

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU  
MEMBACA (KOMACA) BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA  
SISWA KELAS RENDAH DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUZ  
ZAMAN MRAWAN MAYANG JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Oleh :  
Qurrotua'yun  
NIM. T20194132

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU  
MEMBACA (KOMACA) BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA  
SISWA KELAS RENDAH DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUZ  
ZAMAN MRAWAN MAYANG JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Qurrotua'yun  
NIM. T20194132

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.  
NUP. 201606146

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU  
MEMBACA (KOMACA) BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND  
LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA  
SISWA KELAS RENDAH DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUZ  
ZAMAN MRAWAN MAYANG JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin

Tanggal : 19 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Dr. Hartono, M.Pd.  
NIP.198609022015031001

  
Muhammad Junaidi, M.Pd.I.  
NUP. 20160391

Anggota :

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. (  )

2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. (  )

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.  
NIP.196405111999032001

## MOTTO

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

Artinya :

“1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, 3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4. Yang mengajar (manusia) dengan pena, 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”(Q.S.Al-Alaq [96]:1-5).<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Marwah, *Al-Quran Terjemah dan Tafsir untuk Wanita* (Bandung, 2009), 597.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil aalamin, segala puji hanya bagi Allah Swt. Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan dan membekali saya ilmu pengetahuan. Atas pertolongan dan ijin-Mu, skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat dan salam selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw.

Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan untuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan dengan sepenuh hati dan kerendahan hati skripsi ini untuk Almarhumah Ibu Asmawati, seorang ibu yang seharusnya menuntun dan mendampingi saya menyelesaikan pendidikan sarjana. Terima kasih sudah mengantarkan saya berada di tempat ini, meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus saya lewati sendiri tanpa ibu temani.

Tak lupa pula saya persembahkan skripsi ini untuk nenek saya tercinta Jamiah, bude tercinta Siti Khotijah dan Asriyani serta om saya Muh.Muktamar dan Imam Hanafi yang sudah merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang dan bekerja keras untuk kehidupan saya hingga saya tumbuh dewasa dan bisa berada di posisi saat ini.

Terakhir, saya persembahkan untuk sosok laki-laki hebat yang selalu menjadi penyemangat. Dia adalah Jovanny Tri Suwadi, terima kasih sudah kebersamai selama masa perkuliahan, sudah menguatkan dan membantu dalam hal apapun yang saya butuhkan.

## KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah Swt. karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dapat terselesaikan dengan lancar. Shalawat dan salam selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketelatenan serta memberikan masukan yang membangun kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I selaku Validator Ahli Media yang telah membantu penulis dalam melakukan validasi produk penelitian.
7. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. selaku Validator Ahli Materi yang telah membantu penulis dalam melakukan validasi produk penelitian.

8. Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. selaku Validator Ahli Bahasa yang telah membantu penulis dalam melakukan validasi produk penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis.
10. Ibu Uyainah Al-Adawiyah selaku Kepala Madrasah Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman yang telah memberi izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
11. Ibu Siti Komariyah, S.Pd. selaku guru kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman yang telah membantu penulis dalam memberi izin untuk melaksanakan penelitian.
12. Dan semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain kata terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah Swt. senantiasa memberkahi segala ilmu dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Dan penulis berharap, semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu hal yang memberikan kebermanfaata bagi seluruh pembaca.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 03 Mei 2023

Penulis



## ABSTRAK

Qurrotua'yun, 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.*

**Kata Kunci** : Pengembangan Media Pembelajaran, Kotak Mampu Membaca (Komaca), Keterampilan Membaca.

Penelitian ini dilatar belakangi karena rendahnya keterampilan membaca siswa kelas I di MI Nuruz Zaman dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Untuk itu, perlu adanya inovasi guru dalam merancang pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan komunikasi efektif antara guru dan siswa. Ketepatan pemilihan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan *out put* pembelajaran. Dengan adanya bantuan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I MI Nuruz Zaman.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah 1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember. 2) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa 1) Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 91,57% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 82,22% dengan kategori valid. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai 92,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji respon guru memperoleh nilai 92,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji respon siswa memperoleh nilai 90,95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. 2) Keefektifan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai N-Gain sebesar 0,4994 dengan kriteria sedang yang berarti efektivitasnya sedang.



## DAFTAR ISI

	Hal
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	13
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	13
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	14
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	15
G. Definisi Istilah .....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>18</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	18
B. Kajian Teori .....	26
1. Media Pembelajaran .....	26
2. Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) .....	44
3. <i>Contextual Teaching and Learning</i> .....	47
4. Membaca .....	54
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>59</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	59
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	60
C. Uji Coba Produk .....	68
D. Desain Uji Coba .....	68
1. Subjek Uji Coba .....	69
2. Jenis Data .....	69
3. Teknik Pengumpulan Data .....	69

4. Instrumen Pengumpulan Data .....	70
5. Teknik Analisis Data .....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>74</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	74
B. Analisis Data .....	113
C. Revisi Produk .....	118
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>121</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	121
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>125</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	21
2.2	Perbedaan Pembelajaran Kontekstual dan Tradisional .....	51
2.3	Sintaks Pembelajaran Kontekstual .....	52
3.1	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	63
3.2	Kriteria Skala Penilaian .....	71
3.3	Kriteria Validitas Ahli .....	72
3.4	Kriteria Validitas Respon Guru dan Siswa .....	73
4.1	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	77
4.2	Hasil Validasi Ahli Materi .....	88
4.3	Hasil Validasi Ahli Media Pertama .....	91
4.4	Hasil Validasi Ahli Media Kedua .....	94
4.5	Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	97
4.6	Kritik, Saran dan Hasil Revisi Validator Ahli Materi .....	99
4.7	Kritik, Saran dan Hasil Revisi Validator Ahli Media .....	99
4.8	Kritik, Saran dan Hasil Revisi Validator Ahli Bahasa .....	100
4.9	Hasil Uji Respon Siswa .....	102
4.10	Hasil Uji Respon Guru .....	103
4.11	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	106
4.12	Hasil Uji Normalitas .....	107
4.13	Hasil <i>Paired Samples Statistics</i> .....	108
4.14	Hasil <i>Paired Samples Correlations</i> .....	108
4.15	Hasil <i>Paired Samples Test</i> .....	109
4.16	Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	112
4.17	Hasil Keefektifan .....	117
4.18	Revisi Produk Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Materi .....	118
4.19	Revisi Produk Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Media .....	119
4.20	Revisi Produk Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	120

J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
3.1	Tahap-tahap R&D Model ADDIE .....	61
4.1	Observasi Kelas 06 Maret 2023 .....	75
4.2	Desain Produk Kotak Mampu Membaca (Komaca) .....	79
4.3	Tampilan Produk Kotak Mampu Membaca (Komaca) .....	84



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses transformasi nilai yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik.<sup>2</sup> Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik untuk dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat pada masa yang akan datang.<sup>3</sup>

Dunia pendidikan merupakan salah satu usaha untuk dapat bersaing dan bertahan dalam kehidupan. Melalui pendidikan dapat menciptakan manusia atau individu yang kompeten di bidangnya. Pendidikan berkaitan dengan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai anak didik dalam suatu proses pembelajaran.

Pendidikan di Indonesia saat ini, dengan adanya pembelajaran jarak jauh sebagai dampak pandemi covid-19 menimbulkan suatu permasalahan yang sepenuhnya belum teratasi. Permasalahan yang timbul karena pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menyebabkan *learning loss* maupun *literacy loss*, yang artinya penurunan pencapaian belajar dan kehilangan kemampuan literasi yang dialami oleh siswa kelas rendah maupun kelas tinggi di sekolah dasar. Dengan menurunnya pencapaian belajar dan

---

<sup>2</sup> Chomaidi, Salamah, *Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah* (Jakarta, PT. Grasindo, 2018), 150.

<sup>3</sup> Abdul Kadir, *Dasar-dasar Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012), 60.

kehilangan kemampuan literasi siswa menunjukkan bahwa kualitas pendidikan menurun sehingga berpengaruh dan berdampak pada kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan.

Untuk memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya diperlukan mutu pendidikan yang berkualitas pula. Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting dalam keberlangsungan aktivitas belajar mengajar untuk menjadikan siswa mengetahui banyak hal mengenai pengetahuan dan nilai-nilai kehidupan sehari-hari. Menjadi seorang guru tidaklah mudah, guru dituntut untuk mampu memberikan sumbangsih dalam kemajuan pendidikan.

Sebagaimana tercantum dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.<sup>4</sup> Dalam UU tersebut menjelaskan bahwa guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi yang dimiliki untuk menciptakan sebuah inovasi pembelajaran yang aktif, efektif dan inovatif.

Tidak hanya itu, guru adalah seorang yang digugu dan ditiru artinya menjadi sosok teladan dan panutan bagi siswa, harus terampil berbahasa Indonesia yang sopan dan santun untuk dapat berkomunikasi dengan siswa, orang tua siswa, guru, tenaga kependidikan dan masyarakat. Di sekolah, guru mengajarkan pengetahuan dasar yang harus dikuasai siswa seperti, berhitung,

---

<sup>4</sup> Sekretariat Negara RI, Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

menulis dan membaca.

Membaca adalah suatu cara untuk mengambil informasi dari teks, baik berupa gambar-gambar maupun media tulis dan juga kombinasi dalam bentuk lambang-lambang grafik dan perubahan menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman secara diam-diam ataupun keras-keras.<sup>5</sup>

Melalui membaca, siswa dapat belajar mengenai banyak hal. Untuk itu, keterampilan membaca menjadi pondasi awal yang harus dimiliki siswa di sekolah dasar. Jika siswa sekolah dasar tidak memiliki keterampilan membaca maka siswa akan menemukan banyak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Sehingga, tidak menutup kemungkinan tujuan pembelajaran tidak tercapai dan pembelajaran tidak berhasil memahamkan siswa sepenuhnya. Untuk itu, keterampilan membaca sangatlah penting sebagai awal siswa mulai belajar untuk mengetahui pengetahuan di segala bidang dan menjadi tolak ukur keberhasilan belajar siswa.

Menurut Washburn, menyatakan bahwa keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka.<sup>6</sup> Oleh karena itu, siswa yang belum bisa dan belum lancar membaca akan mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru.

Untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran, tentunya

---

<sup>5</sup> I Nengah Suandi, I Nyoman Sudiana, I Gede Nurjaya, *Keterampilan Berbahasa Indonesia Berorientasi Integrasi Nasional dan Harmoni Sosial*, (Depok: Rajawali Pers, 2020), 194.

<sup>6</sup> Dewi S, "Pengaruh Metode Multisensori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas Awal Sekolah Dasar," *Jurnal Program Studi PGMI*, (2015).



guru memiliki andil yang cukup besar. Guru sangat berperan penting dalam mengembangkan keterampilan membaca siswa. Guru harus mengetahui tujuan dari belajar membaca agar keterampilan membaca siswa dapat tumbuh berkembang dengan baik dan dapat mencapai tujuan dari belajar membaca tersebut.<sup>7</sup>

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca menjadi pondasi awal yang harus dimiliki siswa sebagai awal siswa mulai belajar untuk dapat mengetahui dan mempelajari pengetahuan yang ada di segala bidang.

Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt. dalam surah Al-Alaq ayat 1-5 :

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

Artinya :

“1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, 3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4. Yang mengajar (manusia) dengan pena, 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”<sup>1</sup> (Q.S.Al-Alaq: 1-5).<sup>8</sup>

Dalam penafsiran M. Quraish Shihab pada ayat pertama yang dimaksud dengan *iqra* adalah membaca. Maka membaca dipandang sebagai realisasi perintah tersebut tidak mengharuskan adanya teks tertulis sebagai objek bacaan melainkan berbagai objek dalam konteks kehidupan.<sup>9</sup> Kata

<sup>7</sup> Meita Widyaningrum, “Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kopi Laba (Kotak Pintar Belajar Membaca) Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 di SD Negeri Sumberarum I” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020), 10.

<sup>8</sup> Marwah, 597.

<sup>9</sup> M. Quraish Shihab, Tafsir al Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 454.

*bismi* menunjukkan adanya korelasi yang dibaca adalah Tuhanmu makna aplikasinya adalah setiap apa yang dibaca baik dalam konteks apapun maka harus disertai dengan nama Tuhanmu.<sup>10</sup> Kata *khalaqa* menunjukkan kebahasaan memiliki sekian banyak arti yaitu menciptakan dari tiada, menciptakan tanpa satu. Objek kata *khalaqa* pada ayat tersebut objeknya bersifat umum.<sup>11</sup>

Penafsiran M. Quraish Shihab pada ayat kedua yang dimaksud kata insan menunjukkan makna untuk memberikan gambaran sepintas tentang potensi manusia. Sedangkan kata *alaq* secara umum dipahami sebagai berbicara tentang sifat manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri.<sup>12</sup>

Penafsiran M. Quraish Shihab pada ayat ketiga yaitu beberapa pendapat para ulama menekankan untuk mengulang membaca. Pertama, perintah membaca untuk yang pertama adalah pribadi Nabi Muhammad. Kedua, kepada umatnya atau yang pertama untuk membaca shalatnya. Ketiga, menyatakan mengenai rangkuman yang diartikan sebagai keseluruhan yang mencakup dari yang pertama yaitu belajar, mengajar untuk orang lain, menanamkan rasa percaya diri yang dimiliki setiap manusia.<sup>13</sup> Sedangkan pada ayat keempat dan kelima, penafsiran M. Quraish Shihab menunjukkan pada cara yang ditempuh dalam mengajar manusia dan yang kedua melalui

---

<sup>10</sup> M. Quraish Shihab, 455.

<sup>11</sup> M. Quraish Shihab, 456.

<sup>12</sup> M. Quraish Shihab, 459.

<sup>13</sup> M. Quraish Shihab, 462.

pengajaran secara langsung tanpa alat.<sup>14</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah Swt. memeritahkan manusia untuk senantiasa membaca. Dalam hal ini, membaca meliputi mempelajari, meneliti dan sebagainya. Allah Swt. menciptakan manusia dengan bentuk yang sempurna dan pengetahuan yang melimpah. Dengan membaca, manusia memperoleh ilmu pengetahuan sehingga manusia bisa membaca, menulis dan mempelajari ilmu pengetahuan serta meneliti sebuah fenomena yang terjadi saat ini. Manusia diberikan kemampuan yang sangat luar biasa, ilmu pengetahuan yang dimiliki dituangkan ke dalam tulisan sehingga dapat dibaca oleh orang lain bahkan generasi mendatang. Dengan membaca, manusia dapat mengetahui apa yang sebelumnya belum diketahui.

Namun, fenomena yang terjadi saat ini masih banyak ditemui siswa yang belum bisa membaca utamanya siswa kelas rendah sekolah dasar. Berdasarkan teori konstruktivisme menurut Jean Piaget, siswa kelas rendah sekolah dasar berada pada tahap operasional. Pada tahap ini, mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.<sup>15</sup>

Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas rendah sekolah dasar idealnya sudah mampu mengenali huruf, menyusun huruf menjadi kata hingga kalimat sehingga siswa mampu membaca. Namun kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar belum bisa membaca. Seperti yang

---

<sup>14</sup> M. Quraish Shihab, 464.

<sup>15</sup> Baharuddin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 173.

terjadi di sebuah desa yang ada di Kabupaten Jember, yakni sebanyak 25 siswa sekolah dasar belum bisa membaca hanya tahu huruf saja. Hal tersebut akibat adanya pandemi covid-19 kualitas pendidikan siswa menurun dan hampir tidak ada pembelajaran sama sekali.<sup>16</sup>

Serupa dengan hal tersebut, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara guru kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman menyatakan bahwa keterampilan membaca siswa kelas I masih rendah. Peneliti menemukan beberapa kendala mengenai keterampilan membaca siswa kelas I yaitu siswa sulit membedakan huruf konsonan, terbata-bata dalam melafalkan huruf pada suatu kalimat, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan tidak menggunakan media pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan Ibu Siti Komariyah selaku guru kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman mengatakan bahwa :

Kesulitan yang dialami siswa disini itu kurang lancar membaca. Dari jumlah 13 siswa kelas I hanya 3 siswa yang bisa dan lancar membaca, selebihnya belum bisa membaca. Siswa masih sulit membedakan huruf, hanya tahu dan hafal huruf menggunakan lagu saja.<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman yaitu Ibu Siti Komariyah pada tanggal 6 September 2022 diperoleh informasi bahwa keterampilan membaca siswa kelas I masih rendah. Hal tersebut dibuktikan terdapat 10 dari 13 siswa belum bisa membaca yakni masih mengeja sehingga siswa terbata-bata ketika membaca, siswa masih kesulitan membedakan huruf konsonan, pembelajaran

<sup>16</sup> Ajie Putra, "Kurang Lebih 20 Anak SD Kelas 3 di Jember Belum Bisa Membaca," Warta Zone, 14 September 2021.

<sup>17</sup> Siti Komariyah, diwawancara oleh Qurrotua'yun, Jember, 06 September 2022.

berpusat pada guru dan guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa masih ditemui siswa yang belum bisa membaca. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor yang menyebabkan siswa belum bisa membaca yaitu faktor siswa, faktor guru dalam memilih dan menerapkan metode, model, strategi dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).<sup>18</sup> Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.<sup>19</sup> Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi efektif antara guru dan murid. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.<sup>20</sup>

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media, guru dapat dengan mudah menyampaikan pengetahuan dan informasi kepada siswa. Selain itu, siswa juga dengan mudah memahami apa yang disampaikan guru.

---

<sup>18</sup> Septy Nurfadillah, Asih Rosnaningsih, *Media Pembelajaran Tingkat SD* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 6.

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014).

<sup>20</sup> Robertus Angkowo, A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), 11.

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman pada tanggal 6 September 2022 diperoleh informasi bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran. Guru menyajikan pembelajaran yang monoton yaitu menggunakan metode ceramah dan sumber belajar berasal dari buku saja.<sup>21</sup>

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus berinovasi menyajikan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang nyata sesuai dengan pengalaman siswa. Penggunaan media yang bersifat nyata atau konkret pada jenjang pendidikan dasar khususnya kelas 1 merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang efektif untuk membimbing siswa secara tidak langsung untuk menghubungkan materi dengan dunia nyata siswa atau kontekstual *learning*.<sup>22</sup> Selaras dengan pernyataan tersebut, Muhammad Sholeh Hapudin menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar mengajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa.<sup>23</sup> Secara lengkap Lailatul Usriyah, Hermanto Halil dan Abd. Muhith menjelaskan bahwa *contextual teaching and learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan

---

<sup>21</sup> Hasil observasi, Jember, 6 September 2022.

<sup>22</sup> Shinta Herliana, Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu, Vol. 4, No. 2 (April, 2020): 316.

<sup>23</sup> Muhammad Sholeh Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Kencana, 2021), 192.

nyata.<sup>24</sup>

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa *contextual teaching and learning* adalah suatu proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa. Selain itu, siswa harus mampu mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata.

Untuk lebih memudahkan siswa mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media visual berupa kotak yang didalamnya terdapat kartu berisi huruf, gambar dan teks yang dapat mengingatkan dan bisa menuntun siswa kepada sesuatu yang berkaitan dengan gambar yang terdapat dalam kartu tersebut. Media pembelajaran yang dimaksud adalah kotak mampu membaca (komaca).

Ervina Yusrilita merupakan penggagas media komaca. Media komaca adalah jenis media visual tiga dimensi. Media ini berbentuk kotak yang berisi kartu huruf yang dimodifikasi lebih menarik untuk belajar dan terdapat gambar pada kotak tersebut. Pemilihan media ini ditentukan karena anak berkesulitan dalam membaca dan membutuhkan media yang menarik perhatian siswa untuk belajar.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Lailatul Usriyah, Hermanto Halil, Abd.Muhith, *Model dan Strategi Pembelajaran* (Bandung: Forsiladi, 2022), 28.

<sup>25</sup> Ervina Yusrilita, "Pengembangan Media Komaca untuk Siswa Kesulitan Membaca pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2022).



Media komaca akronim dari kata ko artinya kotak, ma artinya mampu dan ca artinya membaca. Media pembelajaran komaca (kotak mampu membaca) merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kayu berbentuk kotak. Media pembelajaran komaca memuat potongan huruf alfabet, huruf konsonan, huruf vokal, gambar dan kalimat bacaan berupa soal latihan yang berkaitan dengan materi dan pengalaman situasi dunia nyata siswa. Pemilihan media ini sebagai salah satu solusi dalam mengatasi masalah rendahnya keterampilan membaca siswa.

Rendahnya keterampilan membaca siswa, tentunya guru harus mengetahui kesulitan membaca yang dialami siswa. Karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda dan tentunya masalah kesulitan membaca antara siswa satu dengan lainnya juga berbeda. Masalah yang mendasari keterampilan membaca siswa yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran yang terbatas. Penggunaan media papan tulis hanya berfokus pada guru sehingga siswa pasif dalam pembelajaran.

Hal tersebut menjadi tantangan bagi guru yang mengampu kelas I. Guru harus mempunyai cara atau strategi untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya pemilihan strategi dan media pembelajaran. Pemilihan strategi dan media pembelajaran harus tepat agar siswa tidak pasif. Selaras dengan hal tersebut, pembelajaran saat ini harus berpusat pada siswa. Untuk itu, sebisa mungkin guru merancang pembelajaran menggunakan metode dan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif selama pembelajaran berlangsung.

Upaya yang pernah dilakukan untuk mengatasi keterampilan membaca kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman yaitu guru memberikan pembelajaran membaca disela-sela pelajaran untuk mengoptimalkan keterampilan membaca siswa. Selain itu, tugas membaca di rumah pada siswa agar siswa berlatih membaca di rumah dengan didampingi orang tua. Namun, berbagai upaya tersebut telah dilakukan namun hasilnya belum optimal.

Peneliti memilih lokasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman karena sebelumnya peneliti melakukan pra-penelitian terlebih dahulu dan peneliti menemukan bahwa Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman memiliki karakteristik dan permasalahan yang ingin peneliti teliti. Peneliti berharap hasil penelitian dan pengembangan ini, nantinya akan memberikan solusi dari permasalahan tersebut yaitu apabila diberikan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* maka keterampilan membaca siswa kelas I akan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.”

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember?

## C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah:

1. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa kotak mampu membaca (komaca).
2. Pembuatan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) terbuat dari triplek kayu yang berbentuk kotak.
3. Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) memuat huruf alfabet, huruf vokal, huruf konsonan, gambar dan kalimat bacaan berupa soal latihan.
4. Guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

1. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti mendapatkan pengetahuan dan pengalaman serta sarana belajar mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

2. Bagi pembaca

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan pembaca terkait pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

3. Bagi guru

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

4. Bagi sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan sumber informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

5. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah literatur, bahan acuan atau referensi yang dimanfaatkan oleh mahasiswa Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

a. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

1. Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.
2. Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berisi gambar dan beraneka ragam huruf yang berwarna-warni sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan membaca.

b. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Peneliti memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran berbentuk kotak mampu membaca (komaca) bagi siswa kelas I.
2. Objek penelitian dan pengembangan ini dilakukan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.
3. Penilaian validitas media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli bahasa.
4. Penilaian kelayakan dan keefektifan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dilakukan dengan menggunakan uji coba lapangan dan uji kelayakan serta uji keefektifan pada guru kelas I dan siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.
5. Materi pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan buku "Tema 5 Pengalamanku Subtema 2 Pengalaman Bersama Teman Pembelajaran 1."

**G. Definisi Istilah**

1. Penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang menghasilkan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk alat sebagai perantara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran.

3. Media pembelajaran KOMACA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah akronim dari KO artinya kotak, MA artinya mampu dan CA artinya membaca.
4. *Contextual teaching and learning* adalah suatu proses pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
5. Keterampilan membaca adalah suatu keahlian membaca dengan suara yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dari sebuah tulisan.
6. Siswa kelas rendah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.

Dengan demikian yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember” adalah suatu inovasi produk yang menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa guna meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Tesis Aulia Gita Dyani 2019 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul “Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar.”<sup>26</sup>

Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian pengembangan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota. Validasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba produk pada kelompok kecil dan terbatas. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak belajar ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam telah valid, praktis dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Skripsi Meita Widyaningrum 2020 Universitas Muhammadiyah Magelang dengan judul “Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kotak Pintar

---

<sup>26</sup> Aulia Gita Dyani, “Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar” (Tesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, 2019).

Belajar Membaca (Kopi Laba) terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 di SD Negeri Sumberarum 1.”<sup>27</sup>

Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian *Eksperiment* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode global berbantuan media kotak pintar belajar membaca (kopi laba) terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Sumberarum 1. Subjek penelitian siswa kelas 1 SD Negeri Sumberarum 1. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data berupa tes unjuk kerja. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas serta analisis data yang digunakan uji *Mann Whitney U Test* dengan bantuan program *SPSS*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode global berbantuan media kotak pintar belajar membaca (kopi laba) berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Sumberarum 1.

3. Skripsi Uswatun Hasanah 2018 Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kotak Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 di SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.”<sup>28</sup>

Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian *Pre-eksperiment* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kotak huruf

---

<sup>27</sup> Meita Widyaningrum, “Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kotak Pintar Belajar Membaca (Kopi Laba) Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 di SD Negeri Sumberarum 1” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020).

<sup>28</sup> Uswatun Hasanah, “Pengaruh Penggunaan Media Kotak Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 di SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).

terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1. Subjek penelitian siswa kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kotak huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

4. Skripsi Ervina Yusrilita 2022 Universitas Muhammadiyah Malang dengan judul “Pengembangan Media Komaca untuk Siswa Kesulitan Membaca pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar.”<sup>29</sup>

Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian siswa kelas 3 SDN Ardimulyo 3 Singosari. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komaca layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Jurnal Shinta Herliana dan Indri Anugraheni 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual *Learning* Siswa Sekolah Dasar.”<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Ervina Yusrilita, “Pengembangan Media Komaca untuk Siswa Kesulitan Membaca pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2022)

<sup>30</sup> Shinta Herliana, Indri Anugraheni, “Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, Vol 4, no.2 (April, 2020) :314-326.

Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ASSURE yang bertujuan untuk mengetahui pengembangan kereta membaca untuk meningkatkan literasi berbasis kontekstual *learning* siswa kelas I SD. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian pengembangan siswa kelas I SDN Ledok 06 Salatiga. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kereta membaca terbukti layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas I SD.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**


No	Nama, Tahun dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Aulia Gita Dyani, 2019 “Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar.” 	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak belajar ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam telah valid, praktis dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i> dengan model pengembangan ADDIE.</li> <li>• Menggunakan media pembelajaran visual.</li> <li>• Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket dan dokumentasi.</li> <li>• Data dianalisis secara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian terdahulu tujuannya untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.</li> <li>• Penelitian terdahulu subjek penelitian dan pengemban</li> </ul>

No	Nama, Tahun dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
			kuantitatif dan kualitatif.	gan adalah siswa kelas IV, sedangkan penelitian ini subjek penelitian dan pengembangan adalah siswa kelas I.
2.	<p>Meita Widyaningrum, 2020 “Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kopi Laba (Kotak Pintar Belajar Membaca) terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 di SD Negeri Sumberarum 1.”</p> 	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode global berbantuan media kopi laba (kotak pintar belajar membaca) berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Sumberarum 1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuannya sama yaitu untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.</li> <li>• Menggunakan media pembelajaran visual.</li> <li>• Menggunakan subjek penelitian siswa kelas I.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian <i>Eksperiment</i>, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i>.</li> <li>• Penelitian terdahulu menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan unjuk kerja, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik</li> </ul>

No	Nama, Tahun dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.
3.	Uswatun Hasanah, 2018 "Pengaruh Penggunaan Media Kotak Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 di SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa."	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kotak huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuannya sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.</li> <li>• Menggunakan media pembelajaran visual.</li> <li>• Menggunakan subjek penelitian siswa kelas I.</li> <li>• Menggunakan uji normalitas dengan bantuan software SPSS.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian <i>Pre-eksperimen t</i>, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i>.</li> <li>• Penelitian terdahulu menggunakan teknik pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik pengumpul</li> </ul>

No	Nama, Tahun dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				an data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.
4.	Ervina Yusrilita, 2022 “Pengembangan Media Komaca untuk Siswa Kesulitan Membaca pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar.”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komaca layak digunakan dalam proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE.</li> <li>• Tujuan sama untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.</li> <li>• Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.</li> <li>• Media pembelajaran visual.</li> <li>• Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian terdahulu menggunakan subjek penelitian siswa kelas 3, sedangkan penelitian ini menggunakan siswa kelas 1.</li> </ul>
5.	Shinta Herliana dan Indri Anugraheni, 2020 “Pengembangan Media	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian terdahulu menggunakan model pengemba</li> </ul>



No	Nama, Tahun dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
	Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual <i>Learning</i> Siswa Sekolah Dasar.” 	kereta membaca terbukti layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas I SD.	<i>(R&amp;D)</i> . <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuannya sama untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.</li> <li>• Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.</li> <li>• Menggunakan media pembelajaran visual.</li> <li>• Menggunakan subjek penelitian siswa kelas I.</li> </ul>	ngan ASSURE, sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian terdahulu menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan angket, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.</li> </ul>

Kesimpulan keterbaruan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dan media pembelajaran ini dibuat

menggunakan triplek kayu sehingga media pembelajaran dapat digunakan berulang dalam jangka waktu yang lama.

## B. Kajian Pustaka

### 1. Media pembelajaran

#### a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>31</sup> Selaras dengan pernyataan tersebut, Septy Nurfadillah dan Asih Rosnaningsih menyampaikan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).<sup>32</sup> Secara lengkap Suryani dan Agung menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.<sup>33</sup>

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang berbentuk saluran atau perantara untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan dari

<sup>31</sup> Azhar Arsyad, 3.

<sup>32</sup> Septy Nurfadillah, Asih Rosnaningsih, 6.

<sup>33</sup> Suryani, Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak, 2012)

sumber pesan ke penerima pesan. Dalam hal ini, media sebagai sarana perantara guru untuk menyampaikan pesan yang dapat dilihat dan digunakan siswa.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.<sup>34</sup> Pendapat tersebut dipertegas oleh Sanaky yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.<sup>35</sup>

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara guru sebagai pengajar, siswa sebagai pembelajar dan buku sebagai bahan ajar. Umumnya, pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Namun, pembelajaran dapat berlangsung dimana saja baik di dalam maupun di luar kelas. Hal tersebut dapat dilakukan agar siswa tidak mudah bosan. Selain itu, sebagai bentuk pengalaman yang baru dan menghadirkan pembelajaran yang lebih nyata atau konkret bagi siswa.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 4.

<sup>35</sup> Sanaky, *Media Pembelajaran Intektif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013)

<sup>36</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, 5.

Selaras dengan pernyataan tersebut, Wina Sanjaya menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik.<sup>37</sup>

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berbentuk alat atau perantara guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa berupa materi pelajaran dengan tujuan memudahkan siswa dalam menerima pesan yaitu materi pelajaran dari guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan adanya media pembelajaran, guru sebagai sumber pesan dapat dengan mudah menyampaikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa. Tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan secara langsung, tetapi juga perlu media pembelajaran agar dalam menyampaikan sebuah pesan menjadi lebih konkret dan bermakna. Selain itu, pembelajaran jauh lebih efektif dan siswa menjadi aktif karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Tentunya, pada saat pembelajaran siswa membutuhkan sesuatu yang menarik untuk dapat dilihat dan tidak hanya berfokus pada buku dan berpusat pada guru. Jika pembelajaran hanya monoton yaitu pembelajaran berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah, maka siswa akan merasa jenuh dan bosan serta pembelajaran menjadi

---

<sup>37</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 204.

tidak menarik. Untuk itu, guru membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa agar fokus dan semangat mengikuti proses pembelajaran.

b. Fungsi media pembelajaran

Terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain :

- 1) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
- 2) penggunaan media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar;
- 3) media pembelajaran dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran;
- 4) media pembelajaran dalam pengajaran bukan alat hiburan atau pelengkap;
- 5) media pembelajaran dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru;
- 6) penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Septy Nurfadhillah, Asih Rosnaningsih, 37.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk memperjelas materi pelajaran secara lebih mendalam. Selain itu, media pembelajaran dapat menimbulkan semangat belajar bagi siswa dan siswa dapat berinteraksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan sekitar.

c. Manfaat media pembelajaran

*Encyclopedia of Educational Research* mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :<sup>39</sup>

- 1) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme;
- 2) menarik perhatian siswa;
- 3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar;
- 4) memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa;
- 5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari;
- 6) membantu perkembangan kemampuan berbahasa;
- 7) menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>39</sup> Septy Nurfadhillah, Asih Rosnaningsih, 47.

Seperti yang kita pahami, media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Dengan demikian, manfaat dari media pembelajaran dapat dirasakan oleh guru maupun siswa. Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut :<sup>40</sup>

a) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah :

- (1) membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar;
- (2) memiliki pedoman, arah dan urutan pengajaran yang sistematis;
- (3) membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran;
- (4) membantu menyajikan materi lebih konkret terutama materi pelajaran yang abstrak seperti matematika, fisika dan lain-lain;
- (5) memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan;
- (6) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;
- (7) membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan.

b) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah :

- (1) merangsang rasa ingin tahu siswa untuk belajar;

---

<sup>40</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, 16.



- (2) memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri;
- (3) memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media;
- (4) memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran;
- (5) memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat bagi sumber pesan dan penerima pesan yaitu guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran oleh guru, dapat meningkatkan daya tarik dan rasa ingin tahu siswa. Untuk itu, guru harus menyajikan media pembelajaran yang menarik melalui gambar, gerakan dan warna. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan inovatif, tidak membosankan serta pembelajaran tidak monoton yaitu terpaku pada buku dan berpusat pada guru.

d. Jenis media pembelajaran

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi informasi saat ini, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan bermakna. Untuk itu, guru perlu merancang dan mempersiapkan segala sesuatu dengan maksimal sehingga hasilnya memuaskan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran bermakna yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Tentunya, dalam

menentukan media pembelajaran harus mengetahui terlebih dahulu jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan. Jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Media cetak

Media cetak yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran kertas. Dalam media cetak terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong.<sup>41</sup>

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media cetak merupakan media yang berbentuk lembaran kertas yang berisi tulisan. Media cetak menjadi salah satu sumber belajar yaitu berupa buku baik buku paket untuk siswa dan buku pegangan untuk guru. Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran masih banyak ditemui guru yang terpaku pada buku dalam menyampaikan materi pelajaran.

Media cetak memiliki kelebihan yang mungkin tidak dimiliki oleh media lain. Kelebihan media cetak adalah sebagai berikut :

- a) dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah banyak;
- b) pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat dan kecepatan masing-masing;

---

<sup>41</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, 51.

- c) mudah dibawa sehingga dapat dipelajari kapan dan dimana saja;
- d) lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna;
- e) revisi mudah dilakukan.

Selain memiliki kelebihan, media cetak juga memiliki kelemahan. Kelemahan media cetak adalah sebagai berikut :

- a) proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama;
- b) bahan cetak yang tebal dapat membosankan, sehingga dapat menurunkan minat baca siswa;
- c) jika jilid dan kertasnya jelek, maka bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.<sup>42</sup>

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaannya media cetak memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Untuk itu, dalam penggunaannya perlu disesuaikan dengan kondisi yang ada. Jika diperuntukkan untuk siswa kelas rendah, maka harus dibuat semenarik mungkin. Seperti memuat informasi yang sesuai materi dengan memperhatikan jenis kertas dan ukuran huruf yang digunakan. Selain itu, dapat dilengkapi dengan beraneka ragam gambar dengan kombinasi warna yang menarik.

---

<sup>42</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, 52.

## 2) Media audio

Media audio adalah media penyaluran pesan melalui indra pendengaran. Media audio merupakan bentuk media pengajaran yang murah dan terjangkau serta penggunaannya tidak rumit.<sup>43</sup>

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio adalah suatu media perantara dalam menyampaikan pesan yang dapat diterima melalui indra pendengaran yaitu telinga. Penggunaan media audio dalam proses pembelajaran menjadi salah satu pemanfaatan dari teknologi yang ada saat ini. Berbagai media audio yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu seperti rekaman, radio bahkan *sound system*.

Media audio dapat diterapkan di sekolah dasar utamanya untuk kelas tinggi. Karena penggunaan media audio dalam pembelajaran dapat melatih konsentrasi dan merangsang indra pendengaran siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak, mengucapkan dan membaca. Selain itu, dapat memusatkan perhatian siswa pada kata, kalimat dan bunyi yang terdengar oleh indra pendengaran.

## 3) Media visual

Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Media visual hanya dapat menyampaikan pesan

---

<sup>43</sup> Septy Nurfadhillah, Asih Rosnaningsih, 56.

melalui indra penglihatan atau hanya dapat dilihat dengan mata, indra lain tidak dapat difungsikan untuk media visual.<sup>44</sup>

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan suatu media perantara dalam menyampaikan pesan yang dapat diterima melalui indra penglihatan yaitu mata. Media visual tidak jauh beda dengan media cetak. Hanya saja, media visual yaitu dasar pengembangannya. Selain itu, media visual dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa serta menyajikan hubungan antara materi pelajaran dengan kenyataan yang ada.

Media visual dapat diterapkan di sekolah dasar baik kelas rendah maupun kelas tinggi. Untuk itu, ketika seorang guru menggunakan media visual dalam pembelajaran tentunya guru harus bisa memvisualisasikan suatu objek yang berkaitan atau sesuai dengan materi pelajaran. Sehingga, pembelajaran menjadi bermakna sesuai dengan pengalaman siswa dan dunia nyata.

Media visual dikelompokkan menjadi dua yaitu media yang tidak diproyeksikan dan media yang diproyeksikan.

a) Media yang tidak diproyeksikan

(1) Media realita

Media realita adalah benda nyata. Benda tidak harus dihadirkan di dalam kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek.

---

<sup>44</sup> Septy Nurfadhillah, Asih Rosnaningsih, 65.

## (2) Model

Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda sesungguhnya.

## (3) Media grafis

Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Media grafis terdiri dari gambar atau foto, sketsa, bagan atau chart, grafik, papan tulis dan poster.<sup>45</sup>

## b) Media yang diproyeksikan

## (1) Transparansi OHP

OHP (*overhead projector*) adalah contoh dari alat bantu pengajaran yang didesain untuk memproyeksikan gambar di depan kelas.<sup>46</sup> Penggunaan OHP dapat digunakan dalam skala besar yaitu untuk siswa berjumlah banyak dalam kelas. Biasanya dapat memproyeksikan gambar pada dinding ataupun layar monitor.

Dalam penggunaannya, media visual baik yang diproyeksikan maupun yang tidak diproyeksikan memiliki sejumlah kelebihan. Kelebihan media visual adalah sebagai berikut:

<sup>45</sup> Septy Nurfadhillah, Asih Rosnaningsih, 71.

<sup>46</sup> Septy Nurfadhillah, Asih Rosnaningsih, 73.

- a) lebih menarik karena terdapat gambar sehingga memberikan pengalaman yang nyata untuk siswa;
- b) materi lebih mudah diingat;
- c) dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa;
- d) dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Selain memiliki kelebihan, media visual juga memiliki kelemahan. Kelemahan media visual adalah sebagai berikut :

- a) siswa akan kesulitan jika mengalami masalah pada indra penglihatannya;
- b) siswa tidak akan memahami gambar, jika gambar tidak jelas atau tidak sama dengan bentuk nyatanya;
- c) membutuhkan waktu lama untuk membuat gambar dan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
aslinya.<sup>47</sup> keterampilan khusus dalam menyajikan gambar sesuai wujud

#### 4) Media audio visual

Media audio visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indra pendengaran dan penglihatan. Media audio visual merupakan media kombinasi antara audio dan visual yang

---

<sup>47</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, 53.

dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat.<sup>48</sup>

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah suatu media perantara dalam menyampaikan pesan yang dapat diterima melalui indra penglihatan dan pendengaran yaitu mata dan telinga. Penggunaan media audio visual merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang berkembang saat ini. Salah satunya pemanfaatan youtube. Youtube menyajikan banyak sekali video referensi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Tentunya, guru dapat mengaksesnya dengan mudah.

Media audio visual dapat menyajikan situasi belajar yang menyenangkan. Karena media audio visual dapat meningkatkan minat, perhatian dan aktivitas membaca siswa. Namun, umumnya berorientasi atau berpusat pada guru karena siswa hanya menyimak sebuah tayangan sehingga dapat dikatakan keterlibatan siswa masih rendah.

Dalam penggunaannya, media audio visual memiliki

kelebihan. Kelebihan media audio visual adalah sebagai berikut :

- a) lebih efektif dalam menerima pembelajaran bagi siswa dengan gaya belajar auditif maupun visual;
- b) dapat memberikan pengalaman nyata;

---

<sup>48</sup> Septy Nurfdhillah, Asih Rosnaningsih, 96.



- c) siswa akan lebih cepat paham karena mendengarkan disertai melihat langsung;
- d) lebih menarik dan menyenangkan.

Selain memiliki kelebihan, media audio visual juga memiliki kelemahan. Kelemahan media audio visual adalah sebagai berikut :

- a) pembuatan media audio visual membutuhkan waktu yang lama karena memadukan 2 elemen yaitu audio dan visual;
  - b) membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya;
  - c) biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio visual cukup mahal.<sup>49</sup>
- e. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media yang tepat merupakan hal pertama yang harus dilakukan guru. Dalam memilih media, guru harus menyesuaikan materi pelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai.

Maka, guru tidak boleh memilih media dengan alasan suka dan tertarik dengan media tersebut. Untuk itu, terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut :

---

<sup>49</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, 54.

1) sesuai dengan tujuan;

Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu, media pembelajaran juga mampu mempengaruhi sikap dan perbuatan.

2) tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi;

Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa dalam memahami materi pelajaran. Karena tidak semua siswa mampu memahami materi pelajaran yang disajikan. Selain itu, media pembelajaran yang disajikan tidak memuat materi secara keseluruhan. Tentunya perlu suatu konsep atau gambaran umum yang kemudian disertakan penjelasan.

3) praktis, luwes dan bertahan;

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan tidak selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan benda yang ada di sekitar siswa dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dan tepat guna. Salah satu yang utama dalam memilih media pembelajaran adalah mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan bertahan lama.

4) guru mampu dan terampil menggunakan media;

Media pembelajaran yang dipilih oleh guru, tentunya guru harus mampu dan terampil menggunakan media pembelajaran dengan baik dan benar. Nilai guna media pembelajaran ditentukan bagaimana cara guru terampil dalam menggunakan media pembelajaran.

5) pengelompokan sasaran;

Kemampuan setiap siswa dalam satu kelas tentunya berbeda-beda. Termasuk dalam kemampuan menerima materi pelajaran. Untuk itu, guru harus memilih media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kemampuan siswa.

6) mutu teknis.

Media pembelajaran yang dipilih harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Setiap media pembelajaran memiliki standar tertentu sehingga layak untuk digunakan.<sup>50</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang tepat guna dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan

---

<sup>50</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, 62.

keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan kualitas pembelajaran meningkat.

Tidak hanya itu, dalam memilih media pembelajaran guru harus memahami perkembangan pengetahuan siswa atau daya pikir dan daya serap siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Tanpa hal tersebut maka guru akan kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal. Sebagaimana dalam firman Allah Swt. dalam surah An-Nahl ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya :

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (Q.S.An-Nahl 125).<sup>51</sup>

Bersumber pada tafsir M. Quraish Shihab dalam tafsir al Misbah, ayat di atas dipahami oleh sementara ulama sebagai penjelasan tentang tiga macam metode dakwah yang harus disesuaikan dengan sasaran dakwah. Terhadap cendekiawan yang memiliki pengetahuan tinggi diperintahkan menyampaikan dakwah dengan *hikmah* yaitu berdialog dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam, diperintahkan untuk menerapkan *mau'izhah* yakni memberikan nasihat dan perumpamaan yang menyentuh jiwa sesuai dengan taraf pengetahuan mereka yang

<sup>51</sup> Marwah, *Al-Quran Terjemah dan Tafsir untuk Wanita* (Bandung, 2009), 281.

sederhana. Sedangkan terhadap *Ahl al-Kitab* dan penganut agama lain yang diperintahkan adalah *jidat* / perdebatan dengan cara yang terbaik yaitu dengan logika dan retorika yang halus, lepas dari kekerasan dan umpatan.<sup>52</sup>

Berdasarkan terjemahan dan tafsir ayat di atas dapat disimpulkan bahwa Allah Swt. menciptakan segala sesuatu yang bermanfaat dan tepat sasaran bagi manusia salah satunya ilmu pengetahuan. Dalam hal ini berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, guru harus memperhatikan aspek pesan yang disampaikan seperti bahasa yang santun dalam menyampaikan pesan dan jika mendapat sebuah bantahan, guru harus menjelaskannya dengan bahasa yang santun dan logis agar siswa mampu menerima dengan baik.

2. Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca)

a. Pengertian media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca)

Ervina Yusrilita merupakan penggagas media komaca. Media komaca adalah jenis media visual tiga dimensi. Media ini berbentuk kotak yang berisi kartu huruf yang dimodifikasi lebih menarik untuk belajar dan terdapat gambar pada kotak tersebut. Pemilihan media ini ditentukan karena anak berkesulitan dalam membaca dan

---

<sup>52</sup> M. Quraish Shihab, Tafsir al Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 389.

membutuhkan media yang menarik perhatian siswa untuk belajar.<sup>53</sup>

Media pembelajaran komaca adalah akronim dari ko artinya kotak, ma artinya mampu dan ca artinya membaca. Kotak merupakan suatu tempat untuk menyimpan sesuatu. Umumnya, kotak memiliki ruang dengan sisi berbentuk persegi atau persegi panjang. Biasanya kotak terbuat dari bahan alami yaitu kayu. Sedangkan kata mampu artinya bisa atau dapat melakukan sesuatu dengan baik. Dan membaca artinya memahami isi dari suatu tulisan yang tertulis.

Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) merupakan salah satu media pembelajaran yang menghadirkan suatu bentuk konkret yang sesuai dengan materi pelajaran melalui media gambar sehingga dapat memudahkan siswa untuk mampu membaca. Selain itu, media ini juga dapat membangkitkan minat belajar siswa. Dalam penerapannya, melibatkan seluruh siswa baik siswa yang pasif maupun aktif. Sehingga, media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan dalam konteks kelas yang terdiri dari siswa dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda.

b. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran komaca

Dalam pengaplikasian media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) sangat mudah. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) adalah sebagai berikut :

---

<sup>53</sup> Ervina Yusrilita, "Pengembangan Media Komaca untuk Siswa Kesulitan Membaca pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2022).

- 1) guru meminta siswa untuk mengamati lingkungan sekitar dan menunjukkan gambar yang terdapat dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca);
- 2) siswa menyebutkan benda yang ada di lingkungan sekitar dan gambar yang ditunjukkan guru;
- 3) siswa mencari huruf untuk menyusun kata dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca);
- 4) siswa menyusun huruf menjadi kata dengan menancapkan huruf pada sterofoam kotak mampu membaca (komaca);
- 5) siswa membaca kata yang telah disusun dan tertancap pada media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca);
- 6) setelah itu, guru memberikan pertanyaan kepada siswa;
- 7) selanjutnya siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan menyusun kembali huruf menjadi jawaban pada media kotak mampu membaca (komaca);
- 8) tahap akhir, siswa mengambil dan membacakan serta menjawab soal latihan dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) tanpa bantuan dari guru.

Catatan :

- Gambar yang terdapat dalam kotak mampu membaca (komaca) hanya dibatasi pada materi yang berkaitan dengan tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalaman bersama teman pembelajaran 1.



- Kotak pertama berwarna merah yang berisi huruf alfabet hanya dapat digunakan sekali untuk menyusun huruf pertama dalam kata.
- Kotak kedua berwarna biru tua yang berisi huruf vokal dapat digunakan berulang untuk menyusun huruf kedua hingga akhir dalam kata.
- Kotak ketiga berwarna hijau toska yang berisi huruf konsonan dapat digunakan berulang untuk menyusun huruf kedua hingga akhir dalam kata.

Melalui media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dapat memudahkan siswa untuk belajar membaca, dimana terdapat gambar yang mengonstruksi dari benda aslinya. Gambar tersebut dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa antusias dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

### 3. *Contextual teaching and learning*

#### a. Pengertian *contextual teaching and learning*

*Contextual teaching and learning* atau pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa. *Contextual teaching and learning* dapat melatih siswa dalam membuat hubungan antar pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan

kehidupan sehari-hari.<sup>54</sup> Selaras dengan pernyataan tersebut, Wiwin Sunarsih menyampaikan bahwa pembelajaran CTL adalah model yang mengutamakan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan mengaitkan dengan kenyataan yang dialaminya.<sup>55</sup> Secara lengkap Lailatul Usriyah, Hermanto Halil dan Abd. Muhith menjelaskan bahwa *contextual teaching and learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata.<sup>56</sup>

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa *contextual teaching and learning* atau pembelajaran kontekstual adalah suatu proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran kontekstual dapat membantu guru mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa. Melalui pembelajaran kontekstual, siswa harus mampu mengonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Pembelajaran dapat berlangsung dimana saja termasuk lingkungan sekitar. Pembelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan menjadi lebih bermakna karena siswa mengalami sendiri apa yang

---

<sup>54</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik* (Depok: Rajawali Press, 2017), 90.

<sup>55</sup> Wiwin Sunarsih, *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning) Belajar Menulis Berita Lebih Mudah* (Indramayu: CV. Adanu Abitama, 2020), 15.

<sup>56</sup> Lailatul Usriyah, Hermanto Halil, Abd.Muhith, 28.

dipelajari. Selain itu, pengalaman melalui pembelajaran kontekstual dapat diaplikasikan dan diterapkan dalam realitas kehidupan siswa.

b. Ciri-ciri *contextual teaching and learning*

Ciri-ciri *contextual teaching and learning* adalah sebagai berikut :

- 1) belajar tidak hanya sekedar menghafal, siswa harus mengonstruksi pengetahuan di benak mereka;
- 2) siswa belajar dari mengalami, siswa mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru dan bukan diberi begitu saja oleh guru;
- 3) siswa perlu dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide;
- 4) melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif yaitu :
  - a) *constructivisme* (konstruktivisme)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Dalam hal ini, membangun pemahaman dilakukan sendiri dari pengalaman baru berdasar pada pengetahuan awal.

Oleh karena itu, pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengonstruksi” bukan menerima pengetahuan.

b) *inquiry* (menemukan)

Dalam hal ini, proses perpindahan dari pengamatan adalah menjadi pemahaman. Oleh karena itu, peserta didik belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis.

c) *questioning* (bertanya)

Dalam hal ini, kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir peserta didik. Dengan demikian peserta didik merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang berbasis *inquiry*.

d) *learning community* (masyarakat belajar)

Dalam hal ini, belajar adalah terdiri dari sekelompok orang yang terikat dalam kegiatan belajar, bekerjasama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri, bertukar pengalaman dan berbagi ide.

e) *modeling* (pemodelan)

Dalam hal ini, proses penampilan suatu contoh adalah penting agar orang lain berpikir, bekerja dan belajar serta mengerjakan apa yang guru inginkan agar peserta didik mengerjakannya.

f) *reflection* (refleksi)

Dalam hal ini, seseorang mempunyai cara berpikir tentang apa yang telah dipelajari, mencatat apa yang telah dipelajari dan membuat jurnal, karya seni dan diskusi kelompok.

g) *authentic assessment* (penilaian yang sebenarnya)

Dalam hal ini, kegiatan kontekstual dalam *assessment* adalah mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik,

penilaian produk (kinerja) dan tugas yang relevan dan kontekstual.<sup>57</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *contextual teaching and learning* atau pembelajaran kontekstual menghadirkan bentuk konkret atau nyata dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Inilah yang menjadi ciri tersendiri dalam pembelajaran kontekstual dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Tabel 2.2  
Perbedaan Pembelajaran Kontekstual dan Tradisional

No.	Kontekstual	Tradisional
1	2	3
1.	Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan siswa	Pemilihan informasi ditentukan oleh guru
2.	Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran	Siswa pasif dalam proses pembelajaran
3.	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata	Pembelajaran hanya sekedar teori
4.	Siswa menemukan, menggali, berdiskusi dan mengerjakan proyek melalui kerja kelompok	Siswa hanya mengerjakan buku tugas secara individu dan mendengarkan ceramah

c. Langkah-langkah *contextual teaching and learning*

*Contextual teaching and learning* atau pembelajaran kontekstual dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, pelajaran apa saja dan kelas dengan kondisi bagaimana saja. Pembelajaran kontekstual mudah untuk dapat diterapkan dalam kelas. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

<sup>57</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, 93.

- 1) kembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya;
- 2) lakukan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik;
- 3) kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya;
- 4) ciptakan masyarakat belajar;
- 5) lakukan refleksi di akhir pertemuan;
- 6) lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.<sup>58</sup>

**Tabel 2.3**  
**Sintaks Pembelajaran Kontekstual**

Tahap 1	Aktivitas Guru 2	Aktivitas Siswa 3
Kegiatan pendahuluan	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan prosedur pembelajaran.	Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran.
Kegiatan inti	Guru memfasilitasi siswa dalam melakukan diskusi atau observasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melakukan diskusi atau observasi.</li> <li>2. Siswa mencatat hal-hal yang telah disepakati dan ditemukan dalam kegiatan diskusi dan observasi.</li> <li>3. Siswa melaporkan atau mempresentasikan hasil diskusi atau observasi.</li> <li>4. Menjawab pertanyaan dari kelompok lain.</li> </ol>
Kegiatan penutup	Guru mereview hasil dan jalannya pembelajaran.	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran (melalui diskusi dan

<sup>58</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, 94.

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1	2	3
		observasi) dan mengumpulkannya kepada guru.

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *contextual teaching and learning* atau pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsep proses pembelajaran yang mampu membantu guru dalam mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa. Melalui penerapan pembelajaran kontekstual, diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Dalam pembelajaran kontekstual, siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Karena siswa berusaha mencari dan menggali informasi serta mengalami sendiri. Sedangkan guru, mengelola kelas agar siswa mampu bekerja sama untuk menemukan suatu informasi. Informasi tidak didapatkan dari guru, tetapi dengan bekerja sama siswa dapat menemukan suatu informasi.

Dengan mencari dan menggali informasi sendiri, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi berpusat pada siswa. Dalam penerapannya, pembelajaran kontekstual memiliki kelebihan. Kelebihan pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut :

- 1) melibatkan kegiatan aktif baik fisik maupun mental;



- 2) melatih siswa dalam kehidupan nyata karena belajar tidak hanya teori di kelas tetapi belajar merupakan aplikasi antara teori dan fakta;
- 3) melatih kemandirian siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya.

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran kontekstual juga memiliki kelemahan. Kelemahan pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut :

- 1) apabila guru tidak dapat menjadi fasilitator yang baik (menghadirkan situasi yang nyata dalam kelas dan pembimbingan), maka proses pembelajaran akan kacau dan pembagian tugas tidak berimbang;
- 2) membutuhkan manajemen waktu yang baik, apabila guru tidak waspada terhadap pembagian waktu maka waktu yang digunakan dalam belajar hanya sedikit;
- 3) evaluasi yang dilakukan adalah *authentic assessment*, guru harus mendampingi kelas apabila guru tidak hadir dalam kelas maka *authentic assessment* tidak terlaksana dengan baik.<sup>59</sup>

#### 4. Membaca

##### a. Pengertian membaca

Membaca adalah suatu cara mengambil informasi dari teks, baik berupa gambar-gambar maupun media tulis dan juga kombinasi dalam bentuk lambang-lambang grafik dan perubahan menjadi wicara

---

<sup>59</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, 96.

bermakna dalam bentuk pemahaman secara diam-diam ataupun keras-keras.<sup>60</sup> Secara lengkap Nurhadi menjelaskan bahwa membaca memiliki beragam pengertian. Dalam arti sempit, membaca adalah kegiatan memahami makna yang terdapat dalam tulisan. Sedangkan dalam arti luas, membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis dan kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi dan dampak bacaan itu.<sup>61</sup>

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu kemampuan dalam berbahasa yang harus dimiliki oleh setiap individu. Membaca menjadi suatu kegiatan untuk dapat memahami sesuatu baik gambar maupun tulisan seperti huruf, kata, kalimat atau paragraf yang dilafalkan dengan suara pelan maupun keras.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa kelas rendah di sekolah dasar sebagai pondasi awal siswa untuk belajar mengetahui banyak hal. Pada saat siswa belajar membaca, siswa belajar mengenal huruf, kata dan membacanya dengan megeja. Jika keterampilan membaca tidak dimiliki siswa, maka siswa akan menemukan banyak kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru.

<sup>60</sup> I Nengah Suandi, I Nyomn Sudiana, I Gede Nurjaya, 194.

<sup>61</sup> Nurhadi, Teknik Membaca (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), 2.

Mengembangkan keterampilan membaca siswa tidak mudah dan sulit dilakukan. Terlebih pada siswa kelas rendah yang masih dalam fase belajar sambil bermain. Untuk itu, guru sangat berperan penting dalam mengembangkan keterampilan membaca siswa.

b. Tahap-tahap membaca

Kegiatan membaca meliputi beberapa tahap yaitu tahap prabaca, tahap saat baca dan pascabaca. Setiap tahap membaca memiliki kegiatan yang berbeda. Tahap-tahap membaca adalah sebagai berikut :

1) Tahap prabaca

Tahap prabaca dilakukan untuk meningkatkan motivasi membaca dan mengaktifkan skemata yang dimiliki pembaca terhadap materi bacaan dan membangun pengetahuan baru.

Kegiatan yang termasuk dalam tahap prabaca adalah sebagai

berikut :

- a) menentukan tujuan membaca;
- b) mendapatkan bacaan atau buku yang sesuai;
- c) melakukan survei awal untuk mengenali isi bacaan dan buku;
- d) membuat keputusan untuk membaca;
- e) mengaktifkan skemata yang dimiliki;
- f) membuat daftar pertanyaan.

## 2) Tahap saat baca

Tahap saat baca merupakan tahap utama dalam kegiatan membaca. Tahap ini, pembaca mengerahkan kemampuannya untuk mengolah bacaan menjadi sesuatu yang bermanfaat. Kegiatan yang termasuk dalam tahap saat baca adalah sebagai berikut :

- a) membaca dengan teliti bacaan atau buku;
- b) membuat analisis dan kesimpulan secara kritis;
- c) menyimpan informasi pengetahuan yang diperoleh;
- d) membuat catatan, komentar atau ringkasan yang diperoleh;
- e) mengecek kebenaran sumber;
- f) menghubungkan dengan gagasan penulis lain.

## 3) Tahap pascabaca

Tahap pascabaca merupakan tahap akhir dalam kegiatan membaca. Kegiatan yang termasuk dalam tahap pascabaca adalah sebagai berikut :

- a) menentukan sikap menerima atau menolak isi bacaan;
- b) mendiskusikan dengan orang lain;
- c) membuat komentar balikan;
- d) menerapkan dalam kehidupan sehari-hari;
- e) mengubah menjadi bentuk lain;
- f) memunculkan ide baru.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Nurhadi, 5.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan membaca terdapat tiga tahapan yaitu tahap prabaca, tahap saat baca dan tahap pascabaca. Namun, pada kenyataannya dalam kegiatan membaca tidak dilakukan sesuai dengan tahap-tahap membaca diatas. Utamanya bagi siswa kelas rendah yang masih belum bisa membaca atau masih belajar membaca dengan mengeja. Tentu saja siswa akan kesulitan jika kegiatan membaca siswa kelas rendah disesuaikan dengan tahap membaca tersebut.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>63</sup> Model ADDIE merupakan model penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.<sup>64</sup>

Model ADDIE merupakan siklus yang terdiri dari lima komponen yaitu sebagai berikut :

1. *analyze* yaitu menganalisis kebutuhan;
2. *design* yaitu merumuskan kompetensi apa yang ingin dicapai;
3. *development* yaitu mengembangkan materi, media dan metode yang akan digunakan;
4. *implementation* yaitu pelaksanaan dan tatap muka;
5. *evaluation* yaitu evaluasi pelaksanaan dan perbaikan.<sup>65</sup>

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah suatu metode penelitian yang dapat menghasilkan

---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

<sup>64</sup> Amor Neolaka, *Metode Penelitian dan Statistik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 34.

<sup>65</sup> Budiyo Sapatro, *Manajemen Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 75.

produk baik menciptakan produk baru maupun mengembangkan sebuah produk. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media visual berupa kotak mampu membaca (komaca). Hasil penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan uji coba pada kelas I dengan melibatkan seluruh siswa. Kelas yang digunakan adalah kelas I MI Nuruz Zaman. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

*ADDIE is an acronym for Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. ADDIE is a product development concept. Creating products using an ADDIE process remains one of today's most effective tools. Because ADDIE is merely a process that serves as guiding framework for complex situations, it is appropriate for developing educational products and other learning resources.*<sup>66</sup>

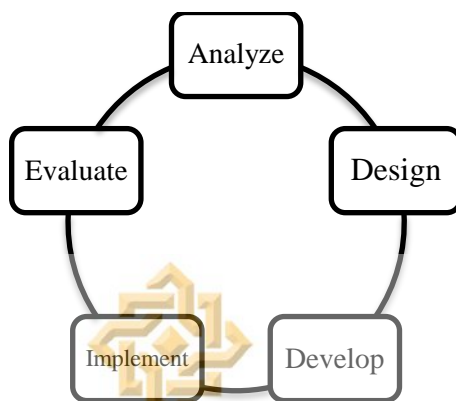
ADDIE adalah singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Membuat produk menggunakan proses ADDIE menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini. Karena ADDIE sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka panduan untuk situasi yang kompleks, maka cocok untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena tahap-

---

<sup>66</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009), 2.

tahap kegiatannya dirancang secara bertahap dan saling berkaitan serta dalam implementasinya sistematis. Tahap-tahap kegiatan yang terdapat dalam model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut :



**Gambar 3.1**  
**Tahap-tahap R&D Model ADDIE**

#### 1. *Analyze* (Analisis)

*Analyze* merupakan tahap pertama dalam menerapkan model ADDIE. Pada tahap ini seorang perancang produk perlu melakukan proses penilaian kebutuhan. Dalam melakukan proses tersebut, perancang produk harus mengumpulkan data dan informasi terkait dengan masalah yang dihadapi.<sup>67</sup>

Tahap *analyze* merupakan tahap pertama yang harus dilakukan.

Dalam tahap analisis, terdiri dari dua tahap yaitu sebagai berikut :

##### a. Analisis kinerja

Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah rendahnya keterampilan membaca

<sup>67</sup> Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta: Kencana, 2014), 23.



siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu memperbaiki kualitas pembelajaran melalui inovasi dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kemampuan yang perlu dipelajari oleh siswa. Selain itu, analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Bermula dari permasalahan yang ada, peneliti menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan guru dan siswa. Dalam menentukan media pembelajaran, harus memperhatikan usia siswa yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut. Selain itu, harus memperhatikan keamanan dan ketahanan dari media pembelajaran.

c. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang berlaku di sekolah agar materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Media pembelajaran dirancang dan dibuat sesuai dengan kurikulum, kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan kurikulum 2013 dengan buku Tema 5 Pengalamanku Subtema 2 Pengalaman Bersama Teman Pembelajaran 1.

Kompetensi inti adalah standar kompetensi lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan.<sup>68</sup> Kompetensi inti yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kompetensi inti 3 dan 4 yang mencakup aspek kognitif dan psikomotorik.

Kompetensi dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti.<sup>69</sup> Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kompetensi dasar 3.8 dan 4.8 yang mencakup aspek kognitif dan psikomotorik.

**Tabel 3.1**  
**Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.3 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari. 3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah. 3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

<sup>68</sup> Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), 42.

<sup>69</sup> Lailatul Usriyah, 43.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1	2
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dari bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	4.3 Memeragakan gerak anggota tubuh melalui tari. 4.8 mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian pujian dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis. 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah. <sup>70</sup>

## 2. *Design* (Desain)

*Design* adalah tahap kedua yang dilakukan dalam menerapkan model ADDIE. Pada tahap ini, pengembang berencana untuk melakukan pengembangan rancangan maupun rancangan pengajaran, maka pengembang perlu mendesain sesuai dengan apa yang diteliti. Selain itu, pengembang harus menentukan lingkungan pengembang.<sup>71</sup>

Tahap *design* merupakan tahap kedua atau tahap setelah *analyze*. Berdasarkan hasil analisis kinerja, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, selanjutnya melakukan perancangan produk yang meliputi 3 tahap yaitu sebagai berikut :

### a. Perancangan desain produk

Peneliti mulai merancang desain produk media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Perancangan desain produk dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang cocok untuk

<sup>70</sup> Novilia Adelina, Yufina Hendrifiana, Lubna Assagaf, *Buku Guru SD/MI Kelas I Tema 5 Pengalamanku, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 37.

<sup>71</sup> Yudi Hari Rayanto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 35.

siswa kelas I dengan memperhatikan pemilihan bahan, warna, tulisan dan gambar dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Penyusunan aturan penggunaan media

Produk media pembelajaran yang dikembangkan terbuat dari triplek kayu dan memiliki bentuk kotak. Didalam kotak terdapat kotak-kotak berjumlah lima dengan sekat pembatas dan kartu berupa huruf alphabet, huruf vokal, huruf konsonan, gambar serta soal latihan berupa kalimat bacaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga perlu dibuat peraturan yang bisa mengarahkan siswa untuk dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik.

c. Menyusun instrumen penilaian produk

Dalam tahap ini, peneliti mulai membuat instrumen penilaian produk berupa angket (kuesioner). Angket (kuesioner) ditujukan untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru dan siswa.

3. *Develop (Pengembangan)*
- Develop* merupakan tahap ketiga yang dilakukan dalam menerapkan model ADDIE. *Develop* atau pengembangan adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan.<sup>72</sup>

Tahap *develop* merupakan tahap ketiga atau tahap setelah *design*. Tahap *develop* atau pengembangan merupakan tahap realisasi setelah melakukan perancangan produk media pembelajaran. Dalam tahap ini, konsep atau rancangan direalisasikan menjadi produk yang siap untuk

---

<sup>72</sup> Yudi Hari Rayanto, Sugianti, 36.

diimplementasikan. Tahap pengembangan meliputi 3 tahap yaitu sebagai berikut :

a. Pembuatan produk

Berdasarkan desain produk media pembelajaran yang telah dirancang, selanjutnya pembuatan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain selanjutnya dirangkai dan disusun menjadi satu kesatuan yang utuh pada media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).

b. Validasi

Tahap selanjutnya, produk awal media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) akan divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi dari para ahli berupa pendapat, kritik dan saran yang dijadikan dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Revisi I dilakukan berdasarkan pendapat, kritik dan saran dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Revisi I dilakukan agar produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) menjadi lebih baik dalam segi isi atau materi dan desain media pembelajaran.

4. *Implement (Implementasi)*

*Implement* merupakan tahap keempat yang dilakukan dalam menerapkan model ADDIE. Produk penelitian dan pengembangan yang

telah dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan. Sehingga, kevalidan dan kehasilgunaan dapat terukur dan teruji.<sup>73</sup>

Tahap *implement* merupakan tahap keempat atau tahap setelah *develop*. Tahap *implement* atau implementasi merupakan tahap merealisasikan setelah melakukan desain dan pengembangan. Dalam tahap ini, dilakukan uji coba media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) terhadap siswa. Tahap implementasi meliputi 2 tahap yaitu sebagai berikut :

a. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan terhadap 13 siswa kelas I MI Nuruz Zaman untuk mengetahui apakah dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) terdapat kesalahan dan perlu perbaikan.

b. Revisi II

Revisi II dilakukan berdasarkan kesalahan yang ditemukan pada saat uji coba lapangan. Revisi bertujuan untuk memperbaiki kesalahan yang terdapat pada media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).

5. *Evaluate* (Evaluasi)

*Evaluate* merupakan tahap kelima yang dilakukan dalam menerapkan model ADDIE. Tahap *evaluate* atau evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Yudi Hari Rayanto, Sugianti, 36.

Tahap *evaluate* merupakan tahap terakhir atau tahap yang bisa dilakukan setelah tahap-tahap sebelumnya telah dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dan keefektifan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yang dikembangkan. Tahap evaluasi meliputi 2 tahap yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan analisis, desain atau perancangan, pengembangan dan implementasi. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap siswa.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember. Uji coba produk melibatkan siswa kelas I dengan jumlah siswa sebanyak 13 siswa. Uji coba produk untuk mengetahui apakah dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) terdapat kesalahan dan perlu perbaikan berdasarkan kendala yang dihadapi siswa. Serta memperoleh data dan mengevaluasi produk serta tujuan ketercapaian produk.

### D. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan untuk menguji produk yang dikembangkan dan mengetahui efektivitas dan validitas produk tersebut.

---

<sup>74</sup> Yudi Hari Rayanto, Sugianti, 38.

### 1. Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas I MI Nuruz Zaman. Subjek uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media ahli bahasa dan guru kelas I serta siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman.

### 2. Jenis data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket (kuesioner). Data kuantitatif dapat berupa nilai atau angka sehingga menghasilkan informasi yang terukur.

### 3. Teknik pengumpulan data

#### a. Angket (kuesioner)

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas I dan siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman.

#### b. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hal-hal yang diperlukan untuk diteliti. Dalam observasi, peneliti mengobservasi apakah media pembelajaran



yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman.

c. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui tanya jawab secara lisan. Dalam wawancara, peneliti juga mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam proses penelitian yang dilakukan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengukur data atau fakta yang dijadikan sebagai bukti penelitian. Dalam dokumentasi, peneliti mendokumentasikan proses pembelajaran dan dokumentasi selama uji coba produk.

4. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket (kuesioner) dan lembar validasi produk. Angket ditujukan pada ahli materi ahli media dan ahli bahasa. Angket digunakan untuk memperoleh data. Sedangkan lembar validasi produk digunakan untuk memperoleh penilaian, kritik dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Teknik analisis data

Analisis data penelitian adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus, aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian yang ada. Analisis data merupakan

kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.<sup>75</sup>

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan adalah mengolah seluruh data yang diperoleh dan selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif adalah mendeskripsikan data berupa pendapat, kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media Sedangkan analisis kuantitatif adalah menganalisis dan menghitung data berupa hasil persentase angket dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Analisis kuantitatif dapat dilakukan dengan cara menganalisis data hasil validasi. Analisis data hasil validasi digunakan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah angket (kuesioner) validitas yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Angket validitas media pembelajaran berupa lembar penilaian menggunakan skala Likert 1-5. Kriteria dalam skala penilaian menggunakan skala Likert adalah sebagai berikut :<sup>76</sup>

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Skala Penilaian**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

<sup>75</sup> Sugiyono, 147.

<sup>76</sup> Sugiyono, 164.

Hasil persentase kelayakan diperoleh dengan cara menghitung rata-rata penilaian dari setiap validator, guru dan siswa. Rumus perhitungan presentase adalah sebagai berikut :

$$Vah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Vpg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Vau = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Vah : Validasi ahli

Vpg : Validasi guru atau respon guru

Vau : Validasi siswa atau respon siswa

Tse : Total skor empiris validitas

Tsh : Total skor maksimal

Kategori kriteria perangkat pembelajaran dapat terbilang valid jika persentase lebih dari 70% dan tingkat keterbacaan lebih dari 61%, dimana kategori validitas dapat dilihat oleh validator dari persentase kriteria berikut.<sup>77</sup>

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Validitas Ahli**

<b>Kriteria Validitas</b>	<b>Tingkat Validitas</b>
85,01% - 100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.
70,01% - 85%	Valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi.
50,01% - 70%	Kurang valid atau disarankan tidak digunakan karena banyak revisi.
01,00% - 50%	Tidak valid atau tidak dapat digunakan.

<sup>77</sup> Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya,2013), 83.

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Validitas Respon Guru dan Siswa**

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.
61% - 80%	Valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi.
41% - 60%	Kurang valid atau disarankan tidak digunakan karena banyak revisi.
21% - 40%	Tidak valid atau tidak dapat digunakan.
0% - 20%	Sangat tidak valid atau sangat tidak bisa digunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini, menggunakan metode penelitian *Research and Development* yang disingkat dengan sebutan *R&D*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>78</sup> Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa kotak mampu membaca (komaca).

Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) diimplementasikan pada siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang. Dalam media tersebut, memuat materi pembelajaran tematik yaitu Tema 5 Pengalamanku Subtema 2 Pengalaman Bersama Teman Pembelajaran 1. Masa penelitian dan pengembangan dilakukan pada bulan Maret – April 2023.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan model penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.<sup>79</sup> ADDIE singkatan dari *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi).<sup>80</sup>

---

<sup>78</sup> Sugiyono, 297.

<sup>79</sup> Amor Neolaka, 34.

<sup>80</sup> Robert Marabi Branch, 2.

Hasil penelitian ini sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE. Berikut merupakan penjabaran hasil penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE.

### 1. *Analyze* (analisis)

Tahap pertama dalam model ADDIE yaitu *analyze* atau analisis. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis problem yang ada dan terjadi di lapangan yakni di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman khususnya dalam proses pembelajaran siswa kelas I. Analisis yang peneliti lakukan diantaranya analisis kinerja, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

#### a. Analisis kinerja

Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman untuk memperoleh data dan informasi mengenai permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa kelas I selama proses pembelajaran.



**Gambar 4.1**  
**Observasi Kelas 06 Maret 2023**

Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 06 Maret 2023. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara,

permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah rendahnya keterampilan membaca siswa. Selain itu, media pembelajaran di sekolah tidak memadai sehingga guru mengajar tidak menggunakan media pembelajaran. Dampaknya siswa menjadi pasif, mudah jenuh dan bergurau sendiri dalam proses pembelajaran.<sup>81</sup>

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kemampuan yang perlu dipelajari oleh siswa. Selain itu, analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Bermula dari permasalahan yang ada, peneliti menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan guru dan siswa.

c. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut yaitu Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman agar materi pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman adalah kurikulum 2013. Karena masih menggunakan kurikulum 2013, maka Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman masih menggunakan buku tematik. Sebagaimana dijelaskan oleh Ibu

---

<sup>81</sup> Hasil observasi dan wawancara, Jember, 06 Mei 2023.

Uyainah Al-Adawiyah selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Nuruz

Zaman mengatakan bahwa:

Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman masih menggunakan kurikulum 2013 ustadzah dan bukunya masih menggunakan tematik edisi revisi 2017 baik dari kelas 1 sampai kelas 6. Disini masih belum menggunakan kurikulum merdeka karena MI di wilayah Mayang belum ada yang menerapkan kurikulum merdeka.<sup>82</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Madrasah Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman yaitu Ibu Uyainah Al-Adawiyah pada tanggal 02 Mei 2023 diperoleh informasi bahwa di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman belum menggunakan kurikulum merdeka dan masih menggunakan kurikulum 2013 dengan buku tematik edisi revisi 2017.

Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman sekaligus menganalisis tema, subtema dan pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam hal ini, peneliti menetapkan Tema 5 Pengalamanku Subtema 2 Pengalaman Bersama Teman dan Pembelajaran 1. Berikut adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dicapai.

**Tabel 4.1**  
**Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat	3.3 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari. 3.8 Merinci ungkapan

<sup>82</sup> Uyainah Al-Adawiyah, diwawancarai oleh Qurrotua'yun, Jember, 02 Mei 2023.



Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1	2
dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah. 3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dari bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	4.3 Memeragakan gerak anggota tubuh melalui tari. 4.8 mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian pujian dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis. 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah. <sup>83</sup>

2. *Design* (desain)

Tahap kedua dalam model ADDIE adalah *design* atau desain. Tahap ini bertujuan untuk merancang dan mendesain media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) didesain untuk memudahkan guru dalam mengatasi problem siswa yang belum lancar membaca dan dapat menghadirkan suasana belajar yang

<sup>83</sup> Novilia Adelina, Yufina Hendrifiana, Lubna Assagaf, 37.

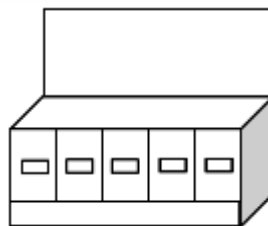
menyenangkan dengan mengikutsertakan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam merancang dan mendesain media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) tidak hanya berkaitan dengan produk saja, akan tetapi juga mencakup materi pembelajaran yang termaktub dalam produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) serta penyusunan aturan penggunaan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yang dituangkan dalam bentuk buku panduan. Berikut merupakan tahap *design* dalam perancangan produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).

a. Perancangan desain produk

Dalam merancang desain produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, dengan tujuan agar media pembelajaran menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa untuk mempelajarinya. Berikut aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam mendesain produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) :

1) Desain produk media pembelajaran



**Gambar 4.2**  
**Desain Produk Kotak Mampu Membaca (Komaca)**

Gambar di atas merupakan desain produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Desain dibuat sederhana tetapi terdapat manfaat di dalamnya. Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan membaca siswa. Untuk itu, dengan adanya media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) diharapkan keterampilan membaca siswa dapat meningkatkan dan dapat dikategorikan siswa dapat membaca dengan lancar.

### 2) Ukuran media pembelajaran

Ukuran media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yang dikembangkan tidak terlalu besar maupun tidak terlalu kecil yaitu dengan panjang 50 cm, lebar 25,5 cm dan tinggi 28 cm. Ukuran ini proporsional digunakan karena dapat menjangkau seluruh perhatian siswa yang ada di dalam kelas ketika proses pembelajaran.

### 3) Pilihan bahan media pembelajaran

Bahan yang digunakan dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yaitu terbuat dari triplek kayu. Bahan tersebut dipilih karena kuat sehingga dapat digunakan secara berulang dalam jangka waktu yang lama. Selain itu, pada penyangga huruf menggunakan tusuk gigi yang terbuat dari kayu. Bahan tersebut dipilih karena tidak membahayakan siswa

ketika diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Sedangkan alas untuk menancapkan huruf menggunakan sterofom.

4) Bentuk huruf (*font type*)

Penggunaan bentuk huruf juga harus menggunakan huruf yang mudah dibaca siswa. Bentuk huruf sebaiknya disesuaikan dengan tingkatan kelas.<sup>84</sup> Dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) menggunakan dua bentuk huruf yaitu *bernard mt condensed*, *arial* dan *comic sans ms*. Bentuk huruf *bernard mt condensed* digunakan pada nama media pembelajaran. Bentuk huruf *arial* digunakan pada huruf alphabet a sampai z. Sedangkan bentuk huruf *comic sans ms* digunakan pada kalimat bacaan.

5) Ukuran huruf (*font size*)

Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) bervariasi. Ukuran huruf dalam nama media pembelajaran berukuran 100 pt. Ukuran huruf alphabet a sampai z berukuran 100 pt. Sedangkan ukuran huruf dalam kalimat bacaan berukuran 20 pt.

---

<sup>84</sup> Luluk Mukaromah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Kelas XI di SMKS YP 17 01 Lumajang" (Tesis, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 107.

6) Pilihan warna (*colour choice*)

Warna yang digunakan dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yaitu menggunakan warna dasar biru muda, warna merah kombinasi kuning, merah, kuning, oranye, biru tua, hijau dan pink. Pemilihan warna tersebut merupakan warna-warna yang cerah sehingga mampu menarik perhatian siswa.

7) Ilustrasi gambar (*picture illustration*)

Ilustrasi gambar yang digunakan dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dengan adanya ilustrasi gambar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggabungan antara materi dengan menggunakan gambar dan tulisan, akan memudahkan siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
memahami materi karena siswa bisa menggunakan pembacaan dengan banyak perspektif.<sup>85</sup>

Penggunaan ilustrasi gambar untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat membangkitkan minat dan semangat belajar siswa serta memudahkan siswa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Ilustrasi gambar yang digunakan harus sesuai materi pembelajaran yang meliputi tema, subtema dan pembelajaran ke sekian.

---

<sup>85</sup> Luluk Mukaromah, "Pengembangan Bahan Ajar", 111.

b. Perancangan buku panduan penggunaan media pembelajaran

Dalam suatu produk tentunya terdapat buku panduan penggunaan produk tersebut. Sama halnya dengan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) memiliki buku panduan dalam pengaplikasiannya dalam proses pembelajaran. Dalam buku panduan tersebut, memuat rencana pelaksanaan pembelajaran, materi pembelajaran, prosedur pembuatan dan prosedur penggunaan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).

3. *Develop* (pengembangan)

Tahap ketiga dalam model ADDIE yaitu *develop* atau pengembangan. Tahap ini merupakan tahap realisasi setelah melakukan rancangan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam tahap ini, rancangan produk direalisasikan menjadi produk yang sudah jadi dan siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, produk yang dihasilkan akan dilakukan validasi.

Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Media pembelajaran ini akan divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk mengetahui dan menguji kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan apakah layak diuji coba tanpa revisi, layak diuji coba sesuai saran atau tidak layak diuji coba. Validasi dilakukan dengan memperhatikan berbagai aspek tertentu pada masing-masing validator

ahli. Jika dalam validasi terdapat kritik dan saran dari validator ahli, maka perlu melakukan revisi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Berikut merupakan tahap *develop* dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).

a. Pembuatan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca)

Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yang telah dirancang selanjutnya direalisasikan ke wujud nyata. Segala komponen yang dibutuhkan baik alat maupun bahan selanjutnya dirangkai dan dirakit menjadi satu kesatuan produk yang utuh. Sedangkan materi pembelajaran yang ada di dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) bersumber dari buku tematik edisi revisi 2017 yaitu Tema 5 Pengalamanku Subtema 2 Pengalaman Bersama Teman Pembelajaran 1.



**Gambar 4.3**  
**Tampilan Produk Kotak Mampu Membaca (Komaca)**

Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) adalah sebagai berikut :

- 1) Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.

Alat	Bahan
- Palu	- Triplek kayu
- Spidol	- Tusuk gigi
- Gergaji	- Lem korea
- Meteran	- Sterofoam
- Gunting	- Kain tisu
- Penggaris	- Lem fox
- Kertas amplas	- Paku
	- Kayu
	- Pita

- 2) Siapkan lembaran triplek kayu, ukur lembaran triplek kayu menggunakan meteran dengan ukuran panjang 50 cm dan lebar 25,5 cm sebanyak 2 lembar sebagai atap dan alas.
- 3) Ukur lembaran triplek kayu kembali menggunakan meteran dengan ukuran panjang 50 cm dan tinggi 28 cm sebagai papan nama media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).
- 4) Setelah diukur, tarik garis sesuai ukuran yang ditentukan menggunakan spidol dan penggaris dan potong menggunakan gergaji.
- 5) Siapkan lembaran triplek kayu kembali untuk membuat sekat dalam laci, ukur lembaran triplek kayu dan tarik garis menggunakan spidol dan penggaris dengan ukuran panjang 24,5 cm dan lebar 9 cm sebanyak 6 lembar lalu potong sesuai garis menggunakan gergaji.
- 6) Setelah semua lembaran triplek kayu terpotong, selanjutnya rakit dan rekatkan potongan triplek kayu menggunakan lem korea.



- 7) Ambil lembaran triplek kayu yang digunakan sebagai alas lalu rekatkan menggunakan lem korea dengan potongan triplek kayu yang digunakan sebagai sekat dalam laci.
- 8) Setelah dirakit dan direkatkan menggunakan lem korea, pastikan sudah pada posisi yang benar lalu paku menggunakan palu dan paku kecil agar lebih kokoh.
- 9) Ambil lembaran triplek kayu yang digunakan sebagai atap lalu rekatkan pada bagian yang telah dirakit sebelumnya menggunakan lem korea.
- 10) Ambil lembaran triplek kayu yang digunakan sebagai papan nama media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) lalu paku pada bagian belakang kotak menggunakan palu dan paku kecil.
- 11) Ambil kayu, ukur menggunakan meteran dengan panjang 50 cm sebanyak 2 lalu potong menggunakan gergaji.
- 12) Kayu yang sudah terpotong dijadikan kaki agar media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) semakin kokoh.
- 13) Setelah semua dirakit lalu perhalus bagian yang belum rata menggunakan kertas amplas.
- 14) Sebagai finishing, cat permukaan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dengan cat berwarna biru.

15) Untuk memperindah, lapisi pinggiran kotak dengan pita, gunakan sterofom berwarna yang direkatkan dengan lem fox dan beri warna berbeda setiap lacinya.

b. Validasi media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca)

Validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator ahli dalam produk yang dikembangkan. Validator ahli tidak hanya memberikan penilaian terkait produk yang dikembangkan melainkan memberikan kritik dan saran demi kevalidan produk yang dikembangkan. Hasil validasi berupa kritik dan saran dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

Produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) divalidasi oleh 3 validator ahli yaitu validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, beliau adalah Bapak M. Sholahuddin

Amrulloh, M.Pd., Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. dan Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. Beliau selaku dosen UIN

Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Peneliti memilih beliau sebagai validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa karena beliau berkompeten dibidang tersebut. Berikut hasil validasi dari para validator ahli :

1) Validasi ahli materi

Validasi materi untuk menilai isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca)

yang dikembangkan. Validator ahli materi dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) adalah Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. Validator ahli materi diminta untuk memberikan penilaian mengenai isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dengan mengisi angket. Dalam angket terdapat berbagai aspek yang dinilai yaitu meliputi isi, penyampaian materi dan bahasa. Selain itu, validator ahli materi juga memberikan kritik dan saran untuk dijadikan acuan dasar memperbaiki media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Validasi materi pada media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dilakukan satu kali pada tanggal 07 Februari 2023. Hasil validasi oleh validator ahli materi disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.2

## Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Isi	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	5
		Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
		Materi pembelajaran jelas dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa	4
		Kemudahan dalam memahami materi	4
		Materi pembelajaran secara keseluruhan tercakup dalam media kotak mampu membaca (komaca)	4

No.	Aspek	Indikator	Skor
1	2	3	4
		Materi pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik	5
2.	Penyampaian materi	Penyampaian materi menarik	5
		Penyampaian materi teratur	5
		Penyampaian materi dapat digunakan dengan berbantuan media kotak mampu membaca (komaca)	5
		Penyampaian materi dapat membantu siswa dalam membaca	4
		Penyajian gambar menarik dan proporsional	5
		Penyajian gambar memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran	5
		Penyajian materi pembelajaran mendorong rasa ingin tahu siswa dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran	5
3.	Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan	4
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	4
		Bahasa yang digunakan santun	5
		Pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa	4
		Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami siswa	4
Jumlah			87
Persentase Nilai			91,57%

Persentase media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) pada tingkat kelayakan dapat dihitung dengan menggunakan hasil validasi ahli materi yang disajikan pada

tabel 4.2 sebagai data kuantitatif. Berikut adalah rumus perhitungan persentase validasi ahli materi.

$$\begin{aligned} V_{ah} &= \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\% \\ &= \frac{87}{95} \times 100\% \\ &= 91,57\% \end{aligned}$$

Hasil validasi ahli materi menggunakan rumus tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat kelayakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dari aspek materi adalah 91,57%. Berdasarkan kriteria validitas ahli yang tersaji pada tabel 3.3, maka presentase 91,57% menunjukkan bahwa tingkat validitas sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

Disamping penilaian materi dari validator ahli materi, terdapat kritik dan saran dari validator ahli materi. Validator ahli materi memberikan kritik dan saran yaitu gambar yang ada dalam materi disarankan untuk lebih sederhana dan disarankan untuk membuat buku panduan yang menarik. Peneliti merevisi produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) sebagai tindak lanjut dari penilaian, kritik dan saran dari validator ahli materi. Berikut hasil revisi produk sesuai kritik dan saran dari validator ahli materi yaitu menggunakan gambar yang lebih kontekstual dan sederhana sesuai pengalaman siswa

dan membuat buku panduan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yang menarik.

## 2) Validasi ahli media

Validasi media untuk menilai desain media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yang dikembangkan. Validator ahli media dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) adalah Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. Dengan mengisi angket, validator ahli media diminta untuk memberikan penilaian mengenai desain media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Dalam angket terdapat berbagai aspek yang dinilai yaitu meliputi desain, bahan baku dan manfaat media. Validator ahli media juga memberikan kritik dan saran yang dapat dijadikan dasar untuk memperbaiki media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Validasi media pada media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 08 Februari 2023 dan 20 Februari 2023. Hasil validasi oleh validator ahli media disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Media Pertama**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1.	Desain	Keteraturan desain	4
		Kesesuaian warna	3
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3

No.	Aspek	Indikator	Skor
1	2	3	4
		Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi	3
		Kemudahan untuk membaca huruf dan kalimat	3
		Tampilan media yang menarik	3
2.	Bahan baku	Keamanan bahan yang digunakan	3
		Ketepatan pemilihan bahan yang digunakan	4
		Bahan yang digunakan mudah diperoleh	4
		Bahan yang digunakan kuat, tahan lama dan dapat digunakan berulang-ulang	3
		Ukuran media kotak mampu membaca(komaca) proporsional	4
3.	Manfaat media	Media kotak mampu membaca (komaca) sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif siswa kelas I	4
		Media kotak mampu membaca (komaca) dapat mempermudah siswa dalam memahami huruf dan membaca kalimat.	3
		Media kotak mampu membaca (komaca) dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	3
		Media kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa	4
		Media kotak mampu membaca (komaca) sudah konkret untuk digunakan dalam proses pembelajaran	4
		Media kotak mampu membaca (komaca) dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa	3
Jumlah			54
Persentase Nilai			60%

Hasil validasi ahli media yang tersaji dalam tabel 4.3 dapat dijadikan data kuantitatif untuk menghitung persentase tingkat kelayakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Persentase didapat dengan menggunakan rumus kuantitatif. Rumus perhitungan persentase validasi ahli media adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} V_{ah} &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\ &= \frac{54}{90} \times 100\% \\ &= 60\% \end{aligned}$$

Hasil validasi ahli media melalui rumus tersebut mendapatkan persentase 60% dan berdasarkan kriteria validitas ahli yang tersaji pada tabel 3.3, maka persentase 60% menunjukkan bahwa tingkat validitas kurang valid atau dapat

digunakan dengan banyak revisi.

KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Selain penilaian di atas, validator ahli media memberikan kritik dan saran pada media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yang dikembangkan. Kritik dan saran dari validator ahli media yaitu bagian kotak yang belum rata disarankan untuk dihaluskan atau melapisi dengan kain, *font* huruf yang digunakan disarankan untuk menggunakan *font arial* atau *comic sans ms*, sterofom yang digunakan disarankan untuk menggunakan sterofom berwarna, huruf dan gambar yang



digunakan disarankan untuk dicetak anti air dan disarankan menggunakan perpaduan warna yang cerah agar menarik.

Tindak lanjut dari penilaian, kritik dan saran dari validator ahli media maka peneliti melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) seperti melapisi bagian yang belum rata menggunakan kain, menggunakan bentuk huruf *arial* dan *comic sans ms*, menggunakan sterofom berwarna cerah, huruf dan gambar dicetak anti air serta memadu padankan warna-warna cerah dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).

Tahap selanjutnya setelah melakukan revisi yaitu validasi media untuk kedua kalinya. Hal ini dilakukan karena pada validasi media yang pertama memperoleh nilai yang kurang memuaskan dengan persentase 60%. Sehingga perlu melakukan validasi media kedua. Hasil validasi media kedua oleh validator ahli media disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Ahli Media Kedua**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1.	Desain	Keteraturan desain	4
		Kesesuaian warna	4
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	5
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4
		Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi	4
		Kemudahan untuk membaca huruf dan kalimat	4

No.	Aspek	Indikator	Skor
1	2	3	4
		Tampilan media yang menarik	4
2.	Bahan baku	Keamanan bahan yang digunakan	4
		Ketepatan pemilihan bahan yang digunakan	4
		Bahan yang digunakan mudah diperoleh	5
		Bahan yang digunakan kuat, tahan lama dan dapat digunakan berulang-ulang	4
		Ukuran media kotak mampu membaca(komaca) proporsional	4
3.	Manfaat media	Media kotak mampu membaca (komaca) sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif siswa kelas I	4
		Media kotak mampu membaca (komaca) dapat mempermudah siswa dalam memahami huruf dan membaca kalimat.	4
		Media kotak mampu membaca (komaca) dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	4
		Media kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa	4
		Media kotak mampu membaca (komaca) sudah konkret untuk digunakan dalam proses pembelajaran	4
		Media kotak mampu membaca (komaca) dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa	4
Jumlah			74
Persentase Nilai			82,22%

Berdasarkan hasil validasi media kedua yang tersaji pada tabel 4.4, dapat diketahui bahwa jumlah nilai yang diperoleh yaitu 74. Selanjutnya, menghitung persentase menggunakan

rumus kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Rumus perhitungan presentase validasi ahli media adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Vah} &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\ &= \frac{74}{90} \times 100\% \\ &= 82,22\% \end{aligned}$$

Dengan menggunakan rumus di atas, persentase validasi yang diperoleh dari validator ahli media sebesar 82,22%. Mengacu pada tabel 3.3 kriteria validitas ahli, maka persentase 82,22% menunjukkan bahwa tingkat validitas valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Disamping penilaian di atas, validator ahli media memberikan kritik dan saran. Kritik dan saran yang diberikan validator ahli media yaitu huruf vokal yang digunakan disarankan dirangkap sebanyak 5 rangkap, huruf konsonan yang digunakan disarankan dirangkap sebanyak 3-4 rangkap dan menambahkan gambar ukuran A4. Produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) direvisi sesuai penilaian, kritik dan saran dari validator ahli media.

### 3) Validasi ahli bahasa

Validasi bahasa untuk menilai tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran kotak mampu membaca

(komaca) yang dikembangkan. Validator ahli bahasa dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. Dengan mengisi angket, validator ahli bahasa diminta untuk memberikan penilaian mengenai tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Selain itu, validator ahli bahasa juga memberikan kritik dan saran sebagai dasar untuk memperbaiki media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Validasi bahasa pada media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dilakukan satu kali pada tanggal 10 Februari 2023. Hasil validasi oleh validator ahli bahasa disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Bahasa	Ketepatan struktur kalimat	5
		Keefektifan kalimat	4
		Kemampuan memotivasi siswa	4
		Ketepatan tata bahasa	4
		Ketepatan ejaan	5
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	5
		Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa	5
		Penggunaan teks yang mengarah pada pemahaman maateri pembelajaran	5
Jumlah			37
Persentase Nilai			92,5%

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yang tersaji dalam tabel 4.5, dapat diketahui bahwa jumlah nilai yang diperoleh

yaitu 37. Selanjutnya, menghitung persentase menggunakan rumus kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Rumus perhitungan persentase validasi ahli bahasa adalah sebagai berikut :

$$Vah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$= \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 92,5\%$$

Hasil perhitungan persentase validasi ahli media menggunakan rumus di atas, dapat diketahui bahwa persentase yang diperoleh adalah 92,5%. Mengacu pada tabel 3.3 kriteria validitas ahli, maka persentase 92,5% menunjukkan bahwa tingkat validitas sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Disamping penilaian diatas, validator ahli bahasa juga memberikan kritik dan saran. Kritik dan saran dari validator ahli bahasa yaitu kalimat yang digunakan disarankan untuk lebih sederhana dan materi yang digunakan kontekstual agar mudah dipahami sesuai tingkat usia siswa kelas I. Peneliti merevisi produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) sebagai tindak lanjut dari penilaian, kritik dan saran dari validator ahli bahasa.

- c. Revisi I media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca)

Revisi terhadap media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dilakukan sesuai kritik dan saran yang diberikan validator ahli. Kritik dan saran dari validator ahli dijadikan dasar untuk memperbaiki media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Berikut merupakan kritik dan saran dari validator ahli yang disajikan dalam tabel.

1) Validator ahli materi

**Tabel 4.6**  
**Kritik, Saran dan Hasil Revisi Validator Ahli Materi**

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik</b>	<b>Saran</b>	<b>Perbaikan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
M.Sholahuddin Amrulloh, M.Pd	Gambar pada media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) kurang kontekstual dan sederhana.	Sebaiknya gambar lebih kontekstual dan sederhana sesuai pengalaman siswa agar siswa lebih mudah memahami.	Gambar sudah kontekstual dan sederhana sesuai dengan pengalaman siswa.
	Buku panduan tidak ada.	Tolong dibuatkan buku panduan yang menarik.	Sudah dibuatkan buku panduan yang menarik dengan kombinasi warna cerah.

2) Validator ahli media

**Tabel 4.7**  
**Kritik, Saran dan Hasil Revisi Validator Ahli Media**

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik</b>	<b>Saran</b>	<b>Perbaikan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Muhammad Suwignyo	Beberapa bagian media	Haluskan menggunakan	Beberapa bagian media

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik</b>	<b>Saran</b>	<b>Perbaikan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Prayogo, M.Pd.I	pembelajaran kotak mampu membaca masih kasar dan belum rata.	kertas gosok atau lapisi dengan kain.	pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yang masih kasar dan belum rata sudah dilapisi dengan kain.
	Kartu huruf dan font huruf kurang tepat.	Cetak kartu huruf yang anti air dan font huruf menggunakan arial atau comic sans ms.	Kartu huruf sudah dicetak anti air dan font huruf sudah menggunakan font arial dan comic sans ms.
	Perpaduan warna kurang menarik.	Usahakan menggunakan perpaduan warna yang cerah.	Sudah memadukan dengan warna-warna yang cerah.
	Warna sterofom kurang menarik.	Silahkan dicat atau ganti dengan sterofom berwarna.	Sterofom sudah diganti dengan kombinasi warna cerah.

3) Validator ahli bahasa

**Tabel 4.8**  
**Kritik, Saran dan Hasil Revisi Validator Ahli Bahasa**

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik</b>	<b>Saran</b>	<b>Perbaikan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Erisy Syawiril Ammah, M.Pd	Kalimat pertanyaan yang digunakan terlalu panjang.	Sebaiknya kalimat pertanyaan lebih sederhana.	Kalimat pertanyaan sudah disederhanakan tanpa menggunakan kata

Nama Validator	Kritik	Saran	Perbaikan
1	2	3	4
			hubung.
	Gambar kurang kontekstual.	Usahakan menggunakan gambar yang kontekstual.	Gambar sudah kontekstual sesuai dengan pengalaman siswa.

#### 4. *Implement* (implementasi)

Tahap keempat dalam model ADDIE adalah *implement* atau implementasi. Tahap implementasi dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman dengan uji coba lapangan yang melibatkan siswa kelas I.

Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan belajar siswa terhadap media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti membutuhkan data dari guru dan siswa. Data dapat diperoleh dengan menyebarkan angket respon guru dan angket respon siswa. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti memperoleh dari hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).

##### a. Uji Kelayakan

Uji kelayakan bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* layak digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah



Nuruz Zaman. Uji kelayakan dilakukan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman dengan melibatkan 13 siswa dan guru kelas I. Untuk memperoleh data, peneliti menyebarkan angket respon siswa dan angket respon guru. Berikut merupakan hasil uji respon siswa dan guru yang disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Respon Siswa**

No.	Nama	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Tingkat Validitas
1	2	3	4	5	6
1	Bilqis Rohimatul Izzah	38	40	95%	Sangat valid
2	Hodijah Naura	36	40	90%	Sangat valid
3	Ilmiatus Sa'adah	38	40	95%	Sangat valid
4	Mufidatus Sa'adah	39	40	97,5%	Sangat valid
5	M. David	38	40	95%	Sangat valid
6	M. Hasbil Mustofa	35	40	87,5%	Sangat valid
7	M. Iqbal	37	40	92,5%	Sangat valid
8	M. Rizki Wildana	35	40	87,5%	Sangat valid
9	M. Reza	38	40	95%	Sangat valid
10	M. Sahrul	32	40	80%	Valid
11	Nadia Bella	36	40	90%	Sangat valid
12	Siti Nur Rohmah	36	40	90%	Sangat valid
13	Siti Ummuh Umairoh	35	40	87,5%	Sangat valid
Rata-rata		36,38	40	90,95%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji respon siswa dengan melibatkan 13 orang siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman terhadap media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) memperoleh nilai rata-rata sebesar 36,38 dengan persentase 90,95%. Merujuk pada tabel 3.4 kriteria validitas respon guru dan siswa, dapat diketahui bahwa perolehan persentase hasil uji respon siswa sebesar 90,95% termasuk dalam kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.



**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Respon Guru**

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		1	2	3	4
1	2	3			
1.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yang dikembangkan menarik.				√
2.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan dengan mudah.				√
3.	Gambar dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) jelas dan kontekstual.			√	
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa sehingga mudah dipahami.			√	
5.	Materi pembelajaran keseluruhan tercakup dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).				√
6.	Dengan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat mempermudah siswa dalam memahami huruf dan membaca kalimat.			√	
7.	Dengan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca), saya merasa bahwa siswa lebih antusias saat proses pembelajaran.				√
8.	Dengan menggunakan media				√

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		1	2	3	4
1	2	3			
	pembelajaran kotak mampu membaca (komaca), siswa menjadi lebih aktif di kelas.				
9.	Dengan menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca), suasana belajar menjadi menyenangkan.				√
10.	Dengan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca), saya dapat mengasah kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran.				√

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji respon guru dengan melibatkan guru kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman terhadap media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) memperoleh nilai akhir 37. Selanjutnya menghitung persentase menggunakan rumus perhitungan validitas respon guru. Rumus perhitungan validitas guru atau respon guru adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 V_{pg} &= \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\% \\
 &= \frac{37}{40} \times 100\% \\
 &= 92,5\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan persentase validitas guru atau respon guru memperoleh persentase sebesar 92,5%. Merujuk pada tabel 3.4 kriteria validitas respon guru dan siswa, dapat diketahui bahwa perolehan persentase hasil uji respon guru sebesar 92,5% termasuk dalam kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

Bersumber pada tabel 4.9 hasil uji respon siswa dan tabel 4.10 hasil uji respon guru terhadap media pembelajaran kotak membaca (komaca) memperoleh tingkat validitas sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga, media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Uji Keefektifan

Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman. Uji keefektifan ini dilakukan di kelas I menggunakan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan dengan unjuk kerja yaitu siswa membaca teks yang telah disediakan.

*Pretest* dilakukan sebelum siswa diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Berikut merupakan hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest* siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman yang disajikan dalam tabel.

**Tabel 4.11**  
**Hasil *Pretest* dan *Posttest***

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1	Bilqis Rohimatul Izzah	65	85
2	Hodijah Naura	45	70
3	Ilmiatus Sa'adah	60	80
4	Mufidatus Sa'adah	60	85
5	M. David	50	75
6	M. Hasbil Mustofa	40	60
7	M. Iqbal	45	75
8	M. Rizki Wildana	40	60
9	M. Reza	45	75
10	M. Sahrul	30	40
11	Nadia Bella	40	70
12	Siti Nur Rohmah	40	70
13	Siti Ummuh Umairoh	40	70

Sumber : Data penelitian 2023

1) Hasil uji normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk melakukan pengujian data observasi apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui normalitas data, kita dapat

melakukan uji normalitas data yang dapat dilakukan dengan menggunakan histogram, normal P Plot, Skewness dan Kurtosis atau dengan menggunakan uji Kolmogrov Smirnov.<sup>86</sup>

Dalam ilmu statistik, terdapat dua macam uji normalitas yaitu Kolmogrov - Smirnov dan Shapiro - Wilk. Kolmogrov – Smirnov digunakan jika sampel lebih dari 50. Sedangkan Shapiro – Wilk digunakan jika sampel kurang dari 50.<sup>87</sup>

<sup>86</sup> Jonathan Sarwono, *Buku Pintar IBM SPSS Statistics 19* (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2011), 235.

<sup>87</sup> Luluk Mukaromah, "Pengembangan Bahan Ajar", 94.

Penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro – Wilk karena jumlah siswa kurang dari 50 yaitu hanya 13 orang siswa. Berikut merupakan hasil uji normalitas Shapiro – Wilk.

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.245	13	.032	.895	13	.114
Posttest	.354	13	<,001	.746	13	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Cara menafsir normalitas data menggunakan ketentuan sebagai berikut :

- a) Jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.
- b) Jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal.<sup>88</sup>

Mengacu pada tabel 4.12 hasil uji normalitas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar  $0,114 < 0,05$  artinya nilai *pretest* tidak berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar  $0,002 < 0,05$  artinya nilai *posttest* tidak berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas penelitian ini hanya berlaku pada sampel penelitian ini saja.

<sup>88</sup> Jonathan Suwarno, 236.

2) Hasil uji *paired sample t-test*

Uji *paired sample t-test* bertujuan untuk membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Uji *paired sample t-test* ini menggunakan software SPSS.

a) Interpretasi hasil uji *paired samples statistics*

**Tabel 4.13**  
**Hasil Paired Samples Statistics**

		<i>Paired Samples Statistics</i>			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Pretest	45.3846	13	11.62998	3.22558
	Hasil Posttest	71.9231	13	11.09400	3.07692

Mengacu pada tabel 4.13 hasil *paired samples statistics* dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata *pretest* adalah 45,3846. Sedangkan hasil nilai rata-rata *posttest*

adalah 71,9231. Secara terperinci dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* lebih rendah daripada nilai rata-rata *posttest*.

b) Interpretasi hasil uji *paired samples correlations*

**Tabel 4.14**  
**Hasil Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest & Posttest	13	.930	<,001	<,001

Mengacu pada tabel 4.14 hasil *paired samples correlations* dapat diketahui bahwa hasil nilai korelasi adalah 0,930 dengan tingkat signifikansi  $< 0,001$ . Karena nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , maka kemungkinan variabel *pretest* dan variabel *posttest* berkorelasi.

c) Interpretasi hasil uji *paired samples test*

**Tabel 4.15**

**Hasil Paired Samples Test**

		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.53846	4.27425	1.18546	-29.12137	-23.95556	22.387	12	<,001	<,001

Tabel 4.15 hasil *paired samples test* di atas

merupakan bagian terpenting karena hipotesis penelitian

dapat disimpulkan melalui tabel tersebut. *Mean paired differences* sebesar -26,53846. Nilai tersebut diperoleh dari

selisih rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Selisih perbandingan tersebut diantara -29,12137 (*difference lower*) dan -23,95556 (*difference upper*). Serta 95% *confidence interval of the difference lower* dan *upper*.

Hipotesis :

- (1)  $H_0$  = tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* yang berarti bahwa tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kotak mampu



membaca (komaca) terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa.

(2)  $H_a$  = ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa.

Kriteria uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi hasil perhitungan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

(1) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (penelitian berhasil).

(2) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (penelitian gagal).<sup>89</sup>

Berdasarkan tabel 4.15 hasil *paired samples test* diperoleh nilai signifikansi 0,001 dan mengacu pada kriteria uji *sample t-test*,  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* terhadap peningkatan keterampilan membaca

---

<sup>89</sup> Luluk Mukaromah, "Pengembangan Bahan Ajar", 98.

siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.

Pernyataan di atas juga berarti bahwa tujuan penelitian dan pengembangan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember dinilai berhasil.

### 3) Uji *n-gain score*

Uji *n-gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu. Uji *n-gain score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *posttest* dengan nilai *pretest*. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menghitung *n-gain score*.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai pretest}}{\text{Nilai ideal} - \text{Nilai pretest}}$$

Kriteria pembagian nilai *n-gain score* adalah sebagai berikut :

- a) Jika nilai *n-gain* > 0,7 maka termasuk kategori tinggi.
- b) Jika nilai *n-gain* 0,3 – 0,7 maka termasuk kategori sedang.
- c) Jika nilai *n-gain* < 0,3 maka termasuk kategori rendah.

**Tabel 4.16**  
**Hasil Uji *N-Gain***  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	13	.25	.63	.4994	.08632
Ngain_Persen	13	25.00	62.50	49.9376	8.63232
Valid N (listwise)	13				

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji *N-Gain* dapat diketahui bahwa terdapat nilai minimal, nilai maksimal, nilai rata-rata dan standar deviasi. Selanjutnya interpretasikan nilai rata-rata dari *N-Gain Score*. Dalam uji *N-Gain Score*, nilai rata-rata sebesar 0,4994. Mengacu pada kriteria pembagian nilai *N-Gain Score*, maka nilai 0,4994 termasuk dalam kategori sedang yang berarti efektivitasnya sedang.

Dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember dinyatakan efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

##### 5. *Evaluate* (evaluasi)

Tahap kelima dalam model ADDIE yaitu *evaluate* atau evaluasi. Tahap ini merupakan tahap pemberian nilai terhadap media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran kotak mampu membaca

(komaca) dapat mengatasi problem rendahnya keterampilan membaca siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman.

Tahap evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap *analyze*, evaluasi dilakukan berdasarkan kurikulum 2013. Tahap *design*, evaluasi dilakukan berdasarkan kriteria dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I. Tahap *develop*, evaluasi dilakukan berdasarkan penilaian, kritik dan saran dari validator ahli. Tahap *implement*, evaluasi dilakukan berdasarkan angket respon siswa dan guru kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman.

Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) terhadap siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman. Evaluasi sumatif dilakukan terhadap siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman setelah menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) melalui hasil angket respon siswa dan hasil belajar siswa.

## **B. Analisis Data**

Analisis data bertujuan untuk menjabarkan hasil data uji coba yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut adalah hasil data uji coba dari para validator :

## 1. Analisis data ahli materi

Validator ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dilakukan oleh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, beliau adalah Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. Data mengenai hasil validasi materi telah dipaparkan pada tabel 4.2 dengan menggunakan skala likert. Dari data tersebut diperoleh nilai akhir sebesar 87 dengan persentase nilai akhir yang diperoleh yaitu 91,57 % dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Adapun kritik dan saran dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yaitu gambar yang ada dalam materi disarankan untuk lebih kontekstual dan sederhana sesuai pengalaman siswa dan disarankan untuk membuat buku panduan yang menarik.

## 2. Analisis data ahli media

Validator ahli media dalam pengembangan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dilakukan oleh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, beliau adalah Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. Data mengenai validasi media pertama telah dipaparkan pada tabel 4.3 dengan perhitungan skala likert. Dari data tersebut diperoleh nilai akhir 54 dengan persentase nilai akhir 60% dengan

kategori kurang valid. Untuk itu, perlu dilakukan banyak revisi dalam produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca). Revisi dilakukan berdasarkan penilaian, kritik dan saran dari validator ahli media. Revisi yang perlu dilakukan yaitu bagian kotak yang belum rata diperhalus atau dilapisi dengan kain, *font* huruf yang digunakan menggunakan *font arial* atau *comic sans ms*, sterofom yang digunakan berwarna cerah, kartu huruf dan gambar dicetak anti air serta menggunakan perpaduan warna yang cerah.

Revisi yang sudah dilakukan sesuai penilaian, saran dan kritik dari validator ahli media selanjutnya melakukan validasi kedua. Validasi kedua dilakukan karena pada validasi pertama memperoleh hasil akhir yang kurang memuaskan dengan kategori kurang valid. Sehingga validasi kedua dilakukan untuk memperoleh penilaian dengan hasil akhir yang memuaskan dengan kategori valid.

Data hasil validasi media kedua telah dipaparkan pada tabel 4.4 memperoleh nilai akhir 74 dengan persentase nilai akhir 82,22% dengan kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Adapun kritik dan saran dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yaitu bagian kotak yang belum rata disarankan untuk

dihaluskan atau melapisi dengan kain, font huruf yang digunakan disarankan untuk menggunakan *font arial* atau *comic sans ms*, sterofoam yang digunakan disarankan untuk menggunakan sterofoam berwarna, gambar yang digunakan disarankan untuk menggunakan ukuran A4, huruf dan gambar yang digunakan disarankan untuk dicetak anti air dan huruf yang digunakan disarankan untuk dirangkap sebanyak 3-4.

### 3. Analisis data ahli bahasa

Validator ahli bahasa dalam pengembangan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dilakukan oleh dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, beliau adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. Data mengenai validasi bahasa telah dipaparkan pada tabel 4.5 dengan perhitungan skala likert. Dari data tersebut diperoleh nilai akhir 37 dengan persentase nilai akhir yang diperoleh yaitu 92,5% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang dinyatakan layak dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Adapun kritik dan saran dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yaitu kalimat yang digunakan disarankan untuk lebih sederhana dan materi yang digunakan kontekstual agar mudah dipahami sesuai tingkat usia siswa kelas.

#### 4. Analisis hasil uji respon siswa

Data hasil uji respon siswa telah dipaparkan pada tabel 4.9 dengan melibatkan 13 orang siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman memperoleh nilai rata-rata 36,38 dengan persentase 90,95%. Perolehan persentase hasil uji respon siswa sebesar 90,95% termasuk dalam kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

#### 5. Analisis hasil uji respon guru

Data hasil uji respon guru telah dipaparkan pada tabel 4.10 dengan melibatkan guru kelas I Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman memperoleh nilai akhir 37 dengan persentase 92,5%. Perolehan persentase hasil uji respon siswa sebesar 92,5% termasuk dalam kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

#### 6. Analisis keefektifan

**Tabel 4.17**  
**Hasil Keefektifan**

No.	Uji T	N-Gain
1	$T_{hitung}$	Rata-rata
2	22,387	0,4994
	$T_{tabel}$	
	2,197	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil analisis uji T menunjukkan  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  yaitu  $22,387 > 2,197$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* yang berarti ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember.




Pada uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,4994 dengan kategori sedang yang berarti efektivitasnya sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, terdapat faktor lain yang mendukung peningkatan keterampilan membaca siswa yaitu adanya jam pelajaran tambahan membaca dan tugas membaca di rumah dengan didampingi orang tua.

### C. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai kritik dan saran dari validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hal tersebut dilakukan agar media pembelajaran dapat diimplementasikan dengan mudah oleh guru dan siswa. Berikut adalah revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari para validator.

#### 1. Revisi Produk dari Ahli Materi

**Tabel 4.18**  
**Revisi Produk Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1	2	3	4
1.			Gambar yang digunakan sudah kontekstual dan sederhana sesuai pengalaman siswa.

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1	2	3	4
2.	Tidak ada buku panduan.		Sudah dibuatkan buku panduan yang menarik dengan kombinasi warna cerah.

## 2. Revisi Produk dari Validator Ahli Media

Tabel 4.19

## Revisi Produk Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Media

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1	2	3	4
1.			Beberapa bagian media pembelajaran yang masih belum rata dan kasar sudah dilapisi dengan kain.
2.			Kartu huruf sudah dicetak anti air dan menggunakan font huruf arial.
3.			Sudah memadu padakan dengan warna yang cerah.
4.			Stereofoam sudah diganti dengan kombinasi warna yang cerah.

## 3. Revisi Produk dari Validator Ahli Bahasa

**Tabel 4.20**  
**Revisi Produk Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Bahasa**

<b>No.</b> <b>1</b>	<b>Sebelum Revisi</b> <b>2</b>	<b>Sesudah Revisi</b> <b>3</b>	<b>Keterangan</b> <b>4</b>
1.	<p>- Sebutkan benda atau makhluk hidup apa saja yang terdapat dalam gambar!</p> <p>- Coba susun huruf menjadi nama benda atau makhluk hidup yang terdapat dalam gambar menggunakan huruf-huruf dalam media komaca.</p> <p>- coba susun huruf menjadi nama atau sebutan gerak tumbuhan menggunakan huruf-huruf dalam media komaca.</p>	<p>- Sebutkan makhluk hidup yang terdapat dalam gambar!</p> <p>- Coba susun huruf sesuai gambar menggunakan huruf-huruf dalam media komaca.</p> <p>- Coba susun huruf sesuai gerak tumbuhan menggunakan huruf-huruf dalam media komaca.</p>	Kalimat pertanyaan sudah disederhanakan tanpa menggunakan kata hubung.
2.			Gambar sudah kontekstual sesuai dengan pengalaman siswa.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*. Bersumber pada kajian produk yang telah direvisi, dapat ditarik kesimpulan yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bagian bab I. Berikut merupakan kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan ini.

1. Kelayakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai persentase sebesar 91,57% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai persentase 82,22% dengan kategori valid. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji respon guru memperoleh nilai persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji respon

siswa memperoleh nilai persentase sebesar 90,95% dengan kategori sangat valid.

2. Keefektifan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis contextual teaching and learning dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember dinyatakan efektif.

Hasil akhir produk yang telah dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).

1. Kelebihan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca)
  - a. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.
  - b. Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
  - c. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
  - d. Menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
  - e. Media pembelajaran ini kuat karena terbuat dari triplek kayu sehingga mampu bertahan lama dan dapat digunakan secara berulang.
  - f. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran.
2. Kekurangan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca)
  - a. Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat media pembelajaran.
  - b. Membutuhkan biaya lebih untuk membuat media pembelajaran.
  - c. Sterofoam mudah rusak dan warna dapat memudar jika terkena sinar matahari langsung.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### 1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### a. Saran untuk sekolah

Sarana dan prasarana serta fasilitas sekolah merupakan bagian yang menjadi pertimbangan guru dalam memilih dan menetapkan penggunaan suatu media. Untuk itu, pihak sekolah hendaknya mengupayakan semaksimal mungkin untuk melengkapi sarana sumber belajar.

#### b. Saran untuk guru

Bagi guru, hendaknya mempertahankan dan lebih meningkatkan keterampilan dalam pemanfaatan media pembelajaran serta menjaga dan merawat media pembelajaran yang tersedia karena sangat berperan penting demi tercapainya proses belajar yang optimal.

#### c. Saran untuk siswa

Bagi siswa, hendaknya lebih aktif belajar dan diharapkan untuk memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti semua pembelajaran khususnya pada pelajaran tematik.

## 2. Saran Diseminasi

Hasil penelitian dan pengembangan ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran melalui tahap validasi pada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta respon dari guru dan siswa. Setelah melalui tahap tersebut, tahap selanjutnya melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Diseminasi produk media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) diharapkan untuk lebih menarik lagi dengan menyesuaikan karakteristik siswa dan mengikuti perkembangan digitalisasi saat ini.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan produk lebih lanjut terhadap media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sebaiknya dilakukan pengembangan lebih lanjut mengenai media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) agar produk yang peneliti kembangkan dapat bermanfaat dan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dalam penelitian dan pengembangan ini terbatas pada tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalaman bersama teman pembelajaran 1. Untuk itu, perlu dikembangkan pada tema, subtema dan pembelajaran lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, Novilia. Handrifiana, Yusfina. Assagaf, Lubna. *Buku Guru SD/MI Kelas I Tema 5 Pengalamanku, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Angkowo, Robertus. Kosasih, A. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo, 2007.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Baharuddin. Wahyuni, Esa Nur. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Chomaidi. Salamah. *Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta, PT. Grasindo, 2018.
- Dyani, Aulia Gita. "Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar." Tesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019.
- Hapudin, Muhammad Sholeh. *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Hasanah, Uswatun. "Pengaruh Penggunaan Media Kotak Huruf Terhadap Kemampuan Membaca-Permulaan Siswa Kelas 1 di SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.
- Herliana, Shinta. Anugraheni, Indri. "Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, Vol 4, no.2 (April, 2020).
- Jhonson. Elaine B. *Contextual Teaching and Learning*. Mizan Learning Centre, 2007.
- Kadir, Abdul. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Marwah. *Al-Quran Terjemah dan Tafsir untuk Wanita*. Bandung, 2009.
- Mudlofir, Ali. Rusydiyah, Evi Fatimatur. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Depok: Rajawali Press, 2017.



- Mukaromah, Luluk. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Contextual Teaching and Learnig (CTL) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Kelas XI di SMKS YP 17 01 Lumajang.” Tesis, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Nurfadillah, Septy. Rosnaningsih, Asih. *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Nurhadi. *Teknik Membaca*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Neolaka, Amor. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Putra, Ajie. “Kurang Lebih 20 Anak SD Kelas 3 di Jember Belum Bisa Membaca.” *Warta Zone*, 14 September 2021.
- Pribadi, Benny A. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Rayanto, Yudi Hari. Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- S, Dewi. “Pengaruh Metode Multisensori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas Awal Sekolah Dasar.” *Jurnal Program Studi PGMI*, 2015.
- Sanaky. *Media Pembelajaran Intektif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2012.
- Sanjaya. Wina. *Rerencanaan dan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Sarwono, Jonathan. *Buku Pintar IBM SPSS Statistics 19*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2011.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir al Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Suandi, I Nengah. Sudiana, I Nyoman. Nurjaya, I Gede. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Berorientasi Integrasi Nasional dan Harmoni Sosial*. Depok: Rajawali Pers, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Saputro, Budiyo. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Sekretariat Negara RI. Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

- Sunarsih, Wiwin. *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning) Belajar Menulis Berita Mudah*. Indramayu: CV. Adanu Abitama, 2020.
- Suryani, Agung. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Suryani, Nunuk. Setiawan, Achmad. Putra, Aditin. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021.
- Usriyah, Lailatul. Halil, Hermanto. Muhith, Abd. *Model dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Forsiladi, 2022.
- Widyaningrum, Meita. "Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kopi Laba (Kotak Pintar Belajar Membaca) Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 di SD Negeri Sumberarum 1." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020.
- Yusrilita, Ervina. "Pengembangan Media Komaca untuk Siswa Kesulitan Membaca pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2022.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Qurrotua'yun  
NIM : T20194132  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq  
Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember”** merupakan hasil penelitian / karya sendiri, kecuali yang secara tertulis dikutip dan disebutkan dalam sumber kutipan serta daftar pustaka.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 13 Juni 2023

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

METERAI  
TEMPEL  
CBAJX616997965  
  
**Qurrotua'yun**  
**NIM.T20194132**

## Lampiran 1

### MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nurus Zaman Mrawan Mayang Jember	1. Pengembangan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis <i>contextual teaching and learning</i> .	Tahap pengembangan media pembelajaran: a. Analyze b. Design c. Develop d. Implement e. Develop	1. Observasi 2. Wawancara - Kepala madrasah MI Nurus Zaman - Guru kelas I MI Nurus Zaman 3. Angket validasi ahli - Ahli materi - Ahli media - Ahli bahasa	1. Jenis penelitian : <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Model pengembangan : model ADDIE ( <i>Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate</i> )	1. Bagaimana keefektifan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis <i>contextual teaching and learning</i> dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nurus Zaman Mrawan Mayang Jember? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) berbasis <i>contextual teaching and learning</i> dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nurus Zaman Mrawan Mayang Jember?
	2. Meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Nurus Zaman Mrawan Mayang Jember.	a. Uji coba lapangan b. Melakukan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> c. Menyebar angket respon guru dan siswa	4. Angket respon - Guru kelas I MI Nurus Zaman - Siswa kelas I MI Nurus Zaman	3. Lokasi penelitian : Madrasah Ibtidaiyah Nurus Zaman 4. Teknik pengumpulan data : observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. 5. Teknik analisis data : kelayakan dan keefektifan produk.	

## Lampiran 2

### Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-0921/In.20/3 a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Nuruz Zaman

Jalan Makam Mronggi Lengkong Barat Mrawan Mayang

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194132

Nama : QURROTUA'YUN

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember" selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Uyainah Al Adawiyah

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Maret 2023

Dekan,

Kiai Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
MASHUDI





**Lampiran 3**

**Dokumentasi Observasi Proses Pembelajaran**



## Lampiran 4

### Wawancara Kepala Madrasah



No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Saat ini, MI Nuruz Zaman menggunakan kurikulum apa?	MI Nuruz Zaman menggunakan kurikulum 2013 ustadzah.
2.	Mengapa masih menggunakan kurikulum 2013 dan mengapa tidak menggunakan kurikulum merdeka?	MI Nuruz Zaman masih menggunakan kurikulum 2013 ustadzah, karena MI yang ada di wilayah mayang masih belum ada yang menerapkan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka.
3.	Apa saja bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di MI Nuruz Zaman?	Di lembaga ini khususnya MI Nuruz Zaman hanya menggunakan bahan ajar berupa buku tematik edisi revisi 2017.
4.	Apakah kelas 1 sampai kelas 6 menggunakan buku tematik sebagai bahan ajar?	Iya ustadzah. Kelas 1 sampai kelas 6 menggunakan buku tematik dalam proses pembelajaran.
5.	Apakah terdapat kesulitan tersendiri dari pihak sekolah dalam menyampaikan pembelajaran tematik?	Tentunya ada kesulitan ustadzah, khususnya guru yang mengajar tematik. Mungkin kesulitannya guru kurang mampu menguasai materi dan susah beralih dan mengaitkan mata pelajaran selanjutnya. Dan tidak jarang, siswa merasa bosan di kelas sehingga kelas tidak kondusif.
6.	Apakah MI Nuruz Zaman pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya di kelas rendah?	Kalau media pembelajaran disini kurang memadai ustadzah, jadi tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hanya saja, guru disini memanfaatkan gambar, benda nyata dan lingkungan sekitar saja ustadzah.

## Lampiran 5

### Wawancara Guru Kelas I



No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat kendala pada saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas?	Kendala yang saya hadapi saat proses pembelajaran yaitu kesulitan dalam menyampaikan materi karena siswa banyak yang belum bisa membaca. Sehingga banyak waktu yang terbuang. Selain itu, saya juga kesulitan mengkondisikan kelas karena siswa masih suka bermain dan bergurau dengan teman sehingga kelas menjadi ramai.
2.	Apa upaya yang dilakukan ibu untuk mengatasi kendala tersebut?	Sejauh ini saya memberikan pembelajaran membaca di sela-sela pelajaran dan memberi tugas latihan membaca di rumah bersama orang tua, tetapi upaya itu belum optimal ustadzah. Dan untuk kendala sulit mengkondisikan kelas biasanya saya melakukan <i>ice breaking</i> .
3.	Apakah dalam setiap pembelajaran ibu mengajar menggunakan media?	Tidak semua pembelajaran menggunakan media, karena disini medianya kurang memadai.
4.	Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan saat proses pembelajaran?	Media pembelajaran yang pernah saya gunakan hanya berupa gambar, benda dan lingkungan sekitar saja ustadzah.
5.	Jenis media apa yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran?	Media yang paling sering digunakan yaitu benda yang ada di lingkungan sekitar.



## Lampiran 6



**Surat Permohonan Menjadi Validator**  
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-0138/In.20/3.a/PP.009/02/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M.Sholahuddin Amrulloh, M.Pd  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M.Sholahuddin Amrulloh, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20194132
Nama	: Qurrotul'yun
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 06 Februari 2023  
Dekan,  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Dekan Bidang Akademik,





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://fik.uin khas-jember.ac.id](http://fik.uin khas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-0148/In.20/3 a/PP.009/02/2023  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194132  
Nama : Qurrotua'yun  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 06 Februari 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
MASHUDI





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax, (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-0212/In.20/3.a/PP.009/02/2023  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Erisy Syawiril Ammah, M.Pd  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Erisy Syawiril Ammah, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194132  
Nama : Qurrotul'yun  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Februari 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## Lampiran 7

### Hasil Validasi Ahli Materi

#### LEMBAR VALIDASI

#### MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU MEMBACA (KOMACA)

#### DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I MI

Muatan Pelajaran : SBdP, Bahasa Indonesia dan PPKn

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember

Peneliti : Qurrotua'yun

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak / Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca).
2. Penilaian, kritik dan saran yang membangun dari Bapak / Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas materi pembelajaran.

3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak / Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Metrikangai:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

4. Mohon Bapak / Ibu untuk memberikan kritik, saran dan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Penilaian Kelayakan Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor					Kritik / Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Isi	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013					✓	
		Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓	
		Materi pembelajaran jelas dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa				✓		
		Kemudahan dalam memahami materi				✓		
		Materi pembelajaran secara keseluruhan tercakup dalam media kotak mampu membaca (komaca)					✓	
		Materi pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik					✓	
2.	Penyampaian materi	Penyampaian materi benar					✓	
		Penyampaian materi teratur					✓	
		Penyampaian materi dapat digunakan dengan berbantuan media kotak mampu membaca (komaca)					✓	
		Penyampaian materi dapat membantu siswa dalam				✓		



		membaca						
		Penyajian gambar menarik dan proporsional						✓
		Penyajian gambar memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran						✓
		Penyajian materi pembelajaran mendorong rasa ingin tahu siswa dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran						✓
3.	Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan					✓	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa					✓	
		Bahasa yang digunakan santun						✓
		Pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa					✓	
		Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami siswa					✓	

B. Kritik dan Saran Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca)

- Buku panduan yang dibuat sembarangan mungkin karena  
 KIAL HAI AGHMAD SIDDIQ  
 dan gambar yang ada dalam media yang  
 dalam cara E-Book yang lebih mudah  
 memahaminya.

### C. Kesimpulan Umum


Berdasarkan penilaian kelayakan materi secara keseluruhan, maka Media Pembelajaran Kotak Kampu Membaca (komaca) ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi.
- ② Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji coba.

Jember, 07 Februari 2023

Validator Ahli Materi



  
M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd  
NIP. 199210132019031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 8

### Hasil Validasi Ahli Media

#### LEMBAR VALIDASI

#### MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU MEMBACA (KOMACA)

#### DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I MI

Muatan Pelajaran : SBdP, Bahasa Indonesia dan PPKn

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember

Peneliti : Qurrotua'yun

#### Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak / Ibu sebagai Ahli Media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca).
  2. Penilaian, kritik dan saran yang membangun dari Bapak / Ibu sebagai Ahli Media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran.
  3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak / Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.
- Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

4. Mohon Bapak / Ibu untuk memberikan kritik, saran dan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Penilaian Kelayakan Media

No.	Aspek	Indikator	Skor					Kritik / Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Desain	Keteraturan desain				✓		Ubahakan Warna Cetak Huruf yang digunakan Atrial/Comic Sans dan Perpaduan Warna yang menarik (Gisa tilapia Cok/Kampul)
		Kesesuaian warna			✓			
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf			✓			
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf			✓			
		Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi			✓			
		Kemudahan untuk membaca huruf dan kalimat			✓			
		Tampilan media yang menarik			✓			
2.	Bahan baku	Keamanan bahan yang digunakan			✓		Usahakan bahan baru yang kuat, aman dan awet (Lindung dengan kain flanel)	
		Ketepatan pemilihan bahan yang digunakan				✓		
		Bahan yang digunakan mudah diperoleh			✓			
		Bahan yang digunakan berkualitas			✓			
		Bahan lama dan tidak digunakan berulang-ulang			✓			
		Ukuran media kotak mampu membaca(komaca) proporsional				✓		
3.	Manfaat media	Media kotak mampu membaca (komaca) sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif siswa kelas I				✓		

		1	2	3	4	5	
Media kotak mampu membaca (komaca) dapat mempermudah siswa dalam memahami huruf dan membaca kalimat.				✓		✓	Usahatan Perpaduan warna di kartu huruf jelas & mudah terbaca.
Media kotak mampu membaca (komaca) dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran				✓			
Media kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa						✓	
Media kotak mampu membaca (komaca) sudah konkrit untuk digunakan dalam proses pembelajaran						✓	
Media kotak mampu membaca (komaca) dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa					✓		

B. Kritik dan Saran Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca)

- Gilakan flanel kom flanel (bagian tertentu yang belum rata)
- Kertas huruf buat yang anti air (di cetak)
- Haluskan MPB bagian kasar dengan kertas gosok / kom flanel

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

### C. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan, maka Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi.
- ② Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji coba.

Jember, 08 Februari 2023

Validator Ahli Media



**Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I**  
NIP.198610022015031004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

LEMBAR VALIDASI

MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU MEMBACA (KOMACA)

DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I MI

Muatan Pelajaran : SBdP, Bahasa Indonesia dan PPKn

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember

Peneliti : Qurrotua'yun

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak / Ibu sebagai Ahli Media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca).
2. Penilaian, kritik dan saran yang membangun dari Bapak / Ibu sebagai Ahli Media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak / Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

4. Mohon Bapak / Ibu untuk memberikan kritik, saran dan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

**A. Penilaian Kelayakan Media**

No.	Aspek	Indikator	Skor					Kritik / Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Desain	Keteraturan desain				✓		
		Kesesuaian warna				✓		
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf					✓	
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf				✓		
		Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi				✓		
		Kemudahan untuk membaca huruf dan kalimat				✓		
		Tampilan media yang menarik				✓		
2.	Bahan baku	Keamanan bahan yang digunakan					✓	
		Ketepatan pemilihan bahan yang digunakan					✓	
		Bahan yang digunakan mudah diperoleh					✓	
		Bahan yang digunakan kuat, tahan lama dan dapat digunakan berulang-ulang					✓	
		Ukuran media kotak mampu membaca(komaca) proporsional				✓		
		Media kotak mampu membaca (komaca) sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif siswa kelas I				✓		
3.	Manfaat media	Media kotak mampu membaca (komaca) sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif siswa kelas I				✓		
		Media kotak mampu membaca						



(komaca) dapat mempermudah siswa dalam memahami huruf dan membaca kalimat.				✓	
Media kotak mampu membaca (komaca) dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran				✓	
Media kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa				✓	
Media kotak mampu membaca (komaca) sudah konkret untuk digunakan dalam proses pembelajaran				✓	
Media kotak mampu membaca (komaca) dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa				✓	

**B. Kritik dan Saran Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca)**

Selama Keseluruhan Medianya sudah cukup baik untuk melatih keterampilan membaca anak-kids kelas rendah. Sempurna ditambahkan lagi:

1. huruf U, O, dan A sebagai huruf awal A, U, E, O
2. huruf F, M, B, E, R sebagai huruf akhir
3. tambahkan gambar huruf Uppan AH.

Semoga bisa bermanfaat dan bisa dipakai di sekolah bersama guru kelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ

### C. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan, maka Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji coba.

Jember, 20 Februari 2023

Validator Ahli Media



**Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I**  
NIP.198610022015031004



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 9

### Hasil Validasi Ahli Bahasa

#### LEMBAR VALIDASI

#### MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU MEMBACA (KOMACA)

#### DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I MI

Muatan Pelajaran : SBdP, Bahasa Indonesia dan PPKn

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember

Peneliti : Qurrotua'yun

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak / Ibu sebagai Ahli Bahasa tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca).
2. Penilaian, kritik dan saran yang membangun dari Bapak / Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas materi pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak / Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam Lembar validasi ini dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

4. Mohon Bapak / Ibu untuk memberikan kritik, saran dan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.



LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

A. Penilaian Kelayakan Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Skor					Kritik / Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Bahasa	Ketepatan struktur kalimat					✓	
		Keefektifan kalimat				✓		
		Kemampuan memotivasi siswa				✓		
		Ketepatan tata bahasa				✓		
		Ketepatan ejaan					✓	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓	
		Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa					✓	
		Penggunaan teks yang mengarah pada pemahaman materi pembelajaran					✓	

B. Kritik dan Saran Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca)

1. *1. Sunda keimatan sudehana*  
 2. *2. Caraman materi kontesktual*  
 3. *3. Ped. Integrasi keimatan*  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

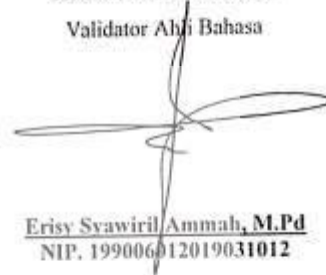
### C. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi secara keseluruhan, maka Media Pembelajaran Kotak Kampa Membaca (komaca) ini dinyatakan :

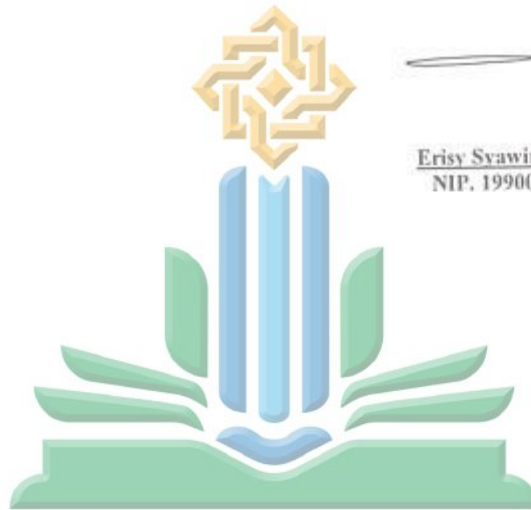
1. Layak untuk diuji coba tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diuji coba.

Jember, 10 Februari 2023

Validator Ahli Bahasa



Erisy Swawiril Ammah, M.Pd  
NIP. 199006012019031012



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 10

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: MI Nuruz Zaman
Kelas / Semester	: I (Satu) / 2
Tema	: Pengalamanku (Tema 5)
Subtema	: Pengalaman Bersama Tema (Subtema 2)
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 hari

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar
SBdP	3.3 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari. 4.3 Memeragakan gerak anggota tubuh melalui tari.
Bahasa Indonesia	3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata bahasa daerah. 4.8 Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong dan pemberian pujian dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis.
PPKn	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah. 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

#### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Muatan Pelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi
SBdP	3.3.1 Mengidentifikasi gerak anggota tubuh menirukan gerak tumbuhan. (C4) 4.3.1 Memeragakan gerak anggota tubuh menirukan gerak tumbuhan. (P4)
Bahasa Indonesia	3.8.1 Menjelaskan ungkapan permintaan maaf. (C2) 4.8.1 Mengungkapkan permintaan maaf secara lisan. (P3)
PPKn	3.2.1 Mengidentifikasi aturan bermain bersama teman di rumah. (C4) 4.2.1 Menentukan kegiatan di rumah yang berkaitan dengan aturan bermain bersama teman. (P3)

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi gerak anggota tubuh menirukan gerak tumbuhan dengan tepat.
2. Setelah menyimak lagu, siswa dapat memeragakan gerak anggota tubuh menirukan gerak tumbuhan dengan tepat.
3. Setelah menyimak cerita dan lagu, siswa dapat menjelaskan ungkapan permintaan maaf dengan tepat.
4. Setelah mengamati gambar dan berdiskusi, siswa dapat mengungkapkan permintaan maaf secara lisan dengan tepat.
5. Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi aturan bermain bersama teman di rumah dengan tepat.
6. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menentukan kegiatan di rumah yang berkaitan dengan aturan bermain bersama teman dengan tepat.

#### E. Materi Pembelajaran

1. Gerak tumbuhan.
2. Ungkapan permintaan maaf.
3. Aturan bermain bersama teman di rumah.

#### F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan *scientific*
2. Model pembelajaran : *Contextual teaching and learning*
3. Metode pembelajaran : Diskusi, tanya jawab dan penugasan

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pembukaan	1. Guru mengucapkan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin berdoa sebelum kegiatan pembelajaran. (Religius)	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menanyakan kabar dan mengabsen siswa. <b>(Integritas, Kemandirian)</b></li> <li>3. Guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat.</li> <li>4. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu Tema 5 Pengalamanku, Subtema 2 Pengalaman Bersama Teman dan Pembelajaran 1.</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan kepada siswa. <b>(Communication)</b></li> </ol>	
<p><b>Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membacakan cerita dan membimbing siswa untuk menyimak cerita tersebut. <b>(Communication)</b></li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>Sawah</b></p> <p>Pada hari Minggu, Ayah mengajakku pergi ke sawah. Aku melihat petani sedang menanam padi dan membajak sawah. Di tepian sawah, terdapat pohon kelapa. Angin yang bertiup kencang membuat daun pohon kelapa berayun-ayun mengikuti arah angin. Aku senang sekali, Ayah mengajakku pergi ke sawah. <b>(Kontekstual)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menunjukkan gambar sawah dan siswa mengamati gambar tersebut. <b>(Mengamati)</b></li> <li>3. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. <b>(Menanya)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar apakah ini?</li> <li>- Sebutkan makhluk hidup yang terdapat dalam gambar!</li> <li>- Coba susun huruf sesuai gambar menggunakan huruf-huruf dalam media komaca.</li> </ul> </li> <li>4. Guru membacakan teks bacaan gerak tumbuhan dan membimbing siswa untuk menyimak teks bacaan yang dibaca. <b>(Communication)</b></li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>Gerak Tumbuhan</b></p> <p>Gerak tumbuhan adalah gerakan yang dilakukan dengan cara meniru gerak pada tumbuhan. Tumbuhan ada yang besar, kecil, tinggi dan rendah. Tumbuhan tidak dapat berpindah, namun dapat bergerak karena dihinggapi hewan, tertiup angin dan terkena cahaya. Bunga tumbuhan menguncup lalu mengembang. Tangkainya berayun jika dihinggapi hewan. Tumbuhan bergerak miring jika tertiup angin besar.</p>	

	<p>5. Guru menunjukkan gambar seorang anak menirukan gerak tumbuhan dan siswa mengamati gambar tersebut. <b>(Mengamati)</b></p> <p>6. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. <b>(Menanya)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Disebut apakah gerak tumbuhan yang dilakukan anak tersebut?</li> <li>- Coba susun huruf sesuai gerak tumbuhan menggunakan huruf-huruf dalam media komaca.</li> </ul> <p>7. Guru dan siswa memeragakan gerak anggota tubuh menirukan gerak tumbuhan menggunakan lagu. <b>(Communication, Collaboration)</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Gerak Pohon Kelapa</b> <b>(Nada Lingkaran Kecil)</b> Tumbuhan rendah, tumbuhan tinggi Bertangkai lebar Tangkai berayun, tertiuip angin Daunnya rimbun Ayo, ayo, mari mencoba Ayo, ayo, kamu pasti bisa</p> <p>8. Guru membacakan cerita dan membimbing siswa untuk menyimak cerita tersebut. <b>(Communication)</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Pengalaman Bersama Teman</b></p> <p>Ini merupakan pengalaman pertama Udin, Edo, Siti, Dayu dan Lani menari gerakan tumbuhan. Mereka memeragakan gerakan pohon kelapa yang tertiuip angin. Ketika memeragakan gerakan pohon kelapa secara bersama, Udin tidak sengaja menyenggol bahu Edo. Udin berkata, "Maaf Edo, aku tidak sengaja menyenggol bahumu." Edo tersenyum dan berkata, "Tidak apa-apa, Udin." Setelah itu, mereka kembali mencoba gerakan pohon kelapa.</p> <p>9. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. <b>(Menanya)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang sedang dilakukan Udin dan kawan-kawan?</li> <li>- Apa yang terjadi dengan Udin dan Edo?</li> <li>- Apa yang Udin katakan kepada Edo?</li> <li>- Mengapa Udin berkata demikian?</li> <li>- Bagaimana sikap Edo?</li> <li>- Menurutmu, bagaimanakah sikap Udin dan Edo?</li> </ul>	
--	---	--

	<p><b>10. Guru dan siswa menyanyikan lagu empat kata ajaib. (Communcation, Collaboration)</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Empat Kata Ajaib (Nada Kalau Kau Suka Hati)</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Kalau berbuat salah bilang maaf (maaf)</b>  <b>Kalau butuh bantuan bilang tolong (tolong)</b>  <b>Kalau dapat hadiah ucap terima kasih</b>  <b>Kalau kau mau lewat ucapkan permisi</b></p> <p>11. Guru menunjukkan gambar suatu peristiwa yang tidak disengaja dan siswa mengamati gambar tersebut. <b>(Mengamati)</b></p> <p>12. Guru memberikan pertanyaan dan berdiskusi dengan siswa terkait gambar tersebut. <b>(Menanya, Communication, Collaboration)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak-anak, kira-kira apa yang harus dilakukan jika mengalami peristiwa seperti pada gambar?</li> <li>- Coba cari kalimat yang tepat untuk mengungkapkan permintaan maaf sesuai gambar dalam media komaca.</li> </ul> <p>13. Guru membimbing siswa untuk membaca teks aturan bermain bersama teman secara bergiliran. <b>(Literasi, Communication)</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Aturan Bermain Bersama Teman</b></p> <p>Bermain bersama teman di rumah sangat menyenangkan. Akan tetapi, perlu kamu ingat ada hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Hal ini disebut aturan. Hal baik seperti berbagi boleh dilakukan. Contohnya meminjamkan mainan kepada teman. Merebut mainan teman tidak boleh dilakukan. Aturan bermain harus ditaati. Menaati peraturan membuat permainan menyenangkan. Selain itu, tidak ada orang yang dirugikan.</p> <p>14. Guru menunjukkan gambar kegiatan rumah yang berkaitan dengan aturan bermain bersama teman dan siswa mengamati gambar tersebut. <b>(Mengamati)</b></p> <p>15. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. <b>(Menanya)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar apakah ini?</li> <li>- Apakah gambar tersebut berkaitan dengan aturan bermain bersama teman?</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	1. Guru memberikan penguatan dan	



	<p>kesimpulan.</p> <p>2. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan beberapa pertanyaan yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang kalian pelajari hari ini?</li> <li>- Bagaimana perasaanmu setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini?</li> <li>- Kegiatan apa yang paling kalian sukai?</li> </ul> <p>3. Guru mengajak siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</p> <p><b>(Religius)</b></p>	
--	--	--

#### H. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik penilaian
  - a. Penilaian sikap : Pengamatan selama kegiatan pembelajaran.
  - b. Penilaian pengetahuan : Unjuk kerja
  - c. Penilaian keterampilan : Unjuk kerja

#### I. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran


1. Sumber belajar
  - Adelina, Novilia. Hendrifiana, Yusfina. Assagaf, Lubna. *Buku Tematik Guru Tema 5 Pengalamanku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
  - Adelina, Novilia. Hendrifiana, Yusfina. Assagaf, Lubna. *Buku Tematik Siswa Tema 5 Pengalamanku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Media pembelajaran
  - Kotak Mampu Membaca (Komaca)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 10 Februari 2023

Mengetahui,  
Guru Kelas I

Peneliti

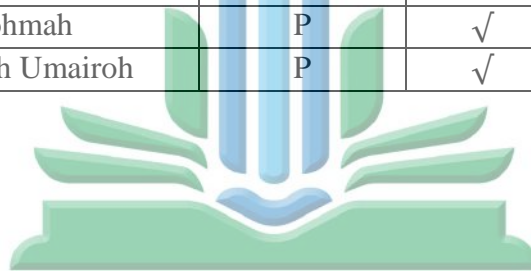
  
Siti Komariyah, S.Pd  
NIP. -

  
Qurrotulayun  
T20194132

## Lampiran 11

### Daftar Keikutsertaan Siswa Kelas I (Pretest, Perlakuan dan Posttest)

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pretest	Perlakuan		Posttest
			Tanggal	Tanggal		Tanggal
			03	04	05	06
1	Bilqis Rohimatul Izzah	P	√	√	√	√
2	Hodijah Naura	P	√	√	√	√
3	Ilmiatus Sa'adah	P	√	√	√	√
4	Mufidatus Sa'adah	P	√	√	√	√
5	M. David	L	√	√	√	√
6	M. Hasbil Mustofa	L	√	√	√	√
7	M. Iqbal	L	√	√	√	√
8	M. Rizki Wildana	L	√	√	-	√
9	M. Reza	L	√	√	√	√
10	M. Sahrul	L	√	-	√	√
11	Nadia Bella	P	√	√	√	√
12	Siti Nur Rohmah	P	√	√	√	√
13	Siti Ummuh Umairah	P	√	√	√	√



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 12

### Instrumen Keterampilan Membaca

Aspek yang dinilai	Patokan	Skor
Ketepatan menyuarakan tulisan	Tepat dalam mengucapkan kata-kata dalam kalimat sederhana	5
	Kurang tepat dalam mengucapkan kata-kata dalam kalimat sederhana	4
	Cukup tepat dalam mengucapkan kata-kata dalam kalimat sederhana	3
	Tidak tepat dalam mengucapkan kata-kata dalam kalimat sederhana	2
	Sangat tidak tepat dalam mengucapkan kata-kata dalam kalimat sederhana	1
Kelancaran	Lancar dalam membaca kalimat	5
	Lancar tetapi belum tepat menyuarakan kalimat	4
	Cukup lancar dalam membaca kalimat	3
	Kurang lancar dalam membaca kalimat	2
	Sangat kurang lancar dalam membaca kalimat	1
Kejelasan suara	Suara jelas dan tidak terbata-bata	5
	Suara jelas tetapi kurang tepat dan tidak terbata-bata	4
	Suara kurang jelas dan tidak terbata-bata	3
	Suara tidak jelas dan terbata-bata	2
	Suara sangat tidak jelas dan terbata-bata	1
Penyebutan huruf	Suara jelas dalam mengucapkan huruf	5
	Suara kurang jelas dalam mengucapkan huruf	4
	Suara cukup jelas dalam mengucapkan huruf	3
	Suara tidak jelas dalam mengucapkan huruf	2
	Suara sangat tidak jelas dalam mengucapkan huruf	1

#### Rumus hitung

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

#### Keterangan :

Nilai	Kriteria
< 20	Sangat kurang
21 - 40	Kurang
41 - 60	Cukup
61 - 80	Baik
> 81	Sangat baik

(Sumber : Kadek Wiwin Pratiwi, I Ketut Gading dan Putu Aditya Antara, 2021)

Lampiran 13

Dokumentasi Penilaian *Pretest* dan *Posttest*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 14**

**Dokumentasi Uji Coba Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



**Lampiran 15**

**Hasil Penilaian *Pretest***

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				J U M L A H	N I L A I
		Ketepatan	Kelancaran	Kejelasan	Penyebutan huruf		
1.	Bilqis Rohimatul Izzah	3	4	3	3	13	65
2.	Hodijah Naura	3	2	2	2	9	45
3.	Ilmiatus Sa'adah	3	3	3	3	12	60
4.	Mufidatus Sa'adah	3	3	3	3	12	60
5.	M. David	3	3	2	2	10	50
6.	M. Hasbil Mustofa	2	2	2	2	8	40
7.	M. Ikbal	3	2	2	2	9	45
8.	M. Rizki Wildana	2	2	2	2	8	40
9.	M. Reza	3	2	2	2	9	45
10.	M. Sahrul	1	1	2	2	6	30
11.	Nadia Bella	2	2	2	2	8	40
12.	Siti Nur Rohmah	2	2	2	2	8	40
13	Siti Ummuh Umairoh	2	2	2	2	8	40

**Keterangan :**

Kriteria	Nilai	Jumlah Siswa
< 20	Sangat kurang	-
21 - 40	Kurang	6
41 - 60	Cukup	6
61 - 80	Baik	1
> 81	Sangat baik	-

**Lampiran 16**

**Hasil Penilaian Posttest**

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				J U M L A H	N I L A I
		Ketepatan	Kelancaran	Kejelasan	Penyebutan huruf		
1.	Bilqis Rohimatul Izzah	5	5	3	4	17	85
2.	Hodijah Naura	4	3	3	4	14	70
3.	Ilmiatus Sa'adah	4	4	4	4	16	80
4.	Mufidatus Sa'adah	5	5	3	4	17	85
5.	M. David	4	4	3	4	15	75
6.	M. Hasbil Mustofa	3	3	3	3	12	60
7.	M. Iqbal	4	4	3	4	15	75
8.	M. Rizki Wildana	3	3	3	3	12	60
9.	M. Reza	4	4	3	4	15	75
10.	M. Sahrul	2	2	2	2	8	40
11.	Nadia Bella	3	4	3	4	14	70
12.	Siti Nur Rohmah	3	4	3	4	14	70
13	Siti Ummuh Umairoh	4	3	3	4	14	70

**Keterangan :**

Kriteria	Nilai	Jumlah Siswa
< 20	Sangat kurang	-
21 - 40	Kurang	1
41 - 60	Cukup	2
61 - 80	Baik	8
> 81	Sangat baik	2



Lampiran 17

Hasil Uji Respon Guru

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU MEMBACA (KOMACA)

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang paling sesuai pendapat anda!

Keterangan :

4 = sangat setuju

3 = setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) yang dikembangkan menarik.				✓
2.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan dengan mudah.				✓
3.	Gambar dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) jelas dan kontekstual.			✓	
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa sehingga mudah dipahami.			✓	
5.	Materi pembelajaran keseluruhan tercakup dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).				✓
6.	Dengan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat mempermudah siswa dalam memahami huruf dan membaca kalimat.			✓	
7.	Dengan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca), saya merasa bahwa siswa lebih antusias saat proses pembelajaran.				✓
8.	Dengan menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) siswa menjadi lebih aktif di kelas.				✓
9.	Dengan menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca), siswa belajar menjadi menyenangkan.				✓
10.	Dengan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca), saya dapat mengasah kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran.				✓

Jember, 15 Maret 2023

Guru Kelas 1 MI Nuruz Zaman

*Suji Komayrah*  
Suji Komayrah, S Pd

Lampiran 18

Hasil Uji Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU MEMBACA (KOMACA)

Nama : UMA I

Kelas : 1

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang paling sesuai pendapat anda!

Keterangan :

4 = sangat setuju

3 = setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju



No.	Pertanyaan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Saya menyukai pembelajaran tematik.				✓
2.	Menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) merupakan pengalaman baru untuk saya.				✓
3.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan dengan mudah.			✓	
4.	Tampilan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) menarik.			✓	
5.	Kartu huruf dan gambar yang ada dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) jelas dan menarik.			✓	
6.	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.			✓	
7.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) membuat soal yang dapat mengasah pemahaman saya.			✓	
8.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) membuat saya lebih bersemangat untuk belajar.				✓
9.	Saya merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).				✓
10.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan sambil bermain.				✓

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU MEMBACA (KOMACA)**

Nama : FIDA

Kelas : 1

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang paling sesuai pendapat anda!

Keterangan :

4 = sangat setuju

3 = setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Saya menyukai pembelajaran tematik.				✓
2.	Menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) merupakan pengalaman baru untuk saya.				✓
3.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan dengan mudah.				✓
4.	Tampilan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) menarik.				✓
5.	Kartu huruf dan gambar yang ada dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) jelas dan menarik.				✓
6.	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.				✓
7.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) memuat soal yang dapat mengasah pemahaman saya.			✓	
8.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) membuat saya lebih bersemangat untuk belajar.				✓
9.	Saya merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).				✓
10.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan sambil bermain.				✓

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MAMPU MEMBACA (KOMACA)**

Nama : I L M I

Kelas : I

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang paling sesuai pendapat anda!

Keterangan :

4 = sangat setuju

3 = setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Saya menyukai pembelajaran tematik.				✓
2.	Menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) merupakan pengalaman baru untuk saya.				✓
3.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan dengan mudah.				✓
4.	Tampilan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) menarik.				✓
5.	Kartu huruf dan gambar yang ada dalam media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) jelas dan menarik.			✓	
6.	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.				✓
7.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) memuat soal yang dapat mengasah pemahaman saya.			✓	
8.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) membuat saya lebih bersemangat untuk belajar.				✓
9.	Saya merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca).				✓
10.	Media pembelajaran kotak mampu membaca (komaca) dapat digunakan sambil bermain.				✓

Lampiran 19

**Jurnal Penelitian**

**Jurnal Kegiatan Penelitian**

**Di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman**

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Kamis, 02 Maret 2023	Penyerahan surat izin penelitian	
2.	Kamis, 02 Maret 2023	Wawancara dengan kepala madrasah	
3.	Sabtu, 04 Maret 2023	Wawancara dengan guru kelas I	
4.	Minggu, 05 Maret 2023	Observasi proses pembelajaran di kelas I	
5.	Senin, 06 Maret 2023	Observasi proses pembelajaran di kelas I	
6.	Kamis, 09 Maret 2023	Penjelasan produk yang dikembangkan kepada guru kelas I	
7.	Rabu, 15 Maret 2023	Validasi produk yang dikembangkan kepada guru kelas I	
8.	Senin, 03 April 2023	Melakukan pretest keterampilan membaca siswa kelas I	
9.	Selasa, 04 April 2023	Uji coba produk peramalan di kelas I	
10.	Rabu, 05 April 2023	Uji coba produk ke dua di kelas I	
11.	Kamis, 06 April 2023	Melakukan posttest keterampilan membaca siswa kelas I	
12.	Minggu, 09 April 2023	Pengambilan data berupa angket respon siswa kelas I	
13.	Rabu, 12 April 2023	Pengambilan surat pernyataan selesai penelitian	



Lampiran 20

Surat Selesai Penelitian

**YAYASAN PONDOK PESANTREN AL MUHAJIRIN**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NURUZ ZAMAN**  
STATUS : TERAKREDITASI  
NSM : 111235090176                      NPSN : 60715631  
Email : [minuruzzaman88@gmail.com](mailto:minuruzzaman88@gmail.com)  
Jl. Makam Mronggi Lengkong Barat Mrawan – Mayang – Jember

---

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
Nomor : 652/MI.NZ/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah MI Nuruz Zaman menerangkan bahwa :

Nama : Qurrotua'yun  
NIM : T20194132  
Semester : VIII (Delapan)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri K.H.Achmad Siddiq Jember

Telah melakukan penelitian di MI Nuruz Zaman pada tanggal 02 Maret s.d. 12 April 2023 sebagai bahan penulisan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Kotak) Berbasis Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember*.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 12 April 2023  
Kepala Madrasah MI Nuruz Zaman  


## Lampiran 21

### Biodata Penulis



Nama : Qurrotua'yun  
NIM : T20194132  
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 18 September 2000  
Alamat : Jalan Tanjung No.82 Krajan Mangli Jember  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Riwayat Pendidikan :  
1. TK Pertiwi Jember  
2. SD Negeri Mangli 04  
3. SMP Negeri 4 Jember  
4. SMA Negeri Arjasa  
5. S1-UIN KH. Achmad Siddiq Jember  
Pengalaman Organisasi :  
1. HMPS PGMI UIN KH. Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R