

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SDI BANI HASYIM**

SKRIPSI

**OLEH
KHOIRIYATUL FITRIYAH
NIM. 210103110059**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SDI BANI HASYIM**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Khoiriyatul Fitriyah

NIM. 210103110059



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP : 199012252019032019

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Khoiriyatul Fitriyah
NIM : 210103110059
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional Di SDI Bani Hasyim

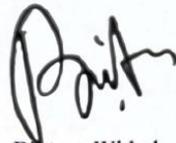
Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan proposal skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi, selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti Ujian Skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Pembimbing,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018



Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SDI BANI HASYIM

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Khoiriyatul Fitriyah (210103110059)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan

LULUS

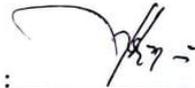
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd :
NIP. 197402282008011003



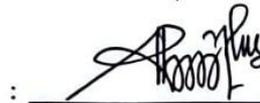
Anggota Penguji

Alfan Nur Azizi, M.Pd :
NIP. 199204122019031009



Sekretaris Penguji

Maryam Faizah, M.Pd.I :
NIP. 199012252019032019



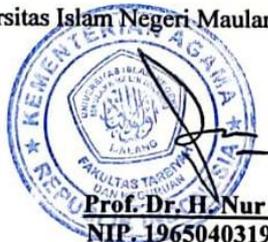
Dosen Pembimbing

Maryam Faizah, M.Pd.I :
NIP. 199012252019032019



Mengesahkan,

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



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alaamiin. Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, petunjuk, kesehatan, serta kemudahan. Skripsi ini dipersembahkan dengan penuh cinta dan terimakasih kepada:

1. Kepada orang tua peneliti, Bapak Abdul Ghofur dan Ibu Nur Fadilah yang selalu mendoakan dan meridhoi setiap langkah peneliti, menjadi perantara utama kelancaran dalam menempuh akademik ini.
2. Kedua kakak peneliti, Yaumil Khoiriyah dan M. Sharif Hidayatulloh yang tak pernah henti memberikan doa dan dukungan dalam menempuh akademik ini.
3. Dosen pembimbing terbaik, Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I yang telah memberikan bimbingan dan selalu mendukung sepanjang menempuh akademik ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam tulisan ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti memohon maaf atas segala ketidaksempurnaan. Semoga penelitian ini tidak hanya menjadi kontribusi dalam bidang akademik, tetapi juga dapat memberikan manfaat yang luas bagi semua pihak dalam menambah wawasan dan pemahaman.

MOTTO

"Finished not because it was easy, but because quitting was never an option."

NOTA DINAS PEMBIMBING

Maryam Faizah, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Khoiriyatul Fitriyah Malang, 19 Mei 2025
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri 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 membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Khoiriyatul Fitriyah
NIM : 210103110059
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional Di SDI Bani Hasyim

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

Wassaamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoiriyatul Fitriyah
NIM : 210103110059
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional Di SDI Bani Hasyim

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.

Malang, 19 Mei 2025

Hormat saya.



Khoiriyatul Fitriyah

NIM. 210103110059

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti diberi kemudahan dan kelancaran dalam menulis skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A. selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Ayah tercinta dan panutan saya, bapak Abdul Ghofur, sosok yang diam-diam paling keras berjuang demi masa depan anak-anaknya. Meski tak banyak bicara, aku tahu cinta dan doamu tak pernah berhenti mengiringi setiap langkahku. Terima kasih untuk segalanya Ayah. Gelar ini adalah bagian dari perjuanganmu.
5. Pintu syurgaku ibunda tercinta ibu Nur Fadilah yang telah melahirkan, memberikan kasih sayang dan cinta kepada peneliti. Jika hari ini aku sampai di titik ini, itu karena doamu yang tak pernah berhenti mengalir. Untukmu, Ibu gelar ini aku bawa pulang, sebagai hadiah kecil dari cinta yang besar.
6. Kepada saudara-saudara Yaumil Khoiriyah, M. Sharif Hidayatulloh, dan A. Safi Reivan Alfalah terima kasih telah menjadi sosok yang selalu mendahului dalam langkah dan menjadi contoh dalam keteguhan hati. Dalam setiap

nasihatmu, aku belajar bijaksana. Dalam setiap perjuanganmu, aku belajar kuat. Terima kasih telah menjadi panutan yang membuatku ingin maju.

7. Kepada adik-adik Rafa Elzhar Alfalah, Sania Khadija Alfalah, dan Ananta Harun Alribi yang selalu menjadi sumber semangat dan pengingat bahwa perjuangan ini tidak hanya untuk diri sendiri. Terimakasih telah menjadi alasan untuk selalu pulang. Sambutan hangat, senyuman polos, dan pelukan kecil yang mampu menghapus lelah. Terima kasih telah menjadi penyemangat yang tulus, dan pengingat bahwa rumah adalah tempat di mana hati merasa tenang. Semoga kakak bisa menjadi teladan dan penyemangat bagimu dalam menggapai cita-cita.
8. Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing terbaik yang selalu memberi arahan dan motivasi, serta memberi bantuan yang berharga dalam proses penyelesaian skripsi ini
9. Ahmad Abthoki, M.Pd. selaku dosen wali yang mendampingi peneliti selama perkuliahan ini
10. Rizka Amaliah, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memberikan validasi berupa nilai, kritik, dan saran terhadap isi materi dalam media yang dikembangkan oleh peneliti
11. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. selaku validator ahli media yang telah memberikan validasi berupa nilai, kritik, dan saran terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti
12. Kepala sekolah, para guru, dan siswa-siswi kelas 1A SDI Bani Hasyim atas seluruh bantuannya dalam kelancaran penelitian yang dilakukan peneliti

13. Muhammad Luqmanul Hakim, seseorang yang kehadirannya begitu berarti dalam setiap proses perjuangan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala bantuan, arahan, dan kesabaran yang tiada batas. Terima kasih telah menjadi teman diskusi saat logika mulai buntu, menjadi penenang di tengah tekanan, dan menjadi penyemangat. Tanpamu, mungkin perjalanan ini akan terasa lebih berat.
14. Kepada diri saya sendiri Khoiriyatul Fitriyah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi, ini merupakan pencapaian yang patut di apresiasi untuk diri kita sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Fitri. Adapun kurang lebihmu mari merayakan diri sendiri
15. Kepada sahabat Devi Aprilia dan Dila Fitri Azahra yang sudah menjadi sahabat peneliti dan banyak berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini, terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman yang sangat berkesan serta memberikan semangat yang paling berharga sampai terselesaikan perkuliahan ini
16. Teman-teman PGMI angkatan 2021, terutama kelas B dan kelas media yang mewarnai perjalanan perkuliahan peneliti
17. Seluruh orang baik di sekitar peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang membuat peneliti percaya bahwa di dunia ini masih banyak kebaikan yang perlu ditebar.

Semoga skripsi yang peneliti buat dapat menjadi manfaat dan memberikan kontribusi untuk pengembangan di masa yang akan datang.

Malang, 2 Mei 2025

Peneliti,

Khoiriyatul Fitriyah

210103110059

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = Z	ق = q
ب = b	س = S	ك = k
ت = t	ش = Sy	ل = L
ث = ts	ص = Sh	م = m
ج = j	ض = Dl	ن = n
ح = h	ط = Th	و = w
خ = kh	ظ = Zh	ه = H
د = d	ع = ' (alif)	ء = ' (dal)
ذ = dz	غ = Gh	ي = Y
ر = r	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = a

Vokal (i) panjang = I

Vokal (u) panjang = u

C. Vokal Diftong

Aw = أو

Ay = أي

U = أو

I = إي

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
ملخص.....	xix
BAB PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Orisinalitas Pengembangan.....	11
H. Definisi Istilah.....	14
I. Sistematika Penulisan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	17
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	23
C. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	26

B. Model Pengembangan.....	26
C. Prosedur Pengembangan.....	27
D. Uji Produk.....	30
a. Uji Ahli (Validasi Ahli).....	30
b. Uji Coba	30
E. Jenis Data.....	31
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	32
H. Analisis Data.....	34
I. Storyboard.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Proses Pengembangan.....	41
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	52
C. Revisi Produk.....	59
BAB V PEMBAHASAN	
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	60
B. Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta Didik	65
BAB VI PENUTUP	
A. Simpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Keterangan Berpikir	25
Gambar 4. 1 Sampul.....	44
Gambar 4. 2 Kata Pengantar	44
Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan	45
Gambar 4. 4 Tujuan Pembelajaran.....	45
Gambar 4. 5 Daftar Isi.....	46
Gambar 4. 6 Cerita Permainan Kelereng	47
Gambar 4. 7 Cerita Permainan Petak Umpet	48
Gambar 4. 8 Cerita Permainan Lompat Tali	49
Gambar 4. 9 Tentang Buku	49
Gambar 4. 10 Profil Pengembang	50
Gambar 4. 11 Sampul Belakang	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan.....	11
Tabel 3. 1 Tingkat Kevalidan.....	36
Tabel 3. 2 Kriteria Kemenarikan Produk.....	37
Tabel 3. 3 Kriteria Skor.....	38
Tabel 3. 4 Storyboard.....	39
Tabel 4. 1 Hasil Angket Ahli Media.....	52
Tabel 4. 2 Analisis Data Kuantitatif.....	54
Tabel 4. 3 Hasil Angket Ahli Materi.....	54
Tabel 4. 4 Analisis Data Kuantitatif.....	56
Tabel 4. 5 Data Pre-test – Post-test.....	56
Tabel 4. 6 Analisis Respon Peserta Didik.....	57
Tabel 4. 7 Sebelum dan Sesudah Revisi.....	59

ABSTRAK

Fitriyah, Khoiriyatul. 2025. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional di SDI Bani Hasyim*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing Skripsi : Maryam Faizah, M.Pd. I

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional yang dirancang dapat menarik minat belajar. Penelitian ini difokuskan pada prosedur pengembangan, tingkat kevalidan dan kemenarikan produk, serta membantu meningkatkan pemahaman konsep materi peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Buku cerita bergambar ini membahas materi mengenai membaca permulaan, yang merupakan bagian dari kurikulum Bahasa Indonesia semester 1 untuk peserta didik kelas 1.

Pengembangan buku ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1A di SDI Bani Hasyim. Untuk pengumpulan data, digunakan berbagai instrumen seperti observasi awal, lembar validasi dari ahli media dan ahli materi, soal *pre-test* dan *post-test*, serta angket respon kemenarikan peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan survei. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji kelayakan produk dan uji pemahaman peserta didik.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) produk yang dikembangkan terdiri dari 31 halaman, yang mencakup sampul depan dan belakang, daftar isi, petunjuk penggunaan, tentang buku, tujuan pembelajaran, cerita permainan kelereng, cerita permainan petak umpet, cerita permainan lompat tali, dan profil pengembang. (2) kevalidan produk yang telah diuji oleh ahli media dengan hasil sebesar 97% dan oleh ahli materi 94%. Sementara itu, respon kemenarikan peserta didik terhadap produk menunjukkan angka 92% dan masuk kategori menarik. Selain itu, produk ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, yang dibuktikan dengan skor rata-rata *post-test* sebesar 87, termasuk dalam kategori tuntas. Dengan demikian, buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional ini terbukti valid, menarik, dan efektif dalam membantu proses pembelajaran peserta didik.

Kata Kunci: Buku Cerita, Buku Cerita Bergambar, Membaca Permulaan, Permainan Tradisional

ABSTRACT

Fitriyah, Khoiriyatul. 2025. *Development of Illustrated Storybooks Containing Traditional Games at SDI Bani Hasyim*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim Islamic University Malang.
Thesis Supervisor : Maryam Faizah, M.Pd. I

This research aims to develop illustrated storybooks containing traditional games that are designed to attract learning interest. This research is focused on development procedures, the level of validity and attractiveness of products, and helps to improve students' understanding of material concepts in Indonesian subjects. This picture storybook discusses material about beginning reading, which is part of the 1st semester Indonesian curriculum for grade 1 students.

The development of this book uses *the Research and Development (R&D)* method by adapting the ADDIE model. The subjects in this study are class 1A students at SDI Bani Hasyim. For data collection, various instruments were used such as initial observation, validation sheets from media experts and material experts, *pre-test* and *post-test questions*, and student interest response questionnaires. The data collection techniques include interviews, observations, and surveys. The collected data is then analyzed using product feasibility tests and student understanding tests.

The results of this study show that (1) the product developed consists of 31 pages, which include front and back covers, table of contents, instructions for use, about the book, learning objectives, marble game stories, hide and seek game stories, rope jumping game stories, and developer profiles. (2) the validity of the product that has been tested by media experts with a result of 97% and by material experts 94%. Meanwhile, the response of students to the product showed a figure of 92% and was in the interesting category. In addition, this product has proven to be effective in improving students' understanding of concepts, as evidenced by the average *post-test score* of 87, which is included in the complete category. Thus, this picture story book containing traditional games has proven to be valid, interesting, and effective in helping the student learning process.

Keywords: storybook, picture storybook, beginner reading, traditional games

ملخص

فطرية ، الخيريئاتل. 2025. تطوير كتب قصصية مصورة تحتوي على ألعاب تقليدية في SDI بني حاسيم. أطروحة برنامج دراسة المدرسة التربوية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية ملانج. مشرف الرسالة: مريم فايزة، دكتوراه في الطب

يهدف هذا البحث إلى تطوير كتب قصصية مصورة تحتوي على ألعاب تقليدية مصممة لجذب اهتمام التعلم. يركز هذا البحث على إجراءات التطوير ، ومستوى صلاحية المنتجات وجاذبيتها ، ويساعد على تحسين فهم الطلاب للمفاهيم المادية في المواد الإندونيسية. يناقش هذا الكتاب القصصي المصور مواد حول بدء القراءة ، والتي تعد جزءاً من المنهج الإندونيسي للفصل الدراسي الأول لطلاب الصف الأول. يستخدم تطوير هذا الكتاب طريقة البحث والتطوير (R & D) من خلال تكييف نموذج ADDIE. موضوع هذه الدراسة هو طالب الصف الأول أ في مدرسة بني حاشيم الإسلامية الابتدائية. لجمع البيانات ، تم استخدام أدوات مختلفة مثل الملاحظة الأولية ، وأوراق التحقق من خبراء الإعلام وخبراء المواد ، وأسئلة ما قبل الاختبار وما بعده ، واستبيانات إجابات اهتمامات الطلاب. تشمل تقنيات جمع البيانات المقابلات والملاحظات والاستطلاعات. ثم يتم تحليل البيانات التي تم جمعها باستخدام اختبارات جدوى المنتج واختبارات فهم الطلاب.

تظهر نتائج هذه الدراسة أن (1) المنتج الذي تم تطويره يتكون من 31 صفحة ، والتي تشمل الأغلفة الأمامية والخلفية ، وجدول المحتويات ، وتعليمات الاستخدام ، وحول الكتاب ، وأهداف التعلم ، وقصص الألعاب الرخامية ، وقصص لعبة الغميضة ، وقصص ألعاب القفز على الحبل ، وملفات تعريف المطورين. (2) صلاحية المنتج الذي تم اختباره من قبل خبراء إعلاميين بنسبة 97٪ ومن قبل خبراء المواد 94٪. وفي الوقت نفسه ، أظهرت استجابة الطلاب للمنتج رقماً بنسبة 92٪ وكانت في الفئة المثيرة للاهتمام. بالإضافة إلى ذلك ، أثبت هذا المنتج فعاليته في تحسين فهم الطلاب للمفاهيم ، كما يتضح من متوسط درجة ما بعد الاختبار البالغ 87 ، والتي يتم تضمينها في الفئة الكاملة. وبالتالي ، أثبت كتاب القصة المصورة هذا الذي يحتوي على ألعاب تقليدية أنه صالح ومثير للاهتمام وفعال في مساعدة عملية تعلم الطلاب.

الكلمات المفتاحية: كتاب قصص ، كتاب قصص مصور ، قراءة للمبتدئين ، ألعاب تقليدية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting dalam pendidikan karena fokus pada kemampuan membaca dan menulis.¹ Hal ini menjadi indikator kemajuan dan perkembangan peserta didik, pelajaran ini juga membantu membangun rasa percaya diri peserta didik, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif, agar mereka menjadi warga negara yang bisa mengakses dan menguasai informasi dengan baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga berfokus dalam pengembangan pengetahuan serta keterampilan literasi komunikasi dalam mendukung keberhasilan pendidikan.²

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib untuk diajarkan kepada peserta didik, yang bertujuan agar peserta didik dapat berinteraksi memakai Bahasa Indonesia dengan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra Bahasa Indonesia.³ Ketika peserta didik memahami pembelajaran Bahasa Indonesia, maka peserta didik akan bisa berkomunikasi dengan baik. Jika tidak, maka peserta didik akan terhambat untuk menerima suatu informasi.⁴ Kompetensi bahasa Indonesia memiliki empat aspek

¹ Reza Nur Falah, Wdiya Cahya Kusuma, And Windra Tamarani, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Buku Belajar Dan Menulis Permulaan Dengan Metode Iqro Modifikasi Peserta Didik Kelas I Sd Negeri 14 Pemulutan Ogan Ilir," 2021.

² Kajian Akademik Badan Standar, Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, And Teknologi Republik Indonesia Edisi, "Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran," 2023.

³ Nur Oktafiani Putri, Diah Yovita Suryarini, And Noviana Desiningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Perkembangan Teknologi Transportasi Bahasa Indonesia Kelas III SD," Desember 3, No. 2 (December 2021): 20–29.

⁴ Muhammad Noor And Elih Ratna Asih, "Pengaruh Penggunaan Model Active Learning Tipe Card Sort Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd Negeri I Ciomas," 2017.

seperti menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis.⁵

Materi pelajaran bahasa Indonesia yang ada di kelas 1 semester 1 tingkat SD/MI adalah materi tentang membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan menekankan keterampilan membaca dasar yaitu kemampuan melek huruf.⁶ Melek huruf merupakan suatu kemampuan peserta didik dalam menginterpretasikan dan mengucapkan simbol-simbol tertulis menjadi suara yang memiliki makna. Berdasarkan Abdurrahman dalam Andriani & Elhefni,⁷ pada tahap ini, kemungkinan peserta didik hanya mampu melafalkan huruf yang dibaca tetapi tidak memahami makna bunyi dari simbol- simbol tersebut.

Materi yang diajarkan pada materi membaca permulaan menjadi fondasi penting untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Perkembangan keterampilan membaca penting bagi peserta didik, alasannya ialah selain untuk memperluas wawasan, membaca juga berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi. Pada Fase A keterampilan membaca yang dimiliki peserta didik, mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, jika keterampilan peserta didik dalam membaca kurang, akan menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.⁸

⁵ Akademik Badan Standar, Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, dan Teknologi Republik Indonesia Edisi, "Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran."

⁶ Noor And Asih, "Pengaruh Penggunaan Model Active Learning Tipe Card Sort Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd Negeri I Ciomas."

⁷ Septi Andriani dan Elhefni, "Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Metode Ejabagi Siswa Berkesulitan Membaca (Disleksia)(Studi Kasus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Quraniah VIII Palembang)," Vol. 1, 2015.

⁸ Lilis Sunarsih, "Analisis Kendala Keterampilan Membaca Permulaan Pada Fase-A Siswa Kelas 1 Di Sd Negeri Cipinang Besar Selatan 19 Pagi Jakarta" 3, No. 1 (January 2023).

Saat ini, banyak peserta didik lebih tertarik memainkan *game* moderen seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan berbagai *game online* lainnya dibandingkan dengan permainan tradisional. Rendahnya minat terhadap permainan tradisional ini disebabkan oleh kurangnya pengenalan terhadap permainan tersebut. Suatu upaya yang digunakan guna meningkatkan minat baca peserta didik, ialah menggunakan buku cerita berbasis permainan tradisional. Buku ini bukan hanya menyajikan cerita yang menarik saja, akan tetapi juga mengintegrasikan elemen permainan tradisional, seperti permainan kelereng, petak umpet, dan lompat tali. Hal ini membuat peserta didik dapat merasakan keterkaitan antara cerita dengan pengalaman mereka sehari-hari, yang membuat proses membaca lebih menyenangkan, berdasarkan Hayati dalam Astuti & Nugrahanta.⁹

Selain itu, dengan menggabungkan elemen permainan dalam buku cerita, peserta didik tidak hanya diajak untuk membaca, tetapi juga memperkenalkan permainan tradisional. Misalnya, menambah wawasan peserta didik mengenai permainan tradisional. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya mengembangkan kemampuan literasi mereka, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial melalui permainan tradisional.

Berdasarkan observasi pra-lapangan peneliti yang dilakukan tanggal 5 September 2024 di SD Islam Bani Hasyim Malang, wali kelas 1A SDI Bani Hasyim Singosari Malang menjelaskan bahwasanya Sebagian besar kelas di sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum Merdeka, termasuk di kelas 1. Di temukan permasalahan yang terlihat pada kemampuan membaca peserta didik di kelas 1,

⁹ Nurma Dwi Astuti And Gregorius Ari Nugrahanta, "Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional Untuk Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun," October 2021.

masih banyak dari mereka yang belum lancar dalam membaca. Dari permasalahan tersebut peserta didik menghadapi kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru di kelas. Peserta didik yang belum lancar membaca cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Penjelasan dari wawancara bersama wali kelas 1A di SD Islam Bani Hasyim, beliau mengatakan “saya menghadapi permasalahan peserta didik ini dengan menambah program literasi pada saat pulang sekolah, saya suruh membaca buku cerita dan menulis, tetapi sampai sekarang belum ada perubahan dari peserta didik tersebut”.

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan muncul karena peserta didik mempunyai latar belakang yang berbeda, dari jenjang pra sekolah yang berbeda sehingga tidak semua peserta didik memiliki kemampuan dasar membaca yang cukup. Proses pembelajaran di kelas 1A hanya mengandalkan media pembelajaran berupa buku pegangan guru. Oleh sebab itu, pendidik membutuhkan bahan ajar berupa buku tambahan yang menarik dan efektif agar dapat membantu peserta didik untuk belajar membaca. Menurut peneliti buku tambahan yang sesuai untuk dikembangkan adalah Buku Cerita Bergambar. Buku Cerita Bergambar didesain semenarik mungkin dan dirancang agar bisa memotivasi peserta didik lebih cepat dalam belajar membaca.

Buku cerita adalah karya tulis yang berisi narasi / cerita yang ditujukan untuk menghibur, mendidik, atau menyampaikan pesan moral kepada peserta didik. Buku

cerita dapat mencakup berbagai genre termasuk fiksi dan non fiksi serta memiliki beragam bentuk seperti novel, cerpen, dan buku bergambar.¹⁰

Buku cerita yang dikembangkan oleh peneliti diintegrasikan dengan gambar. Istilah gambar tersebut untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam memperkuat kemampuan berimajinasi.¹¹ Menurut Mitchell (2003:87), “*Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are self-sufficient; they need each other to tell the story*”. Mengatakan buku cerita bergambar adalah buku yang menggabungkan gambar dengan kata-kata yang saling melengkapi membentuk satu kesatuan cerita.

Keefektifitasan buku cerita bergambar dalam dunia pendidikan telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu seperti menurut, Slashinsky menjelaskan bahwa buku cerita bergambar membantu dalam pengembangan kosa kata, pemahaman makna, dan pemerolehan pengetahuan,¹² menurut, Muniayudi & Sujarwo, menjelaskan bahwa buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal layak untuk digunakan,¹³ menurut penelitian oleh Kurniawati & Koeswanti, menunjukkan bahwa hasil uji *Paired Sample Test* menghasilkan *Sig. 2 (tailed)* sebesar 0,000 yang berarti ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar efektif

¹⁰ Nurhablisyah, Rina Wahyu Winarni, And Renanda Adhi Nugraha, “Analisis Naratif Buku Cerita Bergambar, Apakah Hewan Bisa Di Atas Air,” December 2022.

¹¹ Gigih Wicaksono Et Al., “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita,” *Jlj*, Vol. 9, December 2020, [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jlj](http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj).

¹² Kathleen Slashinsky, “Using Picture Books For Implicit And Explicit Teaching Of Vocabulary, Comprehension, And Literacy Skills,” *Bu Journal Of Graduate Studies In Education*, Vol. 14, 2022.

¹³ Heti Murniayudi And Sujarwo, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Kearifan Lokal Terhadap Karakter Peduli Sosial,” 2021.

meningkatkan kemampuan membaca peserta didik,¹⁴ menurut, Vindaswari & Ulfah, menjelaskan buku cerita bergambar bermuatan nilai-nilai kepedulian dianggap cocok digunakan untuk peserta didik peserta didik 2 di jenjang sekolah dasar,¹⁵ menurut, Rahmawati dkk, menjelaskan bahwa pentingnya media buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca serta keterampilan sosial peserta didik pada tingkat sekolah dasar.¹⁶

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, pengembangan buku cerita bergambar terbukti efektif dan layak digunakan dalam dunia pendidikan. Beberapa penelitian menunjukkan hasil mengenai validitas, kepraktisan, dan keefektifitasan dalam pembelajaran. Persentase tinggi dari uji materi, media, serta respon guru maupun peserta didik memperkuat kesimpulan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman konsep membaca peserta didik. Keseluruhan data tersebut menunjukkan bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan.

Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar ini akan difokuskan pada buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional. Diharapkan bisa memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik mengenai materi yang dipelajari. Buku cerita bergambar dirancang semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta

¹⁴ Risma Tri Kurniawati And Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, No. 1 (April 1, 2020): 29, <https://doi.org/10.30997/Dt.V7i1.2634>.

¹⁵ Rera Fenika Vindaswari And Amaliyah Ulfah, "Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-Nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar," *Fundamental Pendidikan Dasar*, Vol. 1, 2018.

¹⁶ Citra Rahmawati, Suhardi, and Ali Mustadi, "The Importance of Sociocultural-Based Reflective Picture Storybook Media to Increase Reading Interest and Social Skills of Elementary School Students," *Acta Educationis Generalis* 11, no. 1 (April 1, 2021): 111–20, <https://doi.org/10.2478/atd-2021-0008>.

didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam membaca dan mencegah kebosanan saat belajar. Berdasarkan pemaparan tersebut, tema penelitian ini yaitu: “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional di SDI Bani Hasyim.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional?
2. Bagaimana validitas dan kemenarikan produk pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional?
3. Bagaimana hasil kemampuan membaca peserta didik melalui produk pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional.
2. Untuk mengetahui validitas dan kemenarikan produk pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional.
3. Untuk mengetahui hasil kemampuan membaca peserta didik melalui produk pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional ini dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi di kelas 1 yang belum lancar membaca.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang terdapat pada penelitian ini adalah:

a) Bagi peserta didik

Buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional dirancang semenarik mungkin agar menarik minat dan motivasi semangat belajar terutama dalam membaca sehingga terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

b) Bagi pendidik

Buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional dikembangkan agar bermanfaat membantu meningkatkan kreatifitas pendidik dalam penerapan bahan ajar, serta memudahkan pendidik pada proses pembelajaran di dalam kelas.

c) Bagi peneliti lain

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitiannya.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional di SD Islam Bani Hasyim diharapkan bisa meningkatkan kemampuan membaca peserta didik, dan memperkenalkan jenis permainan tradisional.

Keterbatasan pada pengembangan buku cerita bergambar bermuatan sebagai berikut:

- a) Belum ada buku tambahan di kelas bagi peserta didik yang belum lancar membaca.
- b) Buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional dapat membantu serta memudahkan pendidik dalam mengajar peserta didik.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional di SDI Bani Hasyim:

1. Nama Produk: Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional
2. Komponen Utama
 - a. Format Buku: Buku berukuran A5 dengan total halaman 37 halaman.
 - b. Jenis Kertas: Kertas menggunakan *art paper glossy* ukuran A5, memberikan kesan cerah dan menarik, serta sampul depan dan belakang menggunakan *art paper glossy* dengan lebih tebal.
 - c. Tipografi: Jenis *font* yang digunakan adalah *Lilita One* dan *League Spartan*, yang ramah untuk dibaca peserta didik, dan menggunakan ukuran huruf yang proposional dan jelas agar mudah dibaca oleh peserta didik.
 - d. Isi Buku: Berisi cerita bergambar yang memuat unsur permainan tradisional seperti kelereng, petak umpet, dan lompat tali.

- e. Desain Visual: Ilustrasi dan tata letak dirancang semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Karakteristik Produk
- a. Muatan Edukatif dan Budaya: Mengangkat nilai-nilai budaya melalui permainan tradisional sebagai bagian dari kekayaan lokal yang dikemas dalam buku cerita.
 - b. Mendukung Literasi Dasar: Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik melalui teks naratif yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia.
 - c. Visual yang Menarik: Gambar-gambar yang cerah dan berwarna membantu peserta didik memahami isi cerita serta membangun koneksi visual terhadap permainan tradisional.
4. Tujuan Penggunaan
- a. Meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi peserta didik sekolah dasar.
 - b. Mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal.
 - c. Memberikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.
 - d. Membangun keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif dalam proses membaca.

G. Orisinalitas Pengembangan

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Kathleen Slashinsky, "Using Picture Books for Implicit and Explicit Teaching of Vocabulary, Comprehension, and Literacy Skills",2022	1. Efektivitas penggunaan buku cerita bergambar	1. Berbasis SRPS (Sociocultural-Based Reflective Picture Storybook) 2. Penelitian ini mengembangkan penggunaan buku bergambar untuk pengajaran kosakata, pemahaman, dan keterampilan literasi. Penelitian ini menekankan strategi pengajaran yang efektif, seperti membaca bersama, membaca keras, dan diskusi teks, untuk meningkatkan keterampilan kosakata dan literasi peserta didik.	Penelitian pengembangan ini akan mengembangkan buku cerita bergambar membaca permulaan bermuatan permainan tradisional pada kelas 1. Buku ini dirancang sebagai buku tambahan untuk membantu kemampuan membaca permulaan dan diharapkan dapat memudahkan peserta didik yang belum lancar dalam membaca.

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
2	Heti Murniyudi dan Sujarwo, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Karakter Peduli Sosial",2019	1. Jenis penelitian R&D	1. Penelitian ini mengembangkan sebuah buku cerita bergambar bermuatan kearifan lokal guna meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik kelas 4 SD.	
3	Risma Tri Kurniawati dan Henny Dwi Koeswanti, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar",2020	1. Jenis penelitian R&D 2. Penelitian ini membuat buku cerita bergambar guna mendukung peningkatan kemampuan membaca pada peserta didik kelas 1 SD.	Mengangkat tema 5 "Pengalamanku" sub tema 1 "Pengalaman masa kecil"	
4	Rera Fenika Vindaswari dan Amaliyah Ulfah, "Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-Nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar",2019	1. Jenis penelitian R&D	1. Kelas 2 SD 2. Penelitian ini mengembangkan buku cerita anak bergambar yang difokuskan pada nilai-nilai kepedulian di	

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
			Sekolah Dasar Negeri Banguntapan.	
5	Citra Rahmawati, Suhardi dan Ali Mustadi, "The Importance of Sociocultural-Based Reflective Picture Storybook Media to Increase Reading Interest and Social Skill of Elementary School Student, 2020	1. Keefektivitasan penggunaan buku cerita bergambar	Penelitian ini berfokus pada penggunaan buku bergambar dalam pengajaran kosakata, pemahaman, dan keterampilan literasi.	

H. Definisi Istilah

Definisi istilah berguna untuk meminimalisir terjadinya kesalahan ketika memahami judul penelitian. Berikut ialah penjelasan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang sedang dilakukan:

1. Buku cerita bergambar

Buku cerita bergambar dirancang sebagai bantuan kepada peserta didik, dalam memperlancar membaca permulaan. Buku ini berisi tentang cerita yang membahas mengenai permainan tradisional yang didalamnya juga terdapat ejaan untuk kata yang sulit, untuk memotivasi peserta didik agar cepat membaca sehingga dapat mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik.

2. Permainan tradisional

Di dalam buku ini berfokus pada cerita bergambar bermuatan permainan tradisional yang menggunakan kalimat sederhana.

3. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia yaitu pelajaran yang harus dipelajari guna membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi yang baik dalam bahasa Indonesia.

4. Membaca permulaan

Membaca permulaan ialah kemampuan dasar dalam membaca, yakni melekat huruf. Fokusnya pada kemampuan peserta didik untuk merubah dan melafalkan simbol-simbol tertulis menjadi suara yang memiliki makna.

5. Pemahaman konsep

Pemahaman konsep ialah kemampuan peserta didik untuk memahami suatu konsep dalam mencapai hasil belajar dalam pembelajaran.

I. Sistematika Penulisan

Mengenai sistematika penulisan pada penelitian ini, terdapat tiga bab, agar memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian. Berikut merupakan pemaparan sistematika penulisan pada penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab awal ini berisi beberapa komponen, antara lain latar belakang, rumusan masalah yang ingin dipecahkan, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, asumsi yang mendasari penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, originalitas penelitian, definisi istilah yang digunakan, serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua adalah bab yang berisikan tentang kajian teori yang terdiri dari pengembangan buku cerita bergambar, bermuatan permainan tradisional. Serta menjelaskan terkait kajian teori yang mengacu pada perspektif dalam islam, dan dilengkapi dengan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab tiga berisikan deskripsi keseluruhan mengenai metodologi yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan, meliputi jenis dan model pengembangan, prosedur pengembangan, pengujian produk penelitian, jenis data penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, serta analisis pada penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab empat berisikan pemaparan hasil proses pengembangan, penyajian data validasi yang meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media dan pemaparan hasil uji coba lapangan.

BAB V PEMBAHASAN

Bab lima berisikan pembahasan lebih rinci dari hasil pengembangan yang telah dipaparkan pada bab empat mengenai produk yang dikembangkan dan peningkatan pemahaman konsep peserta didik.

BAB VI PENUTUP

Bab enam berisikan sistematika pembahasan pada bab enam yaitu penutup yang berisi kesimpulan dan saran penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Buku Cerita Bergambar

Borg and gall menjekaskan bahwa, pengembangan merupakan proses yang dilakukan dalam menciptakan dan memvalidasi suatu produk. Sedangkan Majid dalam Syam, mendefinisikan pengembangan sebagai proses yang terstruktur dan terencana dalam merancang pembelajaran, dengan tujuan memberikan inovasi baru kepada peserta didik yang sebelumnya belum mereka ketahui. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa pengembangan merupakan langkah yang dirancang untuk menciptakan serta mengembangkan produk sistematis, sesuai dengan karakteristik, kompetensi, dan potensi peserta didik dikelas.¹⁷

Buku cerita bergambar mempunyai peran penting dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan membaca. Dalam penelitian ini, buku tersebut digunakan sebagai buku tambahan untuk memudahkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Buku tambahan ini berguna untuk mendampingi buku utama atau buku pedoman di sekolah yang yang menjadi acuan dalam pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut pengembangan buku cerita bergambar dapat disimpulkan sebagai proses yang dilakukan secara sistematis dan terencana dalam menciptakan buku cerita bergambar yang tujuannya agar membantu peserta didik yang masih kesulitan dalam membaca.

¹⁷ Nurwahid Syam, "Jurnal Pendidikan Fisika Pengembangan Media Tutorial Pembelajaran IPA Berbasis Web Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 5 Pallangga" 5, no. 2 (2017): 156.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan aktivitas hasil dari penggalian budaya lokal yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Selain itu, permainan tradisional ini juga memiliki nilai pendidikan yang sangat bermanfaat untuk merangsang perkembangan anak.¹⁸ Yulita, mengatakan bahwa alat yang digunakan dalam permainan tradisional tidak memerlukan biaya yang besar karna memanfaatkan benda sekitar.¹⁹ Dengan penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dilakukan oleh siapa saja, di mana saja.

Upaya meningkatkan pengetahuan peserta didik pada permainan tradisional, yaitu melalui penggunaan buku cerita bergambar yang menyajikan informasi mengenai permainan tradisional. Langkah ini menjadi alternatif untuk memperkenalkan, melestarikan, dan meningkatkan pemahaman mereka. serta memberikan pengalaman bermakna mengenai permainan tradisional.²⁰

3. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia ialah pelajaran yang wajib diberikan pada peserta didik. Tujuan ialah agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik dan benar. Pelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada 4 kemampuan berbahasa, di antaranya yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keempat kajian

¹⁸ Ayu Regina Damayanti, Moh Syafruddin Kuryanto, and Nur Fajrie, "Efektivitas Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Kemandirian Kelas III SDN 1 Kepoh," *Journal on Education* 06, no. 03 (2024).

¹⁹ Rizky. Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017).

²⁰ Wafiqoh Nurul Azizah, Prayogi Dwina Angga, and Moh Irawan Zain, "Media Pop-Up Book Bermuatan Permainan Tradisional Sasak Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar" 9, no. 4 (2023): 2141–54, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6038>.

materi tersebut terdapat disetiap jenjang kelas. Semakin tinggi tingkatan kelas, maka semakin kompleks materi yang disajikan.

Salah satu materi yang sangat penting diajarkan pada jenjang dasar yaitu materi membaca, karena guna menjamin keberhasilan peserta didik.

4. Membaca Permulaan

1) Pengertian Membaca Permulaan

Menurut Tarigan, membaca ialah metode yang digunakan pembaca dalam menerima dan memahami pesan yang disampaikan penulis melalui kata-kata atau bahasa.²¹ Menurut penjelasan Vika dkk, dalam Wibowo, kemampuan membaca untuk pemula dikenal sebagai membaca tingkat awal atau membaca dasar. Pada tahap ini, materi yang digunakan untuk peserta didik sangat sederhana dan belum mencakup pemahaman yang rumit. Peserta didik masih membaca dari suku kata dan belum sampai pada kalimat yang Panjang.²²

Menurut Kusmayanti, mempelajari membaca permulaan adalah kemampuan penting yang harus dikuasai oleh peserta didik yang baru belajar membaca. Dalam konteks ini, kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam mengenali huruf-huruf alfabet. Dimana peserta didik masih membaca huruf satu per satu, mengenali bunyi (fonem), dan menggabungkan bunyi-bunyi tersebut menjadi suku kata atau kata.²³

²¹ Tiwi Mardika, "Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis Dan Berhitung Siswa Kelas 1 Sd," vol. 10, 2017.

²² Mehmed Akbar Wibowo, "Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Siswa 1 Sdn 30 Ampenan Pelajaran 2021/2022," February 22ad.

²³ Siska Kusmayanti, "Membaca Permulaan Dengan Metode Multisensori," 2019, www.journal.uniga.ac.id.

Menurut Dalman, dalam Setyowati, Nur Aula dkk, membaca permulaan adalah tahap awal bagi peserta didik dalam belajar tentang cara membaca. Tujuannya adalah agar peserta didik bisa membaca, memahami, dan mendapatkan informasi atau pesan dari apa yang mereka baca.²⁴

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan membaca permulaan adalah kemampuan dasar yang penting bagi peserta didik untuk belajar cara membaca dan mendapatkan informasi dari bacaan. Peserta didik di sekolah dasar, terutama yang berada di kelas Fase A, perlu menguasai kemampuan ini sebelum melanjutkan ke tingkat membaca yang lebih lanjut. Di tahap awal membaca permulaan, peserta didik diperkenalkan huruf dan bunyi. Setelah mereka bisa mengenali huruf dan bunyi, mereka dapat mulai merangkai suku kata dan memahami kata-kata. Selanjutnya, jika sudah bisa merangkai kata, peserta didik akan mampu menyusun kalimat sehingga dapat memahami informasi dan pesan dari bacaan yang mereka baca.

2) Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan utama dari pembelajaran membaca permulaan ialah agar peserta didik bisa menguasai membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana dengan lancar. Dengan cara ini, diharapkan peserta didik dapat memperoleh informasi serta memahami isi yang terdapat dalam bacaan.²⁵

²⁴ Nur Aula Setyowati, Sari Yustiana, and Nuhyal Ulia, "Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 2, no. 1 (March 27, 2021): 23, <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8778>.

²⁵ Nur Aula Setyowati, Sari Yustiana, and Nuhyal Ulia, "Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 2, no. 1 (March 27, 2021): 23, <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8778>.

Menurut Slamet dalam Muammar, membaca permulaan memiliki 5 tujuan yakni :

- a) Meningkatkan kemampuan membaca peserta didik agar bisa mengenali dan memahami cara membaca permulaan dengan baik.
- b) Melatih peserta didik untuk mengubah tulisan menjadi bunyi bahasa.
- c) Mengajarkan cara membaca dengan benar.
- d) Membantu peserta didik memahami kata-kata dalam bacaan yang mereka baca.
- e) Melatih keterampilan peserta didik untuk dapat mengartikan makna tertentu dari teks yang dibaca.

Sedangkan menurut Aminah, Munawaroh, tujuan dari membaca permulaan adalah untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan peserta didik dengan memberikan mereka keterampilan dalam mengubah rangkaian huruf menjadi bunyi yang bermakna. Peserta didik perlu menguasai kemampuan membaca permulaan agar dapat melanjutkan ke tahap membaca yang lebih lanjut dan mencapai keberhasilan dalam proses belajar mereka.

3) Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan

Afrom menjelaskan bahwa,²⁶ tingkat kemampuan membaca permulaan yang rendah dipengaruhi oleh faktor internal (dalam diri peserta didik), dan faktor eksternal (luar diri peserta didik).

²⁶ Ichyatul Afrom, "Studi Tentang Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Membaca," 2013.

a) Faktor internal

Penyebab rendahnya faktor internal pada kemampuan membaca permulaan peserta didik berkaitan dengan kurangnya minat baca yang kurang dibiasakan. Dengan adanya faktor tersebut menyebabkan rendahnya kemampuan membaca peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Muhibbin Syah (2002:166) mengatakan bahwa “rendahnya kemampuan membaca peserta didik disebabkan oleh minat baca yang kurang serta kebiasaan belajar membaca peserta didik yang kurang hal ini membuat kemampuan membaca peserta didik tidak terlatih”.

b) Faktor eksternal terdiri dari :

1. Keadaan lingkungan keluarga

Keadaan lingkungan keluarga yang mempengaruhi kemampuan membaca peserta didik adalah yang kedua orang tua nya bekerja, hal ini membuat mereka memiliki waktu terbatas di rumah dalam membimbing anak-anak untuk belajar membaca. Situasi ini berdampak pada pola belajar anak, karena kesibukan orang tuanya mengurangi waktu luang yang tersedia, bahkan hampir tidak ada. Anak-anak yang jarang melihat anggota keluarganya terlibat dalam kegiatan membaca cenderung kurang memiliki minat terhadap membaca.

2. Kondisi ekonomi orang tua

Kondisi ekonomi mempengaruhi tingkat kecerdasan pada anak. Dalam kondisi ekonomi tingkat menengah ke bawah mempengaruhi kemampuan membaca anak. Hal ini

mengakibatkan orang tua kesulitan dalam membeli buku bacaan yang dapat mendukung proses belajar membaca anak di rumah. Akibatnya, anak mengalami hambatan dalam proses belajar membaca. Mereka yang tidak memiliki buku bacaan cenderung jarang terlibat dalam aktivitas membaca.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Dengan dikembangkannya buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional, diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam membaca. Membaca merupakan aspek penting pada kehidupan terutama dalam hal menuntut ilmu. Hal ini terkait dengan wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad SAW, yaitu surah Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

إِقْرَأْ 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:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia,
4. Yang mengajar (manusia) dengan pena.
5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya

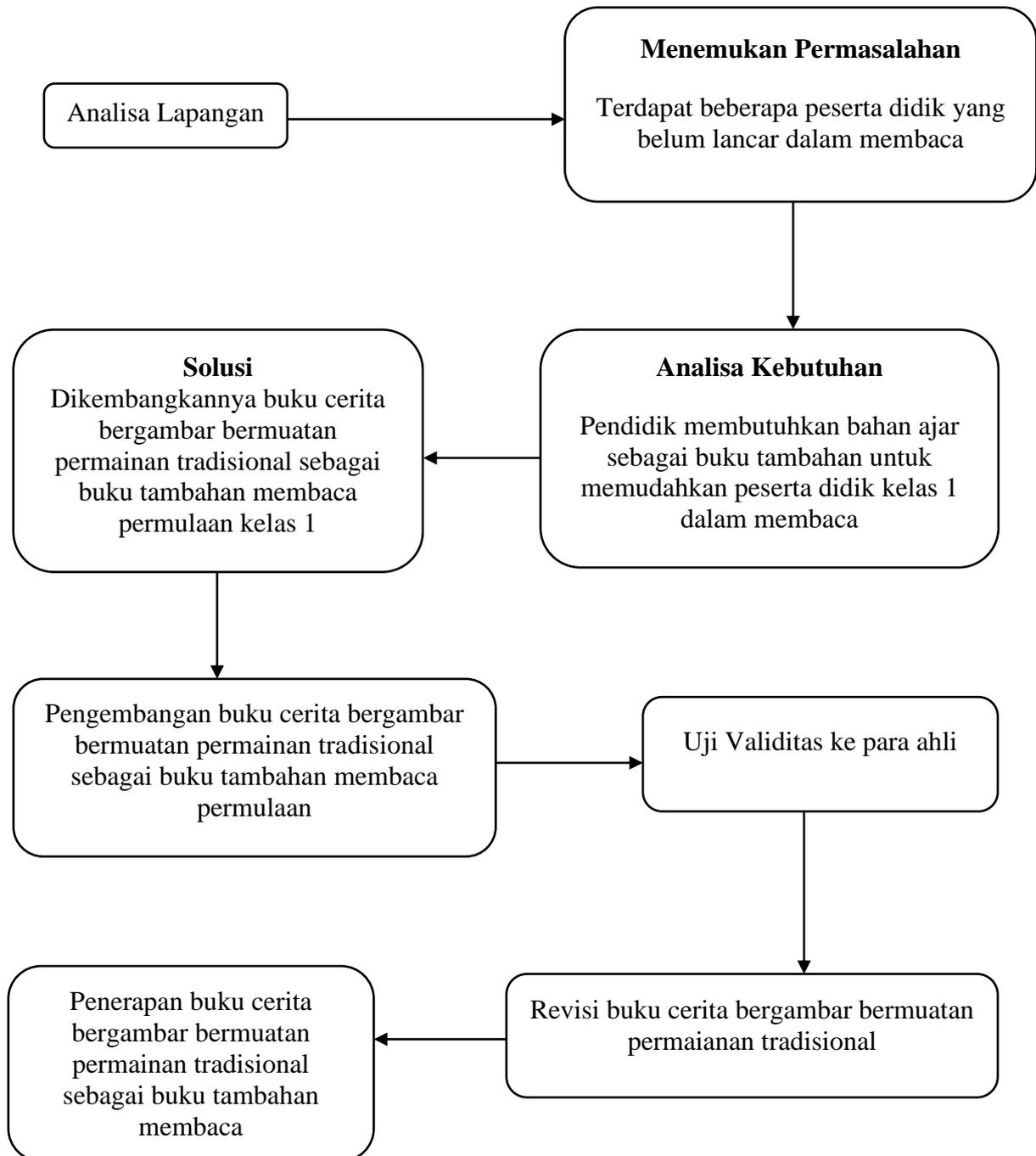
Ayat tersebut menjelaskan bahwa kata pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad saat wahyu pertama diturunkan adalah *iqra'* yang berarti bacalah. Kata *iqra'* sangat penting karena diulang dua kali dalam wahyu itu. Arti dari kata *iqra'*

adalah perintah untuk membaca, yang ditujukan kepada semua umat manusia, bukan hanya untuk Nabi Muhammad SAW.

Membaca adalah kunci dalam belajar dan mencari ilmu. Pengulangan kata *iqra'* dalam Surah Al-Alaq ayat 1-5 mengingatkan semua orang untuk bersungguh-sungguh dalam membaca agar mendapatkan pengetahuan. Pengulangan kata *iqra'* menunjukkan betapa pentingnya membaca dan manfaat yang bisa didapatkan ketika hendak membaca.

Surah Al-Alaq ayat 1-5 menjelaskan bahwa Allah SWT menciptakan manusia dari benda yang hina dan memuliakannya dengan memiliki ilmu. Ini berarti bahwa manusia akan mulia di hadapan Allah SWT jika memiliki pengetahuan. Dan pengetahuan akan dimiliki jika mau belajar. Dari penjelasan tersebut, Allah SWT memerintahkan manusia untuk belajar dan berpikir agar memiliki pengetahuan yang luas. Kata *iqra'* atau bacalah yang terdapat di ayat 1 dan 3 menunjukkan bahwa betapa pentingnya pendidikan bagi manusia terutama umat Islam, karena melalui pendidikan manusia akan mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan wawasan baru yang bermanfaat untuk meningkatkan diri menjadi lebih baik.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Keterangan Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau R&D (Research & Development). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.²⁷ Metode Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang menciptakan inovasi, baik dengan membuat produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada agar lebih menarik, Tujuannya adalah untuk mendukung pembelajaran dari topik tertentu.²⁸

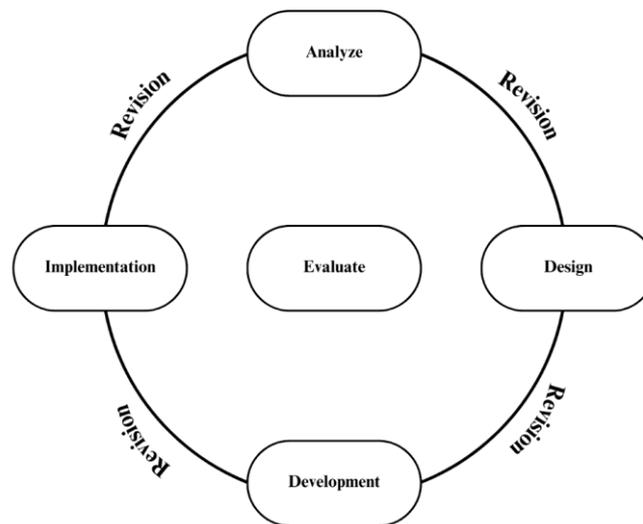
B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan ialah menggunakan model ADDIE. Menurut Dick and Carrey, model ADDIE bertujuan untuk merancang sistem pembelajaran. Peneliti memilih model ADDIE karena proses pengembangannya yang tematis. Alasan lain untuk menggunakan model ini karena setiap tahapan kerjanya terstruktur dengan baik. Dalam proses penelitian ini, terdapat evaluasi dan revisi yang bertujuan dalam meningkatkan dan menyempurnakan produk yang dikembangkan, agar produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

²⁷ Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan(Research And Development)," 2021.

²⁸ Birru Muqdamien Et Al., "Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun," Jurnal 6, No. 1 (2021).

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Pada tahapan model pengembangan ADDIE harus tersusun secara sistematis agar peneliti mudah dalam memecahkan masalah.²⁹



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Pada proses ini, model ADDIE memiliki lima tahap pengembangan yakni:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap awal pengembangan model ADDIE adalah Analisis. Pada tahap ini bertujuan untuk menemukan masalah yang ada di sekolah serta menganalisis kebutuhan peserta didik. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi awal dan wawancara dengan guru kelas 1 di SDI Bani Hasyim untuk mengetahui permasalahan yang ada pada kelas 1A.

²⁹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (June 5, 2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 di SDI Bani Hasyim dimana ada 22 peserta didik yang belum lancar membaca dengan baik, dimana mereka sudah mengenal huruf akan tetapi masih mengeja dalam membaca. Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas 1, maka peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim. Ditemukan bahwa peserta didik yang masih belum lancar dalam membaca memerlukan dukungan tambahan untuk proses belajar membaca. Dukungan yang diperlukan mencakup buku tambahan yang menarik dan praktis, yang dilengkapi dengan bacaan dan gambar untuk membantu pemahaman mereka.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain ini, peneliti merancang konsep produk yang akan dikembangkan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Produk yang telah dirancang dalam penelitian ini adalah pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional sebagai buku tambahan membaca permulaan di kelas I yang didesain dengan menarik dan praktis.

Rancangan produk buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional ini akan terdapat isi, materi, dan gambar yang menarik untuk peserta didik.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini, peneliti akan mengembangkan produk yang sudah dirancang dibuat dengan didampingi konsultasi dosen pembimbing. Selanjutnya, produk tersebut akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakannya. Jika produk yang dikembangkan masih dianggap kurang atau masih belum memenuhi standar, peneliti akan melakukan revisi berdasarkan

saran dan kritik dari para validator. Setelah produk dinyatakan layak oleh validator, peneliti akan melakukan uji coba pada peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim.

4. *Implement* (Implementasi)

Jika produk sudah dinyatakan layak oleh validator, yaitu ahli media dan materi, selanjutnya adalah menerapkan produk tersebut kepada peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim. Setelah dilakukan uji coba pada peserta didik, peneliti akan mengevaluasi respon mereka terhadap penggunaan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional sebagai buku tambahan membaca permulaan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Menurut penjelasan Branch dalam bukunya, “ Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk menilai kualitas produk pembelajaran dan proses, baik sebelum maupun sesudah implementasi”.³⁰ Dalam pengembangan model ADDIE, setiap tahap melibatkan evaluasi untuk mengevaluasi kualitas produk yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi ini, peneliti akan berkonsultasi dengan dosen pembimbing dan para validator untuk memvalidasi buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional yang dikembangkan sebagai buku tambahan untuk membaca permulaan kelas 1A di SDI Bani Hasyim.

³⁰ Zainal, “Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Menggunakan Edmodo Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Ekonomi,” 2019, www.edmodo.com.

D. Uji Produk

Tahap pengujian produk ini bertujuan menilai seberapa valid produk dan mengamati respon peserta didik saat buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional diterapkan. Para ahli, seperti ahli media dan ahli materi, akan diminta untuk mengisi angket. Selain itu, untuk mengetahui pendapat 22 peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim mengenai daya tarik buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional, peserta didik juga akan diberikan angket.

a. Uji Ahli (Validasi Ahli)

1) Desain Uji Ahli

Ahli media merupakan penguji bahan ajar yang telah dikembangkan dan memiliki latar belakang pendidikan minimal Magister (S2) serta menguasai bidang media pembelajaran, dengan pengalaman yang relevan. Tujuan dari validasi oleh ahli media ini adalah untuk menilai apakah media atau bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan atau tidak.

2) Subjek Uji Ahli

Ahli materi adalah penguji yang memiliki pendidikan minimal Magister (S2) dan memiliki pengalaman dalam materi yang dikembangkan, serta menguasai topik tersebut.

b. Uji Coba

1) Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari dua tahapan. Pada tahap pertama, peneliti melakukan uji coba validasi produk kepada ahli media dan ahli materi. Setelah mendapatkan masukan dari validator dan melakukan revisi, selanjutnya peneliti

melakukan tahap uji coba produk kepada peserta didik serta memberikan angket berisi *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap produk tersebut. Selain itu juga memberikan angket kemenarikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari produk tersebut.

2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas 1A di SDI Bani Hasyim yang memiliki kemampuan membaca yang rendah atau belum lancar dalam membaca yang berjumlah 22 anak.

E. Jenis Data

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan memiliki dua jenis, yakni:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari sebelum dan sesudah dilakukan uji coba hasil observasi produk yang dikembangkan, hasil wawancara bersama wali kelas 1A di SDI Bani Hasyim serta kritik dan masukan dari validator ahli.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif bertujuan untuk memperoleh data perhitungan yakni :

- 1) Hasil angket penilaian para validator yakni ahli materi dan ahli media.
- 2) Hasil angket penilaian yang diberikan peserta didik untuk mengukur tingkat kemenarikan produk.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Arikunto dalam Kharisma dkk, Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu untuk mempermudah peneliti dalam kegiatannya, yang

bertujuan untuk mengumpulkan data penelitian agar kegiatan penelitian berjalan secara sistematis.³¹ Berikut beberapa instrumen pengumpulan data:

1. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media diberikan kepada satu ahli dalam media pembelajaran lulusan pendidikan S2 untuk validasi sebelum diterapkan kepada peserta didik yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, yang berprofesi sebagai Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Pembuatan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional ini sebelum diterapkan kepada peserta didik buku ini akan terlebih dahulu divalidasi oleh seorang ahli materi, yakni ibu Rizka Amaliah, M.Pd yang berprofesi sebagai Dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Angket Respon Peserta Didik

Setelah mendapat validasi dari beberapa ahli. Produk yang telah dikembangkan akan di uji coba pada peserta didik. Oleh karena itu, angket ini digunakan untuk memperoleh masukan dari peserta didik dalam menilai sejauh mana daya tarik produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

G. Teknik Pengumpulan Data

Tahap awal yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan datanya sebagai berikut :

³¹ Nur Kharisma, Auzar, And Elvrin Septyanti, "Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Menyimak Untuk Siswa Kelas Ix Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6, No. 1 (January 28, 2022): 132, <https://doi.org/10.33578/Pjr.V6i1.8388>.

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung melalui interaksi tatap muka, dimana peneliti dan narasumber saling bertanya dan menjawab. Metode ini telah diakui sebagai salah satu cara yang efektif dan penting dalam proses penelitian pengembangan.³²

Dalam penelitian ini, wawancara yang dilakukan bersifat tidak terstruktur. Peneliti mewawancarai Ibu Jevita Wijaya, seorang guru di kelas 1A SDI Bani Hasyim, untuk memperoleh informasi mengenai masalah yang dihadapi oleh peserta didik di kelas 1A.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti secara langsung mengamati objek atau subjek yang sedang diteliti untuk memahami aktivitas dan masalah yang muncul di dalam kelas.³³

Dalam penelitian ini, objek yang diamati adalah peserta didik di kelas 1. Observasi dilakukan dua kali, yang pertama pada saat pra-penelitian untuk mengidentifikasi masalah yang ada, dan yang kedua pada saat penelitian berlangsung untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan.

3. Angket

Menurut Ali Maksum, angket merupakan serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan informasi, baik berupa fakta maupun opini.³⁴

³² Sampurna Dadi Riskiono, Fikri Hamidy, And Tami Ulfa, "Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani," *Journal Of Social And Technology For Community Service (Jstcs)*, Vol. 1, 2020, <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>.

³³ Untung Rahardja, Eka Purnama Harahap, And Sarah Pratiwi, "Pemanfaatan Mailchimp Sebagai Trend Penyebaran Informasi Bagi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi," 2018.

³⁴ Ahmad Khusaini, "Analisis Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumendi Spa Club Arena Yogyakarta," 2015.

Dalam penelitian ini, angket akan disebarakan kepada para validator, termasuk ahli media, ahli materi, dan peserta didik, yang akan menjawab pertanyaan terkait produk buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional.

4. Tes

Tes ini berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi sejauh mana pencapaian tujuan yang sudah dicapai. Dalam penelitian ini, tes akan dilakukan sebanyak dua kali. Tes pertama dilakukan sebelum pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional, sedangkan tes kedua dilakukan setelah buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional dikembangkan dan di validasi. Jenis tes yang digunakan adalah tes membaca untuk peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim, yang bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam membaca permulaan.

5. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa gambar yang diambil selama observasi dan saat peneliti menerapkan produk yang telah dikembangkan dalam penelitian ini didukung oleh dokumentasi, yang berfungsi untuk memperkuat informasi yang diperoleh peneliti.

H. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan beberapa analisis data, yakni:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah proses menganalisis informasi yang didapatkan dari hasil pengumpulan data melalui wawancara, observasi, masukan dan saran dari validator ahli dan tinjauan pustaka.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yaitu proses menganalisis informasi yang dikumpulkan melalui angket, dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan suatu produk.

1) Analisis Kevalidan Produk

Tujuan analisis kevalidan produk ini adalah untuk menentukan apakah produk tersebut layak untuk dikembangkan. Proses analisis kevalidan dilakukan sebelum produk diuji coba. Data ini dievaluasi oleh para validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian kevalidan produk disajikan dalam format numerik yang akan diurutkan sesuai dengan nilai yang diperoleh. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menilai kevalidan produk.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

P = Persentase Kelayakan

Σx = Jumlah skor yang diperoleh

Σxi = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut akan dibandingkan dengan tabel kriteria validasi yang disesuaikan berdasarkan panduan dari Arikunto, seperti berikut ini.³⁵

³⁵ Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar evaluasi pendidikan, 3rd ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=j5EmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=info:ULMsQk4FMfAJ:scholar.google.com&ots=6vuPFisGYN&sig=dPVefjDgTGTRgS5pnfDWCi6dfaQ&redir_esc=yv=onepage&q&f=false

Tabel 3. 1 Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
<21%	Sangat tidak valid
21% - 40%	Tidak valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Berdasarkan penjelasan mengenai kriteria di atas, peneliti menyimpulkan bahwa produk yang mendapatkan persentase antara 76% - 100% sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan dan tidak perlu direvisi. Sementara itu, produk dengan persentase 51% -75% juga memenuhi kriteria dan tidak memerlukan revisi. Jika produk memperoleh persentase antara 26% - 50%, maka produk tersebut dianggap kurang layak dan belum sesuai dengan kriteria yang ditentukan, sehingga perlu adanya direvisi. Produk yang mendapatkan persentase antara 0% - 25% dinyatakan tidak layak dan tidak memenuhi kriteria, sehingga juga memerlukan revisi.

2) Analisis Kemenarikan Peserta Didik

Analisis kemenarikan produk bertujuan untuk menentukan seberapa menarik produk yang dikembangkan. Analisis ini akan dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik. Data dari angket tersebut akan dihitung seberapa banyak peserta didik yang memilih iya dan tidak. Data tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan skala guttman. Pada skala ini, jawaban “ya” diberikan skor 1, sementara jawaban “tidak” diberikan skor 0.

Data skor yang diperoleh dari angket kemenarikan peserta didik selanjutnya akan dianalisis menggunakan rumus perhitungan berikut.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

P = Persentase Kelayakan
 Σx = Jumlah skor yang diperoleh
 Σxi = Jumlah skor maksimal
 100% = Konstanta

Hasil dari jumlah daya tarik yang dihitung menggunakan rumus di atas selanjutnya dapat dianalisis berdasarkan kriteria persentase yang diperoleh dari daya tarik produk tersebut, sebagai berikut:³⁶

Tabel 3. 2 Kriteria Kemenarikan Produk

Presentase Pencapaian (%)	Kriteria Kemenarikan
76% - 100%	Sangat Menarik
51% - 100%	Menarik
26% - 50%	Kurang Menarik
0% - 25%	Tidak Menarik

Dari kriteria dan persentase diatas, dapat disimpulkan bahwa produk dianggap sangat menarik jika persentase pencapaiannya berada di antara 76% - 100%, sementara produk tersebut dianggap tidak menarik jika persentase pencapaiannya berada pada rentang 0% - 25%.

3) Analisis Keterampilan Membaca

Data analisis keterampilan membaca diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang mengukur kemampuan membaca permulaan. Indikator tersebut meliputi pengenalan huruf vokal dan konsonan, mengenali kata-kata yang dimulai dengan huruf yang sama, kata-kata dengan suku kata yang sama di awalnya, dan menyusun suku kata menjadi kata. Acuan

³⁶ Kardiana Metha Rozhana and Moh. Farid Anwar, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multiple Intelligences Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (January 18, 2022): 95–103, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.5957>.

peneliti untuk menilai peserta didik disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Selanjutnya, data tersebut dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelulusan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus}}{\text{Jumlah siswa total}} \times 100\%$$

Hasil perolehan skor akhir menggunakan rumus diatas, dapat dianalisis kriteria ketuntasan yang diperoleh berikut ³⁷:

Tabel 3. 3 Kriteria Skor

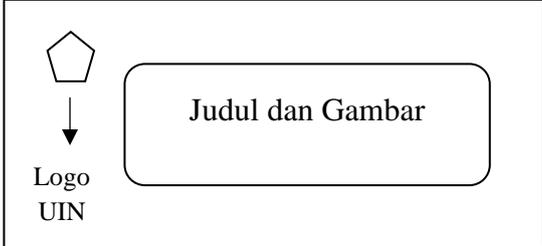
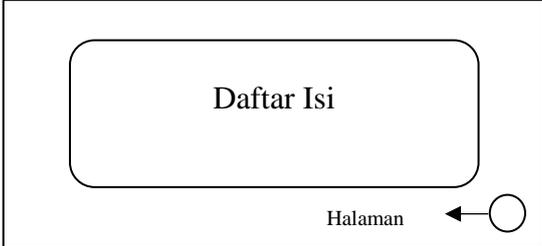
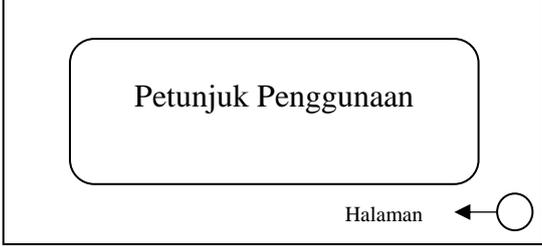
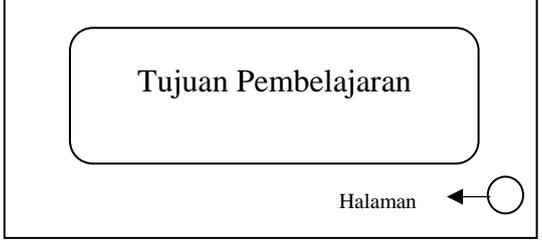
Nilai	Ketuntasan
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

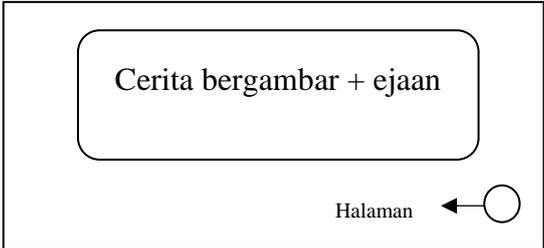
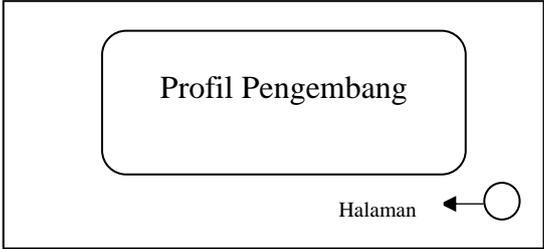
Berdasarkan kriteria tersebut, pengembangan buku cerita bergambar dianggap tuntas jika mencapai skor ≥ 75 . Sebaliknya, pengembangan ini dianggap tidak tuntas jika skor < 75 .

³⁷ Tias, I. W. U. (2017). Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1). <https://doi.org/10.20961/Jdc.V1i1.13060>

I. Storyboard

Tabel 3. 4 Storyboard

No	Bagian Buku	Isi/Tampilan
1	Sampul	
2	Daftar Isi	
3	Petunjuk Penggunaan	
4	Tujuan Pembelajaran	

No	Bagian Buku	Isi/Tampilan
5	Materi	 <p data-bbox="791 349 1193 483">Cerita bergambar + ejaan</p> <p data-bbox="1046 510 1235 546">Halaman ← ○</p>
6	Profil Pengembang	 <p data-bbox="815 696 1179 831">Profil Pengembang</p> <p data-bbox="1046 857 1235 893">Halaman ← ○</p>

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional ini menggunakan model ADDIE. Penelitian pengembangan dengan model ADDIE ini dilakukan melalui lima tahap prosedur pengembangan. Adapun pemaparan prosedur pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan Peserta didik kelas I di SDI Bani Hasyim dengan melakukan wawancara bersama wali kelas I yakni ibu Jevita Wijaya secara langsung pada 30 oktober 2024. Dari hasil wawancara tersebut ditemukan permasalahan yang ada pada beberapa peserta didik di kelas I SDI Bani Hasyim terdapat 17 peserta didik yang belum lancar membaca terutama dalam membaca permulaan. Wali kelas IA juga sudah memberikan jam tambahan untuk peserta didik tersebut untuk diberikan pembelajaran khusus peserta didik yang belum lancar membaca, tetapi belum ada perubahan dikarenakan pendidik belum mempunyai buku pendamping khusus untuk peserta didik yang belum lancar membaca permulaan.

Setelah adanya permasalahan tersebut, peneliti mengetahui kebutuhan peserta didik yang kemudian peneliti merancang pengembangan produk untuk permasalahan diatas yakni menegembangkan buku cerita bergambar

bermuatan permainan tradisional sebagai buku pendamping membaca permulaan untuk peserta didik yang belum lancar membaca di SDI Bani Hasyim.

2. *Desaign* (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang untuk pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional yakni dimulai dari desain (meliputi ; bahan, ukuran, tata letak dan warna), dan materi yang digunakan didalamnya. Serta dalam tahap desain ini peneliti membuat instrumen validasi dan instrumen respon peserta didik.

- a) Buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional menggunakan kertas berukuran A5 yang *covernya* dicetak pada kertas *art paper* 260 gram dan isi materinya dicetak pada *art paper* 150 gram.
- b) Buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional dicetak dengan menggunakan jilid punggung
- c) Warna buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional menggunakan warna *soft* dan gambar yang menarik sesuai dengan peserta didik sekolah dasar. Pemilihan gambar dan materi pada buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional ini disesuaikan dengan peserta didik, yang bertujuan agar menarik perhatian dan minat peserta didik. Pemilihan warna *soft* pada buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional agar tidak mengurangi konsentrasi peserta didik terhadap bacaan. Tulisan pada materi menggunakan warna gelap agar lebih mudah terbaca oleh peserta didik kelas I.

- d) Instrumen validasi terdiri dari ahli materi dan ahli media. Instrumen ahli materi terdapat 14 pertanyaan dan instrumen ahli media terdapat 18 pertanyaan. Sedangkan untuk instrumen respon peserta didik terdapat 10 pertanyaan.

Setelah desain buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional memenuhi prosedur dan sudah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, selanjutnya buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional bisa dikembangkan sesuai dengan rancangan.

3. *Develop* (Pengembangan)

Sesuai dengan rancangan yang terdapat dalam perencanaan, produk yang akan dikembangkan peneliti berupa buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional. Produk ini akan berupa media cetak berbentuk buku yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik dalam menunjang pembelajaran.

Hasil pengembangan produk berupa buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1) Sampul Depan

Pada sampul depan, terdapat judul buku yaitu “ Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional”, dan logo instansi. Latar belakang pada sampul depan bergambar lapangan disertai pohon dan bunga, serta terdapat anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional seperti lompat tali, kelereng, dan petak umpet.



Gambar 4. 1 Sampul

2) Kata Pengantar

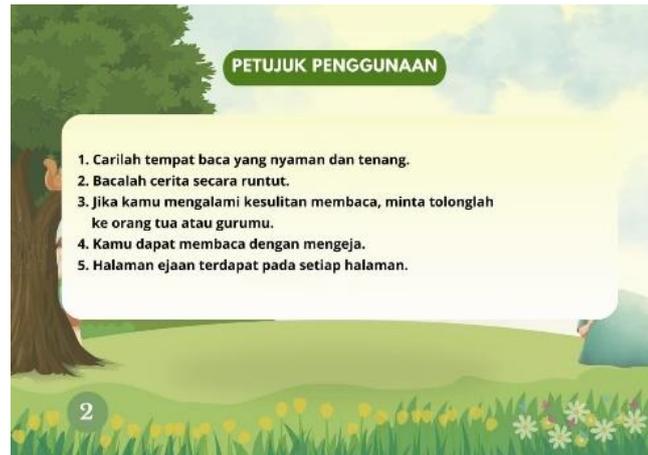
Pada halaman ini, latar belakang yang digunakan sama dengan halaman sebelumnya, dan berisi kata pengantar, serta terdapat nomor halaman buku.



Gambar 4. 2 Kata Pengantar

3) Petunjuk Penggunaan

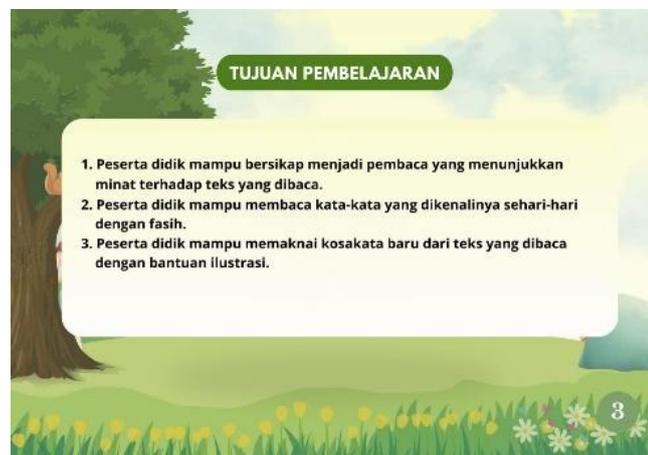
Pada halaman ini, latar belakang yang digunakan sama dengan halaman sebelumnya dan berisi 5 petunjuk penggunaan buku cerita, dan terdapat nomor halaman buku.



Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan

4) Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini, latar belakang yang digunakan sama dengan halaman sebelumnya dan berisi tentang tujuan pembelajaran. Dan terdapat nomor halaman buku.



Gambar 4. 4 Tujuan Pembelajaran

5) Daftar isi

Pada halaman daftar isi, latar belakang yang digunakan masih sama dengan halaman sebelumnya, dan terdapat nomor halaman yang dapat mempermudah pembaca untuk mencari cerita yang akan dibaca.

DAFTAR ISI	
Kata Pengantar	1
Petunjuk Penggunaan	2
Tujuan Pembelajaran	3
Daftar Isi	4
Permainan Kelereng	5
Permainan Petak Umpet	11
Permainan Lompat Tali	18
Tentang Buku	28
Profil Pengembang	29

Gambar 4. 5 Daftar Isi

6) Cerita Permainan Kelereng

Pada halaman ini, latar belakang yang digunakan berada di halaman rumah. Terdapat judul permainan kelereng, cerita, percakapan, ejaan, dan dua karakter Andi dan Beni.





Gambar 4. 6 Cerita Permainan Kelereng

7) Cerita Permainan Petak Umpet

Pada halaman ini, latar belakang yang digunakan berada di halaman sekolah. Terdapat judul permainan petak umpet, cerita, percakapan, ejaan, dan empat karakter Andi, Beni, Fitri, dan Devi.





Gambar 4.7 Cerita Permainan Petak Umpet

8) Cerita Permainan Lompat Tali

Pada halaman ini, latar belakang yang digunakan berada di taman. Terdapat judul permainan lompat tali, cerita, percakapan, ejaan, dan tiga karakter Fitri, Devi, dan Beni.





Gambar 4. 8 Cerita Permainan Lompat Tali

9) Tantang Buku

Pada halaman tentang buku, latar belakang yang digunakan masih sama dengan halaman sebelumnya, dan terdapat sinopsis buku.



Gambar 4. 9 Tentang Buku

10) Profil Pengembang

Pada halaman ini, latar belakang yang digunakan sama dengan halaman sebelumnya, dan berisi identitas pengembang berupa foto, nama, instansi, beserta kontak yang dapat dihubungi.



Gambar 4. 10 Profil Pengembang

11) Sampul Belakang



Gambar 4. 11 Sampul Belakang

3. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini dilakukan sesudah media divalidasi dan dinyatakan layak oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional sebagai buku pendamping di

implementasikan kepada peserta didik kelas 1A di SDI Bani Hasyim. Penerapan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional sebagai buku pendamping membaca permulaan.

Selanjutnya, peserta didik membaca buku cerita bergambar secara bergantian sedangkan untuk peneliti memberi contoh dan menyimak serta membenarkan jika peserta didik ada kesalahan dalam membaca. Penerapan ini memiliki fungsi sebagai buku pendamping untuk memudahkan peserta didik dan melatih yang sebelumnya belum lancar membaca menjadi lebih lancar membaca. Pada implementasi ini, peserta didik juga diminta untuk melakukan penilaian kemenarikan terhadap buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional yang bertujuan untuk mengetahui hasil persentase kemenarikan buku yang sudah dikembangkan.

4. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini adalah tahap dalam proses pengembangan yang dimana peneliti melakukan evaluasi terhadap media secara keseluruhan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional sebagai buku pendamping membaca permulaan kelas 1A di SDI Bani Hasyim sehingga benar-benar dijadikan acuan permasalahan yang dihadapi. Evaluasi ini diketahui dari hasil persentase kelayakan dengan melihat perolehan penilaian, saran dan kritik dari para validator. Adapun saran dan kritik dari para validator terhadap buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional antara lain mengubah halaman ejaan yang sebelumnya berada di akhir halaman cerita menjadi disetiap halaman, profil pengembang yang awalnya berada di halaman awal menjadi di bagian akhir halaman, dan revisi

kata pengantar. Selanjutnya peneliti melakukan beberapa revisi dari masukan para validator tersebut.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Validasi Ahli Media Pembelajaran

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. 1 Hasil Angket Ahli Media

No.	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Terdapat identitas pengembang dalam produk	4	4	100	Sangat Valid
2	Produk mencantumkan identitas lembaga asal pengembang	4	4	100	Sangat Valid
3	Ukuran buku sesuai pedoman	4	4	100	Sangat Valid
4	Judul produk menggunakan kalimat yang baku dan menarik	3	4	75	Valid
5	Ketepatan tata letak komponen buku cerita bergambar	4	4	100	Sangat Valid
6	Keserasian warna dan gambar pada buku cerita bergambar	4	4	100	Sangat Valid
7	Kemenarikan warna dan gambar pada cover	4	4	100	Sangat Valid
8	Ketepatan ukuran gambar pada buku cerita bergambar	4	4	100	Sangat Valid
9	Kesesuaian gambar yang digunakan untuk anak-anak	4	4	100	Sangat Valid
10	Gambar yang digunakan pada buku cerita bergambar jelas	4	4	100	Sangat Valid
11	Kesesuaian gambar dengan isi materi	4	4	100	Sangat Valid

No.	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
12	Ketepatan ukuran huruf pada buku cerita bergambar	4	4	100	Sangat Valid
13	Kejelasan teks pada buku cerita bergambar	4	4	100	Sangat Valid
14	Tulisan dan jenis huruf yang digunakan memudahkan peserta didik dalam membaca	4	4	100	Sangat Valid
15	Kemudahan buku cerita bergambar saat digunakan	3	4	75	Valid
16	Kekuatan buku cerita bergambar (tidak mudah sobek dan hancur) dan warna tidak mudah pudar	4	4	100	Sangat Valid
17	Buku cerita bergambar aman dan tidak berbahaya untuk peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
18	Kemenarikan gambar dalam buku cerita bergambar	4	4	100	Sangat Valid
Nilai Akhir		70	72		

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

P = Persentase Kelayakan

Σx = Jumlah skor yang diperoleh

Σxi = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Adapun nilai skor yang didapat adalah:

Σx : 70

Σxi : 72

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{70}{72} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Data hasil validasi menunjukkan bahwa media ini secara umum sangat valid dengan persentase 97% sesuai dengan kriteria tingkat kevalidan media pembelajaran.

b. Data Kualitatif

Tabel 4. 2 Analisis Data Kuantitatif

Validator	Masukan/Saran
Vannisa Aviana Melinda, M.Pd	Layak digunakan dengan sedikit revisi.

2. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. 3 Hasil Angket Ahli Materi

No.	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Materi sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar	4	4	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian materi dengan gambar yang digunakan pada buku	3	4	75	Valid
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
4	Materi yang digunakan dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran yang diberikan selanjutnya	4	4	100	Sangat Valid
5	Buku cerita bergambar yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam kemampuan membaca	4	4	100	Sangat Valid
6	Kejelasan materi dengan buku yang dikembangkan	4	4	100	Sangat Valid
7	Materi yang disajikan dalam buku mampu menarik	4	4	100	Sangat Valid

No.	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
	peserta didik untuk berlatih membaca				
8	Materi yang digunakan sudah sistematis	4	4	100	Sangat Valid
9	Materi yang disajikan dalam buku dapat meningkatkan efektivitas dalam pencapaian kompetensi	4	4	100	Sangat Valid
10	Cover dan judul buku sesuai dengan isi buku	4	4	100	Sangat Valid
11	Kesesuaian komponen pada buku untuk menjelaskan materi	4	4	100	Sangat Valid
12	Gaya bahasa dan penulisan yang digunakan mudah dimengerti oleh peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
13	Gaya bahasa yang disajikan dalam buku sudah jelas dan sesuai dengan materi	3	4	75	Valid
14	Ejaan dan kata yang disajikan mudah dibaca	3	4	75	Valid
Nilai Akhir		53	56		

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

P = Persentase Kelayakan

Σx = Jumlah skor yang diperoleh

Σxi = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Adapun nilai skor yang didapat adalah:

Σx : 53

Σxi : 56

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{56} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Data hasil validasi menunjukkan bahwa media ini secara umum sangat valid dengan persentase 94% sesuai dengan kriteria tingkat kevalidan materi pembelajaran.

b. Data Kualitatif

Tabel 4. 4 Analisis Data Kuantitatif

Validator	Masukan/Saran
Rizka Amaliah, M.Pd	Bila perlu gandeng editor profesional.

3. Analisis Data *Pre-test Post-test*

Subjek penelitian adalah kelas 1A SDI Bani Hasyim:

Tabel 4. 5 Data *Pre-test – Post-test*

No.	Nama	Pretest	Posttest	Kriteria
1	A	70	95	Tuntas
2	A.A.P	65	90	Tuntas
3	A.S.N.K	75	95	Tuntas
4	A.A.A	70	75	Tuntas
5	A.K.K	60	85	Tuntas
6	A.K.W	65	90	Tuntas
7	A.S.P	70	85	Tuntas
8	A.A.S	65	80	Tuntas
9	D.A.P	60	80	Tuntas
10	D.S.H	80	85	Tuntas
11	F.H.M	70	80	Tuntas
12	G.A.S	55	80	Tuntas
13	I.R.H	50	80	Tuntas
14	K.S.R	45	85	Tuntas
15	M.Z.A	80	100	Tuntas
16	N.F.N	70	80	Tuntas
17	N.R.Y	85	95	Tuntas
18	Q.H	70	95	Tuntas
19	R.H.A	50	85	Tuntas
20	S.L.H	65	85	Tuntas
21	S.N.A.M	70	95	Tuntas
22	Y.F.W	65	90	Tuntas
Jumlah		1.490	1.910	
Rata-rata		68	87	Tuntas

Pada pre-test dan post-test ini dilakukan, dari 25 peserta didik sebanyak 3 peserta didik tidak mengikuti dikarenakan izin sakit. Pre-test dilakukan sebelum penerapan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional, rata-rata peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (KKM=75) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68. Sedangkan pada post-test yang dilakukan setelah penerapan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional, rata-rata peserta didik memperoleh nilai diatas KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 87. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep peserta didik pada materi membaca permulaan mengalami peningkatan.

4. Analisis Kemenarikan Peserta Didik

Tabel 4. 6 Analisis Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Skor	Skor Maks	Nilai	Kategori
1	Buku cerita bergambar adalah buku yang menarik bagi kalian	21	22	96	Sangat Menarik
2	Buku cerita bergambar menjadikan kalian semangat dalam membaca	17	22	79	Sangat Menarik
3	Buku cerita bergambar mudah digunakan oleh kalian	21	22	96	Sangat Menarik
4	Gambar pada buku cerita bergambar sangat menarik	19	22	88	Sangat Menarik
5	Buku cerita bergambar merupakan buku yang mudah dipahami oleh kalian	20	22	92	Sangat Menarik
6	Tulisan pada buku cerita bergambar mudah dibaca dan jelas	22	22	100	Sangat Menarik
7	Pemilihan warna dan gambar sangat menarik bagi kalian	20	22	92	Sangat Menarik
8	Bahasa yang digunakan pada buku cerita bergambar mudah dipahami	22	22	100	Sangat Menarik

No.	Aspek	Skor	Skor Maks	Nilai	Kategori
9	Buku cerita bergambar memudahkan kalian dalam membaca	22	22	100	Sangat Menarik
10	Tampilan buku cerita bergambar menarik minat belajar kalian	19	22	88	Sangat Menarik
Skor Akhir		203	220		

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

P = Persentase Kelayakan

Σx = Jumlah skor yang diperoleh

Σxi = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Adapun nilai skor yang didapat adalah:

Σx : 203

Σxi : 220

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{203}{220} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Data hasil validasi menunjukkan bahwa media ini secara umum sangat valid dengan persentase 92% sesuai dengan kriteria tingkat kemenarikan media pembelajaran.

C. Revisi Produk

Berikut merupakan tabel perbandingan produk sebelum dan sesudah revisi:

Tabel 4. 7 Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Andi dan Beni berkumpul di halaman rumah untuk bermain kelereng.</p> <p>Ayo Beni!</p> <p>Andi, ayo kita bermain kelereng!</p> <p>7</p> <p>Kalimat terlalu panjang</p>	 <p>Andi dan Beni bermain kelereng di halaman rumah.</p> <p>Ayo kelerengku, aku bawa lima!</p> <p>Ayo Andi, lakukan kelerengmu!</p> <p>6</p> <p>AYO MENGEJA!</p> <p>Andi dan Beni bermain kelereng di halaman rumah</p> <p>Beni : Ayo Andi, lakukan kelerengmu</p> <p>Andi : Ini kelerengku, aku bawa lima</p> <p>Kalimat menjadi lebih pendek</p>
 <p>AYO MEMBACA!</p> <p>Be-ni me-nyen-til ke-le-reng dan ber-ha-sil me-nge-lu-ar-kan ke-le-reng la-in-nya.</p> <p>12</p> <p>Ejaan terdapat di akhir cerita</p>	 <p>Andi dan Beni bermain kelereng di halaman rumah.</p> <p>Ayo kelerengku, aku bawa lima!</p> <p>Ayo Andi, lakukan kelerengmu!</p> <p>6</p> <p>AYO MENGEJA!</p> <p>Andi dan Beni bermain kelereng di halaman rumah</p> <p>Beni : Ayo Andi, lakukan kelerengmu</p> <p>Andi : Ini kelerengku, aku bawa lima</p> <p>Ejaan terdapat di setiap halaman</p>
 <p>Devi berhasil menemukan Andi, Fitri, dan Beni. Permainan berakhir dengan menyenangkan.</p> <p>Yay, permainanmu sangat menyenangkan!</p> <p>Hore, aku berhasil menemukan kalian!</p> <p>32</p> <p>Belum ada ruang untuk ejaan</p>	 <p>Devi berhasil menemukan semua temannya</p> <p>Hore, aku menang!</p> <p>Kamu hebat! Bisa!</p> <p>Itipok kita riuh lagi ya!</p> <p>Oke.</p> <p>17</p> <p>AYO MENGEJA!</p> <p>Devi ber-ha-sil me-ne-mu-kan se-mua-a te-man-nya</p> <p>Devi : Hore, aku menang!</p> <p>Andi : Kamu hebat! Bisa!</p> <p>Fitri : Berok kita main lagi ya!</p> <p>Beni : Oke.</p> <p>Background diperbesar untuk memberi ruang ejaan</p>

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti berhasil menciptakan sebuah produk berupa buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional, yang dirancang sebagai buku pendamping dalam pembelajaran membaca permulaan untuk peserta didik kelas 1A. Buku ini disusun berdasarkan kebutuhan nyata peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim. Kemampuan membaca adalah kemampuan yang dibutuhkan peserta didik untuk memahami berbagai informasi yang dibaca terutama saat pembelajaran di kelas.³⁸ Buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional dirancang semenarik mungkin melalui penggunaan warna *soft* dan pemilihan gambar yang menyesuaikan dengan karakter anak, agar dapat menarik minat peserta didik. Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak diperlukan penyediaan sumber daya pendidikan yang menarik sebagai penunjang semangat belajar.³⁹ Buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional dicetak dengan ukuran A5 agar lebih praktis dan mudah dibawa oleh peserta didik.

Dalam proses pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional ini, peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri

³⁸ Mas Roro, Wahyu Lestari, and M Pd, "BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR TEORI DAN PRAKTIK,"

³⁹ Yasir Mubarak, Dadang Sudana, and Zamzam Nurhuda, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 6-7 Tahun," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023): 6843–54.

dari lima tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan tersebut:

1) Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan dan kebutuhan peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim. Permasalahan tersebut diperoleh melalui observasi langsung serta wawancara dengan wali kelas 1A di sekolah tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum lancar dalam membaca. Meskipun guru telah memberikan waktu tambahan belajar, hal tersebut belum cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Serta belum adanya buku pendamping khusus untuk kemampuan membaca permulaan yang menjadikan belum adanya peningkatan dari peserta didik. Berdasarkan definisi buku pendamping menurut Kusna bahwasanya buku pendamping adalah buku yang digunakan untuk mendampingi buku pedoman yang dijadikan acuan pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran di sekolah.⁴⁰ Oleh karena itu, buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional dinilai sesuai sebagai solusi, karena dapat menjadi buku pendamping yang mendukung peserta didik dalam belajar membaca permulaan. Buku ini dirancang khusus untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai keterampilan membaca dasar.

Sebelumnya menggunakan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional belum menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca peserta didik. Salah satu faktornya adalah belum tersedianya buku

⁴⁰ Kusna, "Buku Pendamping Untuk Pendidik PAUD Dalam Mengenalkan Kearifan Lokal Bojonegoro."

pendamping khusus yang mendukung proses belajar membaca permulaan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional sebagai buku pendamping dalam pembelajaran membaca permulaan, dengan harapan dapat menjadi referensi bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan membaca mereka.

2) Desain

Setelah melakukan tahap analisis, peneliti kemudian melanjutkan ke tahap perancangan produk yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas 1A di SDI Bani Hasyim. Perancangan produk dimulai dari pemilihan bahan, ukuran, warna, hingga penyusunan materi yang akan dimasukkan ke dalam buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik pada jenjang tersebut. Mengacu pada kriteria buku yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2008, dijelaskan bahwa buku yang dikembangkan harus menarik serta sesuai dengan usia dan tahap perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, rancangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional disusun sedemikian rupa agar tampil menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim, sehingga dapat membangkitkan minat mereka dalam belajar.

3) Pengembangan

Setelah tahap analisis selesai dilakukan, peneliti melanjutkan ke tahap desain produk yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim. Proses perancangan dimulai dari pemilihan bahan, penentuan ukuran, pewarnaan, hingga penyusunan konten yang akan dimuat dalam buku

cerita bergambar bermuatan permainan tradisional, dengan tetap memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik pada tingkat tersebut. Sesuai dengan ketentuan dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2008, buku yang dikembangkan harus menarik dan sesuai dengan usia serta tahapan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, desain buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional disusun dengan tampilan yang menarik dan relevan agar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak, sementara validasi dari ahli media memperoleh nilai sebesar 97%, juga dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dari kedua pihak tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Meski demikian, para validator memberikan beberapa masukan yang perlu ditindaklanjuti dengan melakukan revisi agar produk dapat lebih optimal saat diterapkan dalam pembelajaran peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim.

4) Implementasi

Setelah produk selesai dikembangkan dan dinyatakan layak oleh para ahli, tahap berikutnya adalah mengimplementasikan produk tersebut kepada peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim. Sebelum penerapan dilakukan, peserta didik terlebih dahulu mengikuti pre-test untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam membaca permulaan. Buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional diterapkan di luar jam pelajaran utama dan pelaksanaan di dalam

jam pelajaran dapat mengganggu penyampaian materi utama. Setelah penggunaan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional sebagai buku pendamping, peserta didik kembali mengikuti post-test untuk mengukur perkembangan kemampuan membaca permulaan mereka. Selain itu, peserta didik juga diminta untuk mengisi angket guna menilai sejauh mana daya tarik produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil angket tersebut, tingkat kemenarikan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional mencapai 92%, yang termasuk dalam kategori sangat menarik.

5) Evaluasi

Dalam penelitian pengembangan ini, setiap tahapan disertai dengan proses evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik kelas 1 di SDI Bani Hasyim memerlukan buku pendamping khusus untuk mendukung kemampuan membaca permulaan mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional sebagai buku pendamping pembelajaran membaca permulaan, dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membacanya.

Evaluasi dalam penelitian ini didasarkan pada hasil validasi dari para ahli (validator) serta tanggapan peserta didik melalui angket mengenai produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan kedua komponen tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional memenuhi kriteria sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan sebagai buku pendamping dalam proses belajar membaca permulaan. Selain itu, peneliti juga melakukan revisi pada produk berdasarkan saran dan masukan

dari para validator, sehingga buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional yang dikembangkan menjadi lebih sempurna dan siap untuk diterapkan.

B. Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta Didik

Untuk mengukur tingkat pemahaman konsep peserta didik, peneliti melakukan uji coba terhadap peserta didik kelas 1A di SDI Bani Hasyim dengan menggunakan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional. Data yang diperoleh dianalisis dengan membandingkan rata-rata nilai pre-test dan post-test. Metode ini yang menyatakan bahwa suatu produk dapat dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep apabila terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test peserta didik.

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test*, rata-rata nilai *pre-test* peserta didik adalah 68, dan setelah penggunaan produk, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 87, melampaui nilai KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Dengan demikian, penerapan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional pada peserta didik kelas 1A SDI Bani Hasyim terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep mereka secara signifikan.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis di SDI Bani Hasyim, ditemukan permasalahan berupa rendahnya kemampuan membaca permulaan beberapa peserta didik dan belum adanya buku pendamping khusus untuk kemampuan membaca permulaan. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional sebagai buku pendamping membaca permulaan yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca mereka. Kesimpulan dari penelitian pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan, buku tersebut divalidasi oleh para ahli.
2. Berdasarkan hasil validasi, buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional dinyatakan sangat layak dengan persentase 94% dari validator ahli materi dan 97% dari validator ahli media. Respon peserta didik terhadap daya tarik buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional memperoleh persentase sebesar 92%, yang dikategorikan sangat menarik. Hal ini disebabkan oleh desain buku yang menggunakan warna dan gambar yang menarik minat peserta didik. Dengan demikian, buku cerita bergambar

bermuatan permainan tradisional dinyatakan layak digunakan oleh peserta didik kelas I di SDI Bani Hasyim.

3. Terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik setelah penerapan buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional sebagai buku pendamping membaca. Rata-rata kemampuan membaca peserta didik meningkat dari 68% menjadi 87%. Peningkatan ini diketahui melalui hasil Pre-test dan Post-test yang dilakukan sebelum dan setelah penerapan buku tersebut. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDI Bani Hasyim.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka beberapa saran yang dapat diberikan terkait buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan buku ini dapat diarahkan menjadi bentuk E-book agar penggunaannya menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan pembaca.
2. Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan buku ini dengan tampilan yang lebih menarik serta memperkaya isi materi agar dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai salah satu fasilitas pendukung pembelajaran di sekolah.

3. Buku cerita bergambar bermuatan permainan tradisional ini diharapkan mampu menjadi alternatif solusi bagi para pendidik dalam mengatasi kendala pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik kelas I di SDI Bani Hasyim.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrom, Ichyatul. "Studi Tentang Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Membaca," 2013.
- Akademik Badan Standar, Kajian, Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, And Teknologi Republik Indonesia Edisi. "Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran," 2023.
- Andriani, Septi, And Elhefni. "Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Metode Ejabagi Siswa Berkesulitan Membaca (Disleksia)(Studi Kasus Mata Pelajaran Bahasa Indonesiadi Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Quraniah Viii Palembang)." Vol. 1, 2015.
- Astuti, Nurma Dwi, And Gregorius Ari Nugrahanta. "Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional Untuk Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun," October 2021.
- Azizah, Wafiqoh Nurul, Prayogi Dwina Angga, And Moh Irawan Zain. "Media Pop-Up Book Bermuatan Permainan Tradisional Sasak Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar" 9, No. 4 (2023): 2141–54. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i4.6038>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, No. 1 (June 5, 2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>.
- Dadi Riskiono, Sampurna, Fikri Hamidy, And Tami Ulfia. "Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani." *Journal Of Social And Technology For Community Service (Jstcs)*. Vol. 1, 2020. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>.
- Falah, Reza Nur, Wdiya Cahya Kusuma, And Windra Tamarani. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Buku Belajar Dan Menulis Permulaan Dengan Metode Iqro Modifikasi Peserta Didik Kelas I Sd Negeri 14 Pemulutan Ogan Ilir," 2021.
- Kharisma, Nur, Auzar, And Elvrin Septyanti. "Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Menyimak Untuk Siswa Kelas Ix Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6, No. 1 (January 28, 2022): 132. <https://doi.org/10.33578/Pjr.V6i1.8388>.
- Khusaini, Ahmad. "Analisis Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumendi Spa Club Arena Yogyakarta," 2015.

- Kurniawati, Risma Tri, And Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, No. 1 (April 1, 2020): 29. <https://doi.org/10.30997/Dt.V7i1.2634>.
- Kusmayanti, Siska. "Membaca Permulaan Dengan Metode Multisensori," 2019. www.journal.uniga.ac.id.
- Mardika, Tiwi. "Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis Dan Berhitung Siswa Kelas 1 Sd." Vol. 10, 2017.
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan(Research And Development)," 2021.
- Muqdamien, Birru, Umayah, Juhri, And Puji Desty Raraswaty. "Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal* 6, No. 1 (2021).
- Murniyudi, Heti, And Sujarwo. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Kearifan Lokal Terhadap Karakter Peduli Sosial," 2021.
- Noor, Muhammad, And Elih Ratna Asih. "Pengaruh Penggunaan Model Active Learning Tipe Card Sort Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd Negeri I Ciomas," 2017.
- Nurhablisyah, Rina Wahyu Winarni, And Renanda Adhi Nugraha. "Analisis Naratif Buku Cerita Bergambar, Apakah Hewan Bisa Di Atas Air," December 2022.
- Putri, Nur Oktafiani, Diah Yovita Suryarini, And Noviana Desiningrum. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Perkembangan Teknologi Transportasi Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd." *Desember* 3, No. 2 (December 2021): 20–29.
- Rahardja, Untung, Eka Purnama Harahap, And Sarah Pratiwi. "Pemanfaatan Mailchimp Sebagai Trend Penyebaran Informasi Bagi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi," 2018.
- Rahmawati, Citra, Suhardi, And Ali Mustadi. "The Importance Of Sociocultural-Based Reflective Picture Storybook Media To Increase Reading Interest And Social Skills Of Elementary School Students." *Acta Educationis Generalis* 11, No. 1 (April 1, 2021): 111–20. <https://doi.org/10.2478/Atd-2021-0008>.
- Regina Damayanti, Ayu, Moh Syafruddin Kuryanto, And Nur Fajrie. "Efektivitas Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Bermuatan Permainan

Tradisional Untuk Kemandirian Kelas Iii Sdn 1 Kepoh.” *Journal On Education* 06, No. 03 (2024).

Rozhana, Kardiana Metha, And Moh. Farid Anwar. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multiple Intelligences Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6, No. 1 (January 18, 2022): 95–103. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.5957>.

Setyowati, Nur Aula, Sari Yustiana, And Nuhyal Ulia. “Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (Jrpd)* 2, No. 1 (March 27, 2021): 23. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8778>.

“Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (Jrpd)* 2, No. 1 (March 27, 2021): 23. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8778>.

Slashinsky, Kathleen. “Using Picture Books For Implicit And Explicit Teaching Of Vocabulary, Comprehension, And Literacy Skills.” *Bu Journal Of Graduate Studies In Education*. Vol. 14, 2022.

Sukarelawa, Moh Irma, Toni Kus Indratno, And Suci Musvita Ayu. *N-Gain Vs Stacking*, 2024.

Sunarsih, Lilis. “Analisis Kendala Keterampilan Membaca Permulaan Pada Fase-A Siswa Kelas 1 Di Sd Negeri Cipinang Besar Selatan 19 Pagi Jakarta” 3, No. 1 (January 2023).

Syam, Nurwahid. “Jurnal Pendidikan Fisika Pengembangan Media Tutorial Pembelajaran Ipa Berbasis Web Untuk Peserta Didik Kelas Viii Smpn 5 Pallangga” 5, No. 2 (2017): 156.

Tias, I. W. U. (2017). Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1). <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i1.13060>

Vindaswari, Rera Fenika, And Amaliyah Ulfah. “Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-Nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar.” *Fundamental Pendidikan Dasar*. Vol. 1, 2018.

Wibowo, Mehmed Akbar. “Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Siswa 1 Sdn 30 Ampenan Pelajaran 2021/2022,” February 22ad.

Wicaksono, Gigih, Sukarir Nuryanto, Jurusan Pendidikan Guru, And Sekolah Dasar. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita." *Jlj*. Vol. 9, December 2020. [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jlj](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jlj).

Yulita, Rizky. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, 2017.

Zainal. "Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Menggunakan Edmodo Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Ekonomi," 2019. [Www.Edmodo.Com](http://www.edmodo.com).

LAMPIRAN

Surat Izin Survei



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](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 3520/Un.03.1/TL.00.1/10/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Survey**

30 Oktober 2024

Kepada

Yth. Kepala SDI Bani Hasyim
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Khoiriyatul Fitriyah
NIM : 210103110059
Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025
Judul Proposal : **Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional di SDI Bani Hasyim**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Dekan Bidang Akadademik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 1254/Un.03.1/TL.00.1/04/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

16 April 2025

Kepada

Yth. Kepala SD Islam Bani Hasyim Singosari
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 : Khoiriyatul Fitriyah
NIM : 210103110059
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional di SDI Bani Hasyim
Lama Penelitian : April 2025 sampai dengan Juni 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
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Surat Balasan dari Sekolah



SEKOLAH DASAR ISLAM 'BANI HASYIM'

InsyaaAllah Memajukan Insan Utiil Allah

PETUALANGAN SEMESTA – TERAKREDITASI 'A'

Perumahan Persada Bhayangkara Singhasari Blok L-K Pagentan, Kec. Singosari, Kab. Malang Kode Pos: 65153
Telp. (0341) 456005, 441149; Fax. (0341) 458485; e-mail: banihasyim@yahoo.co.id

NSS: 104050705275 NPSN: 20554382

SURAT KETERANGAN NOMOR: 198/S.KET./SDIBH/24-25/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lala Widuri, S.Pd
NIPY : 2011 2 167
Jabatan : Kepala Sekolah/Madrasah

Menyatakan dan menerangkan dengan sebenarnya nama tersebut di bawah ini:

Nama : Khoiriyatul Fitriyah
NIM : 210103110059
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan penelitian di SD Islam Bani Hasyim Kec. Singosari dari tanggal 16 April 2025 sampai dengan 15 Mei 2025, dengan judul skripsi:

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional di SD Islam Bani Hasyim

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebaik-baiknya.

Singosari, 31 Mei 2025
Kepala Sekolah



LALA WIDURI, S.Pd
Penata Muda/IIIA
NIPY. 2011 2 167

Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitik.uin-malang.ac.id/> / email: pgmi@uin-malang.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khoiriyatul Fitriyah
NIM : 210103110059
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Dsn Kauman, Wonorejo, Kec. Wonorejo, Kab. Pasuruan

No. HP : 087737077883
Judul : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional Di SDI Bani Hasyim

Tanggal Mulai Pembimbingan : 13 September 2024

Nama Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd.I

Malang, 19 Mei 2025
Ketua Program Studi,

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Bimbingan Ke - I

Topik Pembimbingan: <i>Konsultasi judul</i>	Tanggal Pembimbingan: <i>13 September 2024</i>
Catatan Pembimbingan: <i>lanjut membuat latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian</i>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
<i>Randy V</i>	<i>[Signature]</i>

Bimbingan Ke - II

Topik Pembimbingan: <i>Perbaikan latar belakang, rumusan masalah</i>	Tanggal Pembimbingan: <i>18 oktober</i>
Catatan Pembimbingan: <i>lanjut mengerjakan BAB I</i>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
<i>Randy V</i>	<i>[Signature]</i>



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no.50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id>/email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke - III

Topik Pembimbingan: <i>Perbaiki BAB I</i>	Tanggal Pembimbingan: <i>25 oktober</i>
Catatan Pembimbingan: <i>memperbaiki sesuai catatan, lanjut bab II</i>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Bimbingan Ke - IV

Topik Pembimbingan: <i>Konsultasi bab II</i>	Tanggal Pembimbingan: <i>29 oktober</i>
Catatan Pembimbingan: <i>memperbaiki typo, penataan halaman</i>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no.50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke - V

Topik Pembimbingan: Bab <u>ii</u>	Tanggal Pembimbingan: 1 november 2024
Catatan Pembimbingan: Perbaiki footnote, lanjut bab <u>iii</u>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Bimbingan Ke - VI

Topik Pembimbingan: Bab <u>iii</u>	Tanggal Pembimbingan: 8 november 2024
Catatan Pembimbingan: revisi Bab <u>iii</u>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke - VII

Topik Pembimbingan: <i>ACC proposal skripsi</i>	Tanggal Pembimbingan: <i>15 november 2024</i>
Catatan Pembimbingan: <i>lanjut daftar ujian proposal skripsi</i>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Bimbingan Ke - VIII

Topik Pembimbingan: <i>Revisi proposal skripsi</i>	Tanggal Pembimbingan: <i>10 januari 2025</i>
Catatan Pembimbingan: <i>revisi sesuai saran penguji</i>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no.50 Malang
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id>/email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke - IX

Topik Pembimbingan: <i>Penyusunan BAB IV, V, VI</i>	Tanggal Pembimbingan: <i>14 Januari 2025</i>
Catatan Pembimbingan: <i>lanjut menyusun Bab IV, V, dan VI</i>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Bimbingan Ke - X

Topik Pembimbingan: <i>konsultasi media pembelajaran</i>	Tanggal Pembimbingan: <i>21 Januari 2025</i>
Catatan Pembimbingan: <i>memilih jenis permainan tradisional yg akan dicantumkan pada media</i>	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no.50 Malang
Website: <https://pgmi.ftk.uin-malang.ac.id>/email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke - XI

Topik Pembimbingan: Perbaikan BAB-3 Revisi BAB V	Tanggal Pembimbingan: 7 maret 2025
Catatan Pembimbingan: Menyempurnakan pembahasan	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Bimbingan Ke - XII

Topik Pembimbingan: ACC skripsi	Tanggal Pembimbingan: 26 mei 2025
Catatan Pembimbingan: Penyempurnaan bagian penomoran halaman, lanjut daftar isi	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Observasi Awal

LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI AWAL

Hari, Tanggal : **Rabu, 30 Oktober 2024**
 Sekolah : SDI Bani Hasyim
 Kelas : IA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Membaca Permulaan
 Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional di SDI Bani Hasyim

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Siswa berpenampilan rapi selama berada di sekolah				✓	Iya, siswa berpenampilan rapi, dan memakai seragam sesuai dengan harinya
2	Pada saat belajar, siswa suka berbicara kepada temannya		✓			Mayoritas siswa fokus pada guru, tetapi ada juga yang berbicara sendiri.
3	Siswa mudah terganggu konsentrasi saat ada keributan			✓		beberapa siswa mudah terpecah fokusnya.
4	Siswa lebih suka bergerak, tidak bisa duduk dengan tenang			✓		banyak siswa yang bergerak ke bangku temannya.
5	Siswa menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia			✓		siswa kurang suka, karena banyak bacaannya.
6	Siswa menemukan kesulitan saat mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia			✓		siswa kesulitan dengan materi full teks tanpa adanya bantuan gambar
7	Siswa sudah bisa mengenal huruf alfabet			✓		Iya bisa, beberapa masih belum bisa

8	Siswa sudah bisa membedakan huruf kapital dan huruf kecil			✓	mayoritas bisa, tetapi ada juga yg belum bisa membedakan.
9	Siswa sudah bisa membaca kata yang terdiri dari 3 huruf		✓		Masih kesulitan dalam membaca 3 huruf.
10	Siswa sudah bisa membaca kalimat sederhana			✓	Iya bisa, namun ada beberapa siswa yg masih belum lancar.
11	Siswa suka mengulang pelajaran			✓	Iya, siswa suka mengulang pelajaran yg baru ketika pakam.
12	Siswa suka belajar secara bertahap (sedikit demi sedikit)			✓	Iya, siswa suka belajar bertahap
13	Siswa memiliki daya ingat yang tinggi			✓	Iya, siswa memiliki daya ingat yg tinggi, namun ada beberapa siswa yg sering lupa.
14	Siswa mampu berkonsentrasi dengan baik			✓	Iya, siswa berkonsentrasi saat pembelajaran.
15	Siswa disiplin saat pembelajaran berlangsung			✓	Iya, siswa mengikuti pelajaran sesuai dengan peraturan di kelas.
16	Siswa pernah membaca buku cerita			✓	Iya pernah
17	Siswa memahami makna yang mereka baca		✓		Siswa kurang memahami makna dan apa yg mereka baca.
18	Guru menggunakan media untuk menyampaikan pembelajaran		✓	✗	Guru kadang-kadang menggunakan media pembelajaran
19	Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan buku bacaan			✓	Guru jarang menggunakan buku bacaan dan menyampaikan materi
20	Guru dan siswa pernah memanfaatkan buku bergambar sebagai bahan ajar	✓	✗		Guru tidak pernah menggunakan buku bergambar.

21	Guru dan siswa pernah mendengar tentang buku cerita bergambar			✓	pernah, tapi tidak pernah digunakan pada saat pembelajaran
22	Guru dan siswa pernah memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sarana belajar utama			✓	ya, memanfaatkan lingkungan sekolah

Malang, 30 oktober 2024

Wali Kelas 1A

Observer

Jevita Wijaya, S.Pd

Khoiriyatul Fitriyah

NIP.

NIM.210103110059

Wawancara

LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA

Hari, Tanggal : Rabu, 30 Oktober 2024
Sekolah : SDI Bani Hasyim
Kelas : IA
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Membaca Permulaan
Judul Penelitian : Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional di SDI Bani Hasyim

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas?	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran, namun, ada juga beberapa siswa yang mudah terdistraksi dan perlu diajak fokus kembali.
2	Apakah siswa cenderung aktif atau cenderung diam di dalam kelas?	Sebagian siswa cenderung aktif, tetapi ada beberapa siswa yang masih malu-malu.
3	Bagaimana gaya belajar siswa terutama pada kelas IA?	Siswa kelas IA lebih ke arah kinestetik, mereka suka belajar dengan melihat gambar dan menonton video.
4	Apa yang membuat siswa tertarik atau senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas?	Siswa lebih tertarik belajar saat ada permainan edukatif & cerita bergambar.
5	Apakah siswa sudah mengenal huruf alfabet dengan baik, baik huruf kapital maupun huruf kecil?	Sebagian siswa sudah mengenal huruf kapital, tetapi masih perlu banyak latihan.
6	Apakah siswa dapat mengenali huruf yang ditunjukkan oleh guru?	Umumnya siswa dapat mengenali huruf, namun, ada beberapa huruf yang masih perlu diperhatikan.
7	Apakah siswa dapat membaca beberapa huruf menjadi suku kata?	Iya, sebagian siswa mampu membaca huruf menjadi kata, akan tetapi kata yang sederhana.

8	Apakah siswa dapat membaca kata sederhana?	Bisa, tetapi masih banyak siswa yang membacanya terbata-bata.
9	Sejauh mana siswa dapat menggabungkan huruf-huruf yang dikenali untuk membuat kata yang benar?	Bisa, tetapi perlu di bimbing untuk mengeja dengan benar.
10	Apakah siswa dapat menggunakan gambar dalam buku bacaan untuk membantu mereka memahami isi bacaan?	Ya, gambar sangat membantu siswa dalam memahami isi bacaan.
11	Apakah siswa sering menggunakan buku bacaan sebagai media utama dalam pembelajaran membaca?	Kadang-kadang menggunakan media buku bergambar untuk pembelajaran.
12	Apakah ada media yang dikhususkan untuk siswa yang belum lancar dalam membaca?	Belum ada.

Wali Kelas 1A



Jevita Wijaya, S.Pd

NIP.

Malang, 30 October 2024

Observer



Khoiriyatul Fitriyah

NIM.210103110059

Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Media : Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional

Validator : Ahli Media

A. PENGANTAR

Sehubungan dengan pengembangan media Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional untuk kelas I SDI Bani Hasyim yang sedang dilaksanakan, maka peneliti bertujuan melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat sebagai salah satu bahan ajar. Oleh sebab itu, peneliti memohon kesediaan Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli bahasa. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menilai kesesuaian penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk menyempurnakan media Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional agar dapat dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran. Sebelumnya, saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai ahli bidang bahasa di dalam media Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional ini.

B. IDENTITAS AHLI

Nama : VAMHISA AVIANA MELINDA

NIP : 199109192023212051

Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Pendidikan : S2 TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon kepada Bapak untuk membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.



2. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada pertanyaan dibawah ini yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1, 2, 3, dan 4. Berikut keterangan dari skala tersebut :

- Pilihan skala no 1 artinya Tidak layak (Jelas/Sesuai/Lengkap);
- Pilihan skala no 2 artinya kurang Layak (Jelas/Sesuai/Lengkap);
- Pilihan skala no 3 artinya Layak (Jelas/Sesuai/Lengkap);
- Pilihan skala no 4 artinya Sangat Layak (Jelas/Sesuai/Lengkap); dan

3. Jika diperlukan komentar dan saran Ibu dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas pengembangan produk.

D. PENILAIAN TABEL PENILAIAN PRODUK

ITEM	PERNYATAAN	SKALA			
		1	2	3	4
1	Terdapat identitas pengembang dalam produk	1	2	3	4
2	Produk mencantumkan identitas lembaga asal pengembang	1	2	3	4
3	Identitas lembaga disertai dengan logo resmi idem no .2.	1	2	3	4
4	Terdapat identitas pengembang dalam produk yang dapat memudahkan pengguna (alamat email, nomor telepon) ukuran buku sesuai pedoman	1	2	3	4
5	Judul produk menggunakan kalimat yang baku dan menarik	1	2	3	4
6	Ketepatan tata letak komponen buku cerita bergambar	1	2	3	4
7	Keserasian warna dan gambar pada buku cerita bergambar	1	2	3	4

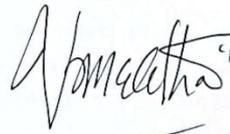
8	Kemenarikan warna dan gambar pada cover	1	2	3	4
9	Ketepatan ukuran gambar pada buku cerita bergambar	1	2	3	4
10	Kesesuaian gambar yang digunakan untuk anak-anak	1	2	3	4
11	Gambar yang digunakan pada buku cerita bergambar jelas	1	2	3	4
12	Kesesuaian gambar dengan isi materi	1	2	3	4
13	Ketepatan ukuran huruf pada buku cerita bergambar	1	2	3	4
14	Kejelasan teks pada buku cerita bergambar	1	2	3	4
15	Tulisan dan jenis huruf yang digunakan memudahkan siswa dalam membaca	1	2	3	4
16	Kemudahan buku cerita bergambar saat digunakan	1	2	3	4
17	Ketepatan ukuran buku cerita bergambar sesuai dengan usia pengguna	1	2	3	4
18	Kekuatan buku cerita bergambar (tidak mudah sobek dan hancur) dan warna tidak mudah pudar	1	2	3	4
19	Buku cerita bergambar aman dan tidak berbahaya untuk siswa	1	2	3	4
20	Kemenarikan gambar dalam buku cerita bergambar	1	2	3	4

E. KOMENTAR

Jayak digunakan dg sedikit revisi

F. SARAN

Malang, 17 April 2025
Narasumber Ahli



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Media : Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional
Validator : Ahli Materi

A. PENGANTAR

Sehubungan dengan pengembangan media Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional untuk kelas I SDI Bani Hasyim yang sedang dilaksanakan, maka peneliti bertujuan melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat sebagai salah satu bahan ajar. Oleh sebab itu, peneliti memohon kesediaan Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli bahasa. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menilai kesesuaian penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk menyempurnakan media Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional agar dapat dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran. Sebelumnya, saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai ahli bidang bahasa di dalam media Buku Cerita Bergambar Bermuatan Permainan Tradisional ini.

B. IDENTITAS AHLI

Nama : Riaka Amalia
NIP : 198907092019032012
Instansi : UIN Maliki Malang
Pendidikan : S2 - Pendidikan Bahasa Indonesia

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon kepada Bapak untuk membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada pertanyaan dibawah ini yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif

jawaban berada pada skala 1, 2, 3, dan 4. Berikut keterangan dari skala tersebut :

- Pilihan skala no 1 artinya Tidak layak (Jelas/Sesuai/Lengkap);
 - Pilihan skala no 2 artinya kurang Layak (Jelas/Sesuai/Lengkap);
 - Pilihan skala no 3 artinya Layak (Jelas/Sesuai/Lengkap);
 - Pilihan skala no 4 artinya Sangat Layak (Jelas/Sesuai/Lengkap); dan
3. Jika diperlukan komentar dan saran Ibu dapat ditulis pada lembaran yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas pengembangan produk.

D. PENILAIAN TABEL PENILAIAN PRODUK

ITEM	PERNYATAAN	SKALA			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan kemampuan siswa kelas 1 Sekolah Dasar	1	2	3	4
2	Kesesuaian materi dengan gambar yang digunakan pada buku	1	2	3	4
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
4	Materi yang digunakan dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran yang diberikan selanjutnya	1	2	3	4
5	Buku cerita bergambar yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam kemampuan membaca	1	2	3	4
6	Kejelasan materi dengan buku yang dikembangkan	1	2	3	4
7	Materi yang disajikan dalam buku mampu menarik siswa untuk berlatih membaca	1	2	3	4
8	Materi yang digunakan sudah sistematis	1	2	3	4

jawaban berada pada skala 1, 2, 3, dan 4. Berikut keterangan dari skala tersebut :

- Pilihan skala no 1 artinya Tidak layak (Jelas/Sesuai/Lengkap);
 - Pilihan skala no 2 artinya kurang Layak (Jelas/Sesuai/Lengkap);
 - Pilihan skala no 3 artinya Layak (Jelas/Sesuai/Lengkap);
 - Pilihan skala no 4 artinya Sangat Layak (Jelas/Sesuai/Lengkap); dan
3. Jika diperlukan komentar dan saran Ibu dapat ditulis pada lembaran yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas pengembangan produk.

D. PENILAIAN TABEL PENILAIAN PRODUK

ITEM	PERNYATAAN	SKALA			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan kemampuan siswa kelas 1 Sekolah Dasar	1	2	3	4
2	Kesesuaian materi dengan gambar yang digunakan pada buku	1	2	3	4
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
4	Materi yang digunakan dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran yang diberikan selanjutnya	1	2	3	4
5	Buku cerita bergambar yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam kemampuan membaca	1	2	3	4
6	Kejelasan materi dengan buku yang dikembangkan	1	2	3	4
7	Materi yang disajikan dalam buku mampu menarik siswa untuk berlatih membaca	1	2	3	4
8	Materi yang digunakan sudah sistematis	1	2	3	4

9	Materi yang disajikan dalam buku dapat meningkatkan efektivitas dalam pencapaian kompetensi	1	2	3	4
10	Cover dan judul buku sesuai dengan isi buku	1	2	3	4
11	Kesesuaian komponen pada buku untuk menjelaskan materi	1	2	3	4
12	Gaya bahasa dan penulisan yang digunakan mudah dimengerti oleh siswa	1	2	3	4
13	Gaya bahasa yang disajikan dalam buku sudah jelas dan sesuai dengan materi	1	2	3	4
14	Ejaan dan kata yang disajikan mudah dibaca	1	2	3	4

E. KOMENTAR

Mohon perbaikan agar di tulis benar (manus) dan cukup banyak kesalahan. Bisa perlu guidance editor buku profesional. Materi belum akurat dan segi karakter.

F. SARAN

Jangan lupa untuk menulis nama pengarang. Selain itu, dalam penulisan buku.

Malang,, 2025

Ahli Materi

Ridwan Andri

Soal Pre-Test

50

PRE-TEST

NAMA : *M. I.*.....
NO. ABSEN :
KELAS : *1A*.....

MEMBACA PERMULAAN

1. Membaca huruf vocal

a	i
o	u
e	a
a	e
o	i

2. Membaca huruf vocal cetak miring

<i>a</i>	<i>i</i>
<i>o</i>	<i>u</i>
<i>e</i>	<i>a</i>
<i>a</i>	<i>e</i>
<i>o</i>	<i>i</i>

10

3. Membaca huruf vocal rangkap sambung

ei	ai
oe	ae
ei	ou
ai	oi

4. Membaca huruf konsonan

p	s	b	d
z	y	c	j

n r w h
k g m f

5. Membaca huruf konsonan cetak miring

p s b d
z y c j
n r w h
k g m f

5

6. Membaca huruf konsonan rangkap sambung

ng sy
kh ny

7. Mengenal dan membedakan kata yang memiliki huruf awalan sama

Ayam	•————•	Cicak
Bunga	•———•	Apel
Domba	•———•	Buku
Cabai	•———•	Dompot

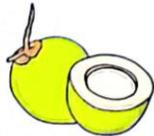
10

8. Membaca kata dan membedakan suku kata berawalan sama

Gajah	•———•	Buku
Gula	•———•	Gagak
Bulan	•———•	Guru

20

9. Mengamati gambar dan menyusun huruf



la ke pa

k e p a l a



c e l a n a

na ce la

5



m a t o r

me

ma

mi

mo

Soal Post-Test

85

POST-TEST

NAMA : ...*Abi*.....
NO. ABSEN :
KELAS : ...*1A*.....

MEMBACA PERMULAAN

1. Membaca huruf vocal

a	i
o	u
e	a
a	e
o	i

2. Membaca huruf vocal cetak miring

<i>a</i>	<i>i</i>
<i>o</i>	<i>u</i>
<i>e</i>	<i>a</i>
<i>a</i>	<i>e</i>
<i>o</i>	<i>i</i>

3. Membaca huruf vocal rangkap sambung

ei	ai
oe	ae
ei	ou
ai	oi

4. Membaca huruf konsonan

p	s	b	d
z	y	c	j

n r w h
k g m f

5. Membaca huruf konsonan cetak miring

p s b d
z y c j
n r w h
k g m f

ks

6. Membaca huruf konsonan rangkap sambung

ng sy
kh ny

7. Mengenali dan membedakan kata yang memiliki huruf awalan sama

Ayam	•	•	Cicak
Bunga	•	•	Apel
Domba	•	•	Buku
Cabai	•	•	Dompot

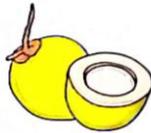
ks

8. Membaca kata dan membedakan suku kata berawalan sama

Gajah	•	•	Buku
Gula	•	•	Gagak
Bulan	•	•	Guru

zo

9. Mengamati gambar dan menyusun huruf



la ke pa

k e l a p a



c e r a n a

na ce la

15



m a t o r

me

ma

mi

mo

Respon Angket Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : Ni.....

Kelas : 1A.....

A. PETUNJUK

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang menurutmu paling tepat!

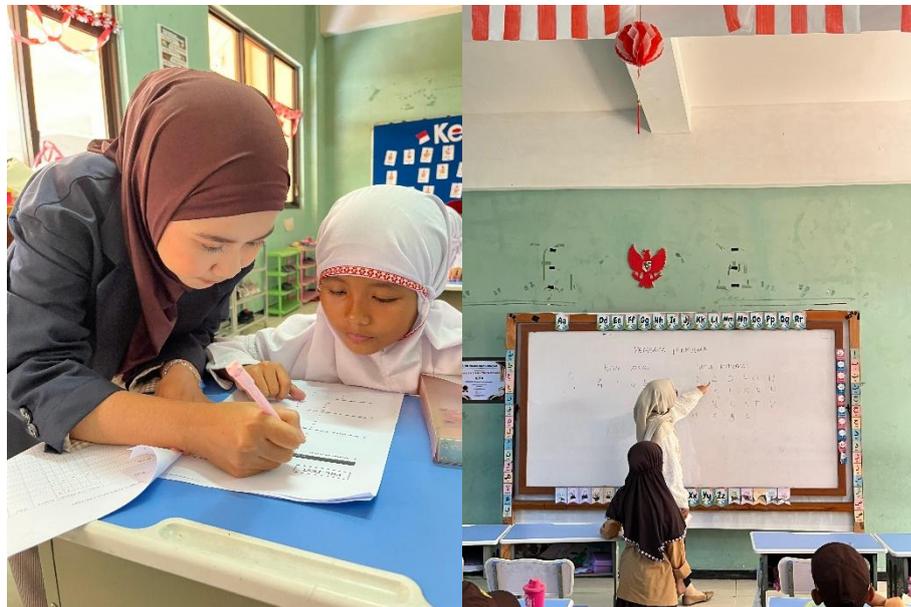
B. PERTANYAAN

No.	Aspek	Ya	Tidak
1	Buku cerita bergambar adalah buku yang menarik bagi kalian	✓	
2	Buku cerita bergambar menjadikan kalian semangat dalam membaca	✓	
3	Buku cerita bergambar mudah digunakan oleh kalian	✓	
4	Gambar pada buku cerita bergambar sangat menarik	✓	
5	Buku cerita bergambar merupakan buku yang mudah dipahami oleh kalian	✓	
6	Tulisan pada buku cerita bergambar mudah dibaca dan jelas	✓	
7	Pemilihan warna dan gambar sangat menarik bagi kalian	✓	
8	Bahasa yang digunakan pada buku cerita bergambar mudah dipahami	✓	
9	Buku cerita bergambar memudahkan kalian dalam membaca	✓	
10	Tampilan buku cerita bergambar menarik minat belajar kalian	✓	

Dokumentasi



Observasi Awal



Peserta Didik Mengerjakan *Pre-Test*



Peserta Didik Menggunakan Media



Peserta Didik Mengerjakan *Post-Test*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Khoiriyatul Fitriyah

NIM : 210103110059

Tempat, Tanggal Lahir : Pasuruan, 25 September 2001

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2021

Alamat : Dsn. Kauman, Ds. Wonorejo, Kec. Wonorejo, Kab.
Pasuruan

Nomor HP : 087737077883

Email : fitriajasih752@gmail.com

Riwayat Pendidikan : SD Negeri Wonorejo IV
MTS Negeri Wonorejo
SMK Negeri 1 Purwosari
S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang