

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA TEMA 6 SUBTEMA 1
PEMBELAJARAN 1 KELAS 1 SDN 38 MATARAM
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELJARAN 2021/2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA TEMA 6 SUBTEMA 1
PEMBELAJARAN 1 KELAS 1 SDN 38 MATARAM
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal, 24 Juni 2022

Dosen Pembimbing I



Nanang Rahman, M.Pd
NIDN. 0824038702

Dosen Pembimbing II



Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

Menyetujui:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1
KELAS 1 SDN 38 MATARAM
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Skripsi atas nama Sartika Dewi Ratnasari telah dipertahankan di depan dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Jumat, 24 Juni 2022

Dosen Penguji

1. Svafruddin Muhdar, M.Pd (Ketua) 
NIDN. 0813078701
2. Haifaturrahmah, M.Pd (Anggota I) 
NIDN. 0804048501
3. Sintavana Muhardini, M.Pd (Anggota II) 
NIDN. 0810018901

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan 
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Sartika dewi Ratnasari

Nim : 118180062

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022* adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 24 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



SARTIKA DEWI RATNASARI
NIM. 118180062



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SARTIKADEWI RATNASARI
 NIM : 118180062
 Tempat/Tgl Lahir : WARLOKA 26 MEI 2000
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 082 339 846 549
 Email : SartikadewiRatnasari26@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
~~KEMAMPUAN~~ KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA TEMA 6
 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 KELAS 1 SDN 38 MATARAM

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 46%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 12 Agustus 2022

Penulis



SARTIKADEWI RATNASARI
 NIM. 118180062

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A. #
 NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SAPTIFADEWI RATNASARI
 NIM : 118180062
 Tempat/Tgl Lahir : WARLOKA 26 MEI 2000
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 082 339 846 549
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA TEMA 6 SUBTEMA 1
PEMBELAJARAN 1 KELAS 1 SDN 38 MATARAM

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

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

Mataram, 12 Agustus2022

Penulis



SAPTIFADEWI RATNASARI
NIM. 118100062

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



vi Iskandar, S.Sos.,M.A. #
NIDN. 0802048904

MOTTO

“Kejarlah Impian. Raih Seribu Jalan. Tetap Tenang. Selesaikan Apa Yang Menjadi Tujuan. Bahagiakan Kedua Orang Tua Sebagai Bentuk Pengabdian Mu Seumur Hidup Hingga Akhir Hayatnya”

PERSEMBAHAN

Bimillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih, lagi maha penyayang. Alhamdulillahirobbil’alamin, puji dan syukur kepada sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehinggah saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku dan kakakku atas do’a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehinggah anaknda dapat menjadi seperti ini.
2. Semua keluarga yang selalu sabar mendampingiku selama ini.
3. Teman-teman seperjuangan di Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Terimakasih banyak buat pembimbing I dan pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing saya sehinggah skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Almamater tercinta UM Mataram.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023.*

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

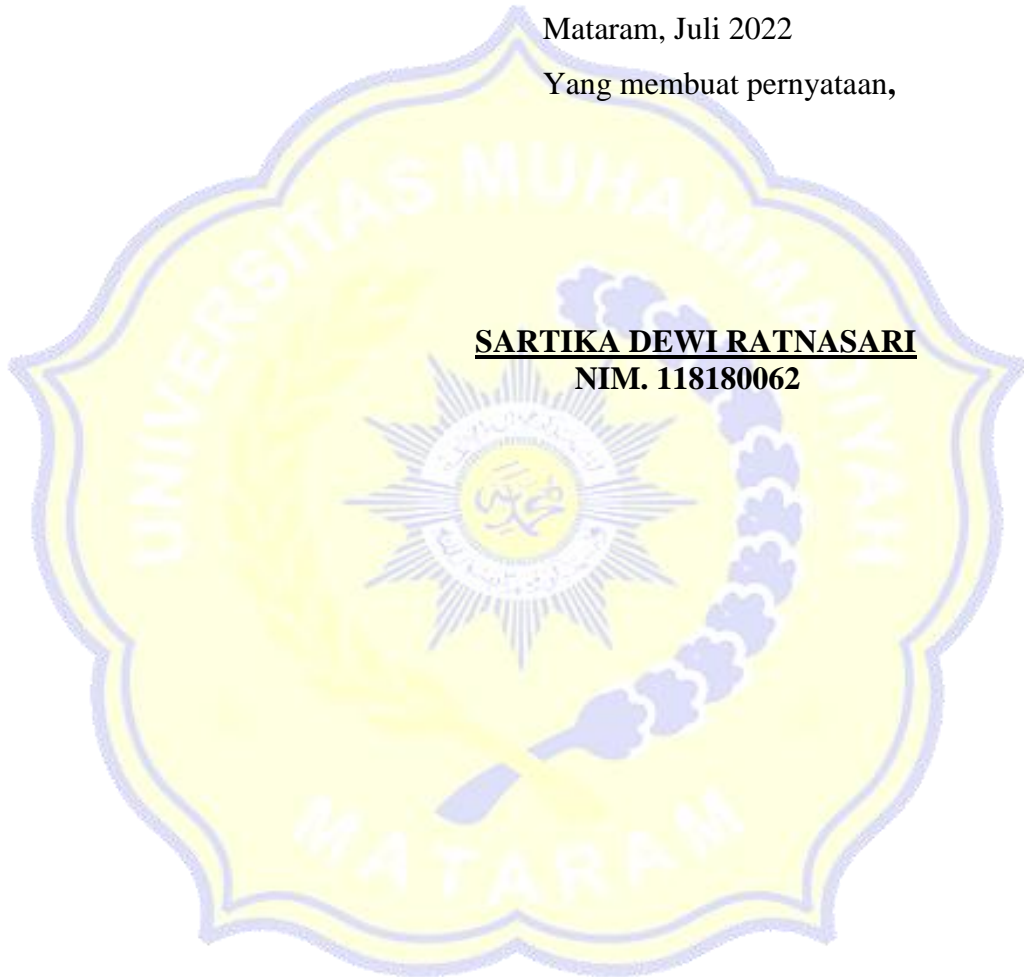
1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr.Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd, selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Bapak kepala sekolah SDN 38 Mataram beserta guru dan stafnya.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,

SARTIKA DEWI RATNASARI
NIM. 118180062



Sartika dewi Ratnasari. 118180062. “**Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023**”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRAK

Pengembangan media buku cerita bergambar dinamakan sebagai media menunjang pembelajaran memiliki hubungan yang luas antara tulisan, gambar, dan lainnya. Semua hal itu di peruntuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Buku cerita bergambar ini diadalamnya terdapat narasi teks secara singkat yang dihubungkan dengan gambar berwarna dan kosa kata yang dapat disampaikan lewat ilustrasi maupun teks. Penelitian ini termaksud penelitian pengembangan (*Development research*) media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang dari *Borg and Gall* dengan instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data untuk ahli validasi media materi, bahasa, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media Buku cerita bergambar yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 90,01% kategori sangat valid, 2 validator ahli materi dengan persentase 79,37% pada kategori valid dan 2 validator ahli bahasa dengan persentase 87% pada kategori sangat valid, (2) Hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji terbatas di kelas I SDN 38 Mataram, dengan persentase 95,2% pada kategori sangat praktis. Dengan demikian buku cerita bergambar yang dikembangkan praktis (3) Keefektifan buku cerita bergambar dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal tes dan diperoleh data hasil uji lapangan di kelas I SDN 38 Mataram, dengan persentase rata-rata nilai siswa N Gain 76% pada kategori Efektif.

Kata kunci: Media Buku Cerita Bergambar, Kemampuan Membaca Siswa

Sartika Dewi Ratnasari. 118180062. "Developing the Picture Storybooks to Improve Students' Reading Ability in Theme 6 Sub-theme 1 Learning 1 at the First Grade of SDN 38 Mataram in Academic Year 2021/2022". A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Nanang Rahman, M.Pd
Second Advisor : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRACT

The development of picture story books, also known as media to help learning, has a wide range of relationships with words, images, and other elements. These activities are all meant to help students meet their learning goals. This picture tale book has language that can be communicated through drawings or text, along with a brief narrative text paired with color graphics. This study used observation sheets, questionnaires, and documentation as data gathering tools to study the development of math learning media based on animated videos from Borg and Gall. Data analysis for material media validation specialists, language, practicality analysis, and media effectiveness analysis are some of the data analysis methodologies.

The findings revealed that (1) The created picture story book media obtained data from two media expert validators with a percentage of 90.01% in the very valid category, two material expert validators with a percentage of 79.37% in the valid category, and two linguists validators with a percentage of 87% in the very valid category, (2) Based on the restricted test student replies in class I SDN 38 Mataram, the results of the student response questionnaire yielded percentage data with a very practical category percentage of 95.2%. Thus, the generated picture books are useful. (3) Field test data and student test results from class I SDN 38 Mataram show that the picture story books are effective, with an average student N Gain of 76% falling into the Effective category.

Keywords: *Picture Storybook Media, Students' Reading Ability*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
P3B
KEPALA
UMPT P3B
MUHAMMADIYAH MATARAM

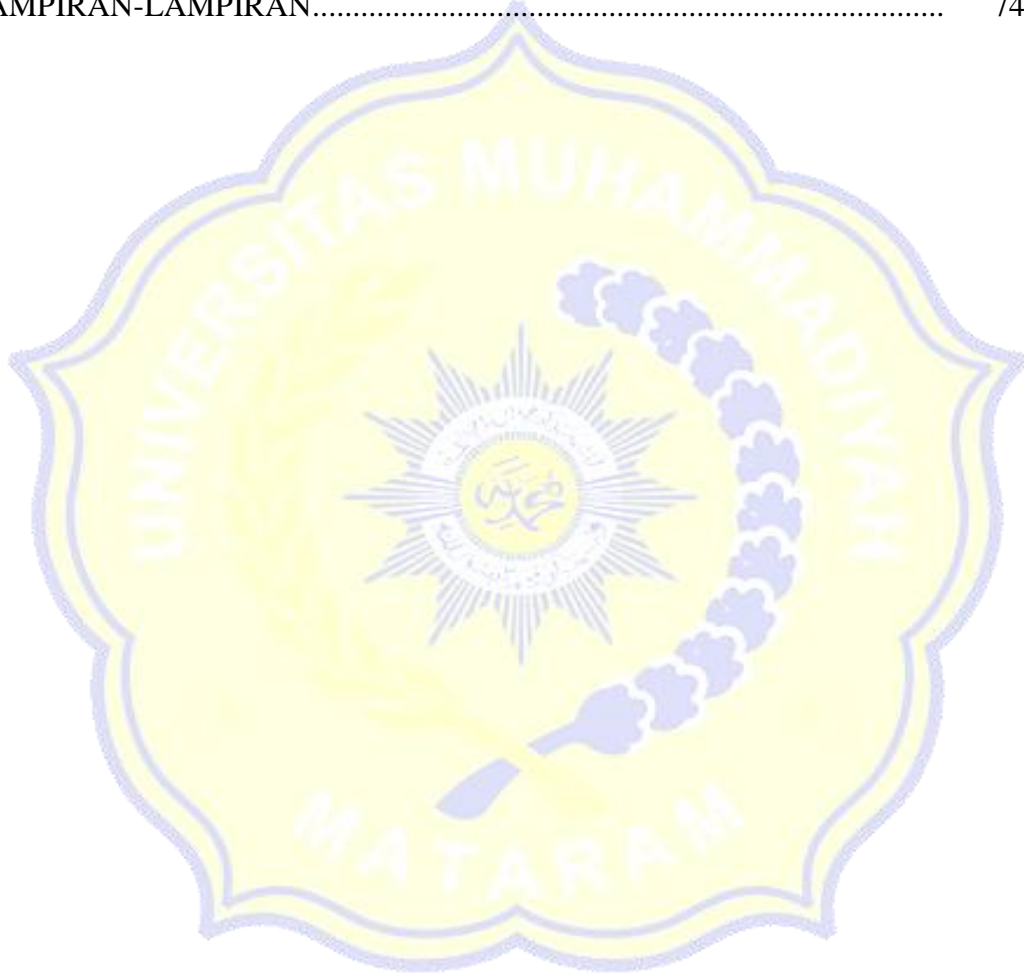
Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PEGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
PERNYATAAN BERSEDIA PUBLIKASI KARYA TULIS ILMIAH	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
1.5 Asumsi dan keterbatasan pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian yang relevan	8
2.2 Kajian Pustaka	10
2.2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Pengertian Buku Cerita Bergambar	16
2.2.3 Kemampuan membaca.....	18
2.2.4 Pembelajaran Tematik	23

2.2.5 Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	29
3.1 Model Pengembangan.....	29
3.2 Prosedur Pengembangan	30
3.3 Uji Coba Produk	33
3.4 Subjek Uji Coba Produk	33
3.5 Jenis Data	34
3.6 Instrument Pengumpulan Data.....	34
3.7 Metode Analisa Data.....	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	43
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	43
4.1.1 <i>Research and Information colletion</i> (penelitian dan pengumpulan data).....	43
4.1.2 <i>Planning</i> (perencanaan)	44
4.1.3 <i>Develop Preliminary form of Product</i> (pengembangan draft produk awal)	44
4.1.4 Uji coba lapangan awal	45
4.1.5 Uji coba lapangan utama.....	55
4.1.6 <i>Main Field Testing</i> (Uji Lapangan Utama).....	57
4.1.7 <i>Operational Product Revision</i> (penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan).....	59
4.1.8 <i>Operational Field Testing</i> (uji coba lapangan operasional/empiris).....	59
4.1.9 <i>Final Product Revision</i> (penyempurnaan produk).....	59
4.2 Hasil Uji Coba Produk	59
4.2.1 Hasil Kevalidan Media.....	59
4.2.2 Hasil Kevalidan Materi	61
4.2.3 Hasil Kevalidan Bahasa	62
4.3 Hasil Keefektifan	63
4.4 Revisi Produk.....	65

4.5 Pembahasan.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Simpulan	69
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kemampuan Membaca	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar penilaian ahli media	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar penilai ahli materi.....	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar penilai ahli bahasa	37
Tabel 3.5 Lembar Respon Siswa.....	37
Tabel 3.6 Kriteria dan Kevalidan Data Angket Penilaian Validator.....	39
Tabel 3.7 Kriteria Kepratisan	40
Tabel 3.8 Kriteria Gain Score Ternormalisasi	40
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media Validator 1	44
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media Validator 2.....	45
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Validator 1	47
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Validator 2	49
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa Validator 1	51
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Validator 2	52
Tabel 4.7 Analisis Angket Respons Siswa Dan Skor Uji Terbatas.....	54
Tabel 4.8 Analisis Angket Respons Siswa Dan Skor Uji Lapangan.....	56
Tabel 4.9 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	58
Tabel 4.10 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	59
Tabel 4.11 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	60
Tabel 4.12 Hasil Keefektifan Uji Lapangan	62
Tabel 4.13 Hasil Revisi Media Buku Cerita Bergambar.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	27
Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D	38
Gambar 4.1. Tampilan Buku cerita bergambar.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP.....	76
2. ANGKET VALIDASI MEDIA	83
3. ANGKET VALIDASI MATERI.....	89
4. ANGKET VALIDASI BAHASA.....	95
5. ANGKET RESPON SISWA	101
6. SOAL KEMAMPUAN MEMBACA	103
7. TABULASI NILAI SISWA.....	104
8. DOKUMENTSI	107
9. SURAT PENELITIAN	111



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses belajar yang dilakukan orang melalui pengajaran pendidikan baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Menurut Kompasiana (2016: 190), pendidikan adalah upaya mendasar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui konsultasi, bimbingan, dan pelatihan secara sadar, baik di dalam maupun di luar sekolah. Di sisi lain, Pasal 1(1) Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar manusia untuk mengembangkan potensi diri melalui proses belajar.

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran siswa agar mereka dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh gurunya. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk mendukung proses belajar mengajar. Menurut Ahmad & Yusrin (2020:813), media pembelajaran adalah alat proses belajar mengajar yang merangsang pikiran, perasaan perhatian, kemampuan atau keterampilan belajar sehingga memudahkan proses belajar. Sedangkan menurut Steffi & Muhammad (2015) dari Ahmad & Yusrin (2020:813), media pembelajaran adalah semua aspek fisik dan teknis proses pembelajaran yang memungkinkan guru menyampaikan dan merumuskan isi pembelajaran kepada siswa.

Pada kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam mengajar dan tidak menggunakan media pembelajaran. Media

pembelajaran membuat pengajaran lebih mudah bagi guru, namun lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi pelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 38 Mataram. Selama proses pembelajaran, guru menggunakan buku teks tematik yang disediakan pemerintah. Buku paket tema berisi berbagai tema yang terkait dengan tema menggunakan benda-benda nyata dan kartu pos sebagai media. Proses pembelajaran tatap muka belum optimal karena keterbatasan waktu pemandu atau keterbatasan proses pembelajaran selama pandemi, proses pembelajaran atau pemandu. Sebelum pertemuan tatap muka, guru akan lebih banyak berinteraksi dengan orang tua melalui aplikasi grup Whatsapp (WA). Karena siswa kelas satu tidak dapat mengadakan pertemuan ZOOM atau online dengan smartphone atau ponsel, mediasi Orang tua dan wali siswa tidak dapat menunggu di rumah setelah bekerja atau pada malam hari ketika harus membimbing anak-anaknya, dan kemampuan membaca siswa masih kurang.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru Kelas 1 SDN 38 Mataram, menyatakan bahwa ada dua kegiatan pembelajaran yaitu online dan tatap muka. Siswa bersekolah setiap hari Senin hingga Sabtu karena pandemi Covid-19. Selama waktu itu, siswa pergi ke sekolah tiga kali seminggu pada hari Senin, Selasa, Rabu dan Kamis, bukan setiap hari. Guru juga dapat melakukan pembelajaran secara online (online).

Di kelas tatap muka, siswa dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama dan sesi kedua. Sesi pertama akan dimulai pada pukul 07:30-08:30 WITA dan

sesi kedua akan dimulai pada pukul 09:00-10:00 WITA. Pembelajaran online kurang optimal karena banyak siswa tidak memiliki ponsel tetapi masih memiliki dukungan orang tua. Banyak siswa yang tidak memahami materi yang diajarkan oleh gurunya dan tidak mendapat dukungan orang tua. Guru biasanya memberikan tugas dan mengirimkan jawaban di WhatsApp (WA). Dalam pembelajaran tatap muka, guru mengajar dua sesi dan mengulang pembelajaran dari sesi pertama ke sesi kedua, sehingga pengajaran bisa sangat melelahkan.

Hal ini dibuktikan dengan jumlah siswa dengan nilai di bawah KKM (Standar Ketuntasan Minimal) sebesar 68%. Kelas 1 memiliki 3 kelas, Kelas 1A memiliki 27 siswa, Kelas 1B memiliki 26 siswa, dan Kelas 1C memiliki 24 siswa. Dari 77 siswa tersebut, 4 siswa dapat membaca, 31 siswa masih mengetahui huruf, dan 42 siswa belum dapat membaca. Berdasarkan hasil wawancara, siswa masih memiliki kekurangan membaca karena pembelajaran guru tidak optimal seperti yang disebutkan di atas.

Solusi guru adalah dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran membaca dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian mereka. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Buku bergambar merupakan salah satu contoh media pembelajaran. Penggunaannya sangat praktis karena buku bergambar merupakan bagian dari media pembelajaran dan tidak memerlukan bantuan tambahan atau saran khusus.

Menurut Hunt Nova Triana Tariga (2018: 143), buku bergambar disebut sebagai media yang mendukung pembelajaran, dengan berbagai macam hubungan antara teks, gambar, dan lainnya. Semua ini akan membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran Anda. Buku bergambar ini berisi narasi teks pendek yang terkait dengan ilustrasi dan foto berwarna serta kosakata yang dapat disampaikan melalui teks.

Dari permasalahan diatas penulis dapat mengembangkan media yang berjudul “Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 1 SDN 38 mataram”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana kevalidan dari pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada tema 6 subtema 1 kelas 1 di SDN 38 Mataram?
2. Bagaimana keefektifan dari buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN 38 Mataram?
3. Bagaimana kepraktisan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 di SDN 38 Mataram?

1.3. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN 38 Mataram.
2. Untuk mengetahui keefektifan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN 38 Mataram.
3. Untuk mengetahui kepraktisan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN 38 Mataram.

1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikan produk buku cerita bergambar ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dalam bentuk buku cerita bergambar sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri
2. Media pembelajaran ini berupa buku cerita yang berisi gambar,
3. Media pembelajaran ini memiliki komponen yang memungkinkan siswa agar mudah untuk mempelajarinya, karena buku cerita bergambar ini bersifat Interaktif.
4. Media pembelajaran ini dapat mengembangkan minat membaca siswa, karena materi yang disajikan berupa buku cerita bergambar
5. Media pembelajaran ini menggunakan buku cerita bergambar sebagai alat bantu pembelajarannya.

1.5. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

1.5.1. Asumsi Penelitian

Asumsi yang digunakan dalam penelitian pada pengembangan media Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa SD:

1. Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar diuji coba pada siswa kelas I di SDN 38 Mataram.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan minat belajar yang sesuai dengan pemikiran konkret siswa SD.

1.5.2. Keterbatasan Penelitian

Produk yang hasil dari penelitian ini adalah sebuah buku bergambar berbasis lingkungan yang bersih, sehat dan asri. Buku bergambar ini untuk kelas 1 SD, dan karena anak-anak lebih menyukai buku bergambar berwarna cerah, peneliti bermain dengan elemen berwarna cerah untuk membuat sampul buku yang menarik. Kertas sampul adalah kertas BUFALO, bagian dalamnya adalah kertas HVS berwarna, alat dan bahan lainnya adalah origami berwarna, penggaris, kompas, gunting atau kateter, lem kertas, spidol berwarna, penghapus, pita atau selotip, spidol besar, krayon, kapas. Buku yang dihasilkan dipusatkan di sekitar warna-warna cerah, yang merupakan warna favorit anak-anak, dan bahasanya dibuat sederhana agar anak-anak mengerti. Buku ini memiliki gambar dan juga berisi pembelajaran yang baik untuk anak-anak.

1.6. Batasan Operasional

1. Buku bergambar adalah buku yang berisi teks bergambar yang merangsang minat belajar anak dan banyak mengandung unsur gambar yang merangsang imajinasi anak.
2. Pendidikan lingkungan merupakan pendidikan yang menumbuhkan kesadaran anak akan pentingnya lingkungan di sekitar mereka.
3. Media Pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan untuk mendukung pemahaman anak tentang proses pembelajaran.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Relevan

Judul penelitian ini adalah “pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan membaca siswa pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 1 sdn 38 matatan“ sejalan dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh:

1. Sebuah penelitian berjudul Mengembangkan Buku Bergambar untuk Mendorong Minat Baca pada Siswa Kelas 4 yang dilakukan oleh Nova Triana Tarigan (2018) menemukan bahwa produk buku bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini dianggap 'efektif'. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa”, dan digunakan untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca di kelas IV. Buku bergambar dengan subtema “cinta lingkungan”. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji validitas minat baca..

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Nova Triana Tarrigan terletak pada pengembangan buku bergambar, namun perbedaannya terletak pada isi materi. Pada penelitian sebelumnya bahan yang digunakan ramah lingkungan, namun pada penelitian ini fokus pada lingkungan dan arsip yang bersih dan sehat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eni Suryaningsih & Laila Fatmawati (2017) dengan judul “Pengembangan Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Mitigasi Bencana Letusan Gunung Berapi Untuk Siswa Sekolah Dasar”

difokuskan pada bencana letusan gunung berapi untuk siswa kelas 4/MI. Terdapat buku bergambar tentang relaksasi dari . Kawasan rawan bencana melalui delapan tahap pembangunan. Produk yang dikembangkan berupa buku bergambar yang telah divalidasi oleh dosen, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa..

Sejajar dengan karya Eni Suryaningsih dan Lilah Fatmawati, keduanya mengembangkan media buku bergambar. Di sisi lain, perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah penelitian sebelumnya menjelaskan mitigasi bencana letusan gunung berapi, penelitian ini mengembangkan bahan untuk buku bergambar. Dengan topik lingkungan dan arsip yang bersih dan sehat.

3. Kajian yang dilakukan oleh Azmil Hasan Lubis & Muhammad Darwis Dasopang (2020), berjudul Dikembangkan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z, menggali hasil penelitian berupa media pembelajaran buku bergambar berbasis Augmented Reality yang dapat direalisasikan oleh kaum wanita. .dinyatakan praktis di Siswa matematika dan siswa Gen Z. Dasar pemikiran ini merupakan hasil studi kelayakan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Semua ahli telah menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran matematika tingkat dasar dalam kategori sangat layak.

Penelitian ini serupa dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Azmir Hasan Rubis dan Muhammad Darwis Dasopang, keduanya

mengembangkan media buku bergambar. Perbedaannya adalah perangkat pembelajaran pada penelitian sebelumnya menggunakan perangkat pembelajaran berbasis augmented reality, sedangkan pada penelitian ini tidak digunakan perangkat pembelajaran.

Peneliti dalam penelitian ini mengembangkan buku bergambar berdasarkan beberapa penelitian tentang pengembangan buku bergambar yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Media ini berisi materi tentang lingkungan yang bersih, sehat dan asri untuk subtema 1 pembelajaran 1 kelas 1 SD. Buku bergambar ini nantinya dibuat semenarik mungkin oleh peneliti agar siswa tidak bosan saat belajar..

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bentuk jamak dari medium dan secara harfiah berarti mediasi atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima dan dapat diartikan. Menurut Bahri Damarah, dkk (Netriwati, & Lena. 2017:5).

Menurut pendapat Nana Sudjana (Netriwati & Lena. 2007:5) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian siswa dalam cara berlangsungnya proses pembelajaran.

Menurut Nunu Mahnun (Talizaro Tafonao. 2018:104-105) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” dan berarti "perantara" atau "pengantar". Selain itu, media adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang dipelajari yang disampaikan dari sumber pesan ke tujuan atau penerima pesan. Menggunakan media pembelajaran dapat berkontribusi pada keberhasilan belajar.

Dari beberapa teori di atas, media pembelajaran adalah sarana penyebaran pesan atau pesan dari pengirim ke penerima, mendistribusikan pikiran, emosi, perhatian, minat baca, minat baca, perhatian siswa, dan pesan. Informasi pembelajaran disampaikan melalui sarana atau sumber pesan.

2.2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Djamarah dan Aswa Zain (Netriwati, & Lena, 2017:6-12) menyatakan bahwa dalam bukunya tentang jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi 7 kelompok yaitu:

1. Media grafis, bahan cetak dan gambar diam

Media grafis adalah gambar yang mewakili fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata, frasa, angka, angka, dan simbol/gambar. Grafik biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas ekspresi ide, dan mengilustrasikan fakta untuk membuatnya menarik dan mudah diingat oleh orang lain. Media grafis meliputi grafik, bagan, tambahan, poster, papan flanel, dan papan buletin.

2. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi senyap adalah media visual yang diproyeksikan, atau media yang memproyeksikan suatu pesan, dimana hasil proyeksinya bersifat statis atau sedikit atau tidak ada unsur geraknya.

3. Media Audio

Media audiovisual adalah media yang menyampaikan pesan yang hanya dapat dirasakan oleh indera pendengar. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan atau dikomunikasikan diubah menjadi simbol pendengaran berupa kata-kata, musik dan efek suara. Media radio adalah media audio yang menyampaikan pesan dengan cara menghamburkan gelombang elektromagnetik dari pemancar.

4. Media Audio Visual Diam

Media audiovisual adalah media di mana penyampaian pesan diterima oleh indera dan penglihatan pendengar, tetapi gambar yang dihasilkan diam atau memiliki unsur-unsur gerakan kecil.

5. Film (Motion Pictures)

Film, juga disebut gambar bergerak, adalah serangkaian gambar diam yang bergerak cepat yang diproyeksikan untuk menciptakan pesan yang hidup dan bergerak.

6. Televisi

Media televisi terbuka adalah media audiovisual bergerak yang menyampaikan pesan melalui gelombang elektromagnetik yang dipancarkan oleh lembaga penyiaran, yang pesannya diterima oleh pemeriksa melalui televisi.

7. Multimedia

Multimedia adalah sistem penyampaian yang menggunakan berbagai jenis bahan ajar yang berbentuk satuan atau paket.

2.2.1.3 Menfaat media pembelajaran

Menurut Ahmad Rivai (Netriwati, & Lena. 2017:17-18) manfaat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yaitu:

1. Media pembelajaran dapat menarik dan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang disajikan
2. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar siswa karena latar belakang sosial ekonomi
3. Media pembelajaran dapat membantu siswa memberikan pengalaman belajar yang tidak tersedia
4. Media pendidikan secara teratur membantu meningkatkan kesadaran tentang apa yang dialami siswa dalam kegiatan kelas. Saat menonton film tentang kegiatan dan acara. Suatu proses pembelajaran yang teratur dan berkesinambungan serta rangkaian peristiwa.

5. Media pendidikan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mencoba belajar mandiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan
6. Media pendidikan dapat mengurangi kehadiran verbalisasi dalam proses dalam bentuk tertulis atau lisan.

Sedangkan menurut Hamalik (1986) yang dikutip oleh Karo-Karo S (2018:94) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, berbagi motivasi dan rangsangan kegiatan, juga menunjukkan bahwa hal itu dapat memiliki efek psikologis. efek mahasiswa.

Pada umumnya penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mempermudah interaksi antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Namun lebih khusus, ada beberapa keuntungan dari media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) yang dikutip oleh Rohani, Isran Rasyid Karo-Karo S (2018: 94) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyediaan bahan belajar dapat direkam.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Membutuhkan waktu dan tenaga
5. Meningkatkan pemahaman membaca

6. Sebuah media yang memungkinkan Anda untuk melakukan proses belajar kapan saja, di mana saja
7. Media dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.
8. Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

Menurut Rohani, Isran Rasyid Karo-Karo S (2018: 95) Manfaat praktis media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas reproduksi pesan dan informasi, sehingga memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak. Hal ini dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemampuan belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat siswa.
3. Media pembelajaran dapat melampaui batas-batas indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran memberikan siswa pengalaman bersama tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan orang-orang di sekitarnya, misalnya melalui kegiatan ekskursi.

Dari beberapa pernyataan teoritis di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah: (a) proses pembelajaran lebih menarik, (b) proses pembelajarann lebih interaktif, (c) media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran (d) mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif, dan (e) media pendidikan dapat mengurangi kehadiran verbalisasi dalam proses dalam bentuk tertulis atau lisan.

2.2.2 Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku bergambar membantu siswa membaca dan memperluas kosa kata mereka. Menurut Piage dalam Nova Triana Tarigan (2018: 142), seiring bertambahnya usia pada usia 11 tahun, kosakatanya bertambah menjadi 40.000 kata dan memiliki tingkat kemampuan penalaran dan analisis..

Menurut Hunt dalam Nova Triana Tarigan (2018:143) "*Picture Books Can Eksploit This Complex Relationship, Words Can Add to, Contradict, Expand, Echo, or Interpret The Pictures-and Viceversa*" dijelaskan buku cerita bergambar dimana sebagai media menunjang pembelajaran memiliki hubungan yang luas antara tulisan, gambar, dan lain-lainya. Semua hal itu diperuntuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

Beberapa buku bergambar yang disebutkan di atas adalah buku yang berisi gambar, dan ada juga teks cerita pendek yang berhubungan dengan gambar dan kosakata yang dapat diceritakan melalui ilustrasi dan teks..

Sejarah Ilustratif adalah seni menggunakan gambar statis yang disusun untuk membentuk cerita kain. Menggunakan gambar cerita dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat membaca gambar yang disajikan dan diharapkan dapat memahami kata dan kalimat berdasarkan gambar tersebut. Pertanyaan ini sesuai dengan Liando (2008) Bua, Mety Toding, dkk (2016:1749), yang menemukan bahwa minat siswa pada cerita bergambar membuat mereka lebih bersemangat, lebih bahagia, lebih bersemangat, dan lebih sadar mengatakan itu mungkin. Gambar dan kata dan kalimat dan kalimat dalam cerita.

1. Fungsi buku cerita bergambar

Fitur buku bergambar karya Mitchell & Nugriyantoro dalam Erlita Nugrahaningtyas (2018:15-16). Menyatakan bahwa: (1) Cerita bergambar membantu mengembangkan emosi anak. (2) Buku bergambar membantu anak-anak belajar tentang dunia dan membuat mereka sadar akan keberadaan mereka di masyarakat dan alam. Anak-anak dapat belajar tentang kehidupan lokal. (3) Buku bergambar membantu anak-anak belajar tentang orang lain, hubungan, dan perkembangan emosi. (4) Buku bergambar membantu menghibur anak-anak. Bertujuan untuk mendapatkan kesenangan dan kegembiraan batin. (5) Buku bergambar dapat membantu anak-anak menghargai kehidupan. Baik lisan maupun ilustrasi untuk mendukung setiap persembahan hidup. (6) Buku bergambar membantu merangsang imajinasi anak. Buku bergambar dan

buku bergambar memiliki fungsi untuk merangsang dan mengembangkan imajinasi anak.

2. Kelebihan dan kekurangan gambar

Tentu ada pro dan kontra untuk menggunakan gambar dalam buku bergambar. Siapapun yang membuat buku bergambar harus tahu. Jadi, menurut Anita dari Erlita Nugrahaningtyas (2018:16), kelebihan dan kekurangan gambar adalah: (1) Gambar dapat mengubah ide abstrak menjadi bentuk yang lebih realistis. (2) Mudah digunakan karena tidak membutuhkan banyak perangkat. (3) Gambar juga dapat digunakan untuk tingkat mata pelajaran dan disiplin akademik. Ada beberapa kelemahan dalam fotografi. (1) Gambar tidak dapat menunjukkan gerakan. (2) Siswa terkadang tidak mengerti cara menginterpretasikan gambar.

Kesimpulan dari beberapa pernyataan teoretis di atas bahwa keuntungan dari gambar adalah bahwa ide-ide abstrak dapat diubah menjadi sesuatu yang lebih realistis, dan bahwa gambar dapat digunakan di semua tingkat kelas dan di berbagai bidang studi. Kelemahan lukisan ini adalah tidak dapat menunjukkan gerakan dan terkadang siswa tidak dapat memaknai lukisan tersebut.

2.2.3 Kemampuan membaca

2.2.3.1 Pengertian Kemampuan Membaca

Membaca, yaitu kemampuan anak untuk mengenal huruf dan kata, mengasosiasikannya dengan bunyi dan memahami makna teks yang dibacanya, dimulai dari kemampuannya mendengar huruf secara akurat

dan akurat. Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia WJS. Poerwardarminta (2007:742), diolah kembali oleh Pusat Bahasa Depdiknas, diartikan sebagai kemampuan, kompetensi, atau kekuatan. Menurut Tampbaron, literasi adalah kecepatan membaca dan memahami semua konten. Kemampuan membaca awal yang dipelajari anak ketika mulai belajar membaca, anak-anak harus mampu atas hal-hal berikut ini.

1. Pengembangan keterampilan asosiatif, kemampuan untuk menghubungkan satu hal dengan yang lain. Misalnya, apa yang dikatakan dapat dikaitkan dengan simbol-simbolnya yang berupa huruf, dan apa yang dibaca dapat dikaitkan dengan maknanya.
2. Keterampilan neurobiologis yang matang, yaitu kemampuan menggunakan memori serial, yaitu mengelola berbagai informasi yang masuk. Misalnya, huruf A sebenarnya adalah huruf yang sama, sehingga dapat ditulis secara vertikal, miring, atau dalam bentuk lain. Anak-anak yang belum matang keterampilan neurobiologisnya tidak dapat mengenali garis utuh atau setengah lingkaran, apalagi kombinasinya..
3. Perolehan sistem fonologi suatu bahasa, d. H. Anak-anak secara intuitif dapat menggabungkan suara, menulis dan membaca. Oleh karena itu, kemampuan membaca dan menulis sangat erat kaitannya.
4. Belajar sintaks. Artinya, struktur bacaannya adalah subjek-predikat-objek. Mereka yang tidak dapat memahami struktur bacaan tentu saja tidak akan dapat memahami teks yang dibacanya.

5. Memperoleh semantik, yaitu memahami arti kata depan yang Anda baca dan mampu menghubungkan arti satu kata dengan arti kata lain dan menempatkannya dalam sebuah kalimat. Dengan cara ini pemahaman tentang apa yang dibaca ditekankan.

Kemampuan membaca sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kemampuan membaca dilatih dengan melakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Membaca nyaring adalah jenis membaca nyaring, atau jenis membaca yang dilakukan secara lisan.
2. Membaca senyap adalah jenis membaca di mana Anda membaca dalam hati hanya menggunakan memori visual Anda.

Dari beberapa pernyataan teoritis di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa literasi adalah kemampuan atau keterampilan untuk menguasai sesuatu yang dihadapi. Pemahaman membaca dapat dilatih dengan dua cara: membaca nyaring dan membaca dengan tenang..

2.2.3.2 Pengertian membaca

Membaca adalah tahapan dalam proses pembelajaran membaca yang memungkinkan siswa sekolah dasar mengenal huruf dan membaca kata dan frasa sederhana dengan lancar dan akurat. Menurut Nurhadi, Hasninda Damrin (2008:3-4) mengemukakan bahwa membaca adalah proses yang kompleks dan kompleks. Makna yang kompleks terletak pada proses membaca. Faktor internal berupa kecerdasan, minat, sikap, motivasi, tujuan membaca. Faktor eksternal dapat berupa kesempatan

membaca, latar belakang sosial ekonomi, dan tradisi membaca. Kompleks berarti faktor eksternal saling terkait untuk membentuk koordinasi kompleks yang membantu pemahaman bacaan.

Menurut Mulyono Abdurahman dalam Indrawati dkk (2003:4), membaca adalah kegiatan kompleks yang melibatkan keterampilan fisik dan mental. Aktivitas mental meliputi memori dan pemahaman. Orang dapat membaca dengan baik jika mereka dapat melihat huruf dengan jelas, memiliki gerakan mata yang gesit, cukup meningkatkan simbol-simbol linguistik, dan memiliki alasan yang baik untuk memahami bacaan.

Dari beberapa pengamatan di atas tentang pemahaman membaca, faktor internal yang kompleks berupa kecerdasan, minat, sikap, motivasi, dan tujuan membaca, yang terkait membentuk koordinasi kompleks pemahaman membaca pengenalan huruf, dan kejelasan.

2.2.3.3 Indikator Kemampuan membaca

Burhan Nurgianto (2013: 410) Ranah nilai yang digunakan dalam penyebaran berbicara adalah penguasaan pengucapan, intonasi, kelancaran berbicara, kemunculan postur, pemahaman materi pelajaran, intonasi dan penguasaan materi.. Indikatornya sebagai berikut:

a. Lafal

- 1) Pelafalan sangat jelas
- 2) Pelafalan jelas

- 3) Pelafalan cukup jelas
 - 4) Pelafalan kurang jelas
 - 5) Pelafalan tidak jelas
- b. Intonasi :
- 1) Intonasi kata/suku kata sangat tepat.
 - 2) Intonasi kata/suku kata tepat.
 - 3) Intonasi kata/suku kata cukup tepat.
 - 4) Intonasi kata/suku kata kurang tepat.
 - 5) Intonasi kata/suku kata tidak tepat.
- c. Kelancaran :
- 1) Berbicara sangat lancar.
 - 2) Berbicara dengan lancar.
 - 3) Berbicara cukup lancar.
 - 4) Berbicara kurang lancar.
 - 5) Berbicara tidak lancar.
- d. Penampilan / sikap :
- 1) Berpenampilan menarik, postur tubuh yang baik, dan penuh percaya diri
 - 2) Penampilan dan sikap yang baik dan kepercayaan diri yang baik
 - 3) Penampilan dan postur yang bagus, cukup percaya diri
 - 4) Penampilan buruk, perilaku buruk, dan kurang percaya diri
 - 5) Penampilan dan postur yang buruk, kurang percaya diri

e. Pemahaman isi / tema :

- 1) Sangat memahami isi pembicaraan
- 2) Memahami isi pembicaraan
- 3) Cukup memahami isi pembicaraan
- 4) Kurang memahami isi pembicaraan
- 5) Tidak memahami isi pembicaraan

2.2.4 Pembelajaran Tematik

2.2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Abdul Majid dalam Solekhah (2015:38), pembelajaran tematik adalah blended learning yang menggunakan tema untuk memperkuat beberapa poin pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Topik adalah pemikiran atau gagasan utama yang menjadi topik utama pembicaraan.

Menurut Sa`dun Akbar, I Wayan Utama, Pujiyanto (2010:33), pembelajaran mata pelajaran adalah pembelajaran berdasarkan topik tertentu. Topik diskusi akan ditinjau dari berbagai topik.

Dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa blended learning dapat menggunakan topik pembelajaran tematik dan pembelajaran yang dirancang seputar topik dan terkait dengan pelajaran.

2.2.4.2 Karakteristik pembelajaran tematik

Menurut Rusma dalam Salekhah (2015: 39-41) Pembelajaran tematik memiliki 7 karakteristik yaitu:

1. *Student centred* (berpusat pada siswa)

Guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran, tetapi siswanya. Guru tidak memperlakukan siswa sebagai pihak yang pasif. Dalam pembelajaran berbasis mata pelajaran, guru berperan sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran, menjawab pertanyaan siswa, menyediakan forum untuk berekspresi, dan memberikan kesempatan untuk mencari pengetahuan sendiri.

2. Memberikan pengalaman langsung (Autentik)

Pembelajaran tematik (campuran) memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran langsung.

3. Pemisahan antara pelajar tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik dapat memfokuskan pembelajaran pada pembahasan isu-isu yang paling dekat dengan kehidupan atau terkait.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pembelajaran

Pembelajaran tematik menghadirkan konsep-konsep teknis yang berbeda dalam proses pembelajaran. Ini penting bagi siswa untuk sepenuhnya memahaminya karena membantu siswa memecahkan masalah sehari-hari.

5. Fleksibel

Guru pembelajaran tematik tidak boleh kaku dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, dan prosesnya harus fleksibel.

Artinya guru tidak boleh terpaku pada materi materi. Guru perlu menghubungkan bahan ajar dengan kehidupan..

6. Hasil belajar berubah sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa Pembelajaran yang diperoleh siswa menanggapi kebutuhan dan hobi mereka dan mempengaruhi perkembangan intelektual dan kehidupan mereka.
7. Prinsip belajar sambil bermain dan belajar sambil bersenang-senang meningkatkan kecerdasan siswa secara cepat dan konkrit.

Sedangkan menurut Prastowo dalam Fitri Indrani (2015:89), ada beberapa karakteristik pembelajaran mata pelajaran yang komprehensif yang harus diperhatikan guru antara lain; (1) berpusat pada siswa; (2) Klasifikasi mata pelajaran tidak begitu jelas. (3) mengembangkan keterampilan siswa; (4) menerapkan prinsip bermain dalam pembelajaran; (5) mengembangkan komunikasi siswa. (6) Menyajikan konten pembelajaran sesuai topik. (7) Menyajikan pembelajaran yang menggabungkan mata pelajaran yang berbeda.

Dari beberapa teori di atas, dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik. (1) penyajian pembelajaran melalui integrasi mata pelajaran yang berbeda, (2) pengembangan komunikasi siswa, (3) penyajian pembelajaran berdasarkan topik, (4) pemisahan mata pelajaran yang kurang jelas, dan (5) berpusat pada siswa, (6) menggabungkan mata pelajaran yang berbeda untuk menyajikan pembelajaran, (7) hasil belajar sesuai minat dan kebutuhan siswa.

2.2.5 Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri

Lingkungan yang bersih adalah lingkungan yang tidak memiliki apapun yang mempengaruhi kesehatan masyarakat atau anak-anak. Menjaga kebersihan lingkungan sangatlah penting. Lingkungan yang bersih membantu keluarga hidup sehat dan mencegah berbagai penyakit. Oleh karena itu, lingkungan ini disebut lingkungan yang sehat atau bersih.

Sehat Asri adalah kawasan bersih yang terlindung dari berbagai polusi. Lingkungan yang sehat dapat mendukung tercapainya kepentingan bersama sekaligus menghindari risiko cedera dan penyakit. Lingkungan yang sehat dan bersih memiliki dampak yang kuat bagi orang-orang di sekitar Anda.

Ciri-Ciri lingkungan bersih, sehat dan asri

1. Udara bersih dan segar

Untuk meningkatkan kualitas udara di sekitar Anda, mulailah dengan menanam pohon untuk menghasilkan oksigen secara alami dan menyerap karbon, oksigen dan pembersih udara untuk menghilangkan polusi dari udara.

2. Banyak tanaman hijau di lingkungan sekitar

Tumbuhan hijau dapat melepaskan oksigen dan menyerap karbon dioksida. Inilah salah satu alasan mengapa tanaman hijau dapat meningkatkan kualitas udara.

3. Lingkungan terlihat rapi dan bersih

Saya tidak bisa menjaga kebersihan lingkungan sendiri, dan saya membutuhkan kerjasama dari penduduk setempat.

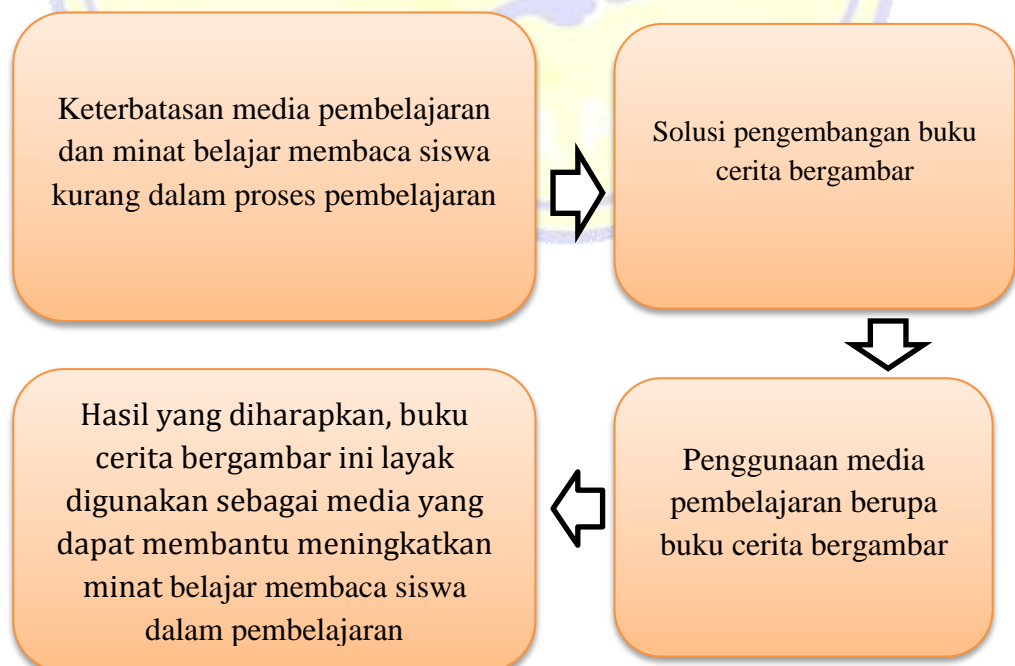
4. Kelompokkan sampah

Pisahkan sampah biodegradable dan non-biodegradable. Misalnya, sisa makanan, daun dan kertas tergolong sampah organik. Di sisi lain, sampah plastik diklasifikasikan sebagai sampah anorganik.

Dalam meneliti pengembangan media buku bergambar ini, peneliti membuat 6 topik tentang lingkungan yang bersih, sehat dan asri sebagai Subtopik 1 pada Pelajaran 1. Jadi itu berisi 3 tema. Bahasa Indonesia, PPKN dan SBDP.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:



Dengan menggunakan gambar di atas, kondisi awal pembelajaran dapat dijelaskan sebagai indikasi terbatas dan rendahnya media dan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media untuk mempermudah kegiatan belajar siswa. Buku bergambar ini layak dijadikan sebagai media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa di lingkungan yang bersih, sehat dan asri.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*development research*). Menurut Sugiyono (2016:407), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Emzir (2014:263) R&D, di sisi lain, adalah studi tentang pengembangan produk tertentu dengan spesifikasi terperinci. Oleh karena itu penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pengembangan media belajar mengajar, von Borg dan Gal memiliki 10 level:

Berikut 10 tahap dari Borg and Gall menurut Sugiyono (2016:407):

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*research and information collecting*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan Draf Produk (*develop preliminary form of produk*)
4. Ujicoba Lapangan (*preminary fiel testing*)
5. Merevisi Hasil Ujicoba (*main product revision*)
6. Ujicoba Lapangan (*main field testing*)
7. Penyempurnaan Produk (*operasional product revision*)
8. Uji Pelaksanaan Lapangan (*operasional field testing*)
9. Penyempurnaan Produk (*final product revision*)
10. Diseminasi dan Implementasi (*dissemination and information*).

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dipilih oleh peneliti mengacu pada sistematis prosedur Buku cerita bergambar. Adapun prosedurnya sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Fase pertama adalah analisis. Memperoleh informasi yang relevan tentang pengembangan buku bergambar peneliti. Analisis ini bertujuan untuk memberikan informasi faktual tentang permasalahan penggunaan media pembelajaran di sekolah. Dalam tahapan analisis terdapat beberapa kegiatan yaitu:

- a. Analisis bahan, analisis ini bertujuan untuk menguji kemampuan bahan. Pada tahap analisis materi ini dilakukan analisis faktual, prinsip, dan konseptual terhadap materi untuk mengidentifikasi materi yang diajarkan untuk dimasukkan ke dalam materi lingkungan bersih, sehat, dan visual yang sedang dikembangkan.
- b. Analisis karakteristik belajar siswa, kemampuan siswa, gaya belajar, keterampilan siswa, dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Hasil analisis dapat digunakan sebagai ilustrasi penelitian untuk mengembangkan buku bergambar yang sesuai dengan situasi siswa.

2. Desain (*Design*)

Ada beberapa tahap yang dilakukan pada pengembangan media ini, antara lain sebagai berikut:

- a. Pengembangan pertama dari buku bergambar adalah menentukan mata pelajaran yang akan dimasukkan ke dalam buku bergambar.
- b. Pilih tema lingkungan kearsipan yang bersih, sehat, yang akan digunakan untuk membuat buku bergambar Anda.
- c. Ayo membuat buku bergambar
- d. Ayo membuat buku bergambar dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik
- e. Bermainlah dengan elemen kertas berwarna cerah yang digunakan untuk sampul kertas Buffalo untuk membuat sampul buku yang menarik. Isinya antara lain kertas HVS berwarna, alat dan bahan lainnya, origami berwarna, penggaris, kompas, gunting atau kateter, dan lem kertas bekas. , spidol berwarna, penghapus atau selotip ganda, spidol besar, kapur, kapas.

3. Pengembangan Media (*Devalopment*)

Beberapa fase dilakukan selama fase implementasi yang dilakukan oleh: (1) Peneliti memodifikasi kembali media pembelajaran sebelum melakukan validasi. Peneliti mengembangkan kuesioner untuk (2) telaah ahli media dan nara sumber dari buku bergambar dan (3) telaah ahli media dan nara sumber. Melalui review oleh ahli media dan ahli materi, saran dan komentar dapat diberikan untuk kemudian digunakan sebagai bahan revisi untuk buku bergambar yang dikembangkan oleh peneliti.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, ada beberapa kegiatan yang direview berupa verifikasi oleh ahli media dan ahli materi selama tahap implementasi ini setelah selesainya tahap pengembangan. dalam Rencana Pelaksanaan (RPP). (2) Peneliti mengembangkan angket aktivitas siswa untuk menilai pembelajaran aktif siswa dalam kaitannya dengan proses pembelajaran yang didukung buku bergambar di lingkungan yang bersih, sehat, dan aman.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi atau tahap akhir kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Ada dua tingkatan evaluasi: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Penilaian formatif dilakukan pada setiap akhir pertemuan tatap muka (mingguan), sedangkan penilaian ringkasan dilakukan setelah seluruh kegiatan selesai secara keseluruhan (semester).

Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menerima evaluasi dan umpan balik berupa kritik dan saran dari reviewer, ahli materi dan ahli media, terhadap buku bergambar yang dikembangkan. Evaluasi signifikan dilakukan untuk menemukan kelayakan, kekurangan dan kesalahan pada buku bergambar yang dikembangkan. Hasil evaluasi digunakan untuk memodifikasi dan menyempurnakan media yang dikembangkan.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba dalam penelitian ini terdiri atas uji coba terbatas dan uji coba lapangan, yaitu:

1. Uji Coba Terbatas

Tujuan dilakukannya uji coba terbatas adalah untuk mendapatkan gambaran kelayakan dari desain model yang dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan dengan total 10 siswa kelas I SDN 38 Mataram dengan menggunakan media buku bergambar untuk melakukan Pembelajaran Topik 6 Subtopik 1 Pembelajaran 1.

2. Uji Coba Lapangan

Tujuan dilakukannya uji coba lapangan adalah untuk melihat apakah media yang digunakan sudah efektif. Uji coba lapangan dilakukan dengan jumlah 20 siswa tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 pembelajaran menggunakan media buku bergambar untuk siswa kelas 1 SDN 38 Mataram..

3.4 Subjek Uji Coba Produk

Tempat uji coba produk yang dilakukan di SDN 38 Mataram. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk mengetahui validitas dan kelayakan media buku bergambar. Dari hasil Kuesioner Karakteristik Siswa, kemampuan sedang dapat dilihat dari hasil soal, tes, dan karangan siswa. Kelas 1A adalah kelas uji coba lapangan, Kelas 1B adalah kelas uji coba terbatas.

3.5 Jenis Data

3.5.1 Data Kualitatif

Data kualitatif dapat diperoleh dari masukan, saran serta kritikan dari tanggapan ahli media dan ahli materi.

3.5.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket atau lembar validasi ahli, penilaian siswa, serta tes kemampuan membaca.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penilaian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu:

3.6.1 Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data di mana responden diberikan serangkaian pertanyaan atau pertanyaan tertulis untuk dijawab. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang efisien ketika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang akan dikontrol dan apa yang diharapkan dari responden..

3.6.2 Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi adalah kegiatan peneliti yang datanya perlu dikumpulkan. Dokumen berupa rekaman (foto) kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas atau lingkungan sekolah. Dokumen diambil melalui kamera ponsel milik sendiri.

3.6.3 Tes

Tes adalah soal atau latihan dan alat lain yang digunakan untuk mengukur kompetensi, pengetahuan kecerdasan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok Suharmini Arikunto dalam Dyan Rismawti (2016:43-44). Metodologi tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pemahaman bacaan siswa.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman bacaan. Tes ini dilaksanakan hanya dengan membaca dan menjawab pertanyaan pada Bahan Bacaan sebelum mengajukan permohonan akomodasi..

Anak yang mengalami kesulitan membaca akan diberikan post-test setelah menggunakan akomodasi selama proses pembelajaran membaca. Tes yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kemahiran siswa yang ditunjukkan dengan pretest.

3.6.4 Lembar Validasi Buku Cerita Bergambar

Instrumen ini digunakan untuk mendigitalkan pendapat ahli (validator) buku bergambar anak yang dibuat dalam draft aslinya. Alat ini berfungsi sebagai panduan untuk revisi buku bergambar untuk membuat lembar verifikasi buku bergambar yang terdiri dari tiga lembar verifikasi, yaitu:

1. Pengembangan intrumen

Pengembangan intrumen ini digunakan untuk mendigitalkan pendapat ahli (validator) buku bergambar anak yang dibuat dalam

draft aslinya. Alat ini berfungsi sebagai panduan untuk revisi buku bergambar untuk membuat lembar verifikasi buku bergambar yang terdiri dari tiga lembar verifikasi

Tabel 3.1 Kemampuan Membaca

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1.	Ketepatan lafal	Kata-kata diucapkan dengan pengucapan yang sangat tepat dan jelas	5
		Kata-kata diucapkan dengan pengucapan yang akurat dan jelas	4
		Kata diucapkan dengan lafal yang tepat, tetapi kurang jelas	3
		Kata diucapkan dengan lafal yang kurang tepat dan kurang jelas	2
		Kata diucapkan dengan lafal yang salah dan tidak jelas	1
2.	Kewajaran Intonasi	Sangat Tepat dalam penggunaan intonasi dan jelas	5
		Tepat dalam penggunaan intonasi dan jelas	4
		Tepat dalam penggunaan intonasi tetapi kurang jelas	3
		Kurang tepat dalam penggunaan intonasi dan jelas dan kurang jelas	2
		Penggunaan intonasi yang salah dan tidak jelas	1
3.	Ejaan	Kata diucapkan dengan ejaan yang sangat tepat dan jelas	5
		Kata diucapkan dengan ejaan yang tepat dan jelas	4
		Kata diucapkan dengan ejaan yang tepat, tetapi kurang jelas	3
		Kata diucapkan dengan ejaan yang kurang tepat dan kurang jelas	2
		Kata diucapkan dengan ejaan yang salah dan tidak jelas	1

4.	Kelancaran	Kata diucapkan dengan sangat lancar tanpa mengeja	5
		Kata diucapkan dengan lancar tanpa mengeja	4
		Kata diucapkan dengan cukup lancar dengan terlebih dahulu mengeja	3
		Kata diucapkan dengan kurang lancar dengan terlebih dahulu mengeja	2
		Kata diucapkan dengan tidak lancar dengan terlebih dahulu mengeja	1
5	Kejelasan suara	Kata diucapkan dengan suara yang sangat jelas dan lantang	5
		Kata diucapkan dengan suara yang jelas dan lantang.	4
		Kata diucapkan dengan suara yang cukup jelas	3
		Kata diucapkan dengan suara yang kurang jelas	2
		Kata diucapkan dengan suara yang tidak jelas	1

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar penilaian ahli media

No	Aspek yang dimulai	Indikator	No item
1.	Judul Media	Kesesuaian cover dengan isi	1
		Warna cover menarik	2
		Kesusaian gambar cover	3
		Huruf cover sesuai dengan kemampuan siswa	4
		Judul buku swsuai dengan isi cerita	5
		Judul menarik minat anak	6
2.	Tampilan Media	Ukuran buku cerita bergambar sesuai dengan kebutuhan anak	7
		Ketepatan bentuk buku	8
		Warna huruf yang digunakan esuai untuk siswa	9
		Ketepatan teks dengan cerita	10
		Gambar dan teks sesuai dengan perkembangan anak usai dini	11
		Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa	12
		Jumlah	12

Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar penilai ahli materi

No	Aspek yang dimulai	Indikator	No item
1.	Isi Materi	Buku cerita bergambar ini memberikan pembelajaran bagi perkembangan moral anak	1
		Isi ceritadisajikan dengan sederhana dengan jelas	2
		Penyampain pada buku cerita bergambar ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	3
		Cerita mudah dipahami	4
		Kesusaian dengan perkembangan moral anak	5
		Pemahaman terdapat pesan yang ada pada cerita	6
2.	Kesusaian Gambar	Keseuaian gambar dan materi	7
		Kejelasan cerita yang diberikan	8
		Ketepatan teks cerita dengan materi	9
		Warna gambar menarik bagi siswa	10
		Ukuran gambar sesuai dengan kemampuan siswa	11
		Keterkaitkan materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	12
		Ketuntasan cerita yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	13
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan	14
		Kejelasan penyajian dengan pembelajarn	15
		Cerita yang disajikan menarik perhatian peserta didik	16
Jumlah			16

Sumber (Yulyana :2018:99)

Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar penilain ahli bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No Item
1.	Taampilan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1
		Ketepatan teks dengan cerita	2
		Pemahaman terhadap pesan yang ada pada cerita	3
		Ketepatan ejaan	4
		Ketepatan tata bahasa	5
		Menggunakan ejaan yang digunakan EYD	6

2.	Tampilan Kalimat	Kalimat yang digunakan jelas dan tepat	7
		Gaya bahasa yang digunakan	8
		Kesesuaian penggunaan kalimat yang komunikatif	9
		Ketepatan penggunaan istilah	10
		Jumlah	10

Sumber (Yulyana 2018:100)

Tabel 3.5. Lembar Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No Item
1.		Apakah warna cover menarik?	1
		Apakah kamu menyukai ukuran buku cerita?	2
		Apakah kamu suka dengan warna setiap toko?	3
		Apakah kamu dapat membedakan setiap took cerita yang ada dalam buku cerita?	4
		Apakah warna pada buku cerita menarik?	5
2.		Apakah kamu menyukai buku cerita yang didengar?	6
		Apakah kamu suka judul cerita yang didengar?	7
		Apakah gambar pada cerita jelas?	8
		Apakah judul cerita sesuai dengan isi cerita?	9
		Apakah kamu memahami isi cerita?	10
		Jumlah	10

3.7 Metode Analisi Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif, yaitu digunakan untuk menilai kepraktisan daya tarik media buku bergambar yang dikembangkan. Data berasal dari angket yang diberikan kepada ahli sebagai validator, guru sebagai magang, dan siswa sebagai pengguna. Validasi dilakukan oleh dua orang reviewer, seorang ahli media dan seorang ahli materi. Tujuan dari uji verifikasi produk

ini adalah untuk mengetahui efektif tidaknya media buku bergambar yang dikembangkan. Untuk mengatur validitas media pembelajaran dapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

(Damopoli dan Nunaki, 2016)

Keterangan

P : Persentase Kevalidan

ΣX : Jumlah skor keseluruhan jawaban per item

ΣXi : Jumlah total skor maksimal per item

100% : Konstanta

Selanjutnya hasil perhitungan dari rumus diatas kemudian dicocokkan dengan kriteria kevalidan seperti pada tabel tersebut:

Tabel 3.6.
Kriteria dan Kevalidan Data Angket Penilaian Validator

No	Kriteria Validator	Tingkat Validitas
1.	85,01 % -100 %	Sangat Valid
2.	70,01 % -80,00 %	Valid
3.	50,01 % - 70,00 %	Kurang Valid
4.	01,00 % - 50,00 %	Tidak Valid

Sumber :Akbar (2013), dalam Damopoli & Nunaki (2016)

Berdasarkan tabel di atas, pengembangan buku cerita bergambar kelas 1 SD dianggap valid dan baik apabila hasil verifikasi ahli media dan ahli materi mencapai 70,01% dari nilai persentase. Setelah proses validasi selesai dan media buku bergambar dinyatakan layak untuk digunakan penelitian, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji produk untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap buku bergambar. Analisis respon siswa

terhadap media buku cerita bergambar pada saat uji coba dapat dihitung menggunakan rumus:

$$R = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

(Damopoli & Nunaki, 2016)

Keterangan

R : Presentase respon siswa

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban

$\sum Xi$: Konstanta

Media pembelajaran tayangan cerita bergambar yang dikembangkan mendapat penilaian positif dari siswa dengan tingkat ketercapaian 70. Semakin mendekati persentase skor 100% maka siswa semakin responsif dan praktis terhadap media pembelajaran. Nilai persentasinya dikategorikan berdasarkan ketentuan berikut:

Tabel 3.7 Kriteria kepraktisan

No	Skor	Kriteria
1.	85,01% - 100,00%	Sangat Praktis
2.	70,01% - 85,00%	Cukup Ppraktis
3.	50,01% - 70,00%	Kurang Praktis
4.	01,00% - 50,00%	Tidak Praktis

Tunggadewi (2018)

Untuk mengukur keefektifan media buku cerita bergambar, peneliti menggunakan uji N-Gain.

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

Tes N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum memakai perangkat pembelajaran) dan posttest (tes setelah memakai perangkat pembelajaran).

Kategori perolehan nilai N-Gain *score* dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain maupun dari nilai N-Game dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Game dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut :

Tabel 3.8. Kriteria Gain Score Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah