca. Di setiap halaman, ada petualangan yang mengajarkan kita untuk selalu disiplin. Dengan kata-kata yang sederhana dan gambar yang menarik, adik-adik akan semakin senang membaca dan belajar hal-hal baik setiap hari.

## petualangan lumba-lumba Lila



Di lautan yang biru, ada seekor lumba-lumba bernama Lila. Lila adalah lumba-lumba yang sangat mandiri. Dia suka menjelajahi lautan sendirian, mencari petualangan baru setiap hari.

Meskipun banyak teman-temannya yang lebih suka bermain dalam kelompok, Lila selalu merasa senang melakukan perjalanan seorang diri.

"Hari ini aku akan menjelajahi gua bawah laut yang belum pernah aku lihat sebelumnya," kata Lila dengan penuh semangat.



61

62



Pada suatu hari, Lila berenang lebih jauh dari biasanya. Dia tiba di sebuah terumbu karang yang indah dan penuh warna. Di sana, dia melihat banyak ikan kecil yang sedang berenang bersama. Lila merasa sedikit kesepian karena dia datang sendirian, tetapi dia tetap merasa yakin bisa menikmati keindahan terumbu karang.

63

64

Tiba-tiba, ada ikan pari besar yang terjebak di antara karang-karang tajam.



"Aduh, aku terjebak! Tolong bantu aku!" teriak ikan pari itu.



Lila merasa prihatin, tetapi dia tidak langsung mencari bantuan teman-temannya. Sebagai lumba-lumba yang mandiri, dia percaya dia bisa menemukan solusi sendiri.



"Tenang, aku akan membantumu," kata Lila dengan percaya diri.



Lila menggunakan ekornya yang kuat untuk memecahkan beberapa karang yang menahan ikan pari. Setelah beberapa saat, ikan pari itu bisa bebas dan berenang dengan gembira.



"Terima kasih, Lila! Kamu sangat pintar dan berani," kata ikan pari itu.



Setelah membantu ikan pari, Lila melanjutkan perjalanan. Dia sangat bangga karena bisa menyelesaikan masalah dengan tenang dan tanpa bantuan orang lain.



Di perjalanan pulang, Lila melihat banyak sampah yang hanyut di laut, seperti plastik dan kaleng. Lila merasa sangat sedih melihat laut yang kotor.

"Aku harus melakukan sesuatu!" kata Lila.



Tanpa menunggu orang lain, Lila mulai mengumpulkan sampah yang ada di sekitarnya dan membawa sampah-sampah itu ke pantai terdekat. Meskipun itu pekerjaan yang sulit, Lila tidak menyerah. Dengan ketekunan, dia berhasil membersihkan sebagian laut.

Setelah petualangan yang penuh makna, Lila kembali ke rumahnya di tengah laut. Dia merasa sangat bahagia karena telah membantu teman-temannya dan menjaga kebersihan lautan. Meskipun dia melakukan semuanya sendiri, Lila tahu bahwa dengan keberanian dan kerja keras, dia bisa mencapai tujuan yang besar.



pesan moral  
Jadilah mandiri, lakukan segala sesuatunya dengan usaha sendiri, dan merasa bangga dengan hasil kerja kerasmu!

### soal evaluasi

1. Siapa nama lomba-lumba dalam cerita ini?
  - a. Lila
  - b. Lino
  - c. Lani
2. Apa yang Lila suka lakukan setiap hari?
  - a. Tidur sepanjang hari
  - b. Menjelajahi lautan sendiri
  - c. Bermain dengan teman-temannya
3. Kemana lila pergi pada hari itu?
  - a. Ke Pantai
  - b. Ke gua bawah laut
  - c. Ke pulau
4. Apa yang Lila lihat di terumbu karang?
  - a. Banyak karang yang rusak
  - b. Banyak sampah
  - c. Banyak lomba-lumba lainnya
5. Siapa yang meminta bantuan Lila di terumbu karang?
  - a. Ikan pari besar yang terjebak diantara karang
  - b. Ikan kecil yang takut
  - c. Seekor kura-kura
6. Bagaimana cara Lila membantu ikan pari yang terjebak?
  - a. Meminta bantuan teman-temannya
  - b. Menggunakan ekornya untuk memecahkan karang
  - c. Menarik ikan pari dengan mulutnya
7. Apa yang dikatakan ikan pari setelah Lila membantunya?
  - a. "aku takut berenang lagi"
  - b. "kamu terlalu lambat!"
  - c. "terimakasih, Lila! Kamu sangat pintar dan berani!"
8. Apa yang Lila lihat saat dalam perjalanan pulang?
  - a. Banyak ikan besar
  - b. Banyak sampah di laut
  - c. Banyak teman-teman baru
9. Apa yang Lila lakukan setelah melihat sampah di laut?
  - a. Mengumpulkan sampah dan membawanya ke Pantai
  - b. Mengajak teman-temannya bermain
  - c. Membiarkannya saja
10. Apa yang Lila pelajari setelah petualangannya?
  - a. Untuk tidak pergi jauh dari rumah
  - b. Untuk selalu bermain Bersama teman-teman
  - c. Dengan keberanian dan kerja keras, dia bisa mencapai tujuan yang besar

77

78

Buku ini penuh dengan cerita seru yang akan menemani adik-adik dalam belajar membaca.

Di setiap halaman, ada petualangan yang mengajarkan kita untuk selalu disiplin.

Dengan kata-kata yang sederhana dan gambar yang menarik, adik-adik akan semakin senang membaca dan belajar hal-hal baik setiap hari.

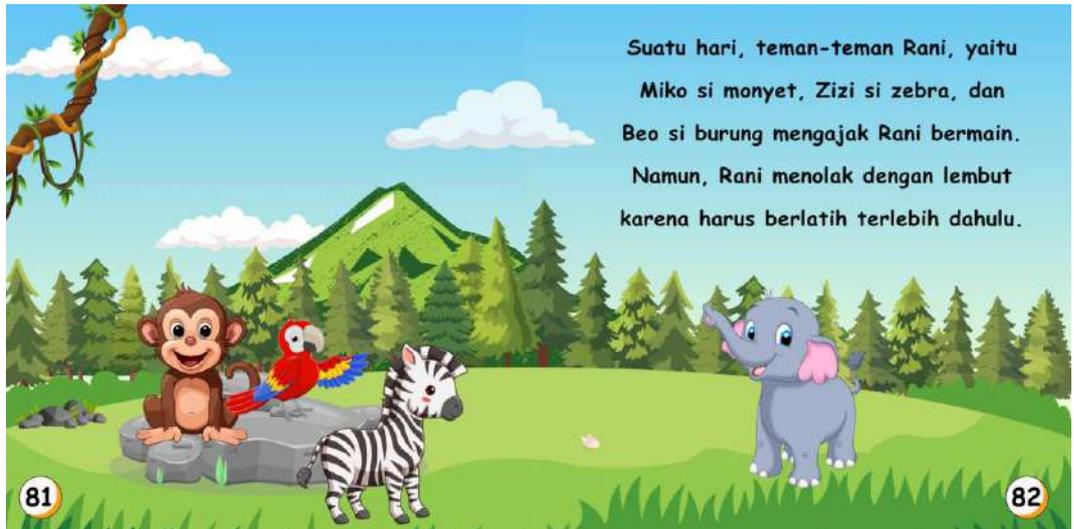
## Rani Si Gajah Disiplin

Di sebuah hutan yang hijau, hiduplah seekor gajah bernama Rani. Rani tidak sebesar gajah lain, tetapi ia sangat disiplin.

Setiap pagi, Rani merapikan tempat tidurnya, mandi, dan berlatih berjalan dengan langkah besar. Semua hewan di hutan kagum pada kedisiplinannya.

79

80



Beberapa hari kemudian, ada perlombaan lari yang diadakan di hutan. Semua hewan sangat bersemangat, termasuk Miko, Zizi, dan Beo.



87

88

Tibalah di hari perlombaan. Lomba dimulai, Rani berlari dengan cepat dan teratur.

Sedangkan Miko, Zizi, dan Beo yang tidak banyak berlatih mulai kelelahan dan tertinggal.



89

90

Akhirnya, Rani berhasil mencapai garis finish lebih dulu. Semua hewan memberi tepuk tangan untuknya.

"Aduh, kenapa kita kelelahan? Rani berlari sangat cepat!" kata Beo.



91

92



"Wow, Rani, kamu luar biasa!" kata Zizi. "Kamu menang karena kamu disiplin berlatih setiap hari."

Rani tersenyum. "Disiplin itu penting, teman-teman. Kalau kita berlatih dengan baik, kita akan lebih siap menghadapi apapun. Tetapi jangan khawatir, setelah berlatih, kita bisa bermain bersama dan bersenang-senang."

93

94



Sejak saat itu, Miko, Zizi, dan Beo mulai belajar untuk lebih disiplin dalam berlatih.

**Pesan Moral!**  
Disiplin membuat kita lebih teratur dan tepat waktu!

95

96



### Soal Evaluasi

1. Siapa nama gajah yang sangat disiplin di hutan?
  - a. Rani
  - b. Miko
  - c. Beo
2. Apa yang pertama kali dilakukan Rani setiap pagi?
  - a. Berlatih lari
  - b. Bermain dengan teman-teman
  - c. Merapikan tempat tidur
3. Siapa saja teman-teman Rani yang mengajak bermain?
  - a. Miko dan Zizi
  - b. Beo dan Zizi
  - c. Miko dan Beo
4. Kenapa Rani menolak ajakan teman-temannya untuk bermain?
  - a. Karena Rani ingin tidur lebih lama
  - b. Karena Rani harus berlatih dulu
  - c. Karena Rani merasa lelah
5. Apa yang terjadi ketika perlombaan lari dimulai?
  - a. Semua hewan berlari Bersama
  - b. Rani berlari lebih cepat karena disiplin berlatih
  - c. Rani terjatuh

97

6. Kenapa Miko, Zizi, dan Beo kelelahan saat berlomba?
  - a. Karena mereka berlari terlalu cepat
  - b. Karena mereka tidak berlatih seperti rani
  - c. Karena mereka tidak makan
7. Siapa yang memenangkan lomba lari?
  - a. Miko
  - b. Zizi
  - c. Rani
8. Apa yang Rani katakan tentang disiplin setelah memenangkan perlombaan?
  - a. Disiplin tidak penting
  - b. Disiplin itu sulit
  - c. Disiplin membuat kita siap menghadapi apapun
9. Apa yang dilakukan Miko, Zizi, dan Beo setelah melihat Rani menang lomba?
  - a. Mereka merasa kecewa
  - b. Mereka pergi tidur
  - c. Mereka mulai belajar untuk disiplin berlatih
10. Apa yang bisa kita pelajari dari cerita ini?
  - a. Bermain lebih penting daripada berlatih
  - b. Disiplin dalam membantu kita menjadi lebih baik
  - c. Tidak perlu berlatih jika kita sudah pandai

98

## KIKO SI KELINCI YANG BERTANGGUNG JAWAB

Buku ini penuh dengan cerita seru yang akan menemani adik-adik dalam belajar membaca. Di setiap halaman, ada petualangan yang mengajarkan kita untuk selalu disiplin. Dengan kata-kata yang sederhana dan gambar yang menarik, adik-adik akan semakin senang membaca dan belajar hal-hal baik setiap hari.

Di sebuah hutan yang hijau dan damai, hiduplah seekor kelinci muda bernama Kiko. Kiko adalah kelinci yang ceria, lincah, dan selalu senang bermain dengan teman-temannya.

Namun, ia sering kali melupakan hal-hal yang penting, seperti menjaga kebersihan rumahnya dan membantu ibunya menyiapkan makan malam.

99

100

Suatu hari, saat Kiko sedang asyik bermain di padang rumput, ia mendengar suara ibu kelinci memanggilnya. "Kiko, tolong ambulkan wortel di kebun, ya? Ibu sedang sibuk memasak," kata ibunya dengan lembut.

Kiko hanya mengangguk dan berjanji akan segera melakukannya. Namun, ketika ia mendengar suara teman-temannya sedang bermain bola di dekat hutan, Kiko pun berlari menuju mereka dan melupakan tugasnya.

101

102

Saat sore hari, Kiko kembali ke rumah dan melihat ibunya sedang kelelahan karena banyak pekerjaan yang belum selesai. "Kiko, kamu sudah mengambil wortelnya? Ibu sudah hampir selesai memasak," tanya ibunya dengan suara lemah.



103

Kiko terkejut dan merasa bersalah karena tidak memenuhi janjinya. "Oh, ibu! Maaf, aku lupa," jawab Kiko dengan wajah sedih.



104

Di malam harinya, saat Kiko tidur, ia teringat akan kejadian tadi. Ia merasa malu dan menyesal karena tidak bertanggung jawab atas tugas yang diberikan ibunya. Dalam tidurnya, ia bermimpi tentang seekor kura-kura yang sangat bijak.



Kura-kura itu berkata, "Tanggung jawab adalah kunci untuk menjaga keharmonisan dalam hidup. Jika kita tidak memenuhi tanggung jawab, orang lain akan merasa kecewa, dan kita juga akan merasa tidak nyaman."



105



106

Pagi harinya, Kiko terbangun dengan tekad baru. Ia pergi ke kebun, mengambil wortel, dan membawanya pulang dengan penuh semangat.



107

Ia juga membantu ibunya membersihkan rumah dan menyiapkan makan malam. "Terima kasih, Kiko. Kamu sudah sangat membantu ibu," kata ibunya dengan senyuman bangga.



108

Sejak hari itu, Kiko belajar bahwa tanggung jawab bukan hanya tentang menyelesaikan tugas, tetapi juga tentang menghargai waktu dan usaha orang lain. Ia pun menjadi kelinci yang lebih bijaksana dan selalu berusaha memenuhi tanggung jawabnya dengan baik, baik itu kepada keluarga, teman, maupun diri sendiri

109

#### pesan morall

Selalu bertanggung jawab atas apa yang kita lakukan, karena itu membuat kita menjadi orang yang dapat dipercaya.

110

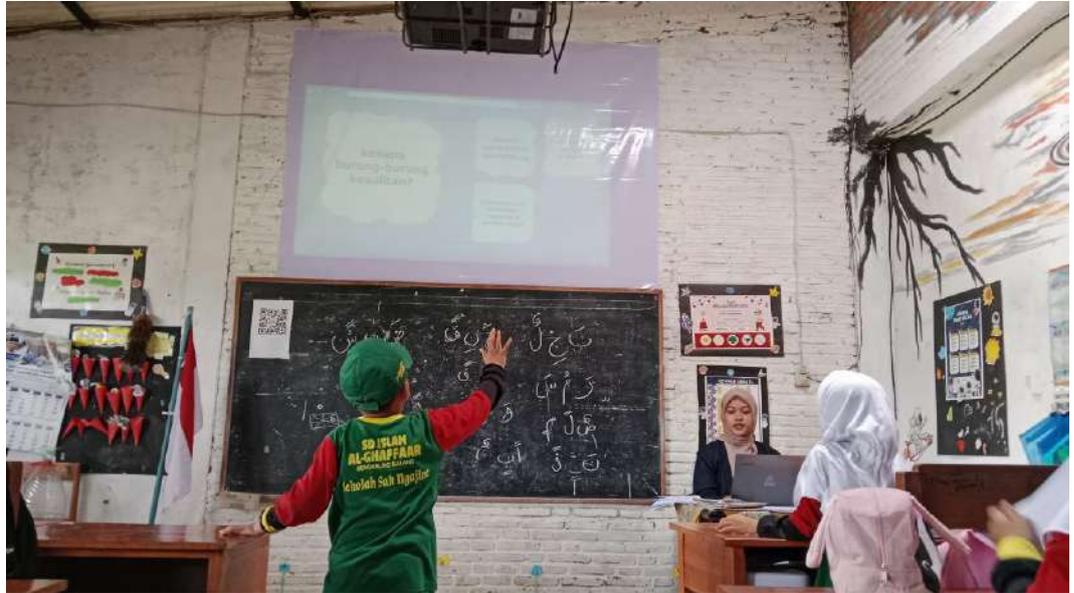
#### Soal Evaluasi

1. Siapa nama kelinci yang belajar tanggung jawab?
  - a. Zizi
  - b. Kiko
  - c. Beo
2. Apa yang dilupakan Kiko?
  - a. Bermain dengan teman-temannya
  - b. Menjaga kebersihan rumah dan membantu ibunya
  - c. Berlatih lari
3. Apa yang diminta ibu Kiko untuk dikerjakan Kiko?
  - a. Menjaga kebersihan rumah
  - b. Membantu masak
  - c. Mengambil wortel di kebun
4. Kenapa kiko melupakan tugasnya untuk mengambil wortel?
  - a. Karena kiko merasa Lelah
  - b. Karena kiko ingin bermain bola dengan teman-temannya
  - c. Karena kiko ingin tidur
5. Apa yang terjadi ketika Kiko Kembali ke rumah sore hari?
  - a. Ibu kiko sudah selesai memasak
  - b. Ibu kiko marah karena kiko lupa tugasnya
  - c. Ibu kiko sudah tidur
6. Apa yang Kiko rasakan saat melihat ibunya kelelahan?
  - a. Senang
  - b. Marah
  - c. Malu dan menyesal
7. Apa yang dikatakan kura-kura dalam mimpi Kiko?
  - a. "kamu harus bermain lebih banyak"
  - b. "Tanggung jawab kunci untuk menjaga keharmonisan"
  - c. "Jangan lupa bermain dengan teman-temanmu"
8. Apa yang dilakukan Kiko setelah bangun dengan tekad baru?
  - a. Kiko tidur lagi
  - b. Kiko pergi ke kebun dan mengambil wortel
  - c. Kiko membantu ibunya menyiapkan makan malam
9. Bagaimana reaksi ibu Kiko setelah Kiko membantu di rumah?
  - a. Ibu kiko tidak senang
  - b. Ibu kiko marah karena terlambat
  - c. Ibu kiko senang dan berterimakasih
10. Apa yang Kiko pelajari setelah kejadian tersebut?
  - a. Hanya tentang menyelesaikan tugas
  - b. Tentang menghargai waktu dan usaha orang lain
  - c. Bermain lebih penting daripada bekerja

111

112

## 12. DOKUMENTASI PENELITIAN





### 13. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### BIODATA MAHASISWA



Nama : Rika Tri Wulandari

Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 06 Maret 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nim : 210103110137

Tahun Masuk : 2021

Alamat Rumah : Bandung Diwek Jombang

E-Mail : [rikawulandari33@gmail.com](mailto:rikawulandari33@gmail.com)

Riwayat Pendidikan :

1. TK RA Muslimat Bandung
2. MI Salafiyah Safi'iyah Bandung 02
3. Mts. Salafiyah Safi'iyah Bandung
4. MA. Hasyim Asy'ari Jogoroto
5. S1- PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang