

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 DI MI ALMA'ARIF 3 LANGLANG
SINGOSARI**

SKRIPSI

OLEH

INDRIATI ALIA PERMADANI

NIM. 210103110140



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

2025



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 DI MI ALMA'ARIF 3 LANGLANG
SINGOSARI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

INDRIATI ALIA PERMADANI

NIM. 210103110140



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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma’arif 3 Langlang Singosari” oleh Indriati Alia Permadani ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 16 Mei 2025.

Pembimbing



Wiku Aji Sugiri, M.Pd

NIP. 199404292019031007

Mengetahui

Ketua Program Studi



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Indriati Alia Permadani (210103110140)

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 Pendidikam (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

Anggota Penguji
Roian One Febriani, M.Pd
NIP. 19930201201802012141

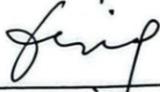
Sekretaris Sidang
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007

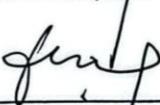
Pembimbing
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

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



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

NOTA DINAS PEMBIMBING

Wiku Aji Sugiri, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 02 Mei 2025

Hal : Skripsi Indriati Alia Permadani
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

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

Assalamualaikum Wr. Wb

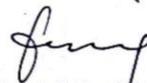
Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Indriati Alia Permadani
NIM : 210103110140
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari

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

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indriati Alia Permadani
NIM : 210103110140
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam 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, 02 Mei 2025
Hormat saya,


Indriati Alia Permadani
NIM. 210103110140

MOTTO

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tengat waktu bersedilah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia”

(Baskara Putra)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin

Puji syukur yang tiada terhingga atas segala nikmat, petunjuk, kelancaran dan kemudahan yang Allah subhanahu wa ta'ala berikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan dengan penuh cinta dan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Santoso dan Ibu Titik Hariati yang selalu memberikan doa, kasih sayang dan dukungan tanpa henti dalam setiap langkah kehidupan peneliti.
2. Kepada bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan sabar dan tulus membimbing penulis dari awal hingga akhir proses penyelesaian skripsi

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti diberikan kesehatan, kemudahan, serta kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Alfian Nur Azizi, M.Pd selaku dosen wali yang telah mendampingi peneliti selama menempuh studi serta memberikan nasihat dan arahan dalam proses akademik.
5. Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan sepenuh hati membimbing, mengarahkan serta memberi nasihat selama proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

6. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku validator media dan Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd selaku validator materi dan bahasa yang telah berkenan memberikan penilaian, saran serta masukan untuk proses pengembangan produk yang lebih baik.
7. Seluruh dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan motivasi selama masa perkuliahan, sehingga menjadi bekal yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi.
8. Kepala Madrasah, wali kelas 1, siswa kelas 1 dan seluruh keluarga besar MI Alma'arif 3 Langlang Singosari yang dengan tulus memberikan izin serta bersedia menjadi subjek dalam penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.
9. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Santoso dan pintu surgaku Ibunda Titik Hariati yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti. Terima kasih atas segala pengorbanan, kepercayaan, dan motivasi yang tiada henti, yang telah memberikan kekuatan dan semangat dalam setiap langkah perjalanan ini.
10. Adikku Muhammad Afif Al-Baihaqi yang selalu ceria dan membuat hari-hari peneliti menjadi lebih bahagia.
11. Wirdah Zarima, Aisyah Cahyaning Tyas dan Zakyyatul Mubarakah selaku sahabat peneliti yang senantiasa memberi *support* dan selalu setia mendengarkan curahan hati peneliti dalam pengerjaan skripsi.
12. Anggota grup Tjuckup Tau yang saling mengingatkan, memberi dukungan, pengalaman dan waktu yang dijalani bersama selama masa perkuliahan.

13. Seluruh mahasiswa PGMI Angkatan 2021
14. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini
15. Terakhir, untuk diri sendiri terima kasih karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Untuk kedepannya ayo berkembang lebih jauh dan lebih ceria lagi. You've been great for getting this far, Just be strong, just be brave, and be sure. Yes you can!

Akhir kata, peneliti skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi peneliti sendiri ataupun bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan dalam pengembangan ilmu pengetahuan

Malang, 2 Mei 2025

Penulis

Indriati Alia Permadani

NIM. 210103110140

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 = ‘	ء = ‘
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

LOGO UIN MALANG	ii
LEMBAR PENGAJUAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
المخلص	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk	8
G. Orisinalitas Pengembangan.....	9
H. Definisi Istilah.....	15
I. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Media Pembelajaran	18
B. Augmented Reality	22
C. Membaca Permulaan	26

D. Perspektif Teori Dalam Islam.....	31
E. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Model Pengembangan	34
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Uji Produk	40
E. Jenis Data.....	41
F. Instrumen Pengumpulan Data	42
G. Teknik Pengumpulan Data.....	43
H. Analisis Data.....	44
I. Storyboard	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	50
A. Proses Pengembangan	50
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	56
C. Revisi Produk	68
BAB V PEMBAHASAN.....	71
A. Kajian Produk yang Dikembangkan.....	71
B. Analisis Hasil Validasi Produk.....	75
C. Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa	76
BAB VI PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Skema Tahapan Lee and Owens.....	35
Tabel 3.2 Kriteria Validitas dan Kelayakan.....	44
Tabel 3.3 Kriteria N-Gain.....	46
Tabel 3.4 Storyboard.....	47
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4.2 Saran Ahli Media.....	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4.4 Saran Ahli Materi.....	59
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli bahasa.....	59
Tabel 4.6 Saran Ahli Bahasa.....	61
Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa.....	62
Tabel 4.8 Hasil Pre-test dan Post-test.....	64
Tabel 4.9 Revisi Produk.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 3.1 Skema Tahapan Model Lee and Owens.....	35
Gambar 4.1 Sampul Depan Buku	50
Gambar 4.2 Daftar Isi	50
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan.....	51
Gambar 4.4 Materi Membaca Permulaan Berbasis Augmented Reality	51
Gambar 4.5 Zona Bermain Bahasa	53
Gambar 4.6 Daftar Pustaka	53
Gambar 4.7 Profil Pengembangan	54
Gambar 4.8 Sampul Belakang	54
Gambar 4.9 Hasil N-Gain	65
Gambar 4.10 Persentase N-Gain.....	66

ABSTRAK

Permadani, Indriati Alia. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari*, Skripsi, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

Kemampuan membaca pada tahap awal merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa karena menjadi fondasi dalam memahami berbagai mata pelajaran. Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar membaca permulaan, yang disebabkan oleh rendahnya motivasi serta kurang tersedianya media pembelajaran yang sesuai. Untuk itu, media pembelajaran berbasis augmented reality dipilih sebagai alternatif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 di MI Al Ma'arif 3 Langlang Singosari, (2) mengetahui tingkat validitas, kelayakan, dan kemenarikan media yang dikembangkan, serta (3) mengetahui perbedaan keterampilan membaca permulaan sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan model pengembangan Lee and Owens. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, serta tes pre-test dan post-test. Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi, panduan wawancara, angket validasi ahli, angket respon siswa, serta soal tes. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, dengan subjek sebanyak 20 siswa kelas 1 MI Al Ma'arif 3 Langlang Singosari. Data dianalisis menggunakan persentase untuk validasi dan respon, serta uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa (1) prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. (2) tingkat validitas dan kelayakan media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dan valid berdasarkan hasil validasi dengan presentase 98% dari ahli media, 88% dari ahli materi, dan 79% dari ahli bahasa. Respon siswa menunjukkan kemenarikan produk dengan presentase 94%. (3) perbedaan keterampilan membaca sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata pre-test 52,4 dan post-test 82,1. Hasil analisis uji N-Gain 0,5 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 MI Alma'arif 3 Langlang Singosari.

Kata Kunci: Membaca permulaan, Media pembelajaran, Augmented Reality

ABSTRACT

Permadani, Indriati Alia. 2025. Development of Augmented Reality Based Learning Media to Improve Grade 1 Reading Skills at MI Alma'arif 3 Langlang Singosari. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. The Supervisor: Wiku Aji Sugiri, M.Pd

Early reading skills are a very important basic skill for students because they form the foundation for understanding various subjects. However, many students still experience difficulties in learning to read, which is caused by low motivation and a lack of appropriate learning media. For this reason, augmented reality-based learning media was chosen as an attractive alternative that is suitable for the characteristics of elementary school students.

This study aims to (1) describe the procedure for developing augmented reality-based learning media to improve the early reading skills of first-grade students at MI Al Ma'arif 3 Langlang Singosari, (2) determine the validity, feasibility, and attractiveness of the developed media, and (3) identify differences in early reading skills before and after using the media.

The method used was Research and Development (RnD) with the Lee and Owens development model. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and pre-test and post-test assessments. The instruments used included observation sheets, interview guides, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and test questions. The sampling technique used was purposive sampling, with 20 students from class 1 of MI Al Ma'arif 3 Langlang Singosari as subjects. Data were analyzed using percentages for validation and responses, as well as the N-Gain test to measure learning outcome improvements.

The results of this research and development are (1) a procedure for developing augmented reality-based learning media. (2) The validity and feasibility of the developed media obtained a very feasible and valid category based on the validation results with a percentage of 98% from media experts, 88% from subject matter experts, and 79% from language experts. Student responses showed the attractiveness of the product with a percentage of 94%. (3) The difference in reading skills before and after using augmented reality-based learning media showed an improvement with an average pre-test score of 52.4 and a post-test score of 82.1. The results of the N-Gain test analysis were 0.5, which falls into the moderate improvement category. Thus, augmented reality-based learning media can improve the initial reading skills of first-grade students at MI Alma'arif 3 Langlang Singosari.

Keywords: Beginning Reading, Learning Media, Augmented Reality

الملخص

برماداني، إندرياتي أليا. ٢٠٢٥. تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الواقع المعزز لتحسين مهارة القراءة الابتدائية لتلاميذ الصف الأول في مدرسة المعارف ٣ لانجلانج سينجوساري. رسالة جامعية، برنامج دراسة معلم المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية العلوم التربوية والتعليم، الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مشرف الرسالة: ويكو أجي سوغيري، الماجستير في التربية

تُعَدُّ القُدْرَةُ عَلَى القِرَاءَةِ فِي المَرَحَلَةِ الأُولَى مِنَ المَهَارَاتِ الأَسَاسِيَّةِ الهَامَّةِ جَدًّا لِلطُّلَابِ، لِأَنَّهَا تُشَكِّلُ أُسَاسًا فِي فَهْمِ المَوَادِّ الدِّرَاسِيَّةِ المُخْتَلِفَةِ. إِلَّا أَنَّ كَثِيرًا مِنَ الطُّلَابِ لَا يَرَالُونَ يُوَاجَهُونَ صُعُوبَاتٍ فِي تَعَلُّمِ القِرَاءَةِ المُبْتَدِئَةِ، بِسَبَبِ ضَعْفِ الدَّافِعِيَّةِ وَنَقْصِ الوَسَائِلِ التَّعْلِيمِيَّةِ المُنَاسِبَةِ. وَلِذَلِكَ، تَمَّ اخْتِيَارُ وَسِيلَةٍ تَعْلِيمِيَّةٍ مُعْتَمَدَةٍ عَلَى تَقْنِيَةِ الحَقِيقَةِ المُعَزَّزَةِ كَبَدِيلٍ جَدَابٍ وَمُلَائِمٍ لِخَصَائِصِ طُلَابِ المَدَارِسِ الإِبْتِدَائِيَّةِ.

يَهْدَفُ هَذَا البَحْثُ إِلَى

- (١) وَصْفِ إِجْرَاءَاتِ تَطْوِيرِ وَسِيلَةٍ تَعْلِيمِيَّةٍ مُعْتَمَدَةٍ عَلَى الحَقِيقَةِ المُعَزَّزَةِ لِتُعْزِيزِ مَهَارَةِ القِرَاءَةِ المُبْتَدِئَةِ لِطُلَابِ الصَّفِّ الأَوَّلِ بِمَدْرَسَةِ مِي الأَلْمَعَارِفِ (٣) لِنُتْلُغِ سِينُغُوسَارِي،
- (٢) مَعْرِفَةَ مُسْتَوَى الصِّحَّةِ وَالصَّلَاحِيَّةِ وَالجَازِبِيَّةِ لِلوَسِيلَةِ المُطَوَّرَةِ،
- (٣) مَعْرِفَةَ الفَرْقِ فِي مَهَارَةِ القِرَاءَةِ المُبْتَدِئَةِ قَبْلَ وَبَعْدَ اسْتِخْدَامِ تِلْكَ الوَسِيلَةِ.

"بِنَمُودَجٍ" الي وَأُوْتز - آر إن دي) الطَّرِيقَةَ المُسْتَحْدَمَةَ فِي هَذَا البَحْثِ هِيَ بَحْثٌ وَتَطْوِيرٌ أَمَّا أُسْلُوبُ جَمْعِ النِّبَاتَاتِ فَيَشْمَلُ

المَلاحِظَةَ، المُقَابَلَةَ، الاسْتِئْبَانِ، وَاخْتِبَارِي قَبْلِي وَبَعْدِي
وَالأَدَوَاتِ المُسْتَحْدَمَةَ تَشْمَلُ: اسْتِمَارَةَ المَلاحِظَةِ، دَلِيلَ المُقَابَلَةِ، اسْتِئْبَانِ تَحْكِيمِ الخُبْرَاءِ، اسْتِئْبَانِ رُدُودِ فِعْلِ الطُّلَابِ، وَأَسْئَلَةَ الاخْتِبَارِ
، وَكَانَتِ العَيِّنَةُ تُتَكَوَّنُ مِنْ ٢٠ طَالِبًا مِنْ - بُورُبُوزِيْفِ سَامُنْلِنُغِ) أَمَّا أُسْلُوبُ اخْتِبَارِ العَيِّنَةِ فَهُوَ العَيِّنَةُ القَصْدِيَّةُ الصَّفِّ الأَوَّلِ فِي مِي الأَلْمَعَارِفِ (٣) لِنُتْلُغِ سِينُغُوسَارِي
لِقِيَاسِ تَطَوُّرِ نَتَائِجِ التَّعَلُّمِ وَتَمَّ تَحْلِيلُ النِّبَاتَاتِ بِاسْتِخْدَامِ النِّسَبِ المِنَوِيَّةِ لِلتَّحْكِيمِ وَرُدُودِ، وَاخْتِبَارِ إِنْ-عَيْنِ

وَأُسْفَرَتْ نَتَائِجُ هَذَا البَحْثِ وَالتَّطْوِيرِ عَنِ مَا يَلِي

- (١) إِجْرَاءَاتِ تَطْوِيرِ وَسِيلَةٍ تَعْلِيمِيَّةٍ مُعْتَمَدَةٍ عَلَى الحَقِيقَةِ المُعَزَّزَةِ
٩٨٪ مِنْ خَبِيرِ الوَسَائِلِ، ٨٨٪ مِنْ (٢) حَصَلَتْ الوَسِيلَةُ المُطَوَّرَةُ عَلَى تَقْيِيمِ "صَالِحٍ جَدًّا وَصَحِيحٍ" بِنِسَبِ ٧٩٪ مِنْ خَبِيرِ اللُّغَةِ خَبِيرِ المَادَّةِ، وَ
وَبَلَغَتْ نِسْبَةُ جَازِبِيَّةِ المُنْتَجِ حَسَبَ رُدُودِ الطُّلَابِ ٩٤٪
(٣) أَطْهَرَتْ الفُرُوقُ بَيْنَ مَهَارَةِ القِرَاءَةِ قَبْلَ وَبَعْدَ اسْتِخْدَامِ الوَسِيلَةِ التَّعْلِيمِيَّةِ المُعْتَمَدَةِ عَلَى الحَقِيقَةِ المُعَزَّزَةِ
تَطَوُّرًا مَلْحُوظًا، حَيْثُ بَلَغَ مُتَوَسِّطُ دَرَجَةِ الاخْتِبَارِ القَبْلِيِّ ٥٢,٤ وَالاخْتِبَارِ البَعْدِيِّ ٨٢,١
"عَنِ قِيَمَةِ تُقَدَّرُ بِ ٠,٥ وَهِيَ تَقَعُ فِي فَنَةِ "التَّطَوُّرِ المُتَوَسِّطِ وَأُسْفَرَتْ تَحْلِيلُ اخْتِبَارِ إِنْ-عَيْنِ

وَبِذَلِكَ، يُمَكِّنُ القَوْلُ أَنَّ الوَسِيلَةَ التَّعْلِيمِيَّةَ المُعْتَمَدَةَ عَلَى الحَقِيقَةِ المُعَزَّزَةِ قَادِرَةٌ عَلَى تُعْزِيزِ مَهَارَةِ القِرَاءَةِ المُبْتَدِئَةِ لِطُلَابِ الصَّفِّ الأَوَّلِ فِي مِي الأَلْمَعَارِفِ (٣) لِنُتْلُغِ سِينُغُوسَارِي

القراءة الابتدائية، الوسيلة التعليمية، الواقع المعزز: الكلمات المفتاحية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca adalah bagian dari empat keterampilan berbahasa yang meliputi berbicara, menyimak, membaca dan menulis (Harianto, 2020). Keterampilan berbahasa yakni membaca harus dikuasai oleh siswa tingkat dasar, hal ini dikarenakan hampir semua buku materi pembelajaran memuat teks yang mengharuskan siswa agar bisa membaca. Apabila siswa belum bisa membaca akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran seperti dalam memahami instruksi dan materi yang ada pada buku pembelajaran (Pamuji & Setyami, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan jika minat baca siswa di Indonesia naik 5 posisi dibandingkan pada tahun 2018, akan tetapi *score* yang didapatkan justru turun dan Indonesia menduduki peringkat 11 terbawah dari 81 negara yang ada dalam data (OECD, 2023). Hal ini juga didukung penelitian Central Connecticut State University berjudul *World's Most Literate Nations Ranked* bahwa Indonesia menempati ranking ke-60 dari 61 negara dalam hal minat baca, berada tepat di bawah Thailand dan di atas Botswana (Soesantari, dkk, 2023). Dengan begitu, apabila seseorang tidak mahir dalam membaca maka akan mempengaruhi minat bacanya, maka dari itu kebiasaan membaca perlu ditanamkan sejak dini.

Membaca adalah aktivitas yang pembaca lakukan untuk menangkap pesan atau makna yang penulis sampaikan dengan tulisan dan media kata (Kristi &

Shintiana, 2023). Pada tingkat sekolah dasar kemampuan membaca dibagi dalam dua tahap yakni membaca permulaan untuk kelas 1 dan 2, serta membaca lanjutan untuk kelas 3 hingga 6 (Aisyah, dkk, 2020). Membaca permulaan merupakan pembelajaran yang mengenalkan huruf atau kata, mengaitkan bunyi dan kata serta dapat membuat kesimpulan dari isi bacaan. Keterampilan membaca lanjutan akan dipengaruhi oleh keterampilan dalam membaca permulaan (Herlina, 2019). Oleh karena itu, untuk menumbuhkan kebiasaan membaca yang menyenangkan pendidik dengan baik harus merancang pembelajaran membaca permulaan.

Membaca permulaan diajarkan pada siswa dengan tujuan supaya mereka dapat melatih dan meningkatkan kemahiran untuk mengenal abjad, mengubah tulisan menjadi suara, melatih siswa dalam menentukan arti kata dalam suatu konteks (Hadian, dkk, 2018). Aspek penting dalam membaca permulaan meliputi lafal yang jelas, kejelasan dan kelancaran suara, serta intonasi yang tepat. Pemahaman kemampuan membaca permulaan pada siswa dapat dilakukan dengan pembiasaan membaca melalui pengalaman dan kegiatan sehari-hari maka siswa akan semakin lancar dalam membaca (Westhisi, 2019).

Membaca permulaan berfokus pada siswa agar dapat mengenal, mengidentifikasi, mengelompokkan abjad serta dapat menyusun abjad menjadi suku kata, kemudian menjadi kata dan kalimat sederhana (Aprilia, dkk, 2021). Langkah pertama membaca permulaan adalah pengenalan huruf vokal. Selanjutnya, siswa diajarkan untuk membentuk kata dan kalimat yang sederhana dari gabungan abjad. Membaca permulaan juga difokuskan untuk mengetahui

tanda atau simbol yang berkaitan dengan abjad sehingga dapat menjadi dasar untuk anak mahir membaca (Aprilia, dkk, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di MI Alma'arif 03 Langlang, menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa masih belum lancar, sekitar 40% siswa yang terbata-bata saat membaca kata, juga didapatkan siswa yang belum bisa membaca sama sekali. Kondisi ini disebabkan karena saat pembelajaran membaca yang dilaksanakan setiap pagi di kelas, siswa tidak fokus dan kurangnya minat dalam pembelajaran membaca. Faktor penghambat lainnya adalah kurangnya motivasi keluarga untuk mendorong dan memberi semangat untuk membaca di rumah. Banyaknya siswa yang sudah mendapatkan fasilitas gadget dari orang tua, akan tetapi belum bisa dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran membaca, karena anak lebih suka bermain game dari pada belajar membaca saat menggunakan gadget. Hal ini dikarenakan kurangnya edukasi mengenai fungsi gadget untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut maka diperoleh informasi bahwa siswa memiliki minat membaca yang kurang sehingga menyebabkan rendahnya keterampilan membaca. Maka dari itu peneliti meyakini untuk menumbuhkan minat dalam pembelajaran membaca digunakan media yang selaras dengan karakteristik siswa. Media berbasis digital diyakini cocok untuk siswa. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa sudah mendapatkan fasilitas gadget dari orang tua.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran digital adalah *augmented reality*. Teknologi *augmented reality* adalah teknologi yang dapat menyatukan benda dua dimensi atau tiga dimensi dalam dunia virtual ke dalam dunia nyata yang kemudian dimunculkan dalam waktu yang bersamaan (Karaarslan, 2018). Menurut Buchner & Kerres (2023) teknologi *augmented reality* dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Augmented reality merupakan sebuah teknologi yang memberikan fasilitas untuk pengembangan media pembelajaran membaca yang menarik. Media pembelajaran membaca menggunakan *augmented reality* dapat menggabungkan dua objek visual yakni nyata dan virtual yang dilengkapi dengan informasi yang akan disampaikan. *Augmented reality* dapat membantu guru dalam memberikan bahan ajar untuk siswa agar dapat meraih tujuan yang diharapkan (Nistrina, 2021).

Keefektifan media pembelajaran yang memanfaatkan *augmented reality* dapat dibuktikan dengan beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya. Bursali & Yilmaz (2019) menjelaskan bahwa siswa yang membaca menggunakan teknologi *augmented reality* terdapat peningkatan dalam keterampilan membaca daripada siswa yang menggunakan metode tradisional. Alfani (2020) bahwa terdapat perbedaan hasil pembelajaran pada materi huruf vokal menggunakan media kartu gambar dengan menggunakan media *augmented reality*. Penggunaan media *augmented reality* untuk pengenalan abjad vokal memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan media kartu gambar. Hal ini, dibuktikan dengan adanya

kenaikan *score* pada siklus pertama dan kedua. Danaei, dkk, (2020) mengemukakan bahwa terdapat perbedaan yang menonjol dalam hal membaca antara kelompok kontrol yang menggunakan buku biasa dengan kelompok eksperimen yang menggunakan buku berbasis *augmented reality* dimana penggunaan buku *augmented reality* untuk membaca dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman membaca siswa. Aydoğdu (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan *augmented reality* dapat menumbuhkan motivasi, perhatian, dan konsentrasi siswa sehingga terdapat peningkatan hasil pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Pengembangan media pembelajaran untuk membaca permulaan akan difokuskan pada buku membaca berbasis *augmented reality* dengan maksud untuk menghadirkan pengalaman langsung untuk siswa terkait konten membaca yang dipelajari. Media pembelajaran *augmented reality* dikembangkan dengan menarik agar dapat memberikan stimulus kepada siswa sehingga mereka tidak merasa bosan. Tema penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di MI Alma’arif 03 Langlang Singosari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan?

2. Bagaimanakah tingkat validitas, kelayakan, dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan?
3. Bagaimanakah perbedaan keterampilan membaca permulaan sesudah dan sebelum penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas, kelayakan dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan.
3. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan membaca permulaan sebelum dan sesudah penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini merupakan manfaat dari penelitian dan pengembangan yakni:

1. Bagi Siswa

Penelitian pengembangan buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* ini diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk mengatasi

permasalahan membaca permulaan dan mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa pada kelas awal.

2. Bagi Guru

Adanya buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* ini diharapkan dapat memberi motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran membaca permulaan yang menarik, kreatif dan inovatif.

3. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, serta dapat menambah pengalaman peneliti dalam bidang pendidikan.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang menjadi landasan dan keterbatasan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan media buku membaca *augmented reality* dapat menjadikan siswa lebih terkesan, termotivasi dan semangat untuk belajar membaca permulaan, karena *augmented reality* dapat menggabungkan dua objek visual yakni nyata dan virtual yang nantinya dapat menarik perhatian siswa.
2. Peneliti memilih untuk mengembangkan buku membaca berbasis *augmented reality* karena media ini dianggap mudah digunakan dan dapat diakses dimanapun melalui berbagai jenis smartphone.
3. Pengembangan media buku ini terbatas pada materi membaca permulaan untuk kelas awal.

4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas I di MI Almaarif 03 Langlang, Singosari
5. Pengembangan media ini hanya digunakan untuk uji coba terbatas di sekolah mengenai tingkat keterampilan membaca permulaan, tidak berlanjut pada tahap produksi massal.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini mengembangkan produk berbentuk buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* sebagai buku pendamping untuk belajar membaca permulaan dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Buku membaca permulaan *augmented reality* ini dikembangkan menggunakan aplikasi canva yang telah didesain semenarik mungkin.
2. Augmented reality dikembangkan menggunakan aplikasi My Web AR.
3. Buku ini berisi materi membaca permulaan yang mencakup pengenalan abjad, suku kata dan kalimat sederhana.
4. Media pembelajaran berupa gambar 3 dimensi yang disertai dengan suku kata menggunakan *augmented reality* agar dapat diakses dengan berbagai jenis *smartphone* yang terhubung dengan internet.
5. Produk hasil media pembelajaran ini berupa buku cetak berukuran B5 landscape yang dilengkapi kode *qr*.

G. Orisinalitas Pengembangan

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

NO	JUDUL ARTIKEL	LATAR BELAKANG	TEMUAN/SIMPULAN	REKOMENDASI
TOPIK PENELITIAN: AUGMENTED REALITY				
1.	<p>Effect of Augmented Reality Applications on Elementary School Students' Reading Comprehension and Learning</p> <p>Computers in Human Behavior, 95</p> <p>DOI: https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.035</p> <p>Elsevier</p> <p>(Bursali & Yilmaz, 2019)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya definisi berbeda tentang konsep membaca selama berabad-abad. Maka dari itu dibutuhkan metode pengajaran yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap pemahaman bacaan siswa. 2. Adanya pengembangan teknologi membuka peluang baru bagi pendidikan. Siswa mulai menggunakan tablet dan smartphone bahkan sebelum mereka menempuh pendidikan, karena itu mereka beradaptasi lebih cepat dengan teknologi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian mix method menggunakan sampel yang terdiri dari 89 siswa kelas 5 (43 perempuan, 46 laki-laki) yang dibagi menjadi kelompok eksperimen menggunakan <i>augmented reality</i> dan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional. 2. Kelompok eksperimen menunjukkan tingkat pemahaman bacaan dan tingkat keawetan belajar yang tinggi. 3. Aplikasi <i>augmented reality</i> dapat merangsang dan memicu emosi pengguna. Dengan demikian, ditentukan bahwa teknologi tersebut dapat digunakan untuk menciptakan suasana hati yang diinginkan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan penelitian tentang <i>augmented reality</i>. 2. Penggunaan <i>augmented reality</i> dalam pembelajaran membaca cocok untuk diterapkan.
2	<p>Effectiveness of Augmented Reality Technology in Enhancing Primary School Student Acquisition of Creative Reading Skills</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menganalisis efektivitas teknologi augmented reality dalam meningkatkan kemampuan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok eksperimen yang berjumlah 25 siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan penelitian menggunakan augmented reality karena dapat memberikan

	<p>Sciedu Teaching</p> <p>DOI: https://doi.org/10.5430/jct.v13n5p344</p> <p>(AlAli & Al-Barakat, 2024)</p>	<p>membaca kreatif siswa sekolah dasar. Latar belakangnya adalah kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan memahami teks secara lebih mendalam di kalangan siswa SD. Pembelajaran konvensional dianggap kurang mampu memenuhi kebutuhan tersebut secara maksimal.</p>	<p>keterampilan membaca kreatif dibandingkan kelompok control yang berjumlah 25 siswa.</p> <p>2. Teknologi AR terbukti efektif dalam mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan pengembangan ide-ide kreatif saat membaca.</p>	<p>pengalaman belajar yang lebih efektif.</p>
3	<p>Augmented Reality Media-aided Literature Learning Tool for Elementary School Students</p> <p>DOI: 10.17977/um015v51i12023p148</p> <p>ResearchGate</p> <p>(Apriliya dkk., 2023)</p>	<p>1. Pembelajaran sastra di SD, khususnya pesan dalam dongeng Bahasa Indonesia, belum dioptimalkan secara inovatif menggunakan media dan alat penilaian yang tepat.</p>	<p>1. Hasil penelitian menunjukkan kemudahan penggunaan <i>augmented reality</i> dalam pembelajaran membaca dengan tingkat prektikabilitas media mencapai 93%.</p>	<p>1. Mengembangkan buku <i>augmented reality</i> karena dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran.</p>
4	<p>Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Dengan Augmented Reality</p> <p>DOI: https://doi.org/10.62672/telad.v2i2.35</p>	<p>1. Kesulitan membaca awal pada siswa kelas 2 SD Negeri Ganting dengan subjek penelitian 20 siswa menggunakan desain pra-eksperimen satu kelompok.</p>	<p>1. Pengaruh Augmented reality secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar dengan lebih menarik dan efektif.</p>	<p>1. Mengembangkan media augmented reality untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.</p>

	Teaching, Learning and Development (Dewi dkk., 2021)			
5	Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Peningkatan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Gelam 1 Candi Emergent: Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning, 2 (2) DOI: https://doi.org/10.47134/emergent.v2i2 . Publishing (Wahyuni & Wachidah, 2024)	1. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas I di SDN Gelam I Candi untuk mengetahui pengaruh media Augmented Reality terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.	1. Adanya pengaruh media Augmented Reality terhadap peningkatan membaca permulaan siswa kelas 1 di SD Negeri Gelam 1 Sidoarjo, yang dibuktikan dengan hasil perhitungan hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata nilai sebelum dan sesudah perlakuan.	1. Mengembangkan media augmented reality untuk meningkatkan keterampilan membaca.
TOPIK PENELITIAN: MEMBACA PERMULAAN				
6	Use of Big Learning Media to Improve Students' Beginning Reading Skills in Primary Schools DOI: 10.17509/mimbar-sd.v6i3.22893	1. Tantangan yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar dalam membaca permulaan, yakni mereka kesulitan saat membaca. Hal ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti Big Book, untuk mendukung	1. Dalam pembelajaran menggunakan Big Book dapat bermanfaat bagi siswa,. Penelitian ini melibatkan guru kelas dan siswa untuk mengumpulkan informasi	1. Mengembangkan media membaca permulaan yang menarik.

	Eric Journal (Nurani & Mahendra, 2019)	perkembangan membaca, terutama bagi siswa kelas satu yang berada dalam tahap operasional konkret dalam pembelajaran. Pembelajaran membaca yang efektif di tingkat sekolah dasar memiliki peran sangat penting untuk menaikkan kemampuan kognitif dan prestasi belajar siswa.	yang akurat tentang proses belajar membaca.	
7	Developing Android-Based Learning Media to Enhance Early Reading Competence of Elementary School Students Pegem Journal of Education and Instruction, 13 DOI: 10.47750/pegegog.13.04.06 Eric Journal (Iswara et al., 2023)	1. Kemahiran membaca permulaan sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena berdampak signifikan pada kemampuan membaca di jenjang berikutnya. Maka dari itu, media interaktif dan menarik sangat dibutuhkan.	1. Media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan secara efektif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan.	1. Penelitian ini memberikan saran untuk meningkatkan kompetensi membaca permulaan yang bermanfaat bagi guru, orang tua dan siswa.
8	The Relationship Between Early Word Reading, Phonological Awareness, Early Music Reading and Musical Aptitude Journal Intelligence, 10 (50)	1. Penelitian ini didasarkan pada data yang menunjukkan adanya hubungan antara musik dan kemampuan membaca permulaan yang berfokus pada kesadaran fonologis sebagai	1. Penelitian ini melibatkan 119 siswa di Hongaria, Eropa (62 laki-laki dan 57 perempuan) dari 6 sekolah dasar	1. Dapat mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan musik dan teks, karena keduanya dapat mendukung perkembangan kognitif.

	<p>DOI: https://doi.org/10.3390/jintelligence10030050</p> <p>Eric Journal</p>	<p>keterampilan linguistik membaca permulaan.</p>	<p>2. Proses membaca musik dan membaca teks dapat mendukung perkembangan fungsi kognitif. Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat perkembangan membaca musik dan membaca teks saling berkaitan.</p>	
9	<p>Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD/MI Kelas Rendah</p> <p>Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education, 3 (2)</p> <p>p-ISSN: 2615-5605 e-ISSN: 2620-5238</p> <p>Eric Journal</p> <p>(Rohman dkk., 2020)</p>	<p>1. Berfokus pada metode montessori, salah satu pendekatan pendidikan yang didasarkan pada teori perkembangan anak.</p>	<p>1. Penelitian ini membuktikan bahwa metode montessori secara signifikan dapat memperbaiki kemampuan membaca siswa.</p>	<p>1. Mengajarkan membaca permulaan menggunakan metode montessori untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.</p>
10	<p>Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong</p>	<p>1. Fokus penelitian ini pada pentingnya keterampilan membaca permulaan, khusus di kelas rendah, karena jika</p>	<p>1. Melibatkan 29 siswa di kelas 1</p> <p>2. Menunjukkan hasil bahwa dari 29 siswa, 18 siswa menunjukkan</p>	<p>1. Solusi dari permasalahan tersebut berupa pengembangan media membaca yang menarik, mengadakan pelatihan khusus untuk</p>

	<p>Jurnal Papeda, 2</p> <p>ISSN 2715 – 5110</p> <p>Eric Journal</p> <p>(Windrawati dkk., 2020)</p>	<p>siswa kesulitan membaca maka berpengaruh pada pembelajaran.</p>	<p>keterampilan membaca permulaan yang sudah lancar, sementara 11 siswa masih mengalami kesulitan.</p> <p>3. Faktor yang menghambat membaca permulaan berupa kebingungan antara huruf yang tampak serupa, kesulitan dalam mengucapkan huruf yang bunyinya hamper sama.</p>	<p>siswa yang masih kesulitan membaca.</p>
<p>Kesimpulan:</p> <p>Penelitian sebelumnya sudah menggunakan <i>Augmented Reality</i> (AR) sebagai media dalam pembelajaran, akan tetapi fokus utamanya terletak pada motivasi dan keterlibatan siswa serta perbandingan antara penggunaan media menggunakan teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) dengan media tradisional. Maka, dapat disimpulkan bahwa keterbaruan pada penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada pengembangan media <i>Augmented Reality</i> (AR) sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar membaca yang lebih efektif dan menyenangkan serta berfokus pada pembelajaran membaca permulaan yang memberikan solusi praktis bagi siswa yang kesulitan dalam membaca.</p>				

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya perbedaan pemahaman terkait istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan definisi khusus untuk beberapa istilah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yakni sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media ini berupa buku membaca permulaan yang dilengkapi dengan kode qr untuk video tata cara membaca permulaan.
2. *Augmented reality* (AR) adalah teknologi yang mampu mengintegrasikan dunia nyata dengan elemen-elemen virtual seperti gambar atau animasi. Dengan *augmented reality* dapat memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan objek virtual yang seolah-olah muncul di dunia nyata.
3. Buku berbasis *augmented reality* adalah buku yang menggunakan teknologi *augmented reality* untuk halaman materinya, saat kode qr dalam buku dipindai menggunakan smartphone maka elemen seperti gambar 3 dimensi, video atau audio akan muncul. Hal ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan menarik.
4. Membaca permulaan adalah langkah awal dalam proses belajar membaca dimana siswa akan memahami huruf, suku kata dan kalimat sederhana. Pada tahap ini siswa akan belajar cara menghubungkan huruf dengan bunyi hingga tahap memahami makna dari kata atau kalimat.

5. Keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menganalisis teks tertulis. Keterampilan ini berhubungan dengan kemampuan untuk menghubungkan huruf dengan bunyi, kefasihan membaca dan pemahaman teks.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman, penelitian ini disusun dalam enam bab dengan rincian sebagai berikut:

- | | |
|---------|---|
| BAB I | Pendahuluan yang membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan, manfaat penelitian pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah serta sistematika penulisan. |
| BAB II | Tinjauan pustaka yang berisi mengenai landasan teori dari penelitian yang dilakukan, perspektif teori dalam islam dan diakhiri dengan kerangka berpikir. |
| BAB III | Metode penelitian dan pengembangan yang berisi model penelitian dan pengembangan, langkah-langkah pengembangan, uji coba produk, jenis data yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta analisis data. |
| BAB IV | Hasil pengembangan yang dibagi menjadi beberapa sub bab diantaranya, proses pengembangan yang dilakukan, |

penyajian data validasi dari ahli materi dan ahli media, penguraian data hasil uji coba di lapangan serta revisi produk yang dikembangkan.

BAB V Pembahasan yang berisi tentang hasil analisis dari pengembangan produk secara rinci.

BAB VI Penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran memerlukan perantara untuk mengantarkan pesan dari guru kepada siswa dalam bentuk media. Media merupakan kata yang berasal dari Bahasa Latin *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar (Ghufron dkk., 2024). Secara khusus, media pembelajaran merujuk pada alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk melibatkan semua panca indra berupa penglihatan, peraba, pendengaran, pengecap dan penciuman saat menyampaikan pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Marpaung & Siagian (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup alat, bahan metode serta teknik yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar interaksi pembelajaran antara guru dan siswa dapat berjalan dengan efektif dan memberikan manfaat.

National Education Association (NEA) yang merupakan organisasi pendidik profesional terbesar di Amerika Serikat, mengartikan media pembelajaran sebagai seluruh benda yang bisa dibuat, dilihat, dibaca, didengar atau dibicarakan bersama dengan instrumen yang diterapkan dalam aktivitas pembelajaran (Junaidi, 2019). *Association of Education Communication and Technology* (AECT) yakni organisasi tertua asal Amerika Serikat dalam bidang teknologi pendidikan, memberi pembatasan mengenai pengertian media yang

diartikan sebagai semua bentuk dan saluran yang diperlukan dalam proses penyampaian pesan (Arsyad, 2020).

Dengan demikian, disimpulkan jika media pembelajaran merupakan penghubung materi atau pesan dalam kegiatan belajar mengajar, sumber belajar, alat bantu yang digunakan untuk memberikan stimulus terhadap motivasi belajar siswa, serta sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna (Hasan dkk., 2021).

2. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang tepat dipilih dengan memperhatikan prinsip penggunaan media, antara lain:

1. Untuk semua tujuan pembelajaran tidak ada satu media yang baik karena tujuan pembelajaran tertentu hanya terdapat satu media yang cocok.
2. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan acuan utama yakni untuk memudahkan siswa dalam belajar.
3. Penggunaan berbagai media sekaligus dapat membuat siswa menjadi bingung.
4. Pemilihan media pembelajaran yang akan diterapkan harus objektif dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, bukan berdasarkan kesenangan pribadi.
5. Media adalah elemen yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran karena media tidak hanya sekedar alat bantu mengajar. Tanpa adanya alat bantu

mengajar mungkin pembelajaran akan tetap terlaksana, akan tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi.

Selain memperhatikan prinsip penggunaan media diatas, pendidik juga perlu memperhatikan penyesuaian media terhadap gaya belajar siswa. Menurut Ramli (2012) terdapat tujuh gaya belajar siswa yakni gaya belajar visual, audiotif, kinestetik, taktil, gustatif, olfaktoris dan kombinatif. Tujuh gaya belajar ini memiliki perbedaan dalam memahami materi pembelajaran, jika gaya belajar visual menggunakan indra penglihatan, gaya belajar audiotif menggunakan indra pendengaran, gaya belajar kinestetik menggunakan gerakan yang dilakukan oleh siswa, gaya belajar taktil menggunakan indra peraba, gaya belajar olfaktoris menggunakan indra penciuman yakni hidung dan gaya belajar gustatif menggunakan indra perasa, gaya belajar kombinatif adalah siswa yang dapat menggunakan banyak alat indra untuk lebih cepat memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan gaya belajar siswa, akan tetapi karena gaya belajar siswa yang berbeda-beda maka penggunaan media pembelajaran harus dirancang agar dapat menjangkau berbagai gaya belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran. (Hasan dkk., 2021).

3. Media Pembelajaran 3D

Media pembelajaran 3D merupakan kelompok alat peraga yang mampu menunjukkan objek dalam bentuk tiga dimensi, berupa panjang, lebar, dan

tinggi. Media yang dipakai dapat berupa benda asli atau tiruan dari objek nyata yang dirancang agar dapat dilihat dari berbagai sudut pandang serta memberikan gambaran visual yang nyata dan lebih detail (Febiharsa & Djuniadi, 2018). Menurut Inawati & Puspasari (2020) media 3D berarti sebuah media yang dapat diamati dan ditampilkan dari seluruh arah pandang, serta mempunyai anjang, tinggi, lebar, ketebalan dan sebagian besar merupakan objek sebenarnya.

Media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar umumnya adalah media yang mempunyai bentuk sederhana dan dapat digunakan dengan mudah. Pengaplikasian media 3D yang sering digunakan adalah model. Model adalah tiruan dari objek nyata yang sulit untuk dibawa langsung ke dalam kelas, model ini digunakan untuk memberikan gambaran tiga dimensi atau tiruan dari objek yang terlalu besar seperti planet dan objek terkecil seperti molekul (Balandin dkk., 2019).

Media 3D terbagi menjadi tiga macam dalam pembelajaran, yaitu benda asli yang tidak dimodifikasi (*unmodified real thing*), benda asli yang telah dimodifikasi (*modified real things*), dan sampel yang berarti pengganti benda sebenarnya (*specimen*). Penggunaan media 3D dalam pembelajaran mempunyai tujuan untuk memberikan pengalaman atau pengetahuan yang nyata dan dapat dipahami pada tahap berpikir konkret, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa serta dapat menumbuhkan pola pikir pada siswa yang lebih terstruktur dan berkesinambungan (Chotib, 2018).

B. Augmented Reality

1. Pengertian Augmented Reality

Augmented Reality (AR) adalah gabungan objek fisik dan virtual di lingkungan nyata yang berlangsung secara interaktif dan langsung (real-time). Penggabungan antara kedua objek tersebut terjadi karena adanya penggunaan teknologi tampilan yang sesuai, interaksi elemen-elemen yang memungkinkan melalui perangkat input khusus, dan agar penggabungan ini berjalan dengan baik maka diperlukan penjelasan yang tepat dan efektif (Sari dkk., 2022). Sedangkan menurut Carmigniani & Furht (2020) *Augmented Reality* diartikan sebagai tampilan langsung atau tidak langsung dari lingkungan fisik dalam dunia nyata yang ditingkatkan dengan menambahkan informasi virtual yang dihasilkan oleh komputer.

Augmented reality juga diartikan sebagai cara alami untuk menjelajahi objek 3D dan data, konsep ini menggabungkan visual reality dengan world reality yang bertujuan untuk membantu menggambarkan suatu konsep yang abstrak sehingga dapat mempermudah pemahaman pengguna mengenai struktur suatu objek (Carmigniani dkk., 2018). Menurut Billinghurst, dkk, (2014) *augmented reality* merupakan variasi dari teknologi *virtual environments* atau yang sering disebut dengan *virtual reality*. Teknologi *virtual environments* dapat membawa pengguna ke dalam lingkungan buatan, sehingga mereka tidak bisa melihat dunia nyata yang ada di sekitar mereka. Berbeda dengan *augmented reality* yang memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata, dengan tambahan objek virtual yang digabungkan dengan realita. Adanya *augmented*

reality untuk melengkapi dunia nyata, bukan menggantikan sepenuhnya. Dengan kata lain pengguna akan merasakan objek virtual dan nyata berada dalam ruang yang sama.

Pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *augmented reality* adalah teknologi yang dapat menyatukan objek virtual dan nyata secara interaktif dan langsung (real time). *Augmented reality* dapat membantu menggambarkan konsep abstrak melalui visualisasi tiga dimensi untuk mempermudah pemahaman pengguna serta berperan sebagai jembatan antara dunia nyata dengan virtual yang memungkinkan kedua elemennya berada dalam ruangan yang sama.

2. Ciri-ciri Augmented Reality

Sebagai teknologi yang terus berkembang, *Augmented reality* memiliki ciri khas yang dapat membedakannya dengan teknologi lain. Ciri khas tersebut yakni:

1. Menggabungkan dunia nyata dengan virtual, dengan menggunakan kamera dan sensor, *Augmented reality* akan menangkap lingkungan sekitar dan memproyeksikan objek virtual dalam konteks dunia nyata yang dapat menghasilkan pengalaman interaktif dan menyenangkan.
2. Berjalan secara interaktif dalam waktu nyata (realtime), *augmented reality* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan objek virtual secara langsung dan instan.

3. Penggabungan dalam tiga dimensi, objek virtual dalam *augmented reality* menggunakan tiga dimensi untuk menciptakan bayangan bahwa objek tersebut berada dalam ruang yang nyata (Aditama dkk., 2019).

3. Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran

Dalam bidang pendidikan, teknologi *Augmented reality* memiliki peran penting untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa menggunakan desain visual yang didukung oleh audio dan video. Pemanfaatan *augmented reality* dalam pembelajaran antara lain:

1. Meningkatkan visualisasi konsep abstrak, dengan adanya *augmented reality* siswa dapat melihat dan berinteraksi dengan objek tiga dimensi yang membantu dalam memahami konsep abstrak yang sulit dipahami melalui metode konvensional. Contohnya, pada pembelajaran IPA, siswa dapat memahami anatomi tubuh manusia dengan melihat model organ dalam bentuk tiga dimensi.
2. Menjadikan pembelajaran lebih menarik, dengan adanya *augmented reality* dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan cara yang belum pernah dilakukan sebelumnya, maka akan mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu siswa. Meningkatnya rasa ingin tahu dari siswa maka akan menumbuhkan rasa antusias yang tinggi untuk belajar.
3. Dapat digunakan dalam berbagai bidang studi dan fleksibel penggunaannya, *Augmented reality* dapat diterapkan pada berbagai bidang Pendidikan seperti mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia dan yang lainnya. Penggunaan

AR juga fleksibel karena dapat diakses di berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, laptop dan dapat diakses di mana saja.

Jika teknologi *Augmented reality* diterapkan dalam pembelajaran maka akan berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa mendatang, terlebih generasi saat ini lebih tertarik pada media pembelajaran yang terdapat teknologi di dalamnya, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Fitria, 2023).

4. *Immersive Learning*

Pembelajaran imersif merupakan pembelajaran yang menggunakan kemampuan teknologi untuk menghubungkan ilustrasi visual dengan diri sendiri (Kuhail dkk., 2022). Teknologi immersive muncul sebagai kebaruan yang memungkinkan pengguna merasakan realitas yang disimulasikan secara nyata. Teknologi ini meliputi *virtual reality*, *augmented reality* dan *mixed reality* membuat pengguna dapat berinteraksi dengan dunia digital.

Penerapan immersive learning pada pendidikan sekolah dasar dapat memberikan dampak yang signifikan terkait dengan pemahaman konsep siswa yang lebih baik (Putra dkk., 2024). Pembelajaran imersif bergantung sepenuhnya pada teknologi maka dari itu pembelajaran ini bisa menjadi menyenangkan dan menarik, tetapi juga menjadi sesuatu yang menakutkan bagi pengguna. Untuk menghindari hal tersebut dibutuhkan instruksi yang jelas dan sederhana dari pendidik (Dobbs-oates, 2021).

Kelebihan pembelajaran impresif meliputi peningkatan keterlibatan dan partisipasi siswa untuk terlibat aktif saat pembelajaran, serta pembelajaran berbasis pengalaman yang lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Akan tetapi terdapat kekurangan dari pembelajaran impresif yang harus diperhatikan, diantaranya adalah biaya yang tinggi, akses terbatas karena tidak semua sekolah mempunyai fasilitas yang memadai (De Freitas dkk., 2020).

Meskipun demikian, penerapan pembelajaran imersif tetap mempunyai potensi yang besar untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, khususnya jika digabungkan dengan sumber daya yang tersedia. Penggunaan teknologi yang tepat dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mendalam dan bersifat *long-term* atau pembelajaran jangka panjang yang dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Maka dari itu, penting bagi sekolah untuk memberikan dukungan dalam pengembangan fasilitas serta pelatihan guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Dengan perencanaan yang matang maka pembelajaran imersif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang relevan terhadap kebutuhan siswa di masa kini (Buragohain dkk., 2024).

C. Membaca Permulaan

1. Pengertian Membaca Permulaan

Tahapan membaca pada anak diawali dengan membaca permulaan. Membaca permulaan ini dimulai saat anak mulai masuk sekolah dasar dengan tujuan untuk membiasakan anak mengenal huruf dan dapat merangkainya

menjadi kata. Membaca permulaan dapat diartikan sebagai tahap utama siswa dalam belajar mengenal huruf, mengeja huruf menjadi suku kata hingga menjadi kata yang dilakukan di kelas rendah yakni kelas 1 dan 2 (Danaei dkk., 2020). Herlina (2019) mengartikan membaca permulaan sebagai keterampilan awal yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Membaca permulaan adalah tingkat awal agar siswa dapat membaca.

Selaras dengan pendapat tersebut, Ganarsih, dkk, (2022) mengartikan membaca permulaan sebagai proses membaca di tahap awal, proses merangkai ejaan atau proses visual dengan menerjemahkan simbol tulisan menjadi bunyi yang dilaksanakan untuk siswa pada tingkatan kelas rendah. Menurut Anjarningsih (2023) membaca permulaan merupakan keterampilan yang wajib dipelajari oleh siswa karena dalam tahap ini, terdapat proses memperkenalkan bentuk huruf abjad mulai dari A sampai Z, lalu huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya.

Wang, dkk, (2024) mengartikan membaca permulaan sebagai proses seorang anak dalam mengembangkan keterampilan berbahasa selama prasekolah dan pada tingkatan rendah di sekolah dasar. Tahapan ini meliputi pengalaman dan pertemuan anak dengan ucapan dan tulisan pada percakapan, cerita, buku dan materi cetak. Hal ini penting untuk memperkaya kosa kata pada anak, ekspresi diri dan kemampuan anak dalam membaca. Maka dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan tahap awal yang penting untuk perkembangan literasi anak, dalam proses ini anak akan mulai belajar mengenali abjad, merubah simbol tulisan menjadi bunyi yang bermakna.

2. Fungsi Membaca Permulaan

Muhsyanur (2019) terdapat dua maksud utama dalam kegiatan membaca yakni

1. Tujuan tertutup (behavioral), tujuan ini meliputi kegiatan membaca yang terdiri dari memahami makna kata, keterampilan membaca dan pemahaman.
2. Tujuan terbuka (ekspresif) meliputi kegiatan membaca yang terdiri dari membaca penafsiran, membaca kreatif, dan membaca dengan memahami kemampuan seseorang dalam memantau, mengarahkan pemahamannya saat membaca.

Fungsi membaca permulaan menurut (Pratiwi, 2020) membaca diibaratkan sebagai jantung dalam dunia pendidikan yang mempunyai banyak fungsi, diantaranya:

1. Fungsi intelektual, dengan membaca permulaan akan membantu meningkatkan intelektual anak melalui pengenalan huruf, kata dan kalimat sederhana serta dapat memperkuat kemampuan untuk berpikir logis.
2. Fungsi kreativitas, membaca dapat mendorong imajinasi dan kreativitas anak karena dengan memahami sebuah bacaan atau cerita maka anak dapat mengembangkan imajinasi dari cerita yang dibaca.
3. Fungsi praktis, membaca permulaan dapat memberikan pengetahuan yang praktis misalnya pada teks yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari seperti nama benda, instruksi sederhana atau rambu-rambu.

4. Fungsi rekreatif, membaca dapat menjadi alat hiburan bagi anak karena saat anak membaca buku cerita atau bacaan sederhana akan menumbuhkan rasa cinta membaca.
5. Fungsi sosial, membaca permulaan dapat membantu anak untuk menambah kosa kata agar dapat digunakan dalam berkomunikasi yang lebih baik dengan orang lain.

3. Indikator Membaca Permulaan

Indikator membaca permulaan merupakan aspek penting yang menandakan kemampuan membaca pada anak usia dini. Indikator tersebut meliputi:

1. Penggunaan lafal yang benar, ucapan harus sesuai dengan teks yang dibaca, jelas dan mudah dipahami oleh pendengar agar pesan yang disampaikan dapat dimengerti.
2. Penggunaan frasa yang tepat, agar isi bacaan dapat disampaikan dengan baik.
3. Penggunaan intonasi, nada, lafal dan penekanan yang tepat agar mudah dimengerti oleh pendengar.
4. Penggunaan suara yang jelas dalam pelafalan atau pengucapan kata dan kalimat sangat dibutuhkan agar pendengar tidak salah menafsirkan.
5. Membaca dengan sikap yang baik dan ekspresif atau penuh perasaan, membantu pendengar menerima pesan dengan baik, terutama jika pembaca menghayati isi bacaan.
6. Memahami tanda baca, diperlukan dalam menjaga kelancaran dan makna bacaan.

7. Memperhatikan kecepatan membaca, tidak terlalu cepat atau lambat agar pendengar dapat memahami pesan dengan jelas.
8. Membaca dengan lancar, tidak terbata-bata agar pendengar tidak salah menafsirkan makna yang disampaikan oleh pembaca.
9. Membaca dengan rasa percaya diri supaya tidak mempengaruhi kelancaran dan tampilan saat membaca.
10. Saat membaca tidak terpaku ke dalam teks, pembaca harus sesekali melihat ke arah pendengar dengan seolah-olah sedang berinteraksi.

Indikator dalam membaca permulaan hanya memuat empat aspek yang terdiri dari lafal, kejelasan suara, kelancaran, serta intonasi (Hadiana dkk., 2018). Sedangkan menurut pendapat Harianto (2020) indikator membaca permulaan dibagi menjadi dua tahapan pada kelas 1 dan 2 sebagai berikut:

Kelas 1:

1. Melafalkan kata dengan benar
2. Menggunakan frasa secara tepat
3. Mengatur intonasi suara dengan baik agar pendengar mudah memahami pesan yang disampaikan.
4. Memahami penggunaan tanda baca dasar, seperti titik, koma, tanda tanya dan tanda seru.

Kelas 2:

1. Membaca menggunakan suara yang jelas dan sikap tenang
2. Membaca dengan ekspresif atau penuh penghayatan

3. Membaca dengan lancar tidak terbata-bata

Selaras dengan pendapat para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa indikator membaca permulaan meliputi ketepatan lafal, ketepatan intonasi, kejelasan suara, kelancaran dalam membaca sehingga tidak terbata-bata, dan dapat memahami tanda baca sederhana.

D. Perspektif Teori Dalam Islam

Dalam islam membaca memiliki makna yang mendalam, bukan karena membaca adalah kata pertama yang disebutkan dalam Al-Qur'an melainkan karena pesannya untuk menyebarkan pengetahuan dan mendorong seseorang untuk memahami lebih dalam tentang Tuhan. Membaca buku sama halnya dengan menimba ilmu, jika menghafalnya sama seperti untaian tasbeih dan jika mengamalkannya sama seperti sedekah (Tiara dkk., 2024).

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ
مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan (1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (3) Yang mengajarkan (manusia) dengan perantaraan kalam (4) Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5)”.

Surah Al-Alaq 1-5 dalam Al-Qur'an adalah wahyu pertama Nabi Muhammad Saw menegaskan bahwa islam sangat mengutamakan pendidikan terutama mengenai membaca, kedudukan membaca sama dengan menuntut ilmu. Konteks membaca pada surah Al-Alaq ini tidak diartikan hanya membaca

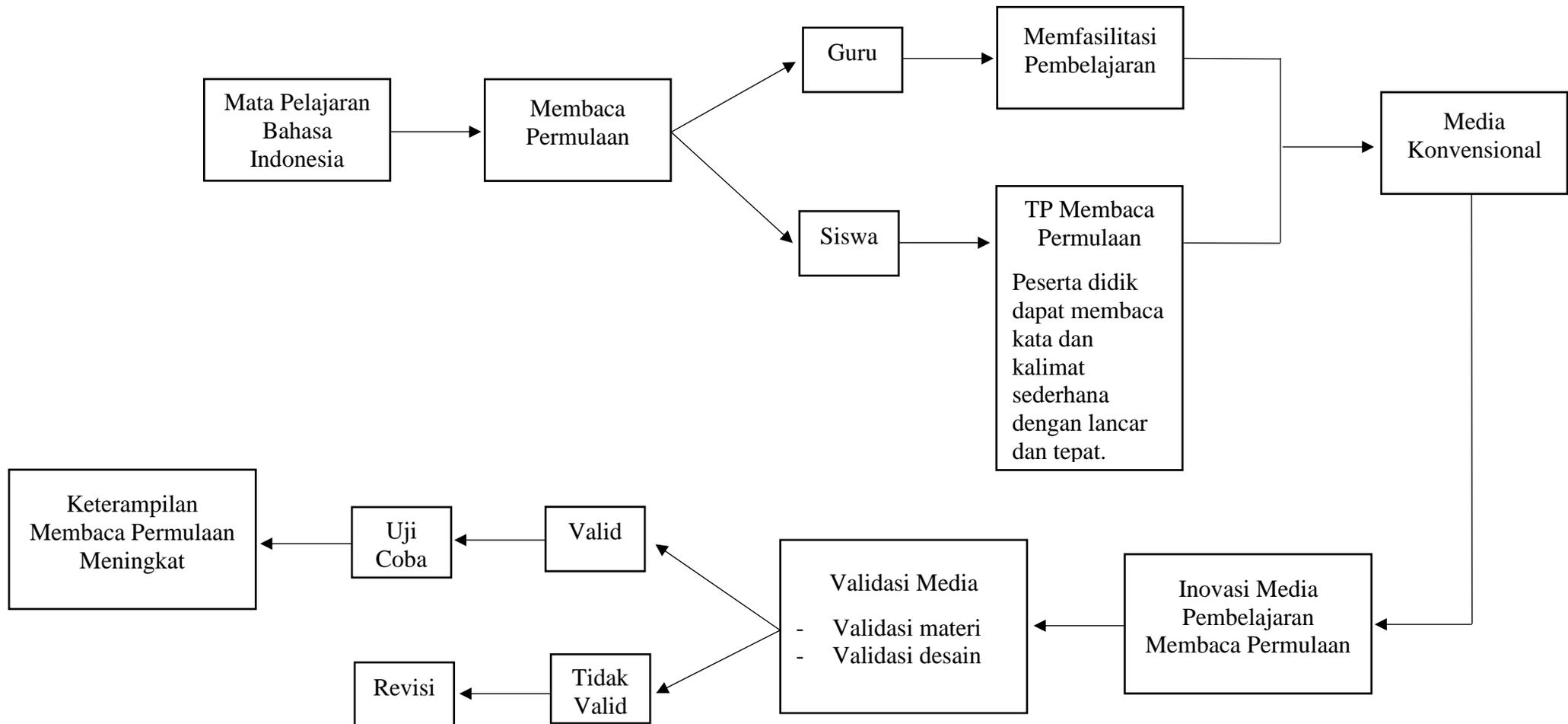
sebuah teks akan tetapi juga berarti mengamati lingkungan sekitar, alam dan keadaan kita.

Pendapat Ibnu Katsir mengungkapkan bahwa surat Al-Alaq 1 sampai 5 ini merupakan risalah dari Allah yang ditunjukkan kepada umat manusia melalui wahyu pertama (Amin, 2022). Ayat ini mengingatkan tentang awal mula penciptaan manusia dari bentuk yang sederhana yakni segumpal darah menjadi bentuk yang sempurna. Allah juga menurunkan ilmu serta kebijaksanaan kepada mereka yang berfungsi sebagai peringatan bahwa segala pengetahuan berasal dari Allah (Nasser & Davids, 2023).

E. Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada kerangka pemikiran yang dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

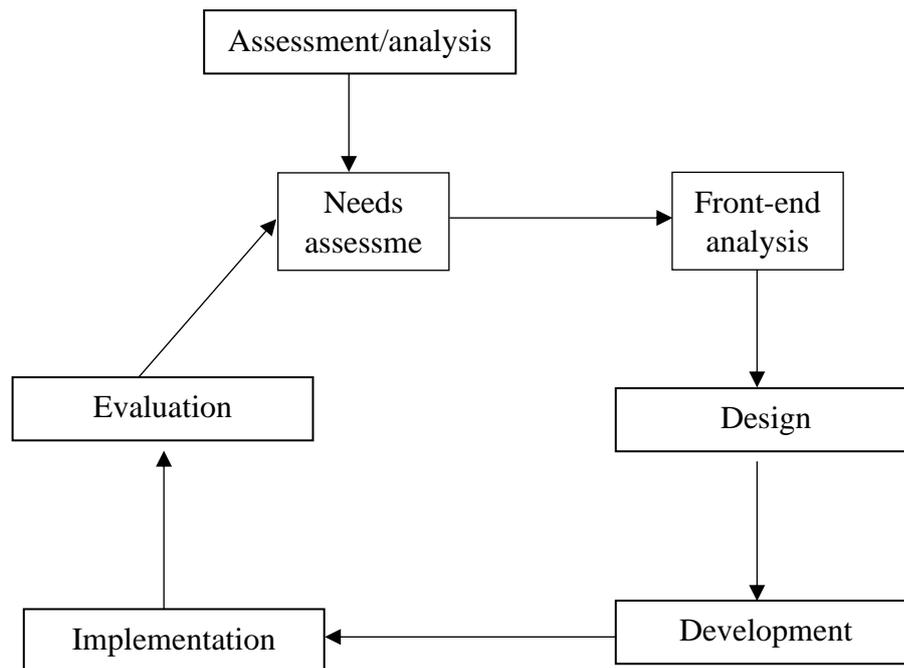
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran membaca permulaan berupa buku berbasis *Augmented Reality*. Jenis penelitian yang adalah R&D (Research & Development) yang bertujuan untuk menguji validitas dan efektivitas produk agar dapat diaplikasikan di sekolah atau masyarakat luas.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Lee and Owens. Model Lee and Owens mempunyai 5 tahapan berupa *Assessment/analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan terakhir *Evaluation*. Model pendekatan Lee and Owens merupakan pendekatan yang secara khusus untuk pengembangan multimedia pembelajaran. Alasan peneliti menggunakan tahapan pengembangan model Lee and Owens adalah dikarenakan model ini relevan dengan produk yang akan dikembangkan serta mempunyai tahapan pengujian yang ideal untuk pengembangan produk, sehingga produk yang valid dapat dihasilkan. Berikut merupakan skema model pengembangan Lee and Owens:



Gambar 3.1 Skema Tahapan Model Lee and Owens

C. Prosedur Pengembangan

Tahapan pengembangan ini menggunakan model Lee and Owens yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Penilaian dan Analisis Kebutuhan (*Assessment/analysis*)

Tahapan pertama dalam prosedur pengembangan Lee and Owens adalah *Assessment/analysis*. Pada tahap ini terdapat dua bagian yakni analisis kebutuhan (*need analysis*) dan analisis awal dan akhir (*front-end analysis*) (Lee & Owens, 2004).

a. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)

Peneliti melakukan observasi awal dan wawancara pra penelitian dengan wali kelas 1 MI Alma'arif 03 Langlang Singosari untuk mengetahui permasalahan

yang terjadi pada kelas tersebut. Hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan yang terjadi di kelas 1 yakni kurangnya keterampilan membaca, terdapat beberapa anak yang masih terbata-bata dalam membaca serta kesulitan dalam membedakan huruf yang mirip.

b. Analisis Awal Akhir (*Front-End Analysis*)

Tahapan ini terdapat 10 aspek yang harus dianalisis untuk mengetahui informasi yang komprehensif mengenai kebutuhan yang akan dikembangkan. 10 aspek tersebut meliputi:

1) Analisis Siswa (*Audience Analysis*)

Peneliti melakukan observasi saat pembelajaran membaca pada siswa kelas 1 MI Alma'arif 3 Langlang Singosari dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa mudah kehilangan konsentrasi, sulit duduk tenang, serta lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dalam ATP pada elemen membaca, yakni agar siswa mampu membaca kata sehari-hari dengan fasih dan memahami kosakata baru dengan bantuan ilustrasi.

2) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)

MI Alma'arif 3 Langlang memiliki fasilitas teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Fasilitas tersebut berupa proyektor, *sound system*, dan laboratorium komputer.

3) Analisis Situasi (*Situation Analysis*)

Dalam tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran dalam hal situasi dan kondisi siswa. Kondisi kelas 1 pada saat pembelajaran yakni kurang kondusif dan kurangnya perhatian dan fokus siswa saat pembelajaran.

4) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti menentukan materi yang dianggap sulit, kemudian mengidentifikasi indikator dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Pada proses analisis tugas ini nantinya akan menjadi panduan bagi peneliti dalam menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

5) Analisis Kejadian Penting (*Critical Analysis*)

Tahapan ini, diketahui bahwa materi membaca permulaan penting untuk diajarkan kepada siswa kelas 1 MI Alma'arif 3 Langlang.

6) Analisis Tujuan (*Objective Analysis*)

Analisis tujuan dilaksanakan dengan menyesuaikan kompetensi yang sudah ditetapkan sebelumnya. Pada langkah ini, peneliti dapat memilih media pembelajaran yang sesuai, menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran serta menetapkan metode pengukuran.

7) Analisis Masalah (*Issue Analysis*)

Hasil analisis berupa siswa kelas 1 MI Alma'arif 3 Langlang memiliki kesulitan dan minat membaca yang kurang. Hal tersebut menjadi masalah utama yang perlu diselesaikan.

8) Analisis Media (*Media Analysis*)

Analisis media dibuktikan dengan sudah adanya media membaca permulaan, namun masih belum cukup menarik perhatian siswa. Maka, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* dikarenakan sebagian besar siswa sudah mendapatkan fasilitas gadget dari orang tua.

9) Analisis Data yang Sudah Ada (*Extend-Data Analysis*)

Peneliti menyatukan berbagai informasi yang diperoleh dan nantinya akan digunakan untuk pedoman saat proses pengembangan media pembelajaran.

10) Analisis Biaya (*Cost Analysis*)

Pada tahap ini peneliti mencatat biaya yang diperlukan yang mencakup pembelian akun premium dan percetakan media pembelajaran. untuk menunjang pengembangan media belajar buku membaca berbasis *Augmented Reality*.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain, peneliti merancang konsep produk berupa storyboard buku membaca permulaan berbasis *Augmented Reality*. Peneliti menyusun materi

membaca permulaan dan menentukan unsur warna, bentuk, animasi, gambar serta suara yang akan dimuat pada buku.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti akan membuat desain buku membaca berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *canva* yang berisi file JPG dan mp4, selanjutnya file pada *canva* dipindahkan dalam aplikasi *MyWebAR by DEVAR* untuk mengunggah semua elemen video hingga menjadi 3D. Setelah itu mengunduh *barcode* untuk diletakan pada desain buku yang ada di *canva*. Media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan ini dilaksanakan untuk menguji buku membaca permulaan berbasis *Augmented Reality* yang sudah dikembangkan, apabila sudah dinyatakan layak oleh validator. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas 1 di MI Alma'arif 03 Langlang Singosari. Apabila uji coba selesai, maka akan dilakukan penilaian mengenai hasil respon siswa terhadap penggunaan produk buku membaca permulaan berbasis *augmented reality*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir ini bertujuan untuk menilai validitas dan kemenarikan produk guna memberikan rekomendasi perbaikan lebih lanjut. Evaluasi dilakukan menggunakan angket dan hasilnya digunakan sebagai pedoman dalam memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Tujuan dari desain uji ahli adalah untuk mengumpulkan data berupa penilaian, masukan dari validator, yakni ahli media dan ahli materi. Setelah produk direvisi berlandaskan arahan dari validator dan dinyatakan layak serta praktis, maka produk tersebut dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli dibagi menjadi dua, yakni ahli media dan ahli materi. Validator ahli media adalah Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd., seorang lulusan S2 yang merupakan dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau berpengalaman dalam bidang media pembelajaran dan telah banyak terlibat dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan validator ahli materi dan bahasa adalah Bapak Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd., yang juga merupakan dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau adalah lulusan S3, serta memiliki pengalaman luas dalam bidang bahasa dan sastra, khususnya dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Keberhasilan uji produk pada penelitian ini dapat diketahui melalui beberapa pengujian. Pengujian dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan

produk, dengan desain uji one group pre-test dan post-test. Desain ini mempunyai tujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Pada tahap pre-test dilakukan pengukuran awal untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, perlakuan diberikan dan diikuti post-test menggunakan media buku berbasis *Augmented Reality* untuk melihat apakah terdapat peningkatan keterampilan membaca permulaan pada siswa setelah diberikan perlakuan.

b. Subjek Uji Coba

Siswa kelas 1 di MI Alma'arif 03 Langlang Singosari yang berjumlah 20 siswa menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini. Subjek diambil dengan teknik *purposive sampling* yakni pengambilan sampel berdasarkan tujuan dan kriteria membaca permulaan, sehingga subjek yang terpilih dianggap paling relevan untuk menjawab tujuan penelitian ini, dalam aspek kemampuan membaca permulaan.

E. Jenis Data

Terdapat dua jenis data yang digunakan, yakni:

1. Data Kualitatif

Data yang didapatkan melalui hasil wawancara dengan guru saat observasi di MI Alma'arif 03 Langlang Singosari serta kritik, saran dan respon dari validator ahli.

2. Data Kuantitatif

Data yang meliputi hasil angket penilaian dari validator ahli materi dan ahli media serta hasil angket penilaian dari siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku membaca permulaan berbasis *augmented reality*.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Terdapat alat instrumen dalam mengumpulkan data yang digunakan pada penelitian pengembangan, yang meliputi:

1. Angket

Angket merupakan lembaran berisi pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi tertentu. Pada penelitian ini, angket yang digunakan mencakup angket validasi dari para ahli. Beberapa komponen angket antara lain berisi petunjuk pengisian, identitas responden, dan daftar pertanyaan. Angket validasi media berisikan pertanyaan tentang media buku berbasis *augmented reality*.

2. Tes

Tes hasil belajar merupakan teknik yang dipakai untuk mengukur pemahaman atau keterampilan siswa dengan materi yang diajarkan. Pengukuran dilakukan melalui pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum dimulainya pembelajaran, berbanding terbalik dengan post-test yang dilakukan sesudah selesainya pembelajaran. Dari perbandingan hasil kedua tes ini, maka peneliti dapat melihat peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Wawancara, observasi dan angket digunakan dalam teknik non tes. Sedangkan tes hasil belajar menggunakan data pre-test dan post-test. Berikut penjelasan secara lebih detail yakni:

1. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara langsung antara peneliti dan narasumber melalui tanya jawab secara tatap muka. Teknik wawancara ini diakui sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang umum dan penting dalam kegiatan penelitian atau pengembangan.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati aktivitas yang dilaksanakan oleh subjek untuk yang diteliti untuk mengetahui kegiatan yang terjadi didalam kelas. Aspek yang diamati dalam pembelajaran meliputi sikap siswa, keaktifan siswa, keterampilan membaca siswa dan media yang digunakan oleh guru.

3. Angket

Angket menghasilkan informasi berupa fakta atau pendapat yang diperoleh dari daftar pertanyaan. Pada penelitian pengembangan ini angket akan diberikan kepada validator, yakni validator ahli media dan ahli materi serta kepada siswa dengan pertanyaan terkait produk buku membaca berbasis *Augmented Reality*.

4. Tes Hasil Belajar

Untuk mengukur sejauh mana tujuan telah tercapai maka dibutuhkan alat ukur berupa tes. Dalam penelitian ini tes akan dilakukan sebelum dan sesudah buku membaca berbasis *augmented reality* dikembangkan oleh peneliti. Tes yang digunakan adalah tes hasil belajar membaca permulaan untuk siswa kelas 1 di MI Alma'arif 03 Langlang Singosari dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam membaca permulaan.

H. Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan analisis data berupa:

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, serta saran dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis validitas produk

Data validitas diperoleh melalui angket yang dibagikan kepada validator ahli. Tujuannya untuk menganalisis apakah produk yang diuji coba sudah mencapai kriteria validitas dan kelayakan. Hasil penilaian berupa angka yang akan diurutkan berdasarkan nilai yang sesuai dengan rumus berikut:

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

P = Persentase kevalidan

$\sum x$ = Jumlah skor keseluruhan

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

100% = konstanta

Tabel 3.2 Kriteria Validitas dan Kelayakan

Skor	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Tidak valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

(Sugiri dkk., 2023)

b. Analisis Respon Siswa

Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat terhadap produk pengembangan berupa buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* yang diperoleh melalui angket. Angket tersebut dianalisis menggunakan skala Guttman yang memberikan skor 1 untuk jawaban “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak”. Setelah data hasil angket terkumpul, dilakukan analisis perhitungan lebih lanjut menggunakan rumus sebagai berikut:

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

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban “ya”

$\sum xi$ = Jumlah jawaban “tidak”

100% = konstanta

Skor	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup menarik
21% - 40%	Tidak menarik
0% - 20%	Sangat tidak menarik

c. Analisis Data Keterampilan Membaca

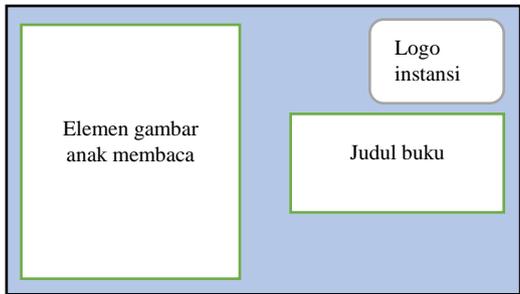
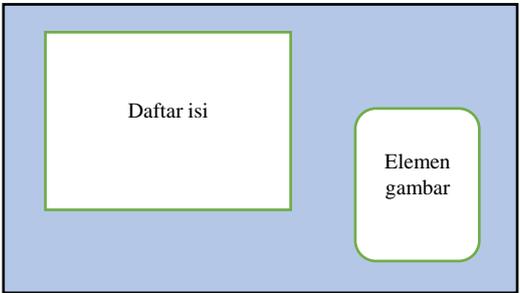
Pada analisis keterampilan membaca, data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test yang meliputi indikator kemampuan membaca permulaan. Indikator ini mencakup pengenalan huruf vokal dan konsonan, pengenalan kata dengan huruf yang mirip, serta kemampuan menyusun suku kata menjadi kata. Hasil kedua tes ini akan dianalisis dengan uji N-Gain untuk melihat peningkatan keterampilan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku membaca permulaan berbasis *Augmented Reality*. Berikut merupakan rumus N-Gain yang digunakan untuk analisis data:

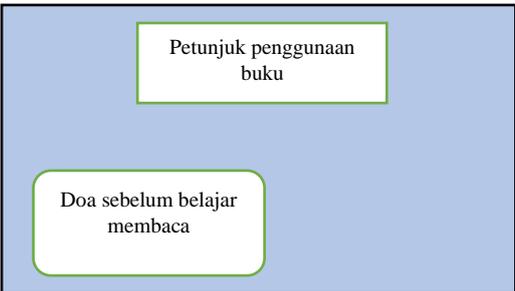
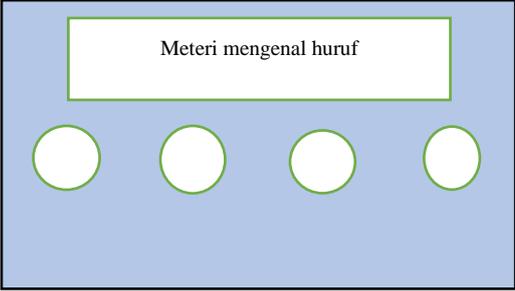
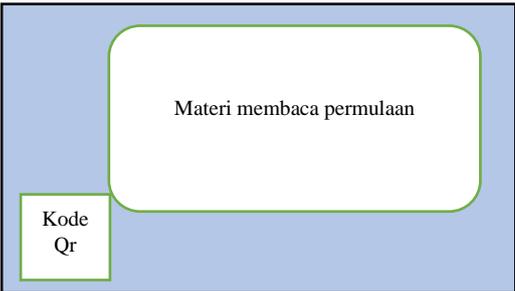
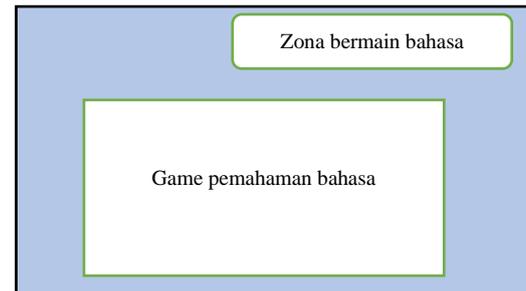
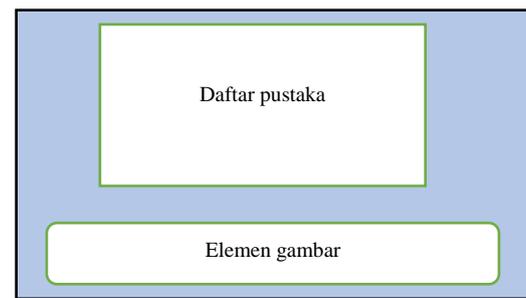
$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

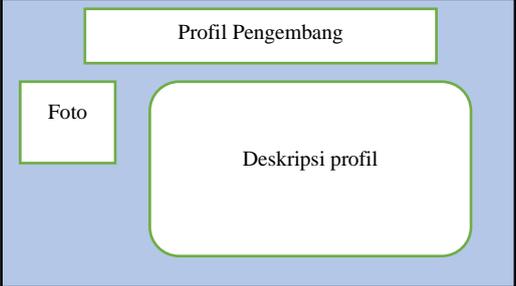
Tabel 3.3 Kriteria Nilai Gain

Nilai N Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

I. Storyboard

Storyboard	Catatan
	<p>Sampul buku membaca permulaan didominasi oleh warna biru dan hijau dengan elemen gambar anak laki-laki dan perempuan membaca buku</p>
	<p>Daftar isi menggunakan latar belakang warna biru muda dengan elemen awan dan terdapat gambar hewan membawa huruf kapital.</p>

	<p>Petunjuk penggunaan berisi tata cara menggunakan buku yang dilengkapi dengan gambar pada setiap tahapannya. Pada halaman ini dilengkapi dengan doa sebelum belajar membaca.</p>
	<p>Pada materi mengenal huruf menggunakan latar belakang berwarna biru dan dilengkapi dengan gambar pada setiap kata.</p>
	<p>Bagian materi membaca permulaan suku kata menggunakan warna dasar biru yang dilengkapi gambar pada setiap kata serta terdapat kode qr untuk belajar cara membacanya.</p>
	<p>Menggunakan warna dasar biru dan berisi game seperti teka teki melengkapi kata, tarik garis gambar untuk disesuaikan dengan kata yang tersedia, dan teka teki labirin untuk menemukan huruf vokal.</p>
	<p>Judul pada daftar Pustaka menggunakan warna yang beragam seperti merah pada huruf "D", kuning pada huruf "A" dan dilengkapi dengan gambar hewan membawa huruf kapital.</p>

	<p>Menggunakan warna dasar biru dengan elemen awan yang dilengkapi dengan profil dan deskripsi profil pengembang serta elemen gambar hewan kelinci yang membawa huruf kapital “R”</p>
---	---

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk cetak berupa buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* (AR) untuk kelas 1 yang diuji coba di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari tahun akademik 2024/2025. Buku membaca permulaan ini dikembangkan dengan menarik dan disesuaikan berdasarkan karakteristik siswa agar tidak cepat merasa bosan saat belajar, sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Adapun buku membaca permulaan ini berisi kosa kata yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan dilengkapi dengan video cara membacanya yang terintegrasi dengan teknologi *augmented reality*.

Berikut merupakan hasil dari pengemebangan produk berupa buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* (AR) yakni:

1. Sampul Depan

Bagian sampul depan berlatar belakang sebuah pohon besar dengan hiasan buku serta terdapat dua anak kecil yang sedang membaca buku dengan tujuan untuk menggambarkan semangat dan minat dalam kegiatan membaca. Terdapat judul buku berupa "Aku dan Huruf Ajaib" untuk kelas 1 SD/MI, dan dilengkapi dengan tiga logo lembaga yakni logo UIN Malang dan PGMI selaku lembaga asal penulis serta logo MI Alma'arif 3 Langlang Singosari yang menjadi tempat uji coba penelitian.



Gambar 4.1 Sampul Depan

2. Daftar Isi

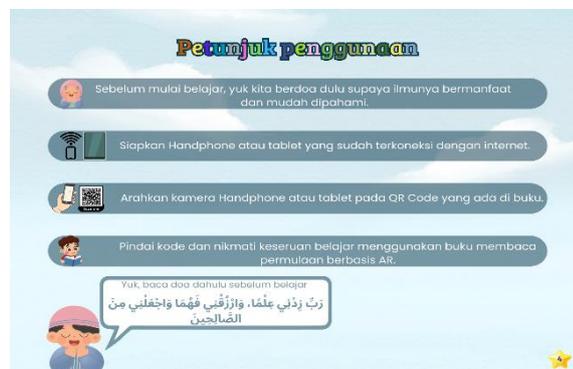
Latar belakang pada daftar isi menggambarkan suasana cerah dengan elemen awan, bunga, kelinci dan sebuah pohon dengan seekor monyet yang bergelantungan membawa huruf abjad untuk menambah kesan belajar membaca yang menyenangkan. Daftar isi pada buku ini dilengkapi dengan penomoran halaman yang dapat memudahkan pembaca dalam menemukan materi membaca permulaan yang akan dipelajari.

Daftar Isi	
Daftar Isi	2
Kata Pengantar	3
Petunjuk Penggunaan Buku	4
Huruf Kapital dan Huruf Kecil	5
Huruf Vokal	6
Huruf Konsonan	7
Suku Kata Berakhiran Vokal	8
Suku Kata Berakhiran Konsonan	9
Bunyi Sengau dan Vokal Ganda	10
Konsonan Ganda	11
Membaca Suku Kata	12
Membaca Kata Berakhiran Huruf Konsonan	33
Membaca Kalimat Sederhana Level 1-10	37
Zona Bermain Huruf	47
Daftar Pustaka	51
Profil Pengembang	52

Gambar 4.2 Daftar Isi

3. Petunjuk Penggunaan Buku

Halaman ini berisi petunjuk penggunaan buku yang dilengkapi dengan elemen yang menggambarkan anak yang berdoa sebelum belajar, simbol koneksi internet, pemindaian kode QR melalui smartphone serta anak yang membaca dengan antusias. Keempat ilustrasi ini berfungsi sebagai panduan visual yang membantu pembaca memahami cara penggunaan buku.



Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan

4. Halaman Inti

Pada bagian ini berisi materi membaca permulaan yang disusun secara berurutan, mulai dari pengenalan kapital, huruf kecil, huruf vokal, huruf konsonan, suku kata dan kalimat sederhana disertai dengan gambar yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.



Suku Kata Berakhiran Vokal

ba	ca	da	fa	bu	cu	du	fu
ga	ha	ja	ka	ge	he	je	ke
li	mi	ni	pi	le	me	ne	pe
ri	si	ti	vi	ro	so	to	vo
wu	xu	yu	zu	wo	xo	yo	zo

Konsonan Ganda

bla	gli	plu	kle	bro	dra
gri	kru	pre	sro	tra	khi
sku	spe	sto	swa	syi	dya
mba	dwi	mbo	ank		

Membaca Suku Kata

k	ka	ki	ku	ke	ko
	ka tak	ka ca	kado	ka re	
	ki wi	ki ta	ki ri	ki ra	
	ku cing	ku at	ku no	ku ku	
	ke re ta	ke ra	ker tas	ke las	
	ko ta	ko ran	ko tak	ko ma	

Kata Berakhiran Huruf Konsonan

Hh	le bah	ma rah	wa jah	ru mah	pa tah
Kk	be bek	sa lak	ba dak	ba tuk	sa buk
Ll	pe gal	lo kal	mo dal	mi sal	mo ral

Sa ka

Sa ka su ka sa te.
 Sa te da ri ma du ra.
 Sa ka be li sa ma ma ma.

Ke uni kan Pa sar Apung

Pa sar a pung ber be da da ri pa sar bi asa.
 Se mua tran sak si ter ja di di a tas a ir.
 Di In do ne sia, pa sar a pung bi sa di te mu kan di Ka li man tan dan Su ma te ra.
 Pe da gang me nga yuh pe ra hu sam bil me na war kan da ga ngan.
 Pem be li da tang de ngan pe ra hu la in a tau da ri te pi sun gal.

Gambar 4.4 Materi Membaca Permulaan

5. Zona Bermain Bahasa (Game)

Bagian ini berisi permainan seperti labirin kata, tarik garis dan teka teki silang untuk memperkuat pemahaman membaca siswa.



Gambar 4.5 Game Zona Bermain Bahasa

6. Daftar Pustaka

Bagian ini berisi sumber referensi yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun buku membaca permulaan berbasis *augmented reality*



Gambar 4.6 Daftar Pustaka

7. Profil Pengembang

Bagian ini berisi identitas pengembang yang meliputi foto, nama, dan instansi. Latar belakang halaman ini berwarna biru dengan elemen awan putih yang selaras dengan halaman sebelumnya



Gambar 4.7 Profil Pengembang

8. Sampul Belakang

Pada bagian sampul belakang berlatar belakang suasana taman yang cerah dengan disertai elemen bunga dan hewan serta terdapat kalimat ajakan untuk semangat belajar membaca menggunakan buku berbasis *augmented reality*.



Gambar 4.8 Sampul Belakang

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Tingkat validitas produk yang dikembangkan dilakukan melalui proses validasi sebelum produk diuji cobakan kepada siswa. Proses validasi produk dilakukan oleh para ahli yang kompeten di bidangnya. Selain itu, penelitian ini menggunakan angket respon siswa untuk menilai tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan.

1. Validitas media pembelajaran

a. Data Kuantitatif

Data hasil validasi ahli media pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Validitas Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Terdapat identitas pengembang dalam produk	5
2.	Identitas lembaga disertai dengan logo resmi	5
3.	Terdapat petunjuk penggunaan dalam produk	5
4.	Judul produk menggunakan kalimat yang menarik	5
5.	Font yang digunakan dapat memenuhi aspek keterbacaan oleh pengguna	4
6.	Tata letak visual menarik dan mendukung proses pembelajaran	5
7.	Kombinasi warna pada produk dapat menarik minat pengguna	5
8.	Warna latar dan teks memiliki kontras yang cukup untuk dibaca	5
9.	Kemenarikan warna dan gambar pada cover	5

10.	Kesesuaian gambar dengan materi	5
11.	Gambar yang digunakan kreatif dan menarik untuk dilihat	5
12.	Setiap bagian materi disertai gambar yang berbeda	5
13.	Tulisan grafis pada video <i>Augmented Reality</i> terlihat jelas dan mudah dibaca	5
14.	Video mempunyai kualitas yang baik saat diputar pada perangkat pengguna	5
15.	Suara dalam video <i>Augmented reality</i> terdengar jernih	5
16.	Narasi yang disampaikan pada video jelas dan mudah dimengerti	5
17.	Ketepatan ukuran buku membaca permulaan berbasis <i>Augmented Reality</i>	4
18.	Media dapat diakses melalui perangkat umum (smarthphone/tablet)	5
19.	Produk diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar membaca siswa	5
20.	Produk memiliki mobilitas yang memadai sehingga mudah dibawa	5
Jumlah Jawaban Penilaian		98
Jumlah Jawaban Tertinggi		100

Hasil validasi media pembelajaran, yang kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

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

$$P = \frac{98}{100} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Hasil perhitungan data yang diperoleh menunjukkan nilai sebesar 98%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

b. Data Kualitatif

Tabel 4.2 Saran Ahli Media

Validator	Saran
Vannisa Aviana Melinda, M.Pd	Sampul depan ditambahkan gambar anak perempuan yang sedang membaca buku.
	Penambahan gambar diletakkan di samping kata pada halaman 7.

2. Validasi materi

a. Data Kuantitatif

Data hasil validasi ahli media pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4

2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik kelas 1 MI/SD	4
3.	Kejelasan materi dengan buku yang dikembangkan	5
4.	Penyajian materi runtut dan sistematis	4
5.	Gaya bahasa dan penulisan yang digunakan mudah dimengerti oleh peserta didik	4
6.	Kesesuaian bahasa dalam materi dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	3
7.	Ejaan yang ditampilkan mudah dibaca	4
8.	Materi dapat disampaikan secara menarik	4
9.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar membaca peserta didik	4
10.	Penyajian materi dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik	4
11.	Kesesuaian materi dengan gambar yang digunakan pada buku	4
12.	Materi yang ditampilkan dilengkapi dengan contoh konkret yang relevan dalam kehidupan sehari-hari	4
13.	Materi yang ditampilkan tidak bertentangan dengan norma atau nilai budaya.	4
14.	Game yang ditampilkan mendukung penguasaan materi membaca permulaan	5
15.	Materi mencakup seluruh elemen pembelajaran membaca permulaan (huruf, suku kata, kata dan kalimat)	4
16.	Materi yang ditampilkan dalam buku dapat memberikan wawasan baru bagi peserta didik	4
17.	Materi mendukung keterampilan membaca permulaan peserta didik	4
18.	Video animasi pembelajaran dapat dijadikan acuan peserta didik saat melakukan praktek membaca permulaan	4

19.	Video animasi pembelajaran memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang ditampilkan	5
20.	Materi yang digunakan dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran yang diberikan selanjutnya.	5
Jumlah Jawaban Penilaian		88
Jumlah Jawaban Tertinggi		100

Hasil validasi oleh ahli materi, yang kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

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

$$P = \frac{88}{100} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Hasil perhitungan data yang diperoleh menunjukkan nilai sebesar 88%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

b. Data Kualitatif

Tabel 4.4 Saran Ahli Materi

Validator	Saran
Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd	Upayakan penggunaan kata yang memiliki makna.

	Usahakan kata yang merujuk pada benda konkret.
--	--

3. Validasi Bahasa

a. Data Kuantitatif

Data hasil validasi ahli bahasa disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	5
2.	Kalimat yang digunakan efektif dan tidak bertele-tele.	4
3.	Media menggunakan istilah baku sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	4
4.	Gaya bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.	4
5.	Susunan kalimat dalam media tidak membingungkan siswa dalam memahami isi bacaan.	4
6.	Penggunaan kata-kata dalam media sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD/MI.	3
7.	Tidak ada kata atau istilah yang ambigu atau dapat menimbulkan kesalahpahaman.	4
8.	Teks dalam media mendukung pemahaman konsep membaca permulaan secara sistematis.	4
9.	Materi teks disajikan dalam bentuk yang menarik dan memotivasi siswa untuk membaca.	4
10.	Instruksi atau perintah dalam media jelas dan mudah dipahami siswa.	4
11.	Tata bahasa dalam teks media sesuai dengan standar bahasa baku	4
12.	Media memperhatikan aspek fonologi yang sesuai dengan kemampuan membaca permulaan siswa.	3
13.	Media memperhatikan aspek morfologi dalam pemilihan kata yang sesuai dengan usia anak.	4

14	Struktur wacana dalam teks sudah runtut dan sesuai dengan pola bacaan yang mudah dipahami.	4
15	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau penulisan dalam teks media.	3
16	Kalimat dalam teks mampu membangun pemahaman bacaan secara bertahap bagi siswa.	4
17	Media membantu siswa mengenali dan memahami kata-kata baru yang digunakan.	4
18	Penggunaan teks dalam media mendukung aspek keterampilan membaca permulaan.	5
19	Ilustrasi dalam media mendukung pemahaman bacaan dan tidak menimbulkan ambiguitas.	4
20	Keseluruhan teks dalam buku bersifat edukatif	4
Jumlah Jawaban Penilaian		79
Jumlah Jawaban Tertinggi		100

Hasil validasi oleh ahli bahasa, yang kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

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

$$P = \frac{79}{100} \times 100\%$$

$$P = 79\%$$

Hasil perhitungan data yang diperoleh menunjukkan nilai sebesar 79%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori valid, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

b. Data Kualitatif

Tabel 4.6 Saran Ahli Bahasa

Validator	Saran
Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd	Penggunaan huruf kecil pada awal kata.
	Penggunaan tanda baca koma harus ada setelah keterangan tempat.
	Pada halaman 33 penggunaan huruf konsonan “d” diakhir pelafalan hampir sama dengan konsonan “t”.

4. Analisis Respon Siswa

Peneliti melakukan pengukuran terhadap kemenarikan produk dengan menggunakan angket respon siswa. Angket tersebut terdiri dari 20 pernyataan yang diisi oleh 20 siswa kelas 1A MI Alma'arif 3 Langlang Singosari. Instrumen ini menggunakan skala Guttman dengan dua pilihan jawaban, yaitu “ya” dan “tidak”. Berikut data respon siswa:

Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	Penilaian			
		Skor	Skor Max	Nilai (%)	Kategori

1.	Buku membaca permulaan berbasis <i>Augmented Reality</i> adalah buku yang menarik	20	20	100%	Sangat menarik
2.	Saya senang belajar membaca menggunakan buku ini	19	20	95%	Sangat menarik
3.	Gambar dalam buku ini menarik dan berwarna	19	20	95%	Sangat menarik
4.	Buku membaca permulaan mudah untuk digunakan	20	20	100%	Sangat menarik
5.	Tulisan pada buku terlihat jelas dan mudah dibaca	19	20	95%	Sangat menarik
6.	Kata-kata dalam buku ini mudah dipahami	18	20	90%	Sangat menarik
7.	Buku ini membantu saya mengenal huruf vokal dan konsonan dengan mudah	17	20	85%	Sangat menarik
8.	Saya senang menonton video membaca <i>augmented reality</i> yang ada dalam buku	20	20	100%	Sangat menarik
9.	Saya semangat belajar membaca menggunakan buku ini	19	20	95%	Sangat menarik
10.	Saya tidak merasa bosan saat belajar membaca dengan buku ini dengan bantuan video <i>augmented reality</i>	18	20	95%	Sangat menarik
11.	Suara dalam video <i>augmented reality</i> dapat terdengar jelas	19	20	95%	Sangat menarik
12.	Video augmented reality dalam buku ini membantu saya belajar membaca dengan lebih mudah	18	20	90%	Sangat menarik

13.	Gambar dalam video pembelajaran dapat terlihat jelas	19	20	90%	Sangat menarik
14.	Membaca dengan buku ini memudahkan saya dalam belajar membaca	19	20	90%	Sangat menarik
15.	Saya menjadi lebih mudah mengenal huruf melalui video <i>augmented reality</i> yang muncul dalam buku	19	20	95%	Sangat menarik
16.	Saya bisa belajar membaca sendiri di rumah dengan buku ini	18	20	85%	Sangat menarik
17.	Saya mengenal banyak kata baru setelah belajar menggunakan buku ini	18	20	90%	Sangat menarik
18.	Saya merasa belajar menggunakan buku ini lebih mudah	18	20	90%	Sangat menarik
19.	Saya ingin terus belajar membaca dengan buku ini	19	20	95%	Sangat menarik
20.	Saya tidak mengalami kesulitan saat belajar dan menonton video <i>augmented reality</i> dari barcode	20	20	100%	Sangat menarik
Skor Akhir		375	400		

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

$$P = \frac{375}{400} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa, diperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat menarik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* dinilai sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan.

5. Analisis Data *Pre-test* dan *Post-test*

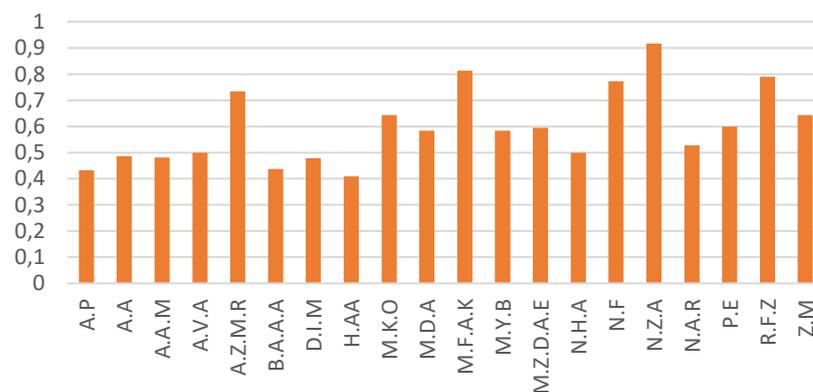
Tabel 4.8 Hasil *Pre-test* *Post-test*

No	Nama	Nilai		Skor N-Gain	Kriteria
		Pre-test	Post-test		
1.	A.P	56	75	0,43181818	SEDANG
2.	A.A	65	82	0,48571429	SEDANG
3.	A.A.M	73	86	0,48148148	SEDANG
4.	A.V.A	60	80	0,5	SEDANG
5.	A.Z.M.R	70	92	0,73333333	TINGGI
6.	B.A.A.A	52	73	0,4375	SEDANG
7.	D.I.M	54	76	0,47826087	SEDANG
8.	H.AA	56	74	0,40909091	SEDANG
9.	M.K.O	72	90	0,64285714	SEDANG
10.	M.D.A	64	85	0,58333333	SEDANG
11.	M.F.A.K	68	94	0,8125	TINGGI
12.	M.Y.B	52	80	0,58333333	SEDANG
13.	M.Z.D.A.E	63	85	0,59459459	SEDANG
14.	N.H.A	50	75	0,5	SEDANG

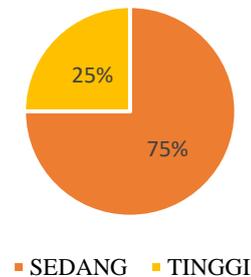
15.	N.F	78	95	0,77272727	TINGGI
16.	N.Z.A	76	98	0,91666667	TINGGI
17.	N.A.R	64	83	0,52777778	SEDANG
18.	P.E	55	82	0,6	SEDANG
19.	R.F.Z	62	92	0,78947368	TINGGI
20.	Z.M	58	85	0,64285714	SEDANG
Jumlah		1248	1682	11,92331999	
Rata-rata		62,4	84,1	0,596166	SEDANG

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa terdapat peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa, dengan skor rata-rata *pre-test* sebesar 62,4 yang meningkat menjadi 84,1 pada saat *post-test*. Setelah mendapatkan hasil tersebut, peneliti melakukan Uji Normalitas N-Gain (N-Gain) untuk mengukur sejauh mana peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa setelah membaca menggunakan buku berbasis *augmented reality*. Hasil analisis data melalui uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa, yang digambarkan sebagai berikut:

Hasil N-Gain



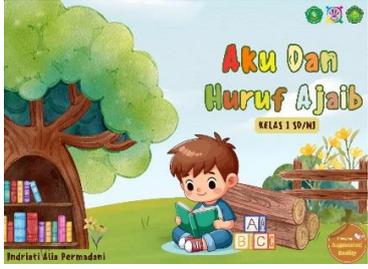
Presentase Hasil N-Gain



Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa sebanyak 75% siswa mengalami peningkatan keterampilan membaca permulaan pada kategori sedang, sedangkan 25% siswa berada pada kategori tinggi. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5 yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan.

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa, produk dikembangkan lebih lanjut dengan merevisi sesuai dengan masukan yang diberikan. Revisi ini dilakukan guna meningkatkan kualitas produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan hasil revisi yang telah dikembangkan:

Aspek yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Penambahan gambar anak perempuan yang membaca pada bagian sampul depan</p>		
<p>Perubahan elemen pada judul</p>		
<p>Perubahan gambar menjadi di samping setelah kata</p>		
<p>Penambahan gambar jerapah untuk bagian tengah yang kosong</p>		

<p>Penambahan gambar bunga dan burung pada bagian yang kosong</p>		
<p>Perubahan huruf kapital pada awal kata menjadi huruf kecil</p>		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menghasilkan sebuah produk inovatif berupa buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* dengan judul “Aku dan Huruf Ajaib” yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan kelas 1 dan disusun dalam tiga subbab utama, yaitu mengenal huruf, membaca suku kata menjadi kata, serta membaca kalimat sederhana.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model Lee and Owens yang memiliki 5 tahapan. Model Lee and Owens dipilih karena menitikberatkan pada proses perancangan dan pengembangan media yang berbasis multimedia (Lee & Owens, 2004). Maka dari itu, model ini dinilai tepat untuk digunakan dalam mengembangkan media yang memanfaatkan teknologi *augmented reality*. Berikut adalah tahapan model pengembangan Lee and Owens sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan (*assessment/analysis*)

Analisis awal dan akhir yang dilakukan melalui wawancara dan observasi awal sehingga diperoleh data bahwa pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan karena karakteristik siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagian besar siswa telah memiliki fasilitas berupa gadget, namun

belum dimanfaatkan secara optimal. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) sebagai alternatif solusi yang tepat.

Augmented reality dipilih sebagai media pembelajaran berdasarkan Hasan dkk., (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar dan alat bantu yang berfungsi memberikan stimulus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil berbagai penelitian, *augmented reality* terbukti dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran karena *augmented reality* tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, tetapi juga berpotensi memberikan dampak jangka panjang (*long-term*) terhadap pemahaman materi yang dipelajari.

b. Desain (*design*)

Tahap desain dilakukan setelah melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti merancang *storyboard* secara sistematis agar alur pengembangan media tiga dimensi berupa *augmented reality* berjalan secara terstruktur dan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa Chotib (2018) penggunaan media pembelajaran tiga dimensi bertujuan untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan yang nyata sehingga dapat dipahami siswa pada tahap berpikir konkret.

Peneliti menetapkan spesifikasi produk dan menyusun konten yang relevan. Konten disajikan dalam bentuk video *augmented reality* tentang pengenalan huruf, suku kata dan kalimat sederhana yang berbentuk QR Code dalam buku membaca permulaan. Hal tersebut selaras dengan pendapat

Novianti dkk., (2024) bahwa tujuan membaca permulaan adalah untuk meningkatkan intelektual siswa melalui pengenalan huruf, kata dan kalimat sederhana, mendorong imajinasi dan kreativitas siswa serta dapat membantu menambah kosa kata siswa agar dapat digunakan dalam berkomunikasi yang lebih baik.

c. Pengembangan (*development*)

Pada proses pengembangan produk, peneliti mengikuti prinsip pemanfaatan *augmented reality* untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik. Maka dari itu, tahap ini dibagi menjadi dua bagian. Pertama pembuatan video menjadi *augmented reality* menggunakan My Web AR. Kedua pengembangan buku membaca permulaan menggunakan Canva yang dicetak menggunakan kertas art paper berukuran B5 berbentuk landscape.

Buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* menggunakan warna dasar biru muda karena warna tersebut diketahui dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa dan cocok digunakan sebagai latar buku karena tampilannya yang lembut dan tidak mencolok sehingga tidak mengganggu fokus siswa terhadap teks. Secara keseluruhan, warna yang digunakan dalam buku ini didominasi oleh warna cerah yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan menjaga fokus siswa (Treiman dkk., 2016).

Setelah proses pengembangan buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* selesai, peneliti melaksanakan tahapan validasi dengan melibatkan para ahli, yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan saran yang diperoleh dari proses validasi tersebut, peneliti

melakukan revisi dan mempersiapkan dokumen pendukung untuk uji coba kepada siswa.

d. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi atau uji coba buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* dilaksanakan setelah melalui proses validasi dan revisi produk. Uji coba diikuti oleh 20 siswa kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari dengan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur keterampilan membaca permulaan (Fitriani dkk., 2024). Pada tahap ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Cetinkaya., dkk (2019) yang membuktikan bahwa penerapan pre-test dan post-test mampu memberikan informasi yang jelas tentang perubahan tingkat pemahaman atau keterampilan siswa setelah menggunakan media pembelajaran tertentu.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi dari para ahli dan hasil belajar siswa. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulastri (2024) bahwa data dari hasil belajar pre-test dan post-test siswa dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa. Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli, buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* memperoleh skor 98% pada aspek media, 88% pada aspek materi dan 79% pada aspek bahasa.

Hasil analisis data pre-test dan post-test melalui uji N-Gain memperoleh skor rata-rata 0,5 yang berada pada kategori sedang. Oleh karena

itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku membaca berbasis *augmented reality* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari.

B. Analisis Hasil Validasi Produk

Proses pengembangan produk ini, bertujuan untuk memastikan media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fadjeri & Nurchayati, (2022) menegaskan bahwa pentingnya validasi dalam pengembangan media yang melibatkan validator ahli untuk memberikan saran guna membantu menyempurnakan materi, tampilan media agar layak digunakan.

Validasi dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan bahasa. Proses validasi dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada validator. Validator ahli media bertugas untuk mengevaluasi kualitas dan efektivitas media pada pengguna, validator ahli materi bertugas untuk mengevaluasi kelayakan isi dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan validator ahli bahasa bertugas untuk mengevaluasi struktur ejaan, tanda baca dan tata bahasa agar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Proses validasi media dilakukan oleh Ibu Vannisa Aviana Melinda, MP.d dosen UIN Malang yang ahli dalam bidang desain media bahan ajar. Beberapa saran perbaikan mencangkup perlunya penambahan gambar anak perempuan yang membaca buku pada bagian sampul dengan tujuan agar sampul buku lebih menarik. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah & Susanti, (2023) bahwa desain sampul yang menarik dengan warna yang cerah dapat

mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap buku. Hasil validasi media memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat valid.

Proses validasi materi dilakukan oleh Dr. Dwi Masdi Widada, S.S. M.Pd dosen UIN Malang yang ahli dalam bidang bahasa dan sastra. Saran perbaikan berupa penggunaan kata yang memiliki makna dan merujuk pada benda kongkret. Hal ini sejalan dengan penelitian Jamal dkk., (2024) bahwa hasil buku bacaan sederhana yang mengandung kata sehari-hari dan ilustrasi nyata dapat meningkatkan minat dan keterampilan membaca permulaan siswa. Hasil validasi materi memperoleh nilai 88% dengan kategori sangat valid.

Proses validasi bahasa juga dilakukan oleh Dr. Dwi Masdi Widada, S.S. M.Pd dosen UIN Malang yang ahli dalam bidang struktur dan tata cara bahasa. Saran perbaikan terletak pada penggunaan huruf kecil pada awal kata dan penggunaan tanda baca koma harus ada setelah keterangan tempat. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Murtafi'ah & Maknun (2024) bahwa tanda baca yang tepat dapat menghindari salah tafsir dan memandu intonasi dalam membaca. Hasil validasi bahasa memperoleh nilai 79% dengan kategori valid.

C. Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa

Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran karena dapat memberikan stimulus terhadap motivasi belajar siswa (Afnita dkk., 2023). Buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* merupakan salah satu contoh media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran membaca. Media ini dirancang untuk membantu

siswa dalam belajar membaca permulaan pada materi pengenalan huruf, suku kata dan kalimat sederhana dengan bantuan *augmented reality* secara lebih menarik dan menyenangkan.

Daulay (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian lain oleh Mu'afiqoh & Wachidah (2024) penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran membaca dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* berpotensi dalam membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

Hasil belajar siswa dapat diperoleh melalui proses evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Evaluasi bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan. Salah satu indikator keberhasilan dalam membaca permulaan adalah meningkatnya kemampuan membaca siswa dalam memahami isi bacaan. Fokus penelitian ini diarahkan pada upaya peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa, khususnya yang berkaitan dengan capaian kognitif pada level C1 (mengingat) dan C2 (memahami), sebagaimana tercantum dalam tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh guru.

Tahap C1 (mengingat) mencakup kemampuan siswa dalam mengingat dan mengakses Kembali informasi yang telah diterima. Pada tahap awal

membaca permulaan siswa diajarkan untuk mengenali huruf, suku kata dan kosa kata dasar yang berkaitan langsung dengan domain kognitif level C1 yaitu kemampuan mengingat. Kemampuan mengingat ini menjadi pondasi penting agar siswa dapat melanjutkan pada proses berpikir tingkat tinggi.

Tahap C2 (memahami) mencakup kemampuan siswa untuk memahami materi yang telah dipelajari dengan cara menginterpretasikan informasi dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Pada membaca permulaan, setelah mampu mengenali dan mengingat bentuk serta bunyi kata pada kognitif level C1 (mengingat) maka pada level kognitif C2 (memahami) siswa dapat memahami kata, frasa dan kalimat sederhana. Kemampuan memahami informasi yang dibaca berupa menjelaskan kembali isi bacaan dengan kata-kata sendiri atau dapat menjawab pertanyaan sederhana berdasarkan teks.

Menurut Nisa' dkk., (2019) penguasaan kognitif level C1 (mengingat) dan C2 (memahami) merupakan pondasi penting untuk mencapai kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Apabila siswa tidak mampu mengingat dan memahami informasi, maka mereka akan kesulitan untuk menerapkan atau menganalisisnya. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada hafalan, tetapi juga mendukung pemahaman pengaitan materi dalam konteks yang lebih luas.

Adanya media pembelajaran dapat memperkuat kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami materi, serta menjadi dasar untuk keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sejalan dengan pandangan Dewi dkk., (2021)

bahwa desain media pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan visual bukan hanya meningkatkan kemampuan C1 (mengingat), tetapi juga memperkuat pemahaman C2 (memahami), sehingga dapat terwujudnya pencapaian tingkat kognitif yang lebih tinggi.

Kegiatan uji coba dilakukan pada siswa kelas 1 MI Alma'arif 3 Langlang Singosari dengan jumlah 20 siswa. Kegiatan uji coba dilakukan dengan membagi siswa kedalam kelompok kecil untuk saling membantu mengenali huruf, suku kata dan kalimat sederhana. Guna mengetahui peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa, peneliti menggunakan instrumen berupa soal pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa kelas 1. Hasil tes tersebut dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan keterampilan membaca siswa setelah menggunakan buku membaca *augmented reality*.

Peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media buku membaca berbasis *augmented reality* terlihat signifikan melalui perbandingan nilai rata-rata pre-test sebesar 62,4 dan post-test sebesar 84,1. Hasil analisis nilai N-Gain sebesar 0,59 dengan kategori sedang menunjukkan bahwa penggunaan media buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, khususnya pada materi pengenalan huruf, membaca suku kata dan kalimat sederhana.

Penelitian ini sejalan dengan nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an surat Al-'Alaq ayat 1–5, yang merupakan wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dalam ayat tersebut, Allah SWT memerintahkan manusia untuk membaca (iqra') sebagai jalan menuju ilmu pengetahuan dan pemahaman. Pentingnya membaca merupakan dasar dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Dalam penelitian ini, pengembangan media buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* menjadi salah satu bentuk ikhtiar dalam menumbuhkan minat baca dan kemampuan literasi sejak dini. Upaya ini mendukung peningkatan hasil belajar secara akademik dan mencerminkan semangat islam dalam memuliakan ilmu melalui aktivitas membaca dan belajar

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan sesuai dengan hasil analisis di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari adalah terdapat beberapa siswa kelas 1 yang memiliki kemampuan membaca permulaan yang rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti mengembangkan buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* sebagai solusi yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Adapun kesimpulan dari penelitian dan pengembangan buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* adalah:

1. Prosedur pengembangan buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* ini menggunakan model Lee and Owen yang melalui 5 tahapan yakni tahap analisis kebutuhan (*assessment analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
2. Tingkat validitas dan kelayakan diperoleh hasil persentase 98% dengan kategori sangat layak dari validator ahli media, 88% dengan kriteria sangat valid dari ahli materi dan 79% dengan kriteria valid dari validator ahli bahasa. Hasil respon siswa terkait kemenarikan buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* diperoleh nilai persentase 94% dengan kriteria sangat

layak untuk digunakan oleh siswa kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari.

3. Perbedaan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sebelum dan sesudah menggunakan buku membaca berbasis *augmented reality* adalah keterampilan membaca siswa meningkat dari rata-rata pre-test sebelum menggunakan buku *augmented reality* sebesar 62,4 meningkat menjadi 84,1. Selain itu, hasil uji analisis menggunakan N-Gain menunjukkan bahwa skor rata-rata N-Gain adalah 0,59 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, maka saran mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *augmented reality* adalah:

1. Pemanfaatan media buku pembelajaran berbasis *augmented reality* harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran.
2. Pemanfaatan lebih lanjut dalam buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* ini bisa mengganti isi ataupun cerita dalam materi lain, agar dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran.
3. Pemanfaatan media buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* harus didukung dengan fasilitas yang memadai seperti gadget atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet.

4. Pengembangan media buku membaca permulaan berbasis *augmented reality* dapat menjadi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. Afnita, N., Sari, D. P., Arafat, A., Putra, F. W., & Wandu, J. I. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 7(2), 126–130. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>
- Akhmad Fadjeri, & Anisa Dwi Nurchayati. (2022). Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.1955>
- AlAli, R. M., & Al-Barakat, A. A. (2024). Effectiveness of Augmented Reality Technology in Enhancing Primary School Students' Acquisition of Creative Reading Skills. *Journal of Curriculum and Teaching*, 13(5), 344–356. <https://doi.org/10.5430/jct.v13n5p344>
- Apriliya, S., Nuraeni, W., Nurjanah, Y., & Feri, M. (2023). Augmented Reality (AR) media-aided literature learning tool for elementary school students. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pengajarannya*, 51, 148. <https://doi.org/10.17977/um015v51i112023p148>
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 458–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Çetinkaya, F. Ç., Ateş, S., & Yıldırım, K. (2019). Effects of Interactive Book Reading Activities on Improvement of Elementary School Students'; Reading Skills. *International Journal of Progressive Education*, 15(3), 180–193. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2019.193.13>
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 110.
- Dewi, A. K., Mashuri, M., & Mafulah, M. (2021). The Effectiveness of Using

- Multimedia In Improving the Students' Reading Comprehension in English Text. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 9(2), 438–444. <https://doi.org/10.24256/ideas.v9i2.2338>
- Fitriani, D., Fariza, S. R., & Shidqi, S. (2024). *Enhancing Early Reading Skills in Young Children Through The Implementation of*.
- Haidar Putra Daulay, D. (2020). Jurnal ilmiah al – hadi. *Jurnal Ilmiah Al-Hadi*, 6(1), 147.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jamal, M., Rosyid, A., & Siwoyo, A. A. (2024). *Analisis Minat Baca dengan Menggunakan Buku Cerita Bergambar Siswa Kelas 1 UPT SDN 289 Gresik*. 8, 24038–24045.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design: Computer-Based Training; Web-Based Training; Distance Broadcast Training; Performance-Based Solutions, Second Edition*. 445.
- Mu'afiqoh, E. B., & Wachidah, K. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II dengan Augmented Reality. *Teaching, Learning and Development*, 2(2), 101–108. <https://doi.org/10.62672/telad.v2i2.35>
- Murtafi'ah, S. N., & Maknun, L. (2024). *Indonesia The Influence of The Use of Punctuation On Intonation And Sentence Meaning In Reading*. 1765–1771.
- Nisa', F., Yuliati, L., & Mufti, N. (2019). Miskonsepsi Konsep Gerak Satu dan Dua Dimensi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(10), 1380. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i10.12874>
- Novianti, R., Pratiwi, N., Childhood, E., & Education, T. (2024). *Augmented Reality (AR) Media to Stimulate Early Reading Skills in Early Childhood*. 19(2), 204–212.
- Treiman, R., Rosales, N., & Kessler, B. (2016). Characteristics of Print in Books for

- Preschool Children. *Writing Systems Research*, 8(1), 120–132.
<https://doi.org/10.1080/17586801.2015.1074058>
- Wulastri, L. (2024). *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP) Pengaruh Media Alphabet Card terhadap Keterampilan Membaca*. 2–6.
- N. W., & Kadek Ayu Ariningsih. (2019). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182.
- Agatha Kristi, & Shintiana, S. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang dihadapi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 113–122. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.2818>
- Aisyah, S., Yarmi, G., Sumantri, M. S., & Iasha, V. (2020). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 637–643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.393>
- Alfani, F. S. (2020). Pengaruh Media Augmented Reality (Ar) Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 39–54.
<https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/abna/article/view/3262>
- Amin, A. (2022). The role of education to enhance literacy in Islam. *Al-Risalah: Journal of Islamic Revealed Knowledge ...*, 6(December), 479–494.
<https://journals.iium.edu.my/al-risalah/index.php/al-risalah/article/view/398>
- Anjarningsih, H. (2025). *The Indonesian Assessment of Early Grade Reading (EGRA) and Beginning*. <https://doi.org/10.1007/978-981-97-2336-2>
- Aprilia, Ulfiatul Inka, Fathurohman, & Purbasari. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I. *Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 227–233.
- Arsyad. (2020). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16, 44.

- Aydođdu, F. (2022). Augmented reality for preschool children: An experience with educational contents. *British Journal of Educational Technology*, 53(2), 326–348. <https://doi.org/10.1111/bjet.13168>
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Billinghamurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2014). A survey of augmented reality. *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Buchner, J., & Kerres, M. (2023). Media comparison studies dominate comparative research on augmented reality in education. *Computers and Education*, 195(November 2022). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104711>
- Buragohain, D., Deng, C., Sharma, A., & Chaudhary, S. (2024). The Impact of Immersive Learning on Teacher Effectiveness: A Systematic Study. *IEEE Access*, 12(January), 35924–35933. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3373541>
- Bursali, H., & Yilmaz, R. M. (2019). Effect of augmented reality applications on secondary school students' reading comprehension and learning permanency. *Computers in Human Behavior*, 95, 126–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.035>
- Carmigniani, J., & Furht, B. (2011). Handbook of Augmented Reality. In *Handbook of Augmented Reality*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6>
- Carmigniani, J., Furht, B., Anisetti, M., Ceravolo, P., Damiani, E., & Ivkovic, M. (2018). Augmented reality technologies, systems and applications. *Multimedia Tools and Applications*, 51(1), 341–377. <https://doi.org/10.1007/s11042-010-0660-6>

- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 110.
- Chuang, C., & Jamiat, N. (2023). A systematic review on the effectiveness of children's interactive reading applications for promoting their emergent literacy in the multimedia context. *Contemporary Educational Technology*, 15(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/12941>
- Danaei, D., Jamali, H. R., Mansourian, Y., & Rastegarpour, H. (2020). Comparing reading comprehension between children reading augmented reality and print storybooks. *Computers & Education*, 153, 103900. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103900>
- De Freitas, S., Rebolledo-Mendez, G., Liarokapis, F., Magoulas, G., & Poulouvasilis, A. (2020). Learning as immersive experiences: Using the four-dimensional framework for designing and evaluating immersive learning experiences in a virtual world. *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 69–85. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024.x>
- Dobbs-oates, J. (n.d.). *Defining Immersive Learning. Kuh 2021*.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>
- Fitria, T. N. (2023). Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) Technology in Education: Media of Teaching and Learning: A Review. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS) Peer Reviewed-International Journal*, 04(February), 2745–9659. <https://doi.org/10.29040/ijcis.v4i1.102>
- Ganarsih, A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(3), 186–195. <https://jurnal.uns.ac.id/kumarahttps://jurnal.uns.ac.id/kumara>

- Ghufron, S., Nafiah, Djuwari, Rulyansah, A., & Saputri, T. (2024). Effectiveness of Innovative Learning Media in Elementary Schools during the Covid-19 Pandemic. *Pegem Egitim Ve Ogretim Dergisi*, 14(3), 230–242. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.03.22>
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296–3307. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.526>
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 332–342.
- Hilda Hadian, L., Mochamad Hadad, S., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 212–242. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73>
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Iswara, P., Julia, J., Supriyadi, T., & Ali, Y. A. (2023). Developing Android-Based Learning Media to Enhance Early Reading Competence of Elementary School Students. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(4), 43–55. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.04.06>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

- Karaarslan, S. V. (2018). Application of augmented reality technologies in archaeology. *English Article*, 2018, 181–200. http://www.arkeotekno.com/pg_305_application-of-augmented-reality-technologies-in-archaeology
- Kuhail, M. A., Elsayary, A., Farooq, S., & Alghamdi, A. (2022). Exploring Immersive Learning Experiences: A Survey. *Informatics*, 9(4). <https://doi.org/10.3390/informatics9040075>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design: Computer-Based Training; Web-Based Training; Distance Broadcast Training; Performance-Based Solutions, Second Edition*. 445.
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Proffesional 8 Kelas V Sd Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1), 28–40. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5003>
- Muhsyanur, S. P. (n.d.). *Pengembangan Keterampilan Membaca: Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif*. Uniprima Press.
- Nasser, I., & Davids, N. (2023). Editorial. *Journal of Education in Muslim Societies*, 4(2), 1–3. <https://doi.org/10.2979/jems.4.2.01>
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2019). Use of Big Book Learning Media to Improve Students' Beginning Reading Skills in Primary Schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(3), 330–340. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i3.22893>
- OECD. (2023). PISA 2022 Results. In *Factsheets: Vol. I*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/

- Pamuji, S. S., & Inung Setyami, S. S. (2021). *Keterampilan berbahasa*. Guepedia.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Pratiwi, C. P. (2020). Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Membaca Dongeng Pada Siswa Kelas 3 Sdn Bukur 2. *Bahastra*, 38(1), 14. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i1.8015>
- Putra, D., Khafi, I., Shiddiq, A. J., Nugroho, B., & Dahlan, U. A. (2024). *Integrasi Teknologi Immersive Learning dalam Pembelajaran Sekolah Dasar The Integration of Immersive Learning Teknologi in Elementary School Education*. 4(2), 218–230.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Rohman, N., Pendidikan, P., Madrasah, G., Islam, U., & Sunan, N. (2020). *Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan*. 3(2), 14–22.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Soesantari, T., Thamrin, A., Mutia, F., & Halim, Y. (2023). Developing Reading Access: Study of The Liberal Feminist Movement of Aisyiyah in East Java. *The International Journal of Information, Diversity, & Inclusion (IJIDI)*, 7, 2023. <https://doi.org/10.33137/ijidi.v7i1/2.39284>
- Sugiri, W. A., Wibowo, A. M., Priatmoko, S., & ... (2023). Improving students understanding with teaching materials based on augmented reality video animation. *Jurnal Fundadikdas*, 6(3), 222–231. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/view/9343%0Ahttp://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/download/9343/4192>

- Tiara Anggraini, & Della Marsya Pratama. (2024). Menganalisis Surat Al-Alaq Ayat 1-5 Tentang Belajar Berdasarkan Tafsir Tarbawi. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 183–206. <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/IHSANIKA/article/view/1423>
- Wahyuni, F. I., & Wachidah, K. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Peningkatan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Gelam 1 Candi. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(2), 10. <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i2.25>
- Wang, T., Xu, H., Li, C., Zhang, F., & Wang, J. (2024). Dynamic insights into research trends and trajectories in early reading: an analytical exploration via dynamic topic modeling. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1326494>
- Waugh, K. (2018). Exploring Reading Comprehension Inside and Outside the Classroom. *BU Journal of Graduate Studies in Education*, 10(2), 23–27.
- Westhisi, S. M. (2019). Metode Fonik Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(1), 23–37.
- Windrawati, W., Solehun, S., & Gafur, H. (2020). Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.405>

LAMPIRAN

Lampiran 1 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 : 430/Un.03.1/TL.00.1/02/2025 06 Februari 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Al Ma'arif 3 Langlang Singosari
di
Kabupaten 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 : Indriati Alia Permadani
NIM : 210103110140
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma'arif 03 Langlang
Lama Penelitian : Februari 2025 sampai dengan April 2025 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Hasil Observasi Awal

No	Objek Observasi	Catatan
1	Guru menyiapkan materi membaca permulaan	Guru telah menyiapkan materi dasar seperti pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana. Materi disampaikan dengan pendekatan konvensional (membaca bersama, pengulangan, papan tulis).
2	Metode yang digunakan guru dalam mengajar membaca permulaan kelas 1	Guru menggunakan metode fonik dan pengulangan. Pembelajaran cenderung satu arah, dengan guru membaca diikuti oleh siswa menirukan.
3	Keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca	Sebagian siswa tampak antusias saat membaca bersama, namun beberapa siswa terlihat pasif atau kesulitan mengikuti.
4	Media yang digunakan dalam pembelajaran	Guru hanya menggunakan buku teks dan lembar kerja tanpa bantuan media digital atau visual interaktif.
5	Kesulitan siswa dalam membaca permulaan	Siswa kesulitan dalam membedakan huruf yang terlihat mirip seperti huruf "p" dan "q", kesulitan menggabungkan huruf menjadi suku kata jika berakhiran huruf konsonan.
6	Kebutuhan inovasi media pembelajaran	Terlihat adanya kebutuhan media inovatif yang bisa meningkatkan minat baca siswa, terutama bagi yang cepat bosan atau belum lancar membaca.

Lampiran 3 Hasil Wawancara Bersama Wali Kelas 1

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sikap dan respon siswa saat mengikuti kegiatan membaca permulaan di kelas?	Siswa kurang antusias dan mudah bosan, terutama saat membaca berulang.
2	Metode membaca apa yang paling sering digunakan dalam membaca permulaan, dan mengapa metode tersebut dipilih?	guru paling sering menggunakan metode fonik. Dalam praktiknya, guru membaca terlebih dahulu kata atau kalimat dengan pelafalan jelas, lalu siswa menirukan. Metode ini guru pilih karena siswa kelas 1 masih belajar mengenal bunyi huruf, jadi mereka lebih mudah menangkap dan menirukan jika mendengar langsung dari guru.
3	Media apa yang digunakan dalam kegiatan membaca permulaan, dan bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman siswa?	Media yang guru gunakan masih buku bacaan biasa tanpa gambar. Buku itu berisi teks sederhana dengan kata-kata yang disusun berdasarkan tingkat kesulitan. Tapi karena tidak ada gambar, kadang siswa kesulitan memahami isi bacaan. Mereka jadi cenderung hanya fokus pada membaca huruf, bukan memahami arti dari bacaan tersebut. Jadi pemahamannya masih terbatas, apalagi untuk siswa yang belum lancar membaca
4	Bagaimana guru membangun partisipasi aktif siswa saat pembelajaran membaca permulaan?	Guru sering mengajukan pertanyaan dan meminta siswa menceritakan kembali isi bacaan.

5	Apa faktor utama yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami bacaan?	Beberapa faktor utama yang guru lihat menyebabkan siswa kesulitan memahami bacaan antara lain adalah sulitnya membedakan huruf-huruf yang mirip, seperti 'b' dan 'd' atau 'p' dan 'q'. Selain itu, mereka juga sering kesulitan saat membaca suku kata yang berakhiran huruf konsonan, misalnya 'mak', 'rak', atau 'tuk'. Di samping itu, kurangnya fokus saat belajar juga menjadi kendala, karena sebagian siswa mudah terdistraksi sehingga tidak menyimak bacaan dengan baik
6	Bagaimana hubungan antara media membaca dengan minat dan hasil belajar siswa menurut pengalaman guru?	Media yang menarik dapat meningkatkan minat siswa dan berdampak positif pada hasil belajar.
7	Apa pertimbangan guru dalam memilih media untuk kegiatan membaca permulaan?	Media harus membantu siswa memahami makna bacaan dengan cara menarik dan sederhana agar dapat dipahami oleh siswa
8	Menurut guru, seberapa penting penggunaan media dalam kegiatan membaca permulaan?	Sangat penting, karena media bisa membantu siswa lebih tertarik, mudah mengerti dan tidak merasa cepat bosan.
9	Bagaimana menurut Ibu, peran kemampuan membaca permulaan dalam proses pembelajaran di kelas awal?	Menurut guru, kemampuan membaca permulaan sangat penting di kelas awal, karena menjadi dasar untuk memahami semua pelajaran. Kalau siswa belum bisa membaca dengan lancar, mereka akan kesulitan mengikuti pelajaran lain

10	<p>Apakah Ibu pernah mendengar tentang media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR)? Jika ya, apakah Ibu pernah menggunakan media berbasis AR dalam kegiatan belajar-mengajar?</p>	<p>Guru belum pernah mendengar tentang media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i>. Sejauh ini, saya hanya menggunakan media seperti video, gambar, dan power point saat mengajar. Kalau memang ada media yang bisa menampilkan gambar hidup melalui kamera, itu mungkin sangat menarik, terutama untuk anak-anak kelas 1. Tapi saya belum pernah mencobanya.</p>
----	---	--

Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN NURUL HUDA
MI ALMA'ARIF 03 LANGLANG SINGOSARI
"TERAKREDITASI A"

NSM: 111235070210 NPSN: 60715195
Jl. Masjid No. 39, Langlang Kec Singosari Kab Malang Jawa Timur Kode Pos 65153
Email: mia.03.langlang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummu Aiman, S.PdI

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa:

Nama : Indriati Alia Permadani

NIM : 210103110140

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma'arif 3 Langlang Singosari**", Terhitung mulai Februari 2025 sampai dengan April 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 02 Mei 2024

Kepala Madrasah



Ummu Aiman, S.PdI

Lampiran 5 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)



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

Nomor : B-94 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2025 12 Maret 2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Indriati Alia Permadani
NIM : 210103110140
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan
Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma'arif 3
Langlang Singosari
Dosen Pembimbing : Wiku Aji Sugiri, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 6 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi dan Bahasa)



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

Nomor : B/02/Un.03/FITK/PP.00.9/03/2025 17 Maret 2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Indriati Alia Permadani
NIM : 210103110140
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan
Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma'arif 3
Langlang
Dosen Pembimbing : Wiku Aji Sugiri, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 7 Hasil Validasi Media

Kepada Yth.

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Narasumber Ahli

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat

Dalam rangka pelaksanaan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma’arif 03 Langlang Singosari”.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Tanda (✓) dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian yang telah peneliti sediakan sebagai dukungan bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas produk.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1, 2, 3, dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai;
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/ kurang tepat/ kurang sesuai;
- Pilihan angka no 3 artinya cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai;
- Pilihan angka no 4 artinya baik/ tepat/sesuai; dan
- Pilihan angka no 5 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai.

Peneliti sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang diberikan. Terima kasih atas kontribusi dan pendapat yang telah Bapak/Ibu berikan. Akhir kata, peneliti mengucapkan Terima Kasih.

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Identitas Produk							
1.	Terdapat identitas pengembang dalam produk					✓	
2.	Identitas lembaga disertai dengan logo resmi					✓	
3.	Terdapat petunjuk penggunaan dalam produk					✓	
4.	Judul produk menggunakan kalimat yang menarik				✓		
Spesifikasi Produk							
5.	Font yang digunakan dapat memenuhi aspek keterbacaan oleh pengguna				✓		
6.	Tata letak visual menarik dan mendukung proses pembelajaran					✓	
7.	Kombinasi warna pada produk dapat menarik minat pengguna					✓	
8.	Warna latar dan teks memiliki kontras yang cukup untuk dibaca					✓	
9.	Kemenarikan warna dan gambar pada cover					✓	
10.	Kesesuaian gambar dengan materi					✓	
11.	Gambar yang digunakan kreatif dan menarik untuk dilihat					✓	
12.	Setiap bagian materi disertai gambar yang berbeda					✓	
13.	Tulisan grafis pada video <i>Augmented Reality</i> terlihat jelas dan mudah dibaca					✓	
14.	Video mempunyai kualitas yang baik saat diputar pada perangkat pengguna					✓	
15.	Suara dalam video <i>Augmented reality</i> terdengar jernih					✓	
16.	Narasi yang disampaikan pada video jelas dan mudah dimengerti					✓	
17.	Ketepatan ukuran buku membaca permulaan berbasis <i>Augmented Reality</i>				✓		
18.	Media dapat diakses melalui perangkat umum (smarthphone/tablet)					✓	
19.	Produk diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar membaca siswa					✓	
20.	Produk memiliki mobilitas yang memadai sehingga mudah dibawa					✓	

Sumber: Modifikasi: Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen evaluasi media pembelajaran. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diambil dari <https://www.researchgate.net/publication/338208296>.

Kesimpulan Penilaian oleh validator:

Berilah tanda lingkaran (O) pada nomor dibawah yang sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran:

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

B. Keterangan Penilaian Media Pembelajaran:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

SARAN:

Dapat digunakan dengan sedikit revisi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang, 12 Maret 2025

Ahli Media



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919 20180201 2 143 .

199109192023212054

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi

Kepada Yth.

Dr. Dwi Masi Widada, S.S., M.Pd

Narasumber Ahli

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat

Dalam rangka pelaksanaan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma'arif 03 Langlang Singosari”.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Tanda (✓) dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian yang telah peneliti sediakan sebagai dukungan bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas produk.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1, 2, 3, 4 dan 5. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai;
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/ kurang tepat/ kurang sesuai;
- Pilih angka no 3 artinya cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai;
- Pilihan angka no 4 artinya baik/ tepat/sesuai; dan
- Pilihan angka no 5 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai.

Peneliti sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang diberikan. Terima kasih atas kontribusi dan pendapat yang telah Bapak/Ibu berikan. Akhir kata, peneliti mengucapkan Terima Kasih.

⊗ Dapat digunakan dengan sedikit revisi

15 April 2025

Dr. Dwi Madi Widiarta, M.Pd.

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik kelas 1 MI/SD				✓		
3.	Kejelasan materi dengan buku yang dikembangkan						
4.	Penyajian materi runtut dan sistematis				✓		
5.	Gaya bahasa dan penulisan yang digunakan mudah dimengerti oleh peserta didik				✓		
6.	Kesesuaian bahasa dalam materi dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓			
7.	Ejaan yang ditampilkan mudah dibaca				✓		
8.	Materi dapat disampaikan secara menarik				✓		
9.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar membaca peserta didik				✓		
10.	Penyajian materi dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik				✓		
11.	Kesesuaian materi dengan gambar yang digunakan pada buku				✓		
12.	Materi yang ditampilkan dilengkapi dengan contoh konkret yang relevan dalam kehidupan sehari-hari				✓		
13.	Materi yang ditampilkan tidak bertentangan dengan norma atau nilai budaya.				✓		
14.	Game yang ditampilkan mendukung penguasaan materi membaca permulaan					✓	
15.	Materi mencakup seluruh elemen pembelajaran membaca permulaan (huruf, suku kata, kata dan kalimat)				✓		
16.	Materi yang ditampilkan dalam buku dapat memberikan wawasan baru bagi peserta didik				✓		
17.	Materi mendukung keterampilan membaca permulaan peserta didik				✓		
18.	Video animasi pembelajaran dapat dijadikan acuan peserta didik saat melakukan praktek membaca permulaan				✓		
19.	Video animasi pembelajaran memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang ditampilkan					✓	

Saran : ① "Upayakan penggunaan kata yang memiliki makna"
 ② "Usahakan kata yang merujuk pada benda konkret."

20.	Materi yang digunakan dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran yang diberikan selanjutnya.					✓	
-----	---	--	--	--	--	---	--

Sumber: Modifikasi: (1) Yani, R., Anwar, R. B., & Vahlia, I. (2022). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontesktual Disertai Qr Code Pada Materi Logaritma. *Jurnal Pendidikan Matematika (EMTEKA)*, 11(1), 224-234.

(2) Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623-1634.

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Kepada Yth.

Dr. Dwi Masi Widada, S.S., MPd

Narasumber Ahli

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat

Dalam rangka pelaksanaan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 di MI Alma'arif 03 Langlang Singosari”.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Tanda (✓) dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian yang telah peneliti sediakan sebagai dukungan bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas produk.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1, 2, 3, 4 dan 5. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai;
- Pilihan angka no 2 artinya kurang baik/ kurang tepat/ kurang sesuai;
- Pilih angka no 3 artinya cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai;
- Pilihan angka no 4 artinya baik/ tepat/sesuai; dan
- Pilihan angka no 5 artinya sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai.

Peneliti sangat menghargai dan menghormati setiap penilaian yang diberikan. Terima kasih atas kontribusi dan pendapat yang telah Bapak/Ibu berikan. Akhir kata, peneliti mengucapkan Terima Kasih.

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI BAHASA

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓		
2.	Kalimat yang digunakan efektif dan tidak bertele-tele.			✓			
3.	Media menggunakan istilah baku sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).			✓			
4.	Gaya bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.			✓			
5.	Susunan kalimat dalam media tidak membingungkan siswa dalam memahami isi bacaan.			✓			
6.	Penggunaan kata-kata dalam media sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD/MI.		✓				
7.	Tidak ada kata atau istilah yang ambigu atau dapat menimbulkan kesalahpahaman.			✓			
8.	Teks dalam media mendukung pemahaman konsep membaca permulaan secara sistematis.			✓			
9.	Materi teks disajikan dalam bentuk yang menarik dan memotivasi siswa untuk membaca.			✓			
10.	Instruksi atau perintah dalam media jelas dan mudah dipahami siswa.			✓			
11.	Tata bahasa dalam teks media sesuai dengan standar bahasa baku			✓			
12.	Media memperhatikan aspek fonologi yang sesuai dengan kemampuan membaca permulaan siswa.		✓				
13.	Media memperhatikan aspek morfologi dalam pemilihan kata yang sesuai dengan usia anak.			✓			
14.	Struktur wacana dalam teks sudah runtut dan sesuai dengan pola bacaan yang mudah dipahami.			✓			
15.	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau penulisan dalam teks media.		✓				
16.	Kalimat dalam teks mampu membangun pemahaman bacaan secara bertahap bagi siswa.			✓			
17.	Media membantu siswa mengenali dan memahami kata-kata baru yang digunakan.			✓			
18.	Penggunaan teks dalam media mendukung aspek keterampilan membaca permulaan.				✓		
19.	Ilustrasi dalam media mendukung pemahaman bacaan dan tidak menimbulkan ambiguitas.			✓			
20.	Keseluruhan teks dalam buku bersifat edukatif			✓			

Sumber: Modifikasi: Nur Hikmah. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air di Kelas 5, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Diambil dari <mailto:https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/download/22491/11139>.

Kesimpulan Penilaian oleh validator:

Berilah tanda lingkaran (O) pada nomor dibawah yang sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran:

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

B. Keterangan Penilaian Media Pembelajaran:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

SARAN:

1. Penggunaan huruf awal harus kecil huruf berup "kata"
2. konsonan "d" diakhir pelafalannya hampir sama dengan konsonan "t"
3. huruf besar harus diawal kalimat. Kata "dan" tidak boleh diawal kalimat
3. penggunaan tanda baca koma harus ada setelah keterangan tempat.

Malang, 15 April 2025

Ahli Bahasa



Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd

NIP. 19820514 201503 1 003

Lampiran 10 Soal Pre-test

PRE-TEST

1. Membaca Huruf vokal

a	o
u	i
e	e
o	a
i	u

2. Membaca vokal ganda

ai	oa
uo	iu
ea	eo
ou	ao
ia	ui

3. Membaca suku kata berakhiran huruf konsonan

ab	ad
et	os
um	uz
it	or
ev	ik

4. Membaca bunyi sengau

ang	ong
ung	ing
eng	nge
nye	ngi
nyo	nya

5. Membaca suku kata

ca do ma
ju mi hi
le ge ro
xo sa yi
vi mu re

6. Membaca kata

Ba ru Ma ju Pe ra hu
Ubi Si ku Ba la do
Le le Me ja Pe pa ya
Bo la La ma Pi ring
Bi ru Bu ku Bin tang

7. Membaca Kalimat sederhana

Sari suka roti
Kiki beli sayur
Sepeda roda tiga
Mobil ayah warna biru
Rumah Lala dekat dengan sekolah

Lampiran 11 Soal Post-test

POST-TEST

Nama : M. Ziyah D. A.E.

Kelas : 1.A

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Isilah kotak di bawah ini sesuai dengan urutan huruf kapital!

A	B	C	D	E	F	G
---	---	---	---	---	---	---

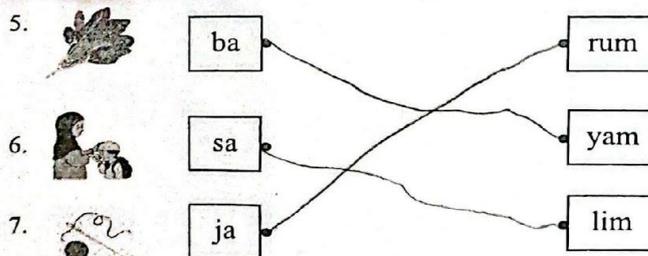
Lengkapilah kata berikut dengan menambahkan suku kata!

2.  bu ku

3.  bo la

4.  na si

Pasangkan gambar di bawah ini dengan jawaban yang tepat!



8. Berilah tanda lingkaran (o) pada huruf termasuk kedalam huruf vokal!

a b c d e f g h i j
 k l m n o p q r s t
 u v w x y z

9. Bacalah huruf vokal ganda dibawah ini!

ai oa
uo iu
ea eo
ia ao

10. Bacalah suku kata berakhiran huruf konsonan berikut!

ab ad
et os
um uz
ik ev

11. Bacalah bunyi sengau di bawah ini!

ang ong
ung ing
nye ngi
nya ngu

12. Bacalah suku kata di bawah ini!

ca do ma
kat sup wat
le vi ro
kak ris yan

13. Bacalah kata di bawah ini!

ba ru	pi ring	le le
u bi	ba la do	pe ra hu

14. Bacalah kalimat di bawah ini!

Sari suka roti
Kiki beli sayur

15. Bacalah kalimat di bawah ini!

Mobil ayah warna biru
Rumah lala dekat dengan sekolah

Lampiran 12 Kriteria Penilaian Membaca

Rubrik Penilaian Membaca Permulaan

Aspek Yang diamati	Skor			
	1	2	3	4
Kemampuan mengenal dan mengucapkan huruf alfabet.	Mengenal huruf alfabet dengan mengucapkannya, namun tidak tepat dan tidak jelas.	Mengenal huruf alfabet dengan mengucapkannya, namun kurang jelas dan kurang lancar.	Mengenal huruf alfabet, dapat mengucapkannya dengan jelas tetapi kurang lancar.	Mengenal huruf alfabet, dapat mengucapkannya, dengan jelas dan lancar.
Kemampuan membaca serta membedakan huruf vokal dan huruf konsonan	Mampu membaca serta membedakan huruf vokal dan konsonan, namun tidak tepat dan tidak lancar.	Mampu membaca serta membedakan huruf vokal dan konsonan, namun kurang tepat dan kurang lancar.	Mampu membaca serta membedakan huruf vokal dan konsonan dengan tepat namun kurang lancar.	Mampu membaca serta membedakan huruf vokal dan konsonan dengan tepat dan lancar.
Kemampuan membaca huruf menjadi suku kata.	Mampu membaca huruf menjadi suku kata tetapi tidak tepat dan tidak lancar.	Mampu membaca huruf menjadi suku kata, tetapi kurang tepat dan kurang lancar.	Mampu membaca huruf menjadi suku kata dengan tepat tetapi kurang lancar.	Mampu membaca huruf menjadi suku kata dengan tepat, dan lancar.
Kemampuan menyusun suku kata menjadi kata.	Mampu menyusun suku kata menjadi kata tetapi tidak tepat.	Mampu menyusun suku kata menjadi kata tetapi kurang tepat.	Mampu menyusun suku kata menjadi kata dengan tepat.	Mampu Menyusun suku kata menjadi kata dengan sangat tepat.
Kemampuan menyambung kata menjadi kalimat	Mampu menyambung kata menjadi kalimat tetapi tidak tepat dan tidak lancar.	Mampu menyambung kata menjadi kalimat tetapi kurang tepat dan tidak lancar.	Mampu menyambung kata menjadi kalimat dengan tepat tetapi kurang lancar.	Mampu menyambung kata menjadi kalimat dengan tepat dan lancar.

$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Keterangan penilaian:

1 = 0-5

2 = 5-10

3 = 10-15

4 = 15-20

Lampiran 13 Hasil Pre-test dan Post-test

HASIL PRE-TEST POST-TEST

No	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	A.P	56	75
2.	A.A	65	82
3.	A.A.M	73	86
4.	A.V.A	60	80
5.	A.Z.M.R	70	92
6.	B.A.A.A	52	73
7.	D.I.M	54	76
8.	H.AA	56	74
9.	M.K.O	72	90
10.	M.D.A	64	85
11.	M.F.A.K	68	94
12.	M.Y.B	52	80
13.	M.Z.D.A.E	63	85
14.	N.H.A	50	75
15.	N.F	78	95
16.	N.Z.A	76	98
17.	N.A.R	64	83
18.	P.E	55	82
19.	R.F.Z	62	92
20.	Z.M	58	85

Lampiran 14 Angket Hasil Respon Siswa

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Zahra

Kelas : IA

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket pastikan kamu sudah menggunakan buku membaca permulaan berbasis *Augmented Reality*.
2. Pilih jawaban sesuai dengan pendapatmu dengan memberi tanda (✓) pada kolom “ya” atau “tidak”

B. Pertanyaan Angket

No	Aspek Penilaian	YA	TIDAK
1	Buku membaca permulaan berbasis <i>Augmented Reality</i> adalah buku yang menarik	✓	
2	Saya senang belajar membaca menggunakan buku ini	✓	
3	Saya senang belajar membaca menggunakan buku membaca permulaan karena banyak gambar	✓	
4	Buku membaca permulaan mudah untuk digunakan	✓	
5	Tulisan pada buku terlihat jelas	✓	
6	Bahasa yang digunakan dalam buku mudah dipahami	✓	
7	Buku ini membantu mengenal huruf vokal dan konsonan dengan mudah	✓	
8	Saya suka dengan warna yang ada dalam buku		✓
9	Saya bersemangat jika belajar menggunakan buku membaca permulaan berbasis <i>Augmented Reality</i>	✓	
10	Saya tidak mengantuk jika belajar menggunakan buku membaca permulaan	✓	
11	Suara dalam video pembelajaran dapat terdengar jelas	✓	
12	Video pembelajaran memudahkan untuk belajar membaca	✓	

13	Gambar dalam video pembelajaran dapat terlihat jelas	✓	
14	Membaca dengan buku ini memudahkan saya dalam belajar membaca	✓	
15	Buku ini membantu mengenal huruf vokal dan konsonan dengan mudah		✓
16	Saya bisa belajar membaca sendiri di rumah dengan buku ini	✓	
17	Buku ini membantu saya mengenal kata-kata baru	✓	
18	Saya merasa belajar menggunakan buku ini lebih mudah daripada cara biasa	✓	
19	Saya selalu ingin belajar menggunakan buku membaca permulaan	✓	
20	Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi membaca permulaan		✓

Dokumentasi



Wawancara bersama wali kelas 1



Siswa membaca soal Pre-test





Uji coba produk



**Penyerahan buku membaca berbasis augmented reality kepada kelas 1
MI Alma'arif 3 Langlang Singosari**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Indriati Alia Permadani

NIM : 210103110140

Tempat, Tanggal, Lahir : Malang, 24 Oktober 2002

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Randuagung Karang Kunci Kecamatan Singosari,
Kabupaten Malang

Nomor Telepon : 082134328370

Email : aliaaindri@gmail.com

Riwayat Pendidikan : 1. TK Paramita
2. SDN Randuagung 1
3. MTs Negeri 3 Malang
4. MA Alma'arif Singosari

