

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PADA MATERI
SATUAN WAKTU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISWA KELAS II MI IBADURRAHMAN MALANG**

SKRIPSI

OLEH
LISA SAFITRIANI
NIM.200103110064



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

2025



**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PADA MATERI
SATUAN WAKTU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISWA KELAS II MI IBADURRAHMAN MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Lisa Safitriani
NIM.200103110064**



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

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI



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

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Proposal skripsi oleh:

Nama : Lisa Safitriani
NIM : 200103110064
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Materi Satuan Waktu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II MI Ibadurrahman Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan Skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan sepenuhnya, Skripsi dengan judul sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke sidang Ujian Skripsi

Mengetahui

Ketua Program Studi,

Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP. 197610032003121004

Pembimbing,

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

NIP. 199110419201802012144

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PADA MATERI
SATUAN WAKTU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
SISWA KELAS II MI IBADURRAHMAN MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Lisa Safitriani (200103110064)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 November 2025 dan
dinyatakan

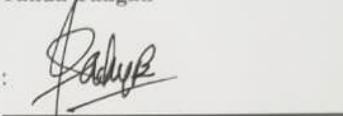
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Pengaji
Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP.197610032003121004

Tanda Tangan



Sekretaris Sidang

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
NIP.199110419201802012144

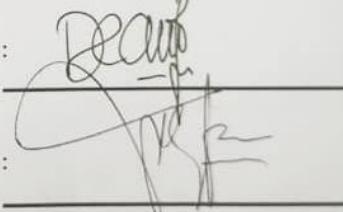
:



Pembimbing

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
NIP.199110419201802012144

:



Anggota Pengaji

Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP.197807072008011021

:



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Uin Madzana Malik Ibrahim Malang



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lisa Safitriani
NIM : 200103110064
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Materi Satuan Waktu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II MI Ibadurrahman Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya tulis ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Malang, 29 Oktober 2025

Hormat saya,



Lisa Safitriani

NIM.200103110064

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 29 Oktober 2025

Hal : Lisa Safitriani
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang terhormat,
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Di Malang.

Assalamualaikum Wr.Wb

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

Nama : Lisa Safitriani
NIM : 200103110064
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Materi Satuan Waktu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II MI Ibadurrahman Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah layak diajukan. demikian, mohon dimaklum adanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Dosen Pembimbing



Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
NIP.199110419201802012144

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5)

“It will pass, everything you've gone through it will pass”

(Rachel Venny)

“Jika sudah terbiasa menghadapi badai kenapa harus menggigil karena gerimis kecil”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran, dan keberkahan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Dengan segenap rasa cinta dan kasih, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Bejo dan Ibu Yurni, *support system* dan panutan yang selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, tidak pernah berhenti memberikan do'a dan kasih sayang yang tulus, selalu memberikan semangat dan dukungan terbaik sampai penulis berhasil menyelesaikan studinya.
2. Adik Ahmad Alfino saudara tersayang penulis. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Selalu memberi dukungan, do'a, dan motivasi agar kakaknya segera lulus.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, serta kekuatan sehingga paneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Materi Satuan Waktu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II MI Ibadurrahman Malang”. Sholawat salam tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku dosen wali yang selalu memberikan motivasi dan mendampingi selama perkuliahan.
6. Vannisa Aviana Malinda, M.Pd selaku validator ahli desain, Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku validator ahli materi yang telah berkenan untuk memberikan penilaian terhadap produk pada penelitian ini.

7. Siti Sumardiyah, M.Pd selaku kepala sekolah MI Ibadurrahman Malang dan Siti Sofiyaturrohmah selaku validator ahli pembelajaran yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan senantiasa mengarahkan serta berbaik hati membagikan ilmunya.
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membimbing dan memberikan ilmu selama perkuliahan.
9. Siswa-siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang yang telah bersedia untuk belajar bersama dan membantu selama proses penelitian.
10. Keluarga tercinta, Bapak Bejo, Ibu Yurni dan Adik Ahmad Alfino.
11. Nurin Na'imah, Lovenia Ihsan, dan Qotrunnada Mutiara Ahmadi yang selalu bersama dan memberikan dukungan dalam proses penulisan skripsi ini.
12. Seluruh pihak yang telah berkontribusi baik dalam hal moral, spiritual, maupun motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran yang membangun untuk membantu menyempurnakannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca utamanya bagi penulis sendiri.

Malang, 29 Oktober 2025

Penulis

Lisa Safitriani
200103110064

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin di penelitian ini mempergunakan pedoman transliterasi sesuai dengan keputusan bersama Menteri Agama RI serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987, yang berupa:

A. Huruf

ا = A	ج = Z	ڦ = Q
ٻ = B	ڻ = S	ھ = K
ڏ = T	ڙ = Sy	ڻ = L
ڏ = Ts	ڻ = Sh	ڻ = M
ڇ = J	ڻ = Dl	ڻ = N
ڻ = H	ڻ = Th	ڻ = W
ڇ = Kh	ڻ = Zh	ڻ = H
ڏ = D	ڻ = ‘	ڻ = ,
ڏ = Dz	ڻ = Gh	ڻ = Y
ڙ = R	ڻ = F	

B. Vokal Panjang

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

C. Vokal Diftong

او = aw
أي = ay
أو = û
ي! = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
المُلْكَفِ	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan	7

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	9
G. Originalitas Penelitian	10
H. Definisi Istilah	16
I. Sistematika Penulisan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Landasan Teori	18
1. Bahan Ajar	18
2. Buku Cerita Bergambar	19
3. Pembelajaran Matematika.....	20
4. Pemahaman Konsep Siswa	21
5. Materi Satuan Waktu	23
B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	24
C. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Model Pengembangan	27
C. Prosedur Pengembangan.....	28
D. Uji Produk	31
E. Jenis data.....	33
F. Instrumen Pengumpulan Data	34
G. Teknik Pengumpulan Data	35
H. Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	39
A. Proses Pengembangan	39
B. Penyajian dan Analisis Uji Produk	47
C. Revisi Produk.....	55
BAB V PEMBAHASAN	57
A. Analisis Pengembangan Buku Cerita Bergambar	57
BAB VI PENUTUP	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
RIWAYAT HIDUP	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 2.1 Kerangka berpikir.....	24
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	48
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain/Media.....	50
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	52
Tabel 4.4 Hasil Pre-Test Post-Test	54
Tabel 4.5 Revisi Produk Ahli Desain/Media.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	26
Gambar 3.2 Storyboard Buku Cerita Bergambar	28
Gambar 4. 1 Cover buku cerita bergambar	41
Gambar 4.2 Kata Pengantar.....	42
Gambar 4.3 Daftar Isi	42
Gambar 4.4 Capaian Pembelajaran	43
Gambar 4.5 Alur Tujuan Pembelajaran.....	43
Gambar 4.6 Pembukaan	44
Gambar 6.7 Isi	45
Gambar 4.8 Penutup	46
Gambar 4.9 Rangkuman.....	46
Gambar 4.10 Soal Evaluasi	47
Fambar 4.11 Profil Pengembang	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian	68
Lampiran 2 Surat bukti penelitian.....	69
Lampiran 3 Surat permohonan menjadi validator (Ahli desain).....	70
Lampiran 4 Hasil angket validasi ahli desain	71
Lampiran 5 Surat permohonan menjadi validator (Ahli materi).....	73
Lampiran 6 Hasil angket validasi ahli materi	74
Lampiran 7 Surat permohonan menjadi validator (Ahli pembelajaran)	77
Lampiran 8 Hasil angket validasi ahli pembelajaran	78
Lampiran 9 Soal pre-test	81
Lampiran 10 Soal post-test	83
Lampiran 11 Dokumentasi penelitian	85

ABSTRAK

Safitriani, Lisa. 2025. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Materi Satuan Waktu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II MI Ibadurrahman Malang*, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

Pembelajaran Matematika dijenjang sekolah dasar tergolong sulit dipahami oleh siswa, sehingga dibutuhkan bahan ajar yang dapat memudahkan siswa memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar pada materi satuan waktu yang valid dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Pengembangan buku cerita bergambar ini menggunakan metode Research and development (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni berupa observasi awal/prä penelitian, lembar validasi ahli desain, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli pembelajaran, soal pre-test dan soal post-test. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni wawancara, observasi dan survei. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji kelayakan produk dan uji normalitas (N-Gain).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) produk yang dihasilkan berupa buku cerita bergambar yang terdiri dari 15 lembar/28 halaman termasuk sampul depan dan sampul belakang, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, isi buku, rangkuman, soal evaluasi, dan profil pengembang. (2) kevalidan buku ini juga divalidasi oleh ahli desain dengan persentase 96,43%, oleh ahli materi dengan persentase 91,67% dan oleh ahli pembelajaran mencapai persentase 97,5%. Buku cerita bergambar juga efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dibuktikan dengan rata-rata hasil pre-test dan post-test 0,9 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, buku cerita bergambar yang dikembangkan terbukti menarik dan valid, serta dapat digunakan untuk mengukur pemahaman konsep materi satuan waktu.

Kata Kunci: *Buku Cerita Bergambar, Pemahaman Konsep, Satuan Waktu*

ABSTRACT

Safitriani, Lisa. 2025. *Development of Illustrated Storybook on Time Unit Material to Improve Concept Understanding of Second Grade Students at MI Ibadurrahman Malang*, Undergraduate Program of Primary School Teacher Education, Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

Mathematics learning at the elementary school level is often considered difficult for students to comprehend therefore instructional materials that can facilitate students understanding of the subject matter are needed. This study aims to develop a valid and effective illustrated storybook on the topic of time units to enhance students conceptual.

The development of this illustrated storybook used the Research and Development (R&D) method which adapted the ADDIE model, with the research subjects being the second-grade students at MI Ibadurrahman Malang. The data collection instruments used were initial/pre-research observations, validation sheets for design experts, material experts, and learning experts, as well as pre-test and post-test questions. The data collection techniques employed were interviews, observations, and surveys. The collected data was then analyzed using product feasibility testing and normality testing (N-Gain).

The results of the study show that (1) the product generated is an illustrated storybook consisting of 15 sheets/28 pages, including the front and back covers, preface, table of contents, learning outcomes (Capaian Pembelajaran), learning objective flow (Alur Tujuan Pembelajaran), book content, summary, evaluation questions, and developer profile. (2) The validity of the book was also validated by the design expert with a percentage of 96.43%, by the material expert with a percentage of 91.67%, and by the learning expert reaching 97.5%. The illustrated storybook was also effective in improving students' concept understanding, evidenced by the average N-Gain score of the pre-test and post-test results being 0.9 with a high category. Thus, the developed illustrated storybook is proven to be attractive and valid, and can be used to measure concept understanding on time unit material.

Keywords: *Illustrated Storybook, Concept Understanding, Time Unit*

المُلَخَّص

سافيريانى، ليسا. 2025. تطوير كتاب القصص المصورة على مادة وحدات الوقت لزيادة فهم المفاهيم لدى طلاب الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية الإسلامية إباد الرحمن مالانج، قسم تعليم معلمى المدرسة الابتدائية، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على البحث العلمي: ديان إيكا أبريلا فيتريا نينغروم، الماجستير في التربية.

يهدف هذا البحث إلى تطوير كتاب القصص المصورة الذي يمكن أن يجذب انتباه الطلاب حتى لا يشعروا بالملل بسهولة أثناء الدراسة، ويزرع لديهم دافعية التعلم. يهدف هذا البحث أيضًا إلى زيادة فهم الطلاب للمفاهيم في مادة وحدات الوقت في الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية الإسلامية إباد الرحمن مالانج. تم إجراء هذا البحث والتطوير لإنتاج مواد تعليمية صالحة وموثوقة تم اختبارها مسبقًا من قبل المقومين.

، ADDIE التي تكيف نموذج (R&D) استخدم تطوير كتاب القصص المصورة هذا طريقة البحث والتطوير وكانت عينة البحث هم طلاب الصف الثاني بالمدرسة الابتدائية الإسلامية إباد الرحمن مالانج. كانت أدوات جمع البيانات المستخدمة عبارة عن الملاحظة الأولية/ما قبل البحث، ونموذج صلاحية خبير التصميم، ونموذج صلاحية خبير المادة، ونموذج صلاحية خبير التعلم، وأسئلة الاختبار الفلي وأسئلة الاختبار البعدي. في حين أن تقييمات جمع البيانات التي تم استخدامها هي المقابلة، والملاحظة، والمسح. ثم تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها باستخدام اختبار صلاحية المنتج واختبار المعيارية (N-Gain).

أظهرت نتائج البحث أن (1) المنتج الناتج عبارة عن كتاب قصص مصورة يتكون من 15 ورقة/28 صفحة بما في ذلك الغلاف الأمامي والخلفي، والمقدمة، وجدول المحتويات، ونواتج التعلم، وسير أهداف التعلم، ومحظى الكتاب، والملخص، وأسئلة التقييم، وملف تعريف المطور. (2) تم التحقق من صلاحية هذا الكتاب أيضًا من قبل 97.5%، ووصلت نسبة خبير التعلم إلى 91.67%， ومن قبل خبير المادة بنسبة 96.43% خبير التصميم بنسبة كما كان كتاب القصص المصورة فعالًا في زيادة فهم الطلاب للمفاهيم، وهو ما ثبته متوسط نتائج الاختبار الفلي وعليه، ثبت أن كتاب القصص المصورة الذي تم تطويره يتصنيف مرتقى 0.9 التي بلغت (N-Gain) والبعدي جذاب وصالح، ويمكن استخدامه لقياس فهم المفاهيم لمادة وحدات الوقت.

كتاب القصص المصورة، فهم المفاهيم، وحدات الوقت : الكلمات المفتاحية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada pembelajaran matematika terdapat interaksi antara siswa dengan guru matematika yang membentuk aktivitas terstruktur untuk memperoleh informasi serta mampu memahaminya, kemudian dapat mengkomunikasikan kembali informasi tersebut dengan baik. Matematika adalah mata pelajaran penting sejak SD bahkan TK sampai pendidikan jenjang tinggi, karena materi didalamnya banyak diaplikasikan dalam kehidupan.¹

Pembelajaran matematika dijenjang sekolah dasar menjadi masalah karena siswa merasa takut dan kesulitan mempelajari matematika.² Siswa kesulitan dalam belajar khususnya pada pelajaran matematika. Mereka menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami karena matematika memuat rumus dan angka-angka.³ Siswa juga cenderung kurang aktif dalam pembelajaran matematika, seperti menyelesaikan persoalan atau permasalahan yang diberikan pada kegiatan belajar didalam kelas karena pembelajaran yang selalu didominasi *teacher center* atau berpusat pada guru, sehingga siswa menganggap mata pelajaran yang sukar untuk

¹ Haizatul Faizah and Rahmat Kamal, “Belajar Dan Pembelajaran,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 466–76, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.

² Nina Agustyaningrum, Paskalia Pradanti, and Yuliana, “Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?,” *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5, no. 1 (2022): 568–82, <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>.

³ Olenggious Jiran Dores, Anastasia Helina Lina, and Prodi Pendidikan Matematika, “ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN NANGA KANTUK,” n.d., 158–67.

dipahami yaitu matematika.⁴ Salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yaitu materi satuan waktu.

Mayaratih (2023), mengemukakan bahwasanya materi satuan waktu mampu menjadi pengaruh kesulitan belajar pada siswa. Peristiwa tersebut terjadi karena oleh kedua faktor, eksternal dan internal. Faktor internal muncul dari siswa itu sendiri, termasuk sikap dalam proses belajar matematika serta kondisi tubuhnya. sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar siswa maksudnya kurang bervariasi cara belajar yang diaplikasikan guru serta kurangnya pengaplikasian media pembelajaran yang menarik pada saat pembelajaran materi satuan waktu.⁵ Menurut hasil analisis kebutuhan pada MI Ibadurrahman kelas II kesulitan belajar pada faktor internal yakni ketika para siswa sulit untuk tenang di kursinya masing-masing maka berkurangnya fokus pada materi, sedangkan untuk faktor eksternalnya guru tidak menggunakan bahan ajar yang menarik.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pengajar menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Menurut Sabilatul Hayati (2020) bahan ajar adalah seperangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

⁴ Elfiyani Elfiyani, “Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar,” *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education* 2, no. 3 (2024): 187–205, <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.2989>.

⁵ Mayaratih, Sukamto, and Arflia Wijayanti, “Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Muatan Pelajaran Matematika Materi Satuan Waktu Di Kelas III SD,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 11478–84.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang memuat materi atau isi yang disusun secara sistematis (baik berupa informasi, alat, maupun teks) dan mencakup capaian pembelajaran yang akan dipelajari siswa pada setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu.⁶

Media pembelajaran merupakan seluruh wujud alat penunjang pembelajaran bisa berbentuk audio, visual atau audio visual yang mampu menunjang dan mempermudah jalannya pembelajaran dan menstimulus peserta didik untuk dapat aktif terlibat didalam proses belajar.⁷ Media pembelajaran juga merupakan seluruh hal yang berfungsi sebagai perantara antara guru yang berperan memberi informasi (*informan*) dan yang berperan sebagai penerima informasi yaitu siswa. Adapun tujuan media pembelajaran yakni untuk lebih meningkatkan semangat belajar siswa serta membantunya mengikuti rangkaian pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.⁸ Media pembelajaran yang dinilai kurang inovatif serta tidak melibatkan beberapa pihak akan mempengaruhi pemahaman siswa pada konsep sistematis tidak maksimal.⁹

Menurut Rizki (2000), pengetahuan konseptual siswa ditunjukkan dengan kapasitas mereka untuk: (1) menjelaskan gagasan sehingga peserta didik dapat mengulang apa yang telah mereka baca, pahami, atau dengar dari pengajar, (2)

⁶ Sabilatul Hayati, Ichsaniyah Aini, and Yudi Guntara, “Analisis Persepsi Guru Dan Calon Guru Fisika Terkait Sumber Belajar , Media Pembelajaran Dan Bahan Ajar” 3, no. 1 (2020): 295–300.

⁷ Fitria Tri Wardani et al., “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 6 (2013): 1–12.

⁸ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

⁹ Cahya Aulia Ramadhan Yuwana, Noviana Dini Rahmawati, and Lukman Harun, “Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp,” *JIPMat* 8, no. 1 (2023): 1–10, <https://doi.org/10.26877/jipmat.v8i1.14442>.

menggunakan ide dalam banyak konteks dan keadaan untuk memungkinkan siswa menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) Siswa dapat memecahkan masalah secara efektif dan akurat dengan menetapkan tujuan berdasarkan pemahaman mereka. Terkait dengan hal tersebut di atas, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 menyebutkan beberapa penanda tercapainya pemahaman konsep, antara lain: (1) Mengungkapkan kembali ide-ide yang telah dipahami dan diteliti, (2) mengelompokkan poin-poin agar tercapai pengembangan sebuah konsep, (3) mengidentifikasi karakteristik sebuah ide, (4) mengaplikasikan ide dengan logis, (5) memberikan contoh ide yang sedang dipelajari yang akurat atau tidak akurat, (6) memberikan ide dalam bentuk ilustrasi matematika yang berbeda, (7) menghubungkan keseluruhan konsep, (8) mengembangkan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pemahaaman konsep.¹⁰ Berdasarkan indikator pemahaman konsep jadi diperlukan ketersediaan media pembelajaran yang mampu mendorong ketercapaian belajar peserta didik yakni dengan mengaplikasikan buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar adalah buku pertama yang digunakan siswa untuk membangun dan memperdalam pemahaman mereka. Menurut Fransikus, ada beberapa keuntungan menggunakan buku bergambar untuk pendidikan. Manfaatnya antara lain sebagai berikut: 1) ketertarikan siswa saat pembelajaran sebab gambar

¹⁰ Kiki Rizki Amalia, “Griya Journal of Mathematics Education and Application Volume 2 Nomor 4, Desember 2022 Pemahaman Konsep Matematika Melalui Pendidikan Progresif Dengan Penggunaan Kalkulator Saintifik,” *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 2, no. 4 (2022): 1141, <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>.

menjadikan para siswa menyukai membaca, 2) animasi atau gambar yang terdapat dalam buku mendorong siswa menyusun pemahamannya dengan lebih maksimal, 3) keahlian membacapun semakin bertambah.¹¹

Penelitian dari (Melina et al., 2023), yang membuat buku cerita bergambar untuk menyampaikan pemahaman anak-anak tentang mitigasi bencana, merupakan satu dari sekian banyak penelitian sebelumnya yang juga menghasilkan buku cerita bergambar dan relevan dengan pengembangan yang akan dilakukan oleh para peneliti. Temuan penelitian menunjukkan bahwa buku bergambar dengan pelajaran tentang pencegahan bencana dapat digunakan sebagai materi pendidikan. Risma Tri Kurniawati dan Henny Dewi Koeswati (2020) menjelaskan bagaimana pembuatan buku bergambar dapat membantu siswa kelas satu di sekolah dasar menjadi pembaca yang lebih baik. Metode yang diterapkan ialah metode tes kemampuan membaca dan jenis penelitiannya RnD.

Sofian Abdulatif dan Muh. Husen Arifin (2023) juga membuat buku bergambar dengan tujuan membuat, mengevaluasi, dan mempelajari bagaimana pengguna bereaksi terhadap buku bergambar di sekolah. Metode penelitiannya menggunakan *Design and Development* dan menggunakan pengembangan model ADDIE. Selanjutnya Ari Mawanto et al., (2020) mengemukakan bahwa buku cerita yang bergambar dapat melatih keahlian berpikir siswa pada materi pecahan kelas II

¹¹ Fransikus Xaverius Ria, Ermelinda Yosefa Awe, and Dek Ngurah Laba Laksana, “Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Literasi Dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas Pada Pembelajaran Tematik,” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 570–77, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006>.

Sekolah Dasar. Studi ini bertujuan untuk mengembangkan media cerita bergambar yang tepat dan menjelaskan kapasitas siswa untuk berpikir kreatif setelah menggunakannya. Nunung Qomariyanti at all., (2023) memaparkan media buku cerita bergambar *flipbook* mampu mengembangkan hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan hasil uji keefektifan dan kelayakan. Rata-rata persentase sebesar 83,3%, penilaian validator ahli media terhadap kelayakan buku cerita bergambar *flipbook* mendapatkan kriteria sangat layak, sedangkan penilaian ahli materi mendapatkan kriteria layak dengan persentase rata-rata sebesar 77,4%.

Diketahui hasil observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran Matematika kelas II MI Ibadurrahman Malang diperoleh informasi bahwa siswa kelas II mempunyai karakteristik dan hasil belajar yang berbeda-beda. Khususnya pada materi satuan waktu. Guru hanya menggunakan bantuan *stopwatch* pada saat pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh belum memuaskan. Guru juga hanya menggunakan buku ESPS tanpa menggunakan bahan ajar yang menarik. Alternatif yang peneliti tawarkan yakni mengembangkan sebuah buku cerita bergambar berguna menunjang kegiatan belajar mengajar yang lebih baik efektif. Maka peneliti mengusung judul ‘‘Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kalas II MI Ibadurrahman Malang’’

B. Rumusan Masalah

Melihat kepada masalah yang disampaikan peneliti pada latar belakang, maka peneliti menentukan rumusan masalah dibawah ini:

1. Bagaimana validitas pengembangan buku cerita bergambar pada materi satuan waktu untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang?
2. Bagaimana efektifitas buku cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang materi satuan waktu di kelas II MI Ibadurrahman Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan buku cerita bergambar sebagai berikut:

1. Untuk menguraikan hasil validasi pengembangan buku cerita bergambar satuan waktu dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang
2. Untuk menjelaskan efektifitas buku cerita bergambar satuan waktu dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap hasil dari studi ini berhasil menambah pengetahuan pada pendidikan dan membantu guru memilih dan menggunakan bahan ajar guna mengembangkan pemahaman konsep siswa pada materi satuan waktu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Studi ini berharap mampu mengembangkan pemahaman konsep siswa dalam materi satuan waktu melalui buku cerita bergambar serta mampu menuangkan pengalaman dan variasi baru dalam pembelajaran.

b. Bagi guru

Menyediakan informasi untuk membantu instruktur dalam mempromosikan dan meningkatkan pembelajaran melalui penggunaan bahan ajar yang relevan dan menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran yang dicakup dalam satuan waktu.

c. Bagi sekolah

Studi ini bisa dimanfaatkan sebagai masukan dan saran dalam meningkatkan penerapan bahan ajar selama proses belajar, karena dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang berperan dalam ketercapaian proses belajar.

d. Bagi peneliti

Sebagai sarana guna meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan dalam penelitian.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Peneliti melaksanakan Studi ini dengan latar belakang agar buku cerita bergambar dapat mengembangkan pemahaman konsep siswa pada materi

satuan waktu kelas II MI Ibadurrahman Malang dan juga mampu memberikan kesan belajar yang berbeda bagi siswa.

2. Keterbatasan pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar yaitu:

- a) Hasil akhirnya adalah sebuah buku cerita bergambar yang dibatasi pada konten satuan waktu.
- b) Uji coba produk hanya dilaksanakan terhadap kelas II MI Ibadurrahman Malang.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Buku cerita bergambar merupakan hasil akhir dari penelitian pengembangan ini. Berikut spesifikasinya:

- 1) Buku cerita bergambar menyajikan materi satuan waktu yang di kemas menarik dengan ilustrasi dan *full color* serta bacaan yang menggunakan bahasa atau kalimat yang tidak sulit untuk dipahami oleh siswa.
- 2) Detail buku cerita bergambar:

- Ukuran: 20 x 20 cm
- Kertas: *print* warna laser AP 150 BB
- Isi halaman: 26 halaman
- Tipe sampul: *softcover laser D-B A4/Q*

- Bahasa: Indonesia

G. Originalitas Penelitian

Peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya dalam pengembangan buku cerita bergambar, termasuk yang berikut ini:

1. Artikel dari Melina Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, dan Urip Tisngati yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana” dari STKIP PGRI Pacitan. Pembuatan media buku cerita bergambar dengan konten mitigasi bencana menjadi fokus utama penelitian ini. Materi yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan materi yang digunakan dalam penelitian sebelumnya. Selain itu peneliti menguji produk berupa buku cerita bergambar kepada siswa kelas II sedangkan penelitian terdahulu mengujikan produk kepada beberapa siswa tanpa menyebutkan kelasnya.¹²
2. Artikel dari Risma Tri Kurniawati dan Henny Dewi Koeswati yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar” dari Universitas Kristen satya Wacana Salatiga Jawa Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1. Perbedaan penelitian terdahulu ini

¹² Melina Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, and Urip Tisngati, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 1 (2023): 76–86, <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>.

dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni pada materi. Penelitian terdahulu menggunakan materi dari mata pelajaran bahasa indonesia kelas I sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan materi matematika kelas III. Persamaan kedua penelitian ini yakni pada media yang dikembangkan yakni media buku cerita bergambar.¹³

3. Artikel dari Sofian Abdulatif dan Muh. Husen Arifin yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar” dari Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain, menguji kelayakan serta mengetahui respon pengguna terhadap media buku cerita digital di Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni pada materi yang digunakan yakni IPS materi kerajaan islam kelas IV sedangkan peneliti menggunakan Matematika materi satuan waktu. Penelitian terdahulu ini juga mengembangkan media buku cerita digital sedangkan peneliti mengembangkan media buku cerita bergambar cetak. Persamaan kedua penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media buku cerita di sekolah dasar.¹⁴

¹³ Risma Tri Kurniawati and Henny Dewi Koeswanti, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar,” *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2020): 29, <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>.

¹⁴ Sofian Abdulatif and Muh. Husen Arifin, “Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 1610–23, <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200>.

4. Artikel dari Ari Mawanto, Tatag Yuli Eko Siswono dan Agung Lukito yang berjudul “Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II” dari Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media cerita bergambar yang layak dan mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar pada materi pecahan kelas II Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni pada materi dan tujuan dikembangkan nya media. Penelitian terdahulu menggunakan materi pecahan kelas II sedangkan peneliti menggunakan materi satuan waktu kelas II. Kemudian tujuan dari penelitian pada penelitian terdahulu yakni untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa sedangkan tujuan peneliti yakni untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Persamaan kedua penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media buku cerita bergambar serta mata pelajaran Matematika.¹⁵

5. Artikel dari Nunung Qomariyanti, Ida Ermiana dan Husniati yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” dari Universitas Negeri Mataram. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku cerita bergambar *flipbook* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi

¹⁵ Ari Mawanto et al., “Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 04, no. 01 (2020): 424–37.

Pahlawanku tema 5 subtema 1 pembelajaran 1. Perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni pada materi dan kelas yang digunakan. Sedangkan persamaan kedua penelitian ini yakni sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar namun penelitian terdahulu media buku cerita bergambarnya berupa *flipbook*.¹⁶

¹⁶ Nunung Qomariyanti, Ida Ermiana, and Husniati, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa,” *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2818>.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll), penerbit, dan tahun penelitian.	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian dan pengembangan
1.	Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, Urip Tisngati, “ <i>Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman anak tentang mitigasi bencana</i> ”, (Jurnal), Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, (2023)	1) Jenis penelitian RnD (<i>Research and Development</i>) 2) Model ADDIE 3) Meningkatkan pemahaman	1) Materi pelajaran 2) Subjek penelitian	1) Mata pelajaran matematika materi satuan waktu 2) Siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang
2.	Risma Tri Kurniawati dan Henny Dewi Koeswati, “ <i>Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I Sekolah Dasar</i> ”, (Jurnal), Didaktika Tauhid: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (2020)	1) Jenis penelitian RnD (<i>Research and Development</i>)	1) Model <i>Borg and Gall</i> 2) Subjek penelitian 3) Meningkatkan kemampuan membaca	1) Model ADDIE 2) Siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang 3) Meningkatkan pemahaman konsep
3.	Sofian Abdulatif dan Muh. Husen arifin, “ <i>Pengembangan media buku cerita digital pada pembelajaran IPS materi Kerajaan Islam kelas IV Sekolah Dasar</i> ”, (Jurnal), Jurnal Elementaria Edukasia, (2023)	1) Jenis penelitian RnD (<i>Research and Development</i>) 2) Model ADDIE	1) Materi pelajaran 2) Subjek penelitian	1) Mata pelajaran Matematika materi satuan waktu

				2) Siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang
4.	Ari Mawanto, Tataq Yuli Eko Siswono dan Agung Lukito, “ <i>pengembangan media cerita bergambar untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan kelas II</i> ”, (Jurnal), Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, (2020)	1) Jenis penelitian RnD (<i>Research and Development</i>) 2) Model ADDIE 3) Pelajaran Matematika	1) Materi 2) Subjek penelitian 3) Melatih kemampuan berpikir	1) Materi satuan waktu 2) Siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang 3) Meningkatkan pemahaman konsep
5.	Nunung Qomariyanti, Ida Ermiana, dan Husniati, “ <i>penegmbangan media buku cerita bergambar Flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa</i> ”, (Jurnal), <i>Journal Of Classroom Actionan Research</i> , (2023)	1) Jenis penelitian RnD (<i>Research and Development</i>) 2) Model ADDIE	1) Mata pelajaran 2) Subjek penelitian 3) <i>Flipbook</i>	1) Mata pelajaran Matematika materi satuan waktu 2) Siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang 3) Buku bergambar cetak

H. Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman, peneliti akan menjelaskan terkait istilah yang terdapat dalam skripsi, terdiri atas:

1. Buku cerita bergambar merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran. Buku cerita bergambar umumnya berisi sebuah bacaan dan gambar ilustrasi yang mana dapat menumbuhkan minat belajar para siswa
2. Materi satuan waktu merupakan materi dalam mata pelajaran Matematika SD/MI. Detik, menit, jam, hari, dan satuan waktu lain yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari siswa membentuk isi satuan waktu.
4. Pemahaman konsep ialah kemampuan siswa untuk memahami suatu gagasan dan menyampaikan kembali apa yang telah mereka baca atau dengar dari guru dikenal sebagai pemahaman konsep.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penyusunan skripsi ini terbagi atas 6 (enam) bab, yang diperinci dengan beberapa sub bab antara lain:

Bab 1: Pendahuluan

Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat dan batasan, spesifikasi produk, keunikan pengembangan,

definisi istilah, dan sistematika penulisan semuanya tercantum dalam bab ini.

Bab 2: Tinjauan Pustaka

Memuat mengenai landasan teori (bahan ajar, buku cerita bergambar, pembelajaran matematika, pemahaman konsep, dan materi satuan waktu), perspektif teori dalam islam, dan kerangka berpikir.

Bab 3: Metode Penelitian

Jenis penelitian, model pengembangan, proses pengembangan, pengujian produk, jenis data, alat pengumpulan data, dan analisis data semuanya dibahas dalam Bab 3.

Bab 4: Hasil Penelitian Dan Pengembangan

Proses pengembangan, penyajian dan analisis uji produk, dan revisi produk.

Bab 5: Pembahasan

Analisis pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep materi satuan waktu.

Bab 6: Penutup

Kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pengajar menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Menurut Sabilatul Hayati (2020) bahan ajar adalah seperangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bahan yang mengandung informasi, alat dan teks yang disusun untuk menyajikan keterampilan secara komplit. Bahan ajar ini digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan memiliki tujuan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.¹⁷ Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang memuat materi atau isi yang disusun secara sistematis (baik berupa informasi, alat, maupun teks) dan mencakup capaian pembelajaran yang akan dipelajari peserta didik pada setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu.

¹⁷ Fitri Farhana, Ahmad Suryadi, and Dirgantara Wicaksono, “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMK ATLANTIS” 3 (n.d.): 1–17.

Kata "media" dalam bahasa Latin berarti "medium," yang secara harfiah berarti "pesan" atau "perantara." Menurut para ahli, media didefinisikan sebagai:

- a) Menurut Ahmad Rohani, Segala sesuatu yang dapat dilihat dan berfungsi sebagai alat, metode, atau perantara dalam proses belajar dianggap sebagai media.
- b) Menurut Santoso S. Hamijaya, media yakni bentuk sarana yang digunakan oleh penyalur gagasan, hingga gagasan/ide tersampaikan kepada siswa/penerima.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat diaplikasikan guna memfasilitasi jalannya pembelajaran supaya dapat lebih optimal dan efektif.¹⁸ Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran secara umum. Penerapan media pembelajaran secara terorganisasi dan tepat, yaitu sesuai dengan materi yang diajarkan dan bersifat mendukung akan memberikan dampak yang sebesar-besarnya.¹⁹

2. Buku Cerita Bergambar

Anak-anak dapat mengakses buku cerita bergambar, yang merupakan jenis media dengan format visual yang dapat menyalurkan pengalaman belajar

¹⁸ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

¹⁹ Sri Muryaningsih, "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor," *Khazanah Pendidikan* 15, no. 1 (2021): 84,
<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>.

pertama melalui bacaan dan ilustrasi yang menarik. Siswa juga dapat mengeksplorasi dan memahami berbagai nilai yang ditemukan dalam konteks sosial atau keluarga melalui buku cerita bergambar.²⁰ Buku cerita bergambar juga memberikan kemudahan untuk memahami materi yang terkandung didalam nya berkat ilustrasi dan alur cerita yang selaras. Selain daripada itu, buku cerita bergambar dapat juga meningkatkan daya imajinasi siswa karena dikemas dengan warna dan ilustrasi yang menstimulus agar fokus ke materi yang ada didalamnya.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika yaitu sebuah proses interaksi antara siswa dengan guru matematika yang membentuk aktivitas terstruktur untuk memperoleh informasi serta mampu memahaminya, kemudian dapat mengkomunikasikan kembali informasi tersebut dengan baik. Pembelajaran matematika merupakan kegiatan belajar mata pelajaran matematika, yakni pelajaran wajib di seluruh jenjang sekolah. Salah satu dari banyak disiplin akademis yang mendorong dan mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi baik saat ini maupun di masa depan adalah matematika. Pelajaran matematika tidak selalu membahas angka bahkan lebih dari itu. Ketercapaian pembelajaran matematika bisa dinilai dari peserta didik yang dapat memecahkan persoalan matematika baik tugas-tugas dari guru atau pun

²⁰ Lucia Dewi Kartika Sari and Krisma Widi Wardani, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1968–77, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>.

persoalan dikehidupan nyata, serta mengaplikasikannya dapat membuat matematika bagian dari hal penting dalam kehidupan peserta didik.

4. Pemahaman Konsep Siswa

Menurut Duffin dan Simpson (2000) dalam Rizki, pengetahuan konsep siswa ditunjukkan dengan kapasitas mereka untuk: (1) menjelaskan gagasan sehingga peserta didik dapat mengulang apa yang telah mereka baca, pahami, atau dengar dari pengajar, (2) menggunakan ide dalam banyak konteks dan keadaan untuk memungkinkan siswa menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) siswa dapat memecahkan masalah secara efektif dan akurat dengan menetapkan tujuan berdasarkan pemahaman mereka. Sehubungan dengan itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 mencantumkan sejumlah penanda pemahaman konsep, antara lain: (1) mewakili ide-ide yang diajarkan sebelumnya, (2) mengumpulkan item untuk membentuk suatu konsep, (3) mendefinisikan atribut suatu konsep, (4) menerapkan konsep secara logis, (5) memberikan contoh-contoh yang akurat dan tidak akurat mengenai subjek yang dipelajari, (6) mengilustrasikan konsep-konsep dengan menggunakan representasi matematika yang berbeda, (7) menghubungkan konsep-konsep yang berbeda bersama-sama, (8) menciptakan prasyarat untuk memahami suatu konsep.

Menurut Hendawati dan Kurniati (2017) pemahaman konsep memiliki indikator atau kategori dalam memahami, yang mencakup tujuh proses, yaitu:

1. Interpretasi (*interpreting*), yaitu mengubah data menjadi format baru, seperti halnya memrangkum atau memparafrase.
2. Memberi contoh (*examplifying*), yakni mampu menunjukkan konsep atau prinsip universal.
3. Mengklasifikasi (*classifying*), yakni mengkategorikan sesuatu yang termasuk dalam kategori atau golongannya.
4. Meringkas (*summarizing*), yaitu mengumpulkan data abstrak kedalam bentuk tulisan.
5. Menyimpulkan (*inferring*), yaitu mampu manarik sebuah kesimpulan dari informasi atau data yang diperoleh.
6. Membedangkan (*comparing*), yaitu dapat menemukan perbedaan atau persamaan serta hubungan antara 2 hal yang ditemukan dalam sebuah informasi.
7. Menjelaskan (*explaining*), dapat menjelaskan ide yang didapat dari sebuah data atau informasi.²¹

²¹ Yuyu Hendawati and Cici Kurniati, “Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfaatannya,” *Metodik Didaktik* 13, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689>.

Siswa harus memiliki pemahaman konseptual agar dapat mengomunikasikan informasi yang mereka pahami. Siswa dapat memanfaatkan terminologi yang digunakan dalam penyampaian karena mudah dipelajari dan dipahami.²²

5. Materi Satuan Waktu

Materi satuan waktu ialah materi yang dapat di praktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Di kelas tiga materi satuan waktu membahas mengenai konsep dasar waktu seperti jam, menit, detik. Pada materi ini peserta didik mampu memahami dengan baik dan benar konsep dasar waktu serta terus meningkatkan pemahamannya dalam mengelola waktu secara efektif. Peserta didik juga mampu memahami terkait perubahan waktu, jadwal, serta durasi suatu kegiatan.²³

Konversi satuan waktu

$$1 \text{ menit} = 60 \text{ detik}$$

$$1 \text{ jam} = 60 \text{ menit}$$

$$1 \text{ jam} = 3600 \text{ detik}$$

$$1 \text{ hari} = 24 \text{ jam}$$

$$1 \text{ hari} = 1440 \text{ menit}$$

²² Syafa'atun and Nurlaela, "Analisis Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Mata Kuliah Kalkulus Dasar," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 19 (2022): 430–36, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7180813>.

²³ Karius Telaumbanua, "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pertumbuhan Dan Pembangunan Ekonomi," *Ndrumi : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora* 7, no. 1 (2024): 1–6, <https://doi.org/10.57094/ndrumi.v7i1.1477>.

1 hari = 86400 detik

1 minggu = 7 hari

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Pada Al-Qur'an ada beberapa ayat yang menyebutkan mengenai satuan waktu, salah satunya yakni QS. Al-Ashr (103:1-3) yang berbunyi:

وَالْعَصْرُ (1 إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ 2)

إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبَرِ (3)

"Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal sholih dan saling menasehati supaya menaati kebenaran dan saling menasehati supaya menetapi kesabaran" (QS. Al-Ashr)

Allah SWT mengingatkan umat manusia tentang nilai waktu dalam surah ini dengan bersumpah demi waktu (Al-Ashr). Manusia tidak akan pernah terhindar dari waktu. Manusia harus dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin. Sejak kecil manusia telah diajarkan tentang waktu salah satunya seperti yang terdapat dalam mata pelajaran matematika yakni materi satuan waktu. Materi satuan waktu memuat tentang detik, menit, jam, hari, dan lain sebagainya.

C. Kerangka Berpikir

Urutan pemikiran yang diikuti oleh peneliti disajikan dalam kerangka berpikir. Berikut ini adalah kerangka konseptual yang dirancang untuk

memudahkan pemahaman rangkaian pemikiran dari awal konsep studi pengembangan ini:

Tabel 2.1 Kerangka berpikir

Topik: Buku cerita bergambar	Masalah: Kurangnya pemahaman konsep siswa pada materi satuan waktu	Teori: Bahan ajar, buku cerita bergambar, pembelajaran matematika, pemahaman konsep, materi satuan waktu
Tujuan: Memaparkan proses pengembangan buku cerita bergambar, kemenarikan bahan ajar, dan peningkatan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita bergambar.	Kebaruan: Buku cerita bergambar memuat materi satuan waktu.	Metode: <i>Research and Development</i> model ADDIE
Judul: Pengembangan buku cerita bergambar materi satuan waktu untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang		

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

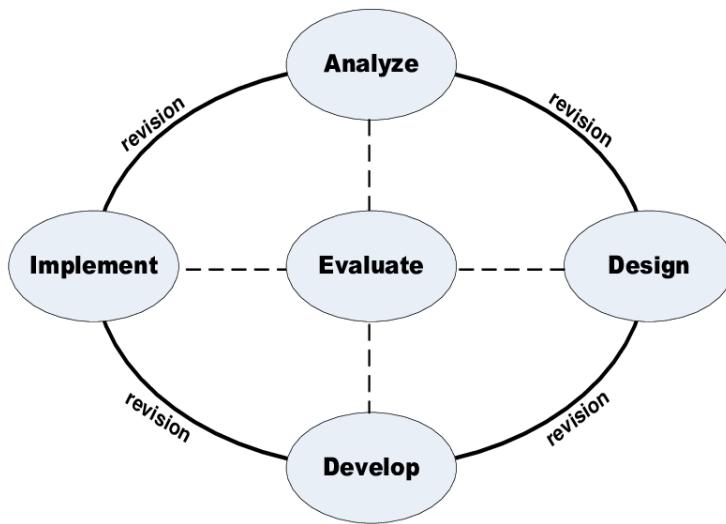
Peneliti menggunakan *research and development* (R&D) sebagai metode penelitian saat membuat buku bergambar ini. Menurut Sugiyono (2009), metode penelitian R&D merupakan teknik penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi keefektifan produk tersebut.²⁴ Penelitian RnD ialah metode penelitian yang betujuan guna meningkatkan produk (bahan ajar) yang berorientasi pada pemahaman konsep satuan waktu kelas II MI Ibadurrahman Malang. Produk yang akan dihasilkan diharapkan mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran serta tentunya sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II pada materi satuan waktu.

B. Model Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi pendekatan ADDIE yang memiliki lima tahapan, yang terdiri dari *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Menurut Branch (2009) ADDIE adalah singkatan dari *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*.²⁵

²⁴ Sugiyono, *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (CV. ALFABETA, 2009).

²⁵ R. M Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Berikut merupakan tahap-tahap penelitian pengembangan:

1. Analyze

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja yaitu proses mengamati serta menganalisis berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas, yang meliputi bahan ajar, media pembelajaran, serta situasi dan kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Peneliti melaksanakan analisis kinerja melalui wawancara secara langsung kepada guru mata pelajaran matematika kelas II MI Ibadurrahman Malang. Wawancara dilakukan pada 24 Juli 2024

b. Analisis Siswa

Analisis siswa adalah kegiatan menganalisis sifat siswa berdasarkan karakter, perkembangan, keterampilan, dan pengetahuan yang para siswa miliki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan kemampuan setiap siswa. Hasil analisis ini dapat dijadikan landasan untuk mengembangkan buku cerita bergambar.

c. Analisis Fakta Dan Konsep Materi Pembelajaran

Identifikasi materi pada jenis analisis ini dilaksanakan dengan tujuan agar produk yang dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada tahap ini, analisis dilakukan dengan menggunakan studi pustaka.

2. Design (Perancangan)

Tahap ini merupakan rancangan spesifikasi buku cerita bergambar. Adapun media yang akan ditingkatkan yakni media cetak yang peneliti edit menggunakan aplikasi *canva for education*. Didalam buku tersebut menyajikan gambar animasi dan teks bacaan serta memuat materi tentang satuan waktu. Buku cerita bergambar ialah produk akhir pengembangan ini, tampilan yang menarik dilengkapi dengan soal evaluasi. Selanjutnya akan dinilai/validasi oleh para ahli desain dan ahli materi menggunakan instrumen guna diuji kelayakan nya.



Gambar 3.2 Storyboard Buku Cerita Bergambar

3. *Development (Pengembangan)*

Diketahui tahap ini merupakan tahap praktik produk. Buku cerita bergambar dikembangkan sesuai dengan desain yang dirancang pada saat tahap sebelumnya yaitu analisis dan desain. Peneliti menggunakan bantuan ahli cetak untuk membuat buku cerita bergambar karena keterbatasan alat profesional.

4. *Implementation (Implementasi)*

Diketahui tahap ini melakukan pengujian validasi produk oleh para ahli yakni ahli disain/media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Kemudian produk diuji cobakan secara langsung kepada para siswa kelas II MI Ibbadurrahman Malang.

5. **Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi merupakan langkah yang dapat diambil setelah masing-masing tahapan ADDIE. Evaluasi dilaksanakan untuk meninjau seriap tahap yang telah dilakukan. Dalam tahap ini jika terdapat kekeliruan atau kekurangan pada produk maka akan dilakukan revisi atau perbaikan.²⁶

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Tujuan dari tahap uji validasi ini adalah untuk mengevaluasi keluaran kompilasi dan pengembangan buku naratif bergambar oleh peneliti. Uji validasi menggunakan instrumen penilaian yang berisi 15 butir penilaian. Peneliti melakukan validasi awal dengan ahli media dan ahli materi, selanjutnya membuat perubahan berdasarkan temuan evaluasi validasi pertama. Peneliti melakukan validasi kedua dengan spesialis materi dan media kemudian akan membuat penyesuaian hingga produk akhir dianggap siap untuk diuji.

b. Subjek uji ahli

²⁶ Nurfidah Dwitriyanti, Siti Ayu Kumala, and Fita Widiyatun, “Using the ADDIE Model in Development of Physics Unit Conversion Application Based on Android as Learning Media,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 10, no. 2 (2020): 125–32, <https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.5933>.

Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd adalah subjek uji ahli media, dikarenakan latar belakang pendidikan S2 dan menguasai bidang media dan validasi yang kompeten sehingga peneliti meyakini ibu Vannisa mampu memvalidasi buku cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti. Subjek uji ahli materi yaitu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd diyakini mampu memvalidasi produk yang telah peneliti kembangkan. Sedangkan validator ahli pembelajaran merupakan guru mata pelajaran matematika yang diyakini memahami bidang matematika. Pada kesempatan ini akan dilakukan oleh Ustadzah Siti Sofiyaturrohmah

2. Uji coba

a) Desain uji coba

Untuk memastikan kelayakan produk, uji coba ini berbentuk fase pengujian untuk produk pengembangan, yaitu buku cerita bergambar yang dibuat semenarik mungkin secara visual. Uji coba dilaksanakan dengan dikasih perlakuan yang berbeda yakni *pre-test* dan *post-test*. Sebelum produk diuji cobakan kepada subjek penelitian, peneliti akan membagikan soal tes awal (*pre-test*) dulu untuk mengerti tingkat pemahaman konsep siswa pada materi yang diujikan. Setelah produk pengembangan diuji cobakan lalu peneliti memberikan soal *post-test* dengan soal yang sama sebanyak 15 butir.

b) Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang yang berjumlah 11 siswa. Uji coba dilakukan dengan memberikan tes kepada masing-masing siswa.

E. Jenis data

Data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, spesifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Data kualitatif

Data kualitatif didapat melalui wawancara kepada guru mata pelajaran matematika dan observasi awal ke sekolah, kemudian peneliti menulis dan menguraikan secara deskriptif untuk disimpulkan sehingga dapat membantu menganalisis kebutuhan siswa. Selanjutnya akan menjadi acuan peneliti untuk meningkatkan media buku cerita bergambar.

2. Data kuantitatif

a. Hasil dari validator

Data ini merupakan nilai dari validator yang berikan setelah menilai media pembelajaran yang peneliti telah kembangkan, selanjutnya dihitung untuk dapat diketahui kelayakannya.

b. Hasil uji coba pada siswa

Data ini adalah hasil *pre-test* dan *post-test* yakni sebelum dan sesudah mengaplikasikan buku cerita bergambar yang dilaksanakan para siswa

untuk mengetahui efektif atau tidaknya media buku cerita bergambar tersebut.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen pengumpulan data antara lain:

1. Lembar wawancara awal

Dalam lembar ini berisi beberapa pertanyaan yang peneliti ajukan kepada guru mata pelajaran matematika kelas II MI Ibadurrahman Malang. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berkaitan dengan kondisi siswa pada jam pelajaran dilaksanakan serta mengenai pembelajaran dengan materi satuan waktu.

2. Lembar validasi buku cerita bergambar

Sebelum diujicobakan pada anak-anak, pembuatan buku cerita bergambar yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa kelas tiga harus melewati prosedur validasi yang dilakukan oleh tiga validator bersertifikat. Proses validasi meliputi beberapa aspek berikut: media, materi dan pembelajaran.

3. Hasil nilai *pre-test* dan *post-test*

Mengerjakan soal-soal yang telah dijawab siswa sebelum dan setelah uji coba bahan ajar buku cerita bergambar membantu guru menentukan hasil uji sebelum dan sesudahnya. Dengan menggunakan teknik normalisasi skor gain atau *normalized gain score*, besarnya hasil belajar sebelum dan sesudah

penggunaan buku cerita bergambar dapat dilihat dari temuan skor perolehan rata-rata.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Kegiatan wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan data langsung dari responden yang pada kesempatan ini peneliti lakukan bersama ibu shofi, selaku guru mata pelajaran matematika kelas II MI Ibadurrahman Malang. Peneliti menanyakan beberapa hal termasuk karakteristik siswa, kendala pembelajaran serta media pembelajaran yang diterapkan selama pembelajaran matematika agar dapat diketahui permasalahan dan kekurangan pada saat proses belajar mengajar.

2. Angket (*quisioner*)

Kuesioner tertutup digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi dan memverifikasi hasil akhir. Para ahli dalam pembelajaran, desain, dan materi diberikan kuesioner.

3. *Pre-test* dan *post-test*

Pre-test atau tes awal adalah tes yang dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar sebelum penggunaan produk. Sedangkan, *post-test* adalah penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar setelah penggunaan produk. Hasil *post-test* menunjukkan tingkat pemahaman konsep siswa terhadap materi satuan waktu setelah menggunakan buku cerita bergambar.

H. Analisis Data

1. Analisis data validasi

Analisis data merupakan proses pengolahan data menggunakan perhitungan berbasis penelitian. Analisis data dilaksanakan guna mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan dan kevalidan produk yang sudah peneliti kembangkan. Analisis data ini dilakukan oleh para ahli dengan skor yang telah dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : persentase

Σx : jumlah total skor

Σxi : jumlah skor maksimal

100% : konstanta

Hasil akhir akan diperoleh dari rumus diatas, dan akan disesuaikan dengan tabel kriteria validasi Sugiyono (2010) yakni:

Tabel 3.1 Tingkat Kevalidan

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

2. Analisis tingkat pemahaman siswa

Data berupa hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang dibagikan kepada siswa kelas III dianalisis untuk kemudian dapat diketahui peningkatan pemahaman konsep siswa terhadap materi sebelum dan sesudah memakai media. Nilai yang diberikan relevan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 75. Data dianalisis dengan uji N-Gain memakai rumus berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{score Posttest} - \text{score Pretest}}{\text{score Maksimal} - \text{Score Pretest}}$$

Keterangan:

N-Gain : *Normalized Gain*

Score post test : skor posttest

Score pre test : skor pretest

Score Maksimal : skor maksimal ideal

Setelah memperoleh skor hasil pre-test dan post-test siswa, kemudian peneliti melaksanakan perhitungan hasil yang diperoleh dengan kriteria N-Gain yang menganut pada table berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Gain²⁷

Skor	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g > 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

²⁷ Richard R. Hake, “Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses,” *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74, <https://doi.org/10.1119/1.18809>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Hasil pengembangan buku cerita bergambar yang telah dilakukan peneliti yaitu memuat pembelajaran Matematika materi satuan waktu untuk siswa kelas II SD/MI. Diujicobakan kepada kelas II yang berjumlah 12 siswa. Dalam pengembangan buku cerita bergambar ini menggunakan metode *Research And Development* (RnD). Dengan model pengembangan ADDIE, pada model ADDIE terdapat lima tahapan atau langkah dalam proses pengembangannya, yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Pada tahap *analyze*, peneliti melaksanakan observasi awal (prapenelitian) di MI Ibadurrahman Malang, dengan melakukan pengamatan serta wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran Matematika untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan belajar mengajar yang ada di kelas II. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti dapat menganalisis untuk menambahkan hal yang dibutuhkan siswa. Oleh karena itu peneliti mengembangkan buku cerita bergambar.

Pada tahapan *design*, peneliti menyiapkan komponen-komponen yang dibutuhkan atau digunakan pada proses penyusunan buku cerita bergambar. Adapun rencana penyusunannya sebagai berikut:

1. Membuat cerita kegiatan sehari-hari rina yang memuat durasi waktu setiap kegiatannya
2. Mendesain setiap lembar buku dengan elemen-elemen yang *colourfull* dan menarik dengan aplikasi Canva
3. Menyesuaikan elemen dengan situasi atau kegiatan disetiap lembarnya
4. Membuat rangkuman tentang satuan waktu
5. Menyusun soal evaluasi

Pada tahap *development*, peneliti menyusun buku cerita bergambar sesuai dengan rencana pada tahapan *design*, melalui rencana yang telah disiapkan sebelumnya membantu peneliti untuk dapat menyusun buku dengan sistematis. Ada beberapa kendala yang dihadapi peneliti pada saat proses penyusunan buku salah satunya yaitu sulitnya menentukan elemen yang cocok dengan kegiatan yang ada pada cerita. Akan tetapi peneliti tetap mengusahakan untuk dapat menyesuaikan elemen dengan isi cerita.

Pada tahap *implementation*, buku cerita bergambar yang telah selesai kemudian divalidasi oleh beberapa validator, yakni validator ahli materi yang pada kesempatan ini dilakukan oleh ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd, validator ahli Design/media yakni ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, serta validator ahli pembelajaran yakni Ustadzah Siti Sofiyaturrohmah. Setelah dilakukan validasi produk dan memperoleh nilai layak dari validator ahli materi dan beberapa revisi dari validator ahli *design/media* dan validator ahli

pembelajaran, maka produk diujicobakan kepada seluruh siswa di kelas II yang berjumlah 12 siswa.

Pada tahapan *evaluation*, peneliti melakukan revisi atau perbaikan guna menyempurnakan buku cerita bergambar sesuai dengan arahan dari validator. Beberapa hal yang perlu diperbaiki salah satunya yaitu ukura font yang terlalu besar, judul yang terlalu ke atas, elemen kurang sesuai. Tidak terlalu banyak hal yang perlu diubah hanya beberapa hal kecil saja.

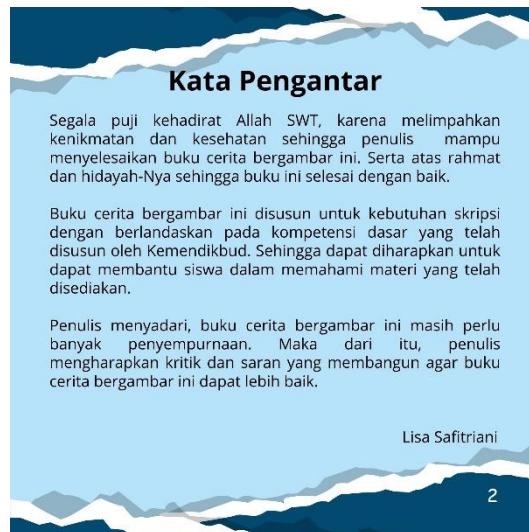
Berikut merupakan tampilan produk buku cerita bergambar yang telah disusun menggunakan aplikasi *canva*.

a. Cover buku



Gambar 4. 2 Cover buku cerita bergambar

b. Kata pengantar



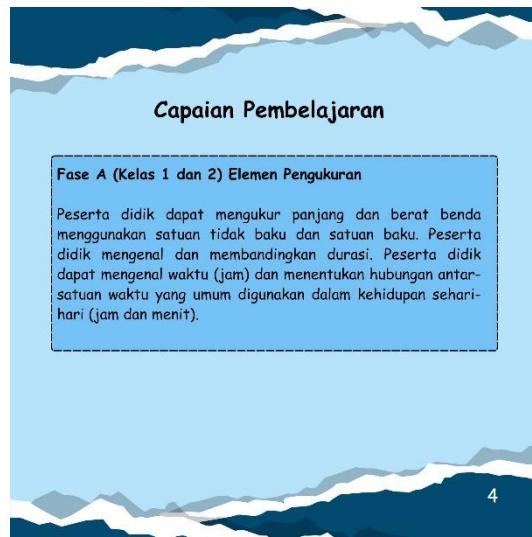
Gambar 4. 3 Kata pengantar

c. Daftar Isi

Daftar Isi	
Kata Pengantar.....	2
Daftar Isi.....	3
Capaian Pembelajaran.....	4
Alur Tujuan Pembelajaran.....	5
Isi Cerita.....	6
Rangkuman.....	23
Evaluasi.....	24

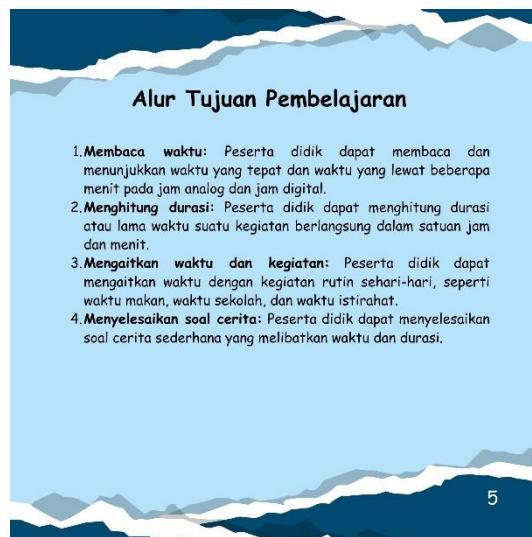
Gambar 4. 4 Daftar isi

d. Capaian Pembelajaran



Gambar 4. 5 Capaian pembelajaran

e. Alur Tujuan Pembelajaran



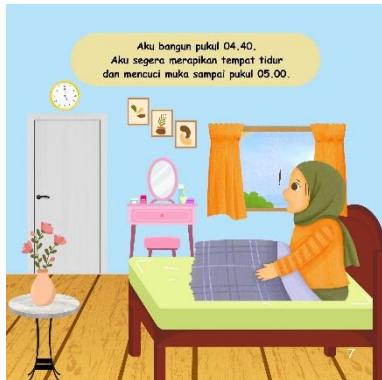
Gambar 4. 6 Alur tujuan pembelajaran

f. Pembukaan



Gambar 4. 7 Pembukaan

g. Isi Buku Cerita Bergambar





h. Penutupan



Gambar 4. 8 Penutupan

i. Rangkuman



Gambar 4. 9 Rangkuman

j. Soal Evaluasi



SOAL EVALUASI

1. Rina segerap dari pukul 05.30-05.45, berapa lamakah Rina makan...

- a. 5 menit
- b. 15 menit
- c. 10 menit
- d. 12 menit

2. Lama wedtu yang dibutuhkan Rina dari rumah ke sekolah yaitu 15 menit. Jika Rina berangkat pukul 07.15 maka Rina tiba disekolah pukul...

- a. 07.25
- b. 07.25
- c. 07.25
- d. 07.05

3. Berapa lamakah pelajaran pertama dilaksanakan...

- a. 2 jam 10 menit
- b. 2 jam 20 menit
- c. 1 jam 10 menit
- d. 3 jam 10 menit

4. Jika waktu istirahat ditambah 10 menit, maka berapa lamakah waktu istirahat...

- a. 40 menit
- b. 20 menit
- c. 30 menit
- d. 35 menit

5. Berapa lamakah pelajaran kedua dilaksanakan...

- a. 1 jam 30 menit
- b. 3 jam 20 menit
- c. 2 jam
- d. 2 jam 30 menit

6. Jika sepuhul sekolah Rina mampir ke toko buku selama 12 menit, maka Rina akan ribu di rumah pukul...

- a. 12.37
- b. 12.27
- c. 12.00
- d. 12.37

7. Jika Rina tidur siang selama 2 jam, maka Rina tidur siang selama ... menit

- a. 70 menit
- b. 100 menit
- c. 120 menit
- d. 90 menit

8. Rina belajar selama berapa menit...

- a. 90 menit
- b. 120 menit
- c. 60 menit
- d. 100 menit

9. Berapa menit Rina membantu ibu memasak...

- a. 70 menit
- b. 50 menit
- c. 40 menit
- d. 60 menit

10. Berapa lama Rina makan malam...

- a. 40 menit
- b. 30 menit
- c. 45 menit
- d. 50 menit

Gambar 4. 10 Soal evaluasi

k. Profil Pengembang

Gambar 4.11 Profil pengembang

B. Penyajian dan Analisis Uji Produk

Nilai validasi diperoleh dari validator ahli materi, ahli *design*/media, dan ahli pembelajaran. Dari hasil penilaian tersebut maka dapat diketahui buku cerita bergambar layak atau tidak untuk diujicobakan kepada siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada pengembangan produk buku cerita bergambar tentang satuan waktu dilaksanakan pada tanggal 30 september 2025, yang pada kesempatan ini divalidasi oleh ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd. Setiap butir instrumen validasi memperoleh skor/nilai yang berbeda-beda.

Tabel 4.1 hasil validasi ahli materi

Sub Komponen	Butir	Skor				Ket
		1	2	3	4	
A. Materi/Substansi	1. Kesesuaian materi dengan CP dan ATP				✓	
	2. Materi mendorong/menggerakkan pikiran dan perasaan pembaca sasaran untuk menerima gagasan baru atau mendalami kembali materi.				✓	
	3. Materi pada cerita mudah dimengerti siswa.				✓	
	4. Materi pada cerita dapat memotivasi belajar siswa.			✓		
	5. Materi satuan waktu pada buku cerita sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.			✓		
B. Bahasa	6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.			✓		
	7. Penulisan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan Tata Bahasa Baku Indonesia			✓		
	8. Bahasa yang digunakan komunikatif dan efektif				✓	

Sub Komponen	Butir	Skor				Ket
		1	2	3	4	
C. Penyajian	9. Penyajian teks dan/atau gambar sistematis dan runtut sebagai satu kesatuan alur berpikir				✓	
	10. Penyajian teks dan/atau gambar sesuai dengan kemampuan membaca dan tingkat perkembangan usia pembaca sasaran				✓	
	11. Penyajian gambar relevan dan mendukung kejelasan materi				✓	
	12. Penyajian menarik dan kreatif sehingga menggugah minat baca dan rasa ingin tahu				✓	
Jumlah Skor						

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

keterangan:

P : persentase

Σx : jumlah total skor

Σxi : jumlah skor maksimal

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

$$P = \frac{44}{48} \times 100\% = 91.67\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas yakni hasil penilaian dari validator ahli materi diperoleh nilai 91,67%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori 80%-100% maka nilai tersebut menunjukkan buku cerita bergambar materi satuan waktu layak digunakan untuk siswa kelas II SD/MI.

2. Hasil Validasi Ahli *Design/Media*

Validasi ahli Desain/media pada pengembangan produk buku cerita bergambar tentang satuan waktu dilaksanakan pada tanggal 01 Oktober 2025, yang pada kesempatan ini divalidasi oleh ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Setiap instrumen validasi memperoleh skor/nilai yang berbeda-beda.

Tabel 4.2 Validasi design/media

Sub Komponen	Butir	Skor				Ket
		1	2	3	4	
A. Desain Cover Buku	1. Tipografi (penggunaan font) tampak menonjol, mudah terbaca, dan cocok dengan materi buku.				✓	
	2. Elemen lain pada cover, yakni garis, ornamen, warna, bingkai, ikon, atau gambar (ilustrasi dan foto) yang digunakan pada cover mewakili isi atau setidaknya menggambarkan isi (materi) di dalam buku.				✓	
	3. Desain cover senada atau selaras dengan desain isi, baik dalam hal tipografi, elemen grafis, dan pewarnaan.				✓	
	4. Proporsi ukuran huruf judul dan teks pendukung buku lebih dominan dibanding nama pengembang.				✓	

Sub Komponen	Butir	Skor				Ket
		1	2	3	4	
B. Desain Isi/Halaman Buku	5. Tipografi (penggunaan font) pada bagian isi buku tidak lebih dari tiga tipe/jenis font.				✓	
	6. Ukuran font pada bagian isi terlihat proporsional.			✓		
	7. Kualitas gambar sangat jelas dan tajam, baik dari segi ukuran gambar, resolusi gambar, maupun objek gambar.				✓	
	8. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.				✓	
	9. Kesesuaian gambar dengan isi (teks).			✓		
C. Fisik Buku Cetak	10. Penggunaan warna pada bagian isi buku, baik teks maupun gambar mudah terbaca atau terlihat dan sesuai dengan prinsip pewarnaan				✓	
	11. Ukuran buku sesuai dengan peruntukannya menggunakan standar atau ukuran khusus (custom) yang relevan.				✓	
	12. Kualitas hasil cetak buku rata dalam hal penintaan, jelas (terang dan tajam), dan presisi.				✓	
	13. Pemilihan kertas cetak relevan dari segi penggunaan dan kualitasnya.				✓	
	14. Penjilidan buku kuat dan rapi.				✓	
Jumlah Skor Komponen Kelayakan Kegrafikaan						

keterangan:

P : persentase

Σx : jumlah total skor

Σxi : jumlah skor maksimal

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

$$P = \frac{54}{56} \times 100\% = 96.43\%$$

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 4.3 ahli pembelajaran

Komponen Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Ket
		1	2	3	4	
A. Aspek Kejelasan Buku Cerita	1. Kejelasan kosakata yang digunakan				✓	
	2. Kejelasan struktur kalimat yang digunakan				✓	
	3. Kemudahan membaca struktur kalimat yang digunakan				✓	
	4. Kemudahan pemahaman ilustrasi gambar yang disajikan				✓	
	5. Kesesuaian contoh yang disajikan dengan karakter peserta didik				✓	
	6. Kemudahan pemahaman aplikasi konsep yang disajikan				✓	
	7. Kesesuaian aplikasi konsep dengan karakter peserta didik				✓	
	8. Kesesuaian urutan penyajian materi dalam mempermudah pemahaman			✓		
	9. Mencantumkan kelas				✓	
	10. Mencantumkan KI, KD, Tujuan				✓	
	11. Kejelasan rangkuman				✓	
B. Aspek Pengaruh terhadap Peserta didik	12. Menumbuhkan motivasi membaca.				✓	
	13. Kemudahan pemahaman informasi yang disajikan				✓	
	14. Kemudahan ketercapaian keterampilan analisis				✓	

Komponen Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Ket
		1	2	3	4	
	15. Kepuasan terhadap keterampilan yang diperoleh setelah membaca buku cerita				✓	
	16. Kepuasan terhadap pengalaman yang diperoleh setelah membaca buku cerita				✓	
C. Aspek Kemungkinan (<i>feasibility</i>)	17. Peningkatan motivasi belajar peserta didik			✓		
	18. Peningkatan kemandirian belajar peserta didik				✓	
	19. Kemudahan menggunakan buku cerita				✓	
	20. Kenyamanan belajar menggunakan buku cerita				✓	
Jumlah Skor						

keterangan:

P : persentase

Σx : jumlah total skor

Σxi : jumlah skor maksimal

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

$$P = \frac{78}{80} \times 100\% = 97.5\%$$

4. Penyajian Hasil Uji Produk

Uji soal *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui meningkat atau tidaknya pemahaman konsep siswa pada materi satuan waktu. Berikut dapat dilihat pada tabel 4.4 pemaparan hasil uji soal *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.4 hasil *pre-test post-test*

No.	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	Abdul	46,6	100
2.	Abdurrahman	66,6	100
3.	Achmad	46,6	100
4.	Ameera	60	93,3
5.	Farzana	73,3	100
6.	Husain	60	100
7.	Ibrahim	53,3	100
8.	Kholid	80	100
9.	Putri	46,6	86,6
10.	Radit	33,3	93,3
11.	Salman	60	100
Jumlah		626,3	1073,2
Rata-rata		56,9	97,5

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{score Posttest} - \text{score Pretest}}{\text{score Maksimal} - \text{Score Pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{97,5 - 56,9}{100 - 56,9}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{40,6}{43,1}$$

N-Gain = 0,9

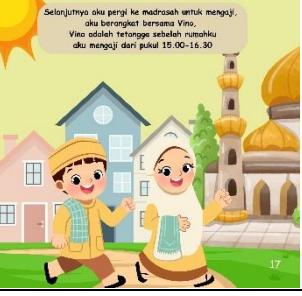
Berdasarkan hasil pre-test dan post-test diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata 0,9 berdasarkan kriteria tingkat N-gain pada tabel 3.2 berada pada klasifikasi tinggi, yang merupakan nilai rata-rata pre-test adalah 56,9 dan nilai post-test adalah 97,5. Dari hasil kedua data tersebut, maka terdapat kenaikan nilai dari pre-test ke post-test sebesar 40,6.

C. Revisi Produk

1. Revisi ahli desain/media

Revisi produk berdasarkan kritik, saran, dan masukan dari ahli desain/media sebagai berikut:

Tabel 4.5 revisi produk ahli desain/media

No.	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Wajah Rina disamakan	 <p>Aku tiba di rumah pukul 12.15, kemudian ibu mengingatkanku untuk makan siang baik bu... nok.. makan siang dulu</p>	 <p>Aku tiba di rumah pukul 12.15, kemudian ibu mengingatkanku untuk makan siang baik bu... nok.. makan siang dulu</p>
2.	Ukuran font dikecilkan	 <p>Selanjutnya aku pergi ke madrasah untuk mengaji, aku berangkat bersama Vino, Vino adalah tetangga sebelah rumahku aku mengaji dari pukul 15.00-16.30</p>	 <p>Selanjutnya aku pergi ke madrasah untuk mengaji, aku berangkat bersama Vino, Vino adalah tetangga sebelah rumahku aku mengaji dari pukul 15.00-16.30</p>

3.	Tambahkan karakter penjual	 <p>Setelah jam pertama selesai, aku dan Rama pergi ke kantin untuk membeli snack. Kita duduk di kursi kayu sambil menikmati snack dan bercerita. Waktu istirahet dari pukul 09.10-09.30</p>	 <p>Setelah jam pertama selesai, abi dan Rama pergi ke kantin untuk membeli snack. Kita duduk di kursi kayu sambil menikmati snack dan bercerita. Waktu istirahet dari pukul 09.10-09.30</p>
4.	Tambahkan makanan	 <p>Halo Namaku Rina Aku berumur 10 tahun Ini cerita tentang kegiatanku sehari-hari.</p>	 <p>Halo Namaku Rina Aku berumur 10 tahun Ini cerita tentang kegiatanku sehari-hari.</p>

2. Revisi ahli materi

No.	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Tidak ada revisi dari ahli materi	-	-

3. Revisi ahli pembelajaran

No.	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Tidak ada revisi dari ahli pembelajaran	-	-

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Buku Cerita Bergambar

Proses pengembangan buku cerita bergambar menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pengembangan buku cerita bergambar ini disusun berdasarkan temuan masalah, kondisi lapangan serta kebutuhan siswa. Bahan ajar sangat penting diaplikasikan pada anak usia sekolah dasar karena dapat membantu mereka dalam menerima materi sehingga komunikasi penyaluran ilmu menjadi lebih efektif dan efisien.²⁸

Berdasarkan hasil observasi/pra penelitian dan wawancara kepada Ustadzah Siti Sofiyaturrohmah, beliau menyampaikan bahwa kelas II merupakan kelas dengan karakter siswa yang berbeda-beda. Pada saat observasi peneliti juga mengamati proses pembelajaran yang ada di kelas II. Setiap siswa memiliki karakter serta gaya belajar yang berbeda antara satu dengan yang lain. Maka dari itu peneliti ingin menyampaikan materi melalui bahan ajar buku cerita bergambar yang menarik sehingga mampu memfokuskan para siswa kepada materi satuan waktu. Menurut Fitra, buku cerita bergambar merupakan buku yang disusun

²⁸ Supriyono, “Pentingnya Minat Belajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD,” *Journal Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (2024): 215–22.

dengan menggabungkan unsur cerita, gambar serta bahasa yang sederhana kemudian dikemas dengan halaman dan sampul yang menarik.²⁹

Berikut ini merupakan analisis proses pengembangan buku cerita bergambar materi satuan waktu dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis Desain Pengembangan Produk

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain/Media

Hasil validasi oleh ahli desain diperoleh nilai 96,43% dengan kriteria sangat valid berdasarkan tabel 3.1. validator memberikan beberapa kritik dan saran untuk menyempurnakan produk, dianataranya yaitu ukuran font yang terlalu besar disarankan untuk diperkecil. Hal ini bertujuan agar tidak menutupi elemen yang lain. Validator juga menyarankan agar wajah karakter disamakan jangan dibedakan dari 1 kegiatan ke kegiatan yang lain atau dari 1 halaman ke halaman yang lain. Saran berikutnya yaitu menambahkan karakter penjual/penjaga kantin sekolah. Kritik dan saran yang terakhir yaitu dimeja makan tidak ada makanan hanya ada minuman maka validator memberikan saran untuk menambahkan elemen makanan di atas meja makan. Berdasarkan hasil validasi dan saran dari validator ahli desain/media, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar pada materi satuan waktu telah mencukupi kriteria kelayakan

²⁹ Mas Fitra Farendra, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Skripsi 1*, no. 2 (2018): 1–12.

produk dengan kategori sangat valid sehingga layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran tentang kurangnya materi pembelajaran yang berkaitan dengan aspek penilaian materi. Saran tersebut selanjutnya akan dianalisis dan dijadikan acuan untuk memperbaiki materi dan buku cerita bergambar yang akan digunakan dalam penelitian. Hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase 91,67% masuk kedalam kriteria sangat valid berdasarkan tabel 3.2. validator ahli materi tidak memberikan kritik, saran dan masukan. Maka dari itu, berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar pada materi satuan waktu telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat valid sehingga layak dan dapat diujicobakan kepada siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli pembelajaran, buku cerita bergambar memperoleh hasil presentase 97,5%, dengan kriteria sangat valid berdasarkan tabel 3.2. sama halnya dengan validator ahli materi, validator ahli pembelajaran juga tidak memberikan kritik, saran serta masukan kepada produk yang divalidasi. Maka dari itu, buku cerita bergambar dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang.

2. Analisis Tingkat Keefektifan Produk

Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dirasakan salah satunya dengan cara menggunakan bahan ajar sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, memandu proses belajar, meningkatkan pemahaman serta menjadi alat evaluasi. berdasarkan hasil validasi yang diperoleh di lapangan menunjukkan nilai *Post-test* lebih tinggi dari nilai *Pre-test*. Sari, dkk menyatakan bahwa buku cerita bergambar efektif diaplikasikan sebagai bahan ajar karena hasil Post-test lebih tinggi dari nilai Pre-Test.³⁰

Pre-test dan Post-test berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 15 soal dengan 4 pilihan alternatif jawaban namun hanya memiliki 1 jawaban yang tepat. Hanifah mengemukakan bahwa dengan menyediakan 4 alternatif pilihan jawaban merupakan upaya terbaik karena siswa dapat lebih teliti untuk memilih jawaban yang tepat. Semua pilihan harus saling terkait dengan materi yang sama agar masuk akal. Semua pilihan jawaban harus fungsional, penulisannya setara dan sesuai dengan pertanyaan.³¹

Pada tahap awal peneliti membagikan soal Pre-test guna mengetahui pemahaman awal siswa sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan cara mengajar siswa menggunakan buku cerita bergambar. Setelah itu peneliti membagikan soal Post-

³⁰ Yunita Sari and Sari Yustiana, “Efektivitas Bahan Ajar Cerita Bergambar Bemuatan Religius Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2021): 175, <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.175-185>.

³¹ Nani Hanifah and Program Studi, “Tabel Reabilitas,” *SOSIO E-KONS* 6, no. 1 (2017): 41–55.

rest yang bertujuan untuk menilai kemampuan akhir siswa setelah dilakukannya perlakuan (*treatment*). Hasil yang telah dikerjakan siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebesar 56,9 dan setelah buku cerita bergambar diujicobakan nilai rata-rata post-test adalah 97,5. Sehingga terdapat peningkatan atau jenaikan nilai rata-rata antara pre-test dan post-test. Kemudian peneliti melakukan uji normalitas gain(N-gain) dari nilai pre-test dan post-test dan diperoleh skor 0,9 dengan kategori tinggi. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa materi satuan waktu di kelas II MI Ibadurrahman Malang.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan buku cerita bergambar pada materi satuan waktu untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II MI Ibadurrahman Malang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Buku cerita bergambar dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Buku cerita bergambar dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli desain/media dan ahli pembelajaran.
2. Buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi satuan waktu. Hal ini dibuktikan dengan nilai N-Gain sebesar 0,9 dengan kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa kelas II pada materi satuan waktu mengalami peningkatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil uji coba produk pengembangan buku cerita bergambar, berikut ini beberapa saran yang dapat diterapkan oleh pengguna dan pengembang berikutnya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Buku cerita bergambar dapat diaplikasikan di kelas II dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman konsep materi satuan waktu khususnya untuk menghitung lama waktu suatu kegiatan.

2. Saran Desiminasi Produk

- a. Produk yang telah dikembangkan masih dalam tahap pengujian kecil. Para peneliti dan pengembang dapat mendistribusikan produk ini secara luas dengan izin mereka.
- b. Pengembangan buku cerita bergambar hanya memuat satu topik, sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk penggunaan secara luas.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

- a. Produk yang dikembangkan belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk menyempurnakan. Soal belum tervalidasi diharapkan penelitian selanjutnya untuk memvalidasi soal terlebih dahulu kepada ahli materi.

- b. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan memaksimalkan kemenarikan produk agar motivasi belajar siswa lebih meningkat.
- c. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menyesuaikan soal evaluasi dengan indikator pemahaman konsep.

DAFTAR PUSTAKA

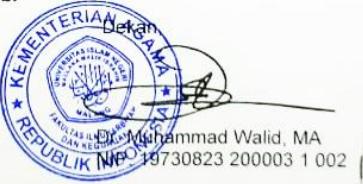
- Abdulatif, Sofian, and Muh. Husen Arifin. "Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 1610–23. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200>.
- Agustyaningrum, Nina, Paskalia Pradanti, and Yuliana. "Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?" *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5, no. 1 (2022): 568–82. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>.
- Branch, R. M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009.
- Dores, Olenggius Jiran, Anastasia Helina Lina, and Prodi Pendidikan Matematika. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Nanga Kantuk," n.d., 158–67.
- Dwitiyanti, Nurfidah, Siti Ayu Kumala, and Fita Widiyatun. "Using the ADDIE Model in Development of Physics Unit Conversion Application Based on Android as Learning Media." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 10, no. 2 (2020): 125–32. <https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.5933>.
- Elfiyani, Elfiyani. "Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education* 2, no. 3 (2024): 187–205. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.2989>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Faizah, Haizatul, and Rahmat Kamal. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 466–76. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.
- Farendra, Mas Fitra. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Skripsi* 1, no. 2 (2018): 1–12.
- Farhana, Fitri, Ahmad Suryadi, and Dirgantara Wicaksono. "PENGEMBANGAN Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis" 3 (n.d.): 1–17.
- Hake, Richard R. "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses." *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>.
- Hanifah, Nani, and Program Studi. "Tabel Reabilitas." *SOSIO E-KONS* 6, no. 1 (2017): 41–55.

- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahirim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hayati, Sabilatul, Ichsaniyah Aini, and Yudi Guntara. "Analisis Persepsi Guru Dan Calon Guru Fisika Terkait Sumber Belajar , Media Pembelajaran Dan Bahan Ajar" 3, no. 1 (2020): 295–300.
- Hendawati, Yuyu, and Cici Kurniati. "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfaatannya." *Metodik Didaktik* 13, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689>.
- Kartika, Melina Yuli, Vit Ardhyantama, and Urip Tisngati. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 1 (2023): 76–86. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>.
- Kurniawati, Risma Tri, and Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2020): 29. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>.
- Mawanto, Ari, Tatag Yuli, Eko Siswono, Agung Lukito, Universitas Negeri Surabaya, Jalan Lidah Wetan, and Kota Surabaya. "Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 04, no. 01 (2020): 424–37.
- Mayaratih, Sukamto, and Arfilia Wijayanti. "Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Muatan Pelajaran Matematika Materi Satuan Waktu Di Kelas III SD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 11478–84.
- Muryaningsih, Sri. "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor." *Khazanah Pendidikan* 15, no. 1 (2021): 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>.
- Qomariyanti, Nunung, Ida Ermiana, and Husniati. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2818>.
- Ria, Fransikus Xaverius, Ermelinda Yosefa Awe, and Dek Ngurah Laba Laksana. "Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Literasi Dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas Pada Pembelajaran Tematik." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 570–77. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006>.
- Rizki Amalia, Kiki. "Griya Journal of Mathematics Education and Application Volume 2 Nomor 4, Desember 2022 Pemahaman Konsep Matematika Melalui Pendidikan Progresif Dengan Penggunaan Kalkulator Saintifik." *Griya Journal of*

- Mathematics Education and Application* 2, no. 4 (2022): 1141. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>.
- Sari, Lucia Dewi Kartika, and Krisma Widi Wardani. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1968–77. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>.
- Sari, Yunita, and Sari Yustiana. "Efektivitas Bahan Ajar Cerita Bergambar Bemuatan Religius Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2021): 175. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.175-185>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. CV. ALFABETA, 2009.
- Supriyono. "Pentingnya Minat Belajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Journal Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (2024): 215–22.
- Syafa'atun, and Nurlaela. "Analisis Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Mata Kuliah Kalkulus Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 19 (2022): 430–36. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7180813>.
- Telaumbanua, Karius. "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pertumbuhan Dan Pembangunan Ekonomi." *Ndrumi : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora* 7, no. 1 (2024): 1–6. <https://doi.org/10.57094/ndrumi.v7i1.1477>.
- Wardani, Fitria Tri, M Yusuf, Ibrahim Amrazi, Zakso Prodi, Pendidikan Sosiologi, P Ips, and Untan Pontianak. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 6 (2013): 1–12.
- Yuwana, Cahya Aulia Ramadhan, Noviana Dini Rahmawati, and Lukman Harun. "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp." *JIPMat* 8, no. 1 (2023): 1–10. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v8i1.14442>.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian

	<p style="text-align: center;">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</p> <hr/>												
Nomor : 3277/Un.03.1/TL.00.1/10/2025 Sifat : Penting Lampiran : - Hal : Izin Penelitian	13 Oktober 2025												
Kepada													
Yth. Kepala MI Ibadurrahman Malang di Malang													
Assalamu'alaikum Wr. Wb.													
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:													
<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Nama</td> <td>: Lisa Safitriani</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 200103110064</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Semester - Tahun Akademik</td> <td>: Ganjil - 2025/2026</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Materi Satuan Waktu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II MI Ibadurrahman Malang</td> </tr> <tr> <td>Lama Penelitian</td> <td>: Oktober 2025 sampai dengan Desember 2025 (3 bulan)</td> </tr> </table>		Nama	: Lisa Safitriani	NIM	: 200103110064	Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026	Judul Skripsi	: Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Materi Satuan Waktu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II MI Ibadurrahman Malang	Lama Penelitian	: Oktober 2025 sampai dengan Desember 2025 (3 bulan)
Nama	: Lisa Safitriani												
NIM	: 200103110064												
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)												
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026												
Judul Skripsi	: Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Materi Satuan Waktu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II MI Ibadurrahman Malang												
Lama Penelitian	: Oktober 2025 sampai dengan Desember 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 Surat bukti penelitian



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 037/SK.PENELITIAN/MII/X/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Sumardiyah, M.Pd
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Satuan Pendidikan : MI Ibadurrahman
 Alamat : Perum Adyna Resience Jalan Renang Kel. Tasikmadu Kec. Lowokwaru
 Kota Malang, Jawa Timur 65143

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Lisa Safitriani
 NIM : 200103110064
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Materi Satuan Waktu untuk
 Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II MI Ibadurrahman
 Malang

Benar telah melakukan penelitian di MI Ibadurrahman, yang beralamat di Perum Adyna Resience Jalan Renang Kel. Tasikmadu, Kec. Lowokwaru Kota Malang Jawa Timur 65143, terhitung sejak bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2025.

Demikian surat keterangan penelitian ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 21 Oktober 2025
 Kepala Madrasah
 MI Ibadurrahman



Siti Sumardiyah, M.Pd.

Lampiran 3 Surat permohonan menjadi validator (Ahli desain)



Lampiran 4 Hasil angket validasi ahli desain

Lampiran Lembar Validasi Ahli Desain

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
BAHAN AJAR BUKU CERITA BERGAMBAR

**“PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PADA MATERI SATUAN WAKTU
 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III MI
 IBADURRAHMAN MALANG”**

Judul Buku : SEHARI BERSAMA RINA

Petunjuk

- Mohon bapak/ ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
- Jika perlu diadakan revisi, mohon memberikan revisi rinci pada kolom keterangan dan revisi secara umum pada kotak saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.
- Keterangan penilaian:

4	: Sangat baik
3	: Baik
2	: Kurang baik
1	: Tidak baik

I. KOMPONEN KELAYAKAN KEGRAFIKAAN

Sub Komponen	Butir	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
A. Desain Cover Buku	1. Tipografi (penggunaan font) tampak menonjol, mudah terbaca, dan cocok dengan materi buku.				✓	
	2. Elemen lain pada cover, yakni garis, ornamen, warna, bingkai, ikon, atau gambar (ilustrasi dan foto) yang digunakan pada cover mewakili isi atau setidaknya menggambarkan isi (materi) di dalam buku.				✓	
	3. Desain cover senada atau selaras dengan desain isi, baik dalam hal tipografi, elemen grafis, dan pewarnaan.				✓	
	4. Proporsi ukuran huruf judul dan teks pendukung buku lebih dominan dibanding nama pengembang.				✓	
B. Desain Isi/Hala	5. Tipografi (penggunaan font) pada bagian isi buku tidak lebih dari tiga tipe/jenis font.				✓	

Sub Komponen	Butir	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
Bahan Buku	6. Ukuran font pada bagian isi terlihat proporsional.			✓		
	7. Kualitas gambar sangat jelas dan tajam, baik dari segi ukuran gambar, resolusi gambar, maupun objek gambar.				✓	
	8. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.				✓	
	9. Kesesuaian gambar dengan isi (teks).			✓		
	10. Penggunaan warna pada bagian isi buku, baik teks maupun gambar mudah terbaca atau terlihat dan sesuai dengan prinsip pewarnaan				✓	
C. Fisik Buku Cetak	11. Ukuran buku sesuai dengan peruntukannya menggunakan standar atau ukuran khusus (custom) yang relevan.				✓	
	12. Kualitas hasil cetak buku rata dalam hal penintaan, jelas (terang dan tajam), dan presisi.				✓	
	13. Pemilihan kertas cetak relevan dari segi penggunaan dan kualitasnya.				✓	
	14. Penjilidan buku kuat dan rapi.				✓	
Jumlah Skor Komponen Kelayakan Kegrafikaan						

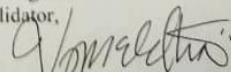
(Sumber: Modifikasi BSNP, 2022)

Kritik dan saran:

- font dikecilkan
- Tambahkan karakter
- Wajah & sesuaikan
- Tambahkan elemen .

Malang..... 1 Oktober 2025

Validator,



..... VANHISYA AVIANA, M.
NIP. 199109192023212054

Lampiran 5 Surat permohonan menjadi validator (Ahli materi)



Lampiran 6 Hasil angket validasi ahli materi

Lampiran Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

BAHAN AJAR BUKU CERITA BERGAMBAR

“PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PADA MATERI SATUAN WAKTU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS II MI IBADURRAHMAN MALANG”

Judul Buku : SEHARI BERSAMA RINA

Petunjuk

1. Mohon bapak/ ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
2. Jika perlu diadakan revisi, mohon memberikan revisi rinci pada kolom keterangan dan revisi secara umum pada kotak saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.
3. Keterangan penilaian:
4 : Sangat baik
3 : Baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

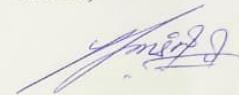
Sub Komponen	Butir	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
A. Materi/Substansi	1. Kesesuaian materi dengan CP dan ATP				✓	
	2. Materi mendorong/menggerakkan pikiran dan perasaan pembaca sasaran untuk menerima gagasan baru atau mendalami kembali materi.				✓	
	3. Materi pada cerita mudah dimengerti siswa.				✓	
	4. Materi pada cerita dapat memotivasi belajar siswa.			✓		

Sub Komponen	Butir	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
	5. Materi satuan waktu pada buku cerita sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.			✓		
B. Bahasa	6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.			✓		
	7. Penulisan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan Tata Bahasa Baku Indonesia			✓		
	8. Bahasa yang digunakan komunikatif dan efektif			✓		
C. Penyajian	9. Penyajian teks dan/atau gambar sistematis dan runtut sebagai satu kesatuan alur berpikir			✓		
	10. Penyajian teks dan/atau gambar sesuai dengan kemampuan membaca dan tingkat perkembangan usia pembaca sasaran			✓		
	11. Penyajian gambar relevan dan mendukung kejelasan materi			✓		
	12. Penyajian menarik dan kreatif sehingga menggugah minat baca dan rasa ingin tahu			✓		
Jumlah Skor						

Kritik dan saran:

Bahan ajar sudah valid dan bisa digunakan
dalam proses pembelajaran

Malang, ..13.../10.../2025
Validator,



(Nur Hidayah, M.Pd)
NIP. 199208142023212058

Lampiran 7 Surat permohonan menjadi validator (Ahli pembelajaran)



Lampiran 8 Hasil angket validasi ahli pembelajaran

Lampiran Lembar Validasi oleh Praktisi Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN
BAHAN AJAR BUKU CERITA BERGAMBAR**

**“PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PADA MATERI SATUAN
WAKTU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III MI
IBADURRAHMAN MALANG”**

Judul Buku : SEHARI BERSAMA RINA

Petunjuk

- Mohon responden memberikan penilaian pada setiap aspek dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
- Jika perlu diadakan revisi, mohon memberikan revisi rinci pada kolom keterangan dan revisi secara umum pada kotak saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.
- Responden dapat memberikan tanda pada kata, kalimat, atau paragraf yang tidak dipahami pada buku ajar.
- Keterangan penilaian:

4	:	Sangat baik
3	:	Baik
2	:	Kurang baik
1	:	Tidak baik

Komponen Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
A. Aspek Kejelasan Buku Cerita	1. Kejelasan kosakata yang digunakan				✓	
	2. Kejelasan struktur kalimat yang digunakan				✓	
	3. Kemudahan membaca struktur kalimat yang digunakan				✓	
	4. Kemudahan pemahaman ilustrasi gambar yang disajikan				✓	
	5. Kesesuaian contoh yang disajikan dengan karakter				✓	

Komponen Penilaian	Butir Penilaian	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
	peserta didik					
	6. Kemudahan pemahaman aplikasi konsep yang disajikan				✓	
	7. Kesesuaian aplikasi konsep dengan karakter peserta didik			✓		
	8. Kesesuaian urutan penyajian materi dalam mempermudah pemahaman				✓	
	9. Mencantumkan kelas				✓	
	10. Mencantumkan KI, KD, Tujuan				✓	
	11. Kejelasan rangkuman				✓	
B. Aspek Pengaruh terhadap Peserta didik	12. Menumbuhkan motivasi membaca.				✓	
	13. Kemudahan pemahaman informasi yang disajikan				✓	
	14. Kemudahan ketercapaian keterampilan analisis				✓	
	15. Kepuasan terhadap keterampilan yang diperoleh setelah membaca buku cerita				✓	
	16. Kepuasan terhadap pengalaman yang diperoleh setelah membaca buku cerita				✓	
C. Aspek Kemungkinan (<i>feasibility</i>)	17. Peningkatan motivasi belajar peserta didik			✓		
	18. Peningkatan kemandirian belajar peserta didik				✓	
	19. Kemudahan menggunakan buku cerita				✓	
	20. Kenyamanan belajar menggunakan buku cerita				✓	
Jumlah Skor						

Kritik dan saran:



Malang.....2025

Validator,



Siti Sofiyaturrohmah
NIP.

Lampiran 9 Soal pre-test

SOAL PRE-TEST MATERI SATUAN WAKTU

Nama : Putri
Kelas : 1
No. Absen : 9

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda (x) pada pilihan dibawah ini!

Lampiran 10 Soal post-test

SOAL POST-TEST MATERI SATUAN WAKTU

Nama : Putri
Kelas : 4
No. Absen : 9

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda (x) pada pilihan dibawah ini!

1. Rina mulai sarapan pukul 05.30 dan selesai pukul 05.45, berapa lama Rina sarapan...
 a. 5 menit c. 10 menit
 b. 15 menit d. 12 menit

2. Lama waktu yang dibutuhkan Rina dari rumah ke sekolah yaitu 15 menit, jika Rina berangkat pukul 07.15 maka Rina tiba disekolah pukul...
 a. 07.25 c. 07.20
 b. 07.05 d. 07.30

3. Jam pertama dimulai pukul 07.00 sampai pukul 09.10, berapa lamakah pelajaran pertama dilaksanakan...
 a. 2 jam 10 menit c. 1 jam 10 menit
 b. 2 jam 20 menit d. 3 jam 10 menit

4. Waktu istirahat dimulai pukul 09.10 sampai pukul 09.30, jika waktu istirahat ditambah 10 menit, berapa lamakah waktu istirahat...
 a. 40 menit c. 30 menit
 b. 20 menit d. 35 menit

5. Pelajaran kedua dimulai pukul 09.30 sampai dengan 12.00, berapa lamakah pelajaran kedua dilaksanakan...
 a. 1 jam 30 menit c. 30 menit 2 jam
 b. 3 jam 20 menit d. 35 menit 2 jam 30 menit

6. Rina pulang sekolah dari pukul 12.00 dan sampai dirumah pada pukul 12.15, jika Rina mampir ke toko buku selama 12 menit, maka Rina akan tiba di rumah pada pukul...
 a. 12.37 c. 12.20
 b. 12.27 d. 13.27

7. Jika Rina tidur siang selama 2 jam, maka Rina tidur selama ... menit B:13
 a. 70 menit c. 120 menit
 b. 100 menit d. 90 menit

8. Rina mengaji dari pukul 15.00 sampai pukul 16.30, Rina mengaji selama berapa menit...
 a. 90 menit c. 60 menit
 b. 120 menit d. 100 menit

9. Rina membantu ibu memasak dari pukul 16.30 samapai pukul 17.20, berapa menit Rina membantu ibu memasak...
 a. 70 menit c. 40 menit
 b. 50 menit d. 60 menit B:13

Lampiran 11 Dokumentasi penelitian



RIWAYAT HIDUP

Nama : Lisa Safitriani
NIM : 200103110064
Tempat Tanggal Lahir : Lembah Kuamang, 14 Januari 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2020
Alamat : RT.019, RW.004, Ds. Lembah Kuamang, Kec. Pelepat Ilir, Kab Bungo, Prov. Jambi
Email : lisa.sftr14@gmail.com
No. Telp : 082281178767
Riwayat pendidikan :
1. 2007-2008 : TK Pertiwi Lembah Kuamang
2. 2008-2014 : SDN 135/11 Lembah Kuamang
3. 2014-2017 : MTs Miftahul Huda Purwosari
4. 2017-2020 : SMK Al-Inayah Tebo
5. 2020-2025 : S1-PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang