

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR REALISTIK
BERBASIS METODE SAS (SRUKTURAL ANALITIK
SINTETIK) PADA PEMBELAJARAN MEMBACA
DIKELAS 1C MIMA 01 KH SHIDDIQ 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
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Lailatul Jannah
NIM.T20194004

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR REALISTIK
BERBASIS METODE SAS (SRUKTURAL ANALITIK
SINTETIK) PADA PEMBELAJARAN MEMBACA
DIKELAS 1C MIMA 01 KH SHIDDIQ JEMBER**

SKRIPSI

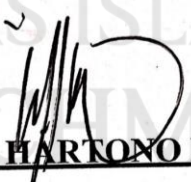
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Lailatul Jannah
NIM.T20194004

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


DR. HARTONO M.PD
NIP.198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR REALISTIK
BERBASIS METODE SAS (SRUKTURAL ANALITIK
SINTETIK) PADA PEMBELAJARAN MEMBACA
DIKELAS 1C MIMA 01 KH SHIDDIQ JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah Satu
persyaratan memperoleh Gelar sarjana (S.Pd.)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program studi Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jumat
Tanggal : 05 Desember 2024

Ketua

Sekretaris



Khairul Umam, M.Pd.
NIP. 198011122015031003



Abdul Karim S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 198501142023211015

Anggota :

1. Dr. Ubaidillah, M.Pd.



2. Dr. Hartono, M.Pd.



Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr.H. Abdul Mu'is , S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*



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

* Al-Quran Kementerian Agama RI, Alquran dan Terjemahannya, Jakarta : Lajnah. Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2015.

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-NYA yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta ketekunan bagi penulis dalam menyusun skripsi ini. Dalam mengakhiri masa studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dengan segenap kerendahan hati karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya Kedua orang tua saya bapak Ach. Qusyairi Sholeh dan ibu Kutsiyah Andawiyah yang menjadi sebuah alasan utama saya untuk dapat bertahan dalam setiap proses yang saya jalani selama perkuliahan sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepada saya serta atas cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus ikhlas membesarkan, merawat dan memberikan dukungan moral dan material serta selalu mendoakan saya selama menempuh pendidikan sehingga saya dapat menyelesaikan studi di UIN KHAS Jember. Semoga Allah senantiasa memuliakan kalian didunia maupun diakhirat.
2. Kakak kandung saya Mahbub Junaidi yang menjadi sumber motivasi saya yang telah memberikan do'a, dukungan dan contoh yang baik untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih sudah menjadi kakak yang bisa saya banggakan .
3. Adik kandung saya Daifatul Hasanah dan Hefdhi Ali Ghafur yang senantiasa memberikan dukungan dan semangatnya untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ Pengembangan media Gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) Pada Pembelajaran Membaca Di Kelas 1C MIMA 01 Kh Shiddiq Jember ”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yembangan Media ang terang benderang.

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I, M.Pd. validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak Eris Syawiril Ammah, M.Pd. selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru di kehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Ibu Lathifatul Azizah , S.Pd. Kepala Sekolah MIMA 01 Kh Shiddiq Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Nur Dwi Hidayana S.Pd selaku wali kelas 1C MIMA 01 Kh Shiddiq Jember yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Segenap keluarga besar MIMA Kh Shiddiq Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

14. Terakhir penulis persembahkan untuk diri sendiri, Lailatul Jannah . Terima kasih karena sudah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Tiada kata yang dapat terucap selain do`a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 05 Desember 2024

Penulis,

Lailatul Jannah
NIM. T20194004



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

ABSTRAK

Kelas I merupakan tahap awal dalam pendidikan dasar, di mana banyak siswa masih memiliki kemampuan membaca yang terbatas. Pengenalan huruf yang diajarkan di tingkat pra-sekolah atau taman kanak-kanak tentunya berbeda, sehingga tak jarang banyak siswa yang memasuki kelas I dengan kemampuan membaca yang belum lancar. Oleh karena itu, penting bagi mereka untuk menguasai keterampilan membaca dasar sejak dini, mengingat kemampuan ini akan sangat mempengaruhi perkembangan akademik mereka pada tingkat selanjutnya.. Maka diperlukan media pembelajaran khusus yakni seperti media gambar realistik berbasis metode SAS (Struktur Analitik Sintetik)

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni 1) Bagaimana desain Pengembangan Media Gambar Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember? 2) Bagaimana kelayakan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember? 3) Apa saja Faktor Pendukung dan Penghambat penggunaan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember?

Tujuan Dari Penelitian ini yakni 1) Menghasilkan desain Pengembangan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember. 2) Mengetahui kelayakan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember. 3) Mengetahui Faktor Pendukung dan Penghambat penggunaan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember

Hasil dari penelitian ini yakni 1) Pengembangan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Tematik di Kelas IC MIMA 01 KH Shiddiq Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 2) Kelayakan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Tematik di Kelas IC MIMA 01 KH Shiddiq Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diujicobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil prosentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 77,5% yang artinya Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dikategorikan valid atau layak untuk digunakan. 3) Keefektifan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Tematik di Kelas IC MIMA 01 KH Shiddiq Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 diketahui dari hasil belajar peserta didik. Instrument yang digunakan dalam dalam mengukur menggunakan tes membaca. Tes dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*. rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas 1 adalah 72,43. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar adalah 82. Hasil keefektifan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) diketahui dan diperoleh menggunakan penghitungan *N-Gain Score* dengan menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 34%.

DAFTAR PUSTAKA

Halaman Sampul	i
Lembar Persetujuan Pembimbing	ii
Lembar Pengesahan	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah dan Definisi Operasional.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	28
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	52
A. Model Penelitian dan Pengembangan	52
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk.....	55
D. Desain Uji Coba	56
1. Subjek Uji Coba	56
2. Jenis Data	57
3. Instrumen Pengumpulan Data	57

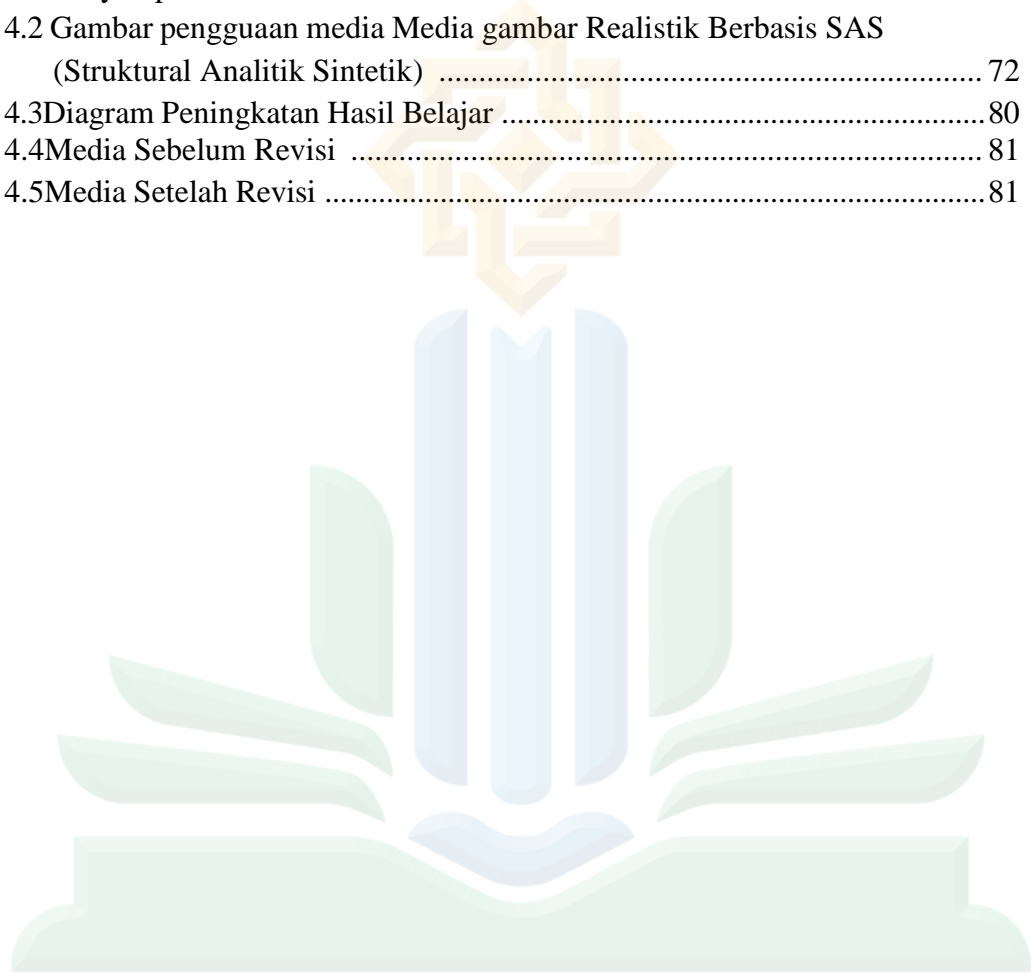
4. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Penyajian Data Uji Coba.....	60
B. Analisis Data	76
C. Revisi Produk.....	80
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	83
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	83
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	84
C. Kesimpulan	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88



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

DAFTAR GAMBAR

4.1 Penyampaian Materi	741
4.2 Gambar penggunaan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik)	72
4.3 Diagram Peningkatan Hasil Belajar	80
4.4 Media Sebelum Revisi	81
4.5 Media Setelah Revisi	81



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

DAFTAR TABEL

2.1 Keoriginalitasan Penelitian	25
3.1 Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Siswa	60
4.1 Hasil Validasi Media	67
4.2 Validasi Ahli Materi	68
4.3 Validasi Ahli Pembelajaran	69
4.4 Tabel Pre Test Siswa	73
4.5 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas 1	74
4.6 Hasil Validasi	76
4.7 Analisis Data Menggunakan <i>N-Gain Score</i>	78



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kemampuan dalam rangka penyesuaian diri dengan perubahan dan memasuki era globalisasi antara lain dapat dilakukan melalui peningkatan kemampuan siswa dalam belajar. Belajar merupakan suatu hal yang paling penting dalam pendidikan agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran. Belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang.¹

Interaksi antara peserta didik dan pendidik merupakan kerjasama untuk dapat meningkatkan pola pikir dan tingkah laku peserta didik dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar dibentuk sendiri oleh peserta didik berhadapan dengan lingkungan atau objek yang sedang dipelajarinya, karena itu proses belajar harus membantu dan memungkinkan peserta didik lebih aktif dalam pengetahuannya dibandingkan dengan pendidik. Setiap individu atau peserta didik yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan yang menentukan adanya perubahan yaitu kemajuan suatu bangsa yang tidak terlepas dari faktor pendidikan dalam

¹ Esti Ismawati, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2016).

usaha meningkatkan sumber daya manusia yang merupakan unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa.

Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup atau cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri.² Pendidikan merupakan sebuah proses kehidupan yang harus dijalani dengan usaha untuk mencapai keberhasilan. Keberhasilan itu sendiri merupakan sebuah alat ukur, yang mana keberhasilan dapat tercapai apabila dilakukan dengan bersungguh-sungguh. Namun, pada dasarnya masih sangat minim keberhasilan tersebut dicapai, dikarenakan kurangnya kesadaran dari masing-masing individu. Sebenarnya pendidikan tidak terlepas dari kehidupan, mulai dari lahir hingga dewasa. Dari mulai kecil contoh kecilnya saja orang tua mengajarkan kata perkata untuk diucapkan dan diingat, namun kenyataannya pengucapan atau masa untuk mengingat kata tersebut membutuhkan sebuah proses.

Sarana pendidikan berkaitan erat dengan semua perangkat, peralatan, bahan dan perabot yang secara langsung digunakan dalam pelayanan pendidikan. Sedangkan prasarana pendidikan berkaitan dengan semua perangkat kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah seperti: ruang, perpustakaan, kantor sekolah, UKS, ruang osis, tempat parkir, ruang

² Novita Nurul, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik kelas II C Semester II di MIN 6 Bandar Lampung TA 2015/2016," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 1 (2016): 86.

laboratorium, dan lain-lain. Pembangunan pendidikan bukan hanya terfokus pada penyediaan faktor alat atau barang-barang yang menunjang untuk layanan pembelajaran tetapi juga memperbaiki faktor proses pendidikan yaitu pemeliharaan penyediaan barang-barang yang akan menunjang layanan pembelajaran. Disinilah urgensi dari pentingnya management sarana dan prasarana pendidikan. Salah satu sarana dan prasarana paling cocok adalah media. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya adalah media pembelajaran.³

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.⁴ Alasan mengapa Peneliti memakai media gambar realistik ini karena Media gambar realistik sangat membantu siswa kelas 1 dalam memahami konsep-konsep dasar dengan lebih jelas dan konkret. Pada usia ini, kemampuan berpikir abstrak anak-anak masih berkembang, sehingga penggunaan gambar yang menggambarkan objek atau situasi secara nyata mempermudah mereka untuk mengaitkan informasi dengan dunia yang mereka kenal sehari-hari. selain itu, juga untuk Memperkuat Keterampilan Membaca dan Menulis, Menstimulasi Minat Belajar, Mendorong Partisipasi Aktif Siswa, dan Meningkatkan Keterampilan Kognitif. Dengan alasan-alasan tsb,

³ Hasan Sastra, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)," *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 1, no. 2 (2014): 253.

⁴ Rini Anggraini dan Yulia Tri Samiha, "Pengaruh Penerapan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang," *Jurnal Pendidikan PGMI* 2, no. 1 (2016): 60.

penggunaan media gambar realistik berbasis SAS di kelas 1 tidak hanya memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik), membantu agar proses belajar mengajar dapat terlaksanakan dengan baik, dan mendapatkan hasil yang sempurna. Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik muslim seyogyanya menjadikan al qur'an sebagai pedoman mengajar. Menjadikan sebagai referensi awal dalam segala hal yang akan diajarkan. Karena sesungguhnya al qur'an merupakan sebuah kitab yang universal dalam menerangkan segala persoalan, termasuk di dalamnya mengenai media dalam pendidikan. Hal tersebut terkandung dalam surat QS. Yusuf ayat 2 :

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ۝٢

Artinya: "Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya" ⁵

Dalam surat di atas dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Media gambar adalah bentuk bahan pembelajaran yang didesain dalam bentuk

⁵ Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahanya* (Bandung: Syamil, 2019).

gambar. Pendidik dapat menggambar benda-benda yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar siswa menjadi tertarik dan aktif dalam pembelajaran.⁶

Menurut Sadiman, bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Soelarka, juga mengemukakan pendapatnya, bahwa media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya yang relatif terhadap lingkungan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan- peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi pendidik-peserta didik dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yakni, menunjang penggunaan metode pengajaran yang digunakan pendidik dalam kegiatan mengajar.⁷ Dalam hal ini peneliti menggunakan media gambar realistik merupakan media pembelajaran yang dapat memperjelas suatu masalah dan menunjukkan pokok masalah dengan lebih realistik

⁶ Muhammad Idris dan Palimbong Jamaludin Anthonius, "Pemanfaatan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Impres Salabenda," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 11 (2014).

⁷ Suhartini, Syamsuddin, dan Sahrudin, "Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Uwedaka Kecamatan Pagimana Kabupaten Bangai," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 12 (2014).

daripada media verbal semata. Media gambar dapat berupa foto, lukisan, sketsa, diagram, grafik, dan ilustrasi.

Metode SAS yaitu metode pembelajaran membaca permulaan yang melalui beberapa tahap: struktural menampilkan keseluruhan dan memperkenalkan sebuah kalimat utuh; analitik melakukan proses penguraian; sintetik melakukan penggabungan kembali ke bentuk struktural semula. Penggunaan metode SAS sangat tepat bagi siswa kelas I sebab metode ini sudah teruji. Selain itu metode ini sesuai dengan tahap-tahap perkembangan berpikir siswa sehingga sangat tepat untuk diterapkan.⁸ Penggunaan metode SAS tidak lepas dari peran pendidik. Pendidiklah yang merancang, memilih, dan menggunakan apa yang akan dicapai untuk menunjang pembelajaran dengan menggunakan metode SAS. Oleh karena itu, pemahaman pendidik tentang metode SAS yang tepat sangatlah penting agar peserta didik dapat mengeti konsep-konsep yang diajarkan dengan baik.

Kelebihan metode struktur analitik sintetik adalah membuat anak mudah mengikuti prosedur dan akan cepat membaca pada kesempatan berikutnya. Kekurangan metode struktur analitik sintetik mempunyai kesan bahwa pengajar harus kreatif dan terampil serta sabar.⁹

⁸ Marlina, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode SAS Siswa Kelas I SDN Ambunu Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 2, no. 1 (2014).

⁹ Kurnia dan Mimi, "Keefektifan Metode Eja dan Metode SAS Berdasarkan Minat Belajar dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5, no. 2 (2016).

Keterampilan berbahasa lisan maupun tulis memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Keterampilan berbahasa meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat komponen ini merupakan satu kesatuan. Apabila salah satu komponen tidak dapat terpenuhi, maka akan mengganggu keterampilan berbahasa seseorang. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pikirannya. Salah satu dari kegiatan tersebut, yaitu kegiatan membaca memiliki peran penting untuk menyerap informasi-informasi ataupun ilmu pengetahuan yang disampaikan lewat bahasa tulis. Selain itu dengan membaca, wawasan dan pengetahuan seseorang akan semakin bertambah, sehingga keterampilan membaca penting untuk dikuasai setiap orang.¹⁰

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerja sama antara sejumlah kemampuan. Untuk dapat membaca suatu bacaan, seseorang harus dapat menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Pengetahuan tersebut menyangkut konsep-konsep yang terdapat di dalam bacaan, tentang bentuk kata-kata, ungkapan, maupun struktur kalimat. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran lainnya. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis lainnya.

¹⁰ Made Sumantri, "Penerapan Media Gambar dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan," *International Journal Of Elementary Education* 1, no. 1 (2020).

Akibatnya kemajuan belajar anak juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.¹¹

Kesulitan membaca berorientasi pada aspek kognitif yang akan membawa dampak pada bidang akademik lainnya, terutama bidang akademik yang menuntut anak untuk bisa membaca. Dengan demikian membaca merupakan bagian terpenting dalam perkembangan akademik seorang anak pada usia sekolah. Kemampuan membaca sangat penting dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari karena membaca menguasai berbagai macam pelajaran bidang studi di sekolah. Membaca mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena membaca dapat membantu seseorang dalam memecahkan masalah, memperkuat keyakinan pembaca, memberi pengalaman estetis, meningkatkan prestasi dan memperluas pengetahuan. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar. Membaca tidak mungkin terlepas dari persoalan bahasa, sebab membaca merupakan salah satu aspek dari kemampuan berbahasa lainnya.

Membaca permulaan merupakan membaca yang hanya terbatas pada pembunyian lambang tertulis dan pelafalan kata tanpa harus memahami naskah. Membaca permulaan bertujuan untuk mengenalkan huruf sebagai simbol bunyi kepada siswa melalui media tertentu. Melalui pengajaran membaca permulaan diajarkan secara bertahap dari mengenal

¹¹ I Putu Suarimei Artana, Ni Nyoman Garminah, dan Kadek Suartama, "Pengaruh Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas II," *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha 2*, no. 1 (2014).

huruf sampai membaca kalimat sederhana. Keterampilan membaca merupakan materi dasar untuk belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. Apabila peserta didik tidak terampil dalam membaca maka akan sulit untuk mengikuti aspek-aspek pembelajaran bahasa Indonesia berikutnya. Kemampuan membaca bukan hanya sekedar kemampuan untuk akademik saja. Akan tetapi sebuah tuntutan realitas dalam kehidupan sehari-hari di dalam masyarakat.

Berikut yakni hasil wawancara dengan guru kelas 1 C :

“Meski sudah dilakukan perbaikan masih ada peserta didik yang mengalami permasalahan dalam membaca. Hal ini tentunya perlu adanya upaya untuk memperbaiki kemampuan membaca permulaan pada anak. Salah satu metode yang dilakukan dalam pembelajaran membaca permulaan.”¹²

Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan lagi media pembelajaran yang sudah ada namun berbeda dari media yang sudah ada di sekolah tersebut. Peneliti akan mengembangkan media gambar realistik berbasis metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) sehingga media tersebut menjadi lebih menarik, media yang diterapkan tidak membuat peserta didik menjadi bosan, dan peserta didik lebih memahami dalam mengenal suatu huruf, kata dan kalimat melalui metode SAS (Struktur Analitik Sintetik). Karena dapat mendorong keaktifan, membangkitkan minat dan kreativitas belajar peserta didik agar dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Berdasarkan hasil observasi juga ditemui bahwa siswa kelas satu (1) adalah peralihan dari TK yang kebanyakan guru TK menggunakan

¹² Wawancara, Bu Yana selaku guru kelas 1 C MIMA 01 KH Shiddiq, 2 September 2024.

gambar dan media yang menarik dalam proses pembelajarannya setiap hari. Maka siswa kelas 1 SD juga membutuhkannya, agar pembelajaran lebih menarik dan lebih menyenangkan. Pada semester 1 mereka masih membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dikarenakan siswa kelas 1 C masih kurang lancar dalam membaca dan perlu banyak latihan membaca agar bisa meningkatkan kemampuan membacanya sehingga tidak menyulitkan guru kelas selanjutnya yakni kelas 2 dalam pembelajaran lebih lanjut.¹³

Telah diketahui bersama bahwa kelas I merupakan tingkat pertama di sekolah dasar dan kemampuan membaca masih relatif rendah. Pengenalan huruf ditingkat pra sekolah atau taman kanak-kanak tentu tidaklah sama. Pada kenyataannya sebagian besar peserta didik ketika masuk di awal kelas I kemampuan membacanya masih kurang lancar dan perlu ditingkatkan. Kemampuan membaca permulaan harus dikuasai oleh anak-anak terutama pada kelas dasar karena hal ini mempengaruhi pada tingkat selanjutnya.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis akan mengembangkan judul **“Pengembangan Media Gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember”**.

¹³ Observasi, MIMA 01 KH Shiddiq, 2 September 2024.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka peneliti merumuskan permasalahan pada penelitian ini yakni :

1. Bagaimana desain Pengembangan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember?
2. Bagaimana kelayakan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember?
3. Apa saja Faktor pendukung dan Penghambat penggunaan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Maka tujuan pengembangan pada penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Menghasilkan desain produk yang berupa Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember.
2. Mengetahui kelayakan dari Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember.
3. Mengetahui Apa saja Faktor pendukung dan penghambat dari pengembangan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS

(Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C
MIMA 01 KH Shiddiq Jember

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media gambar realistik berbasis metode SAS (Struktur Analitik Sintetik), sebagai media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 C di MIMA 01 KH Shiddiq Jember pada pembelajaran bahasa Indonesia dirancang sesuai pembelajaran yang akan diajarkan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sehingga hal tersebut mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan juga hasil belajar yang memuaskan.

Pengembangan produk media gambar realistik berbasis metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan peneliti memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Media berupa gambar dan susunan kata yang di print di ketas foto kemudian agar kokoh akan ditempelkan dan digunting sesuai ukuran dengan kardus bekas.
2. Gambar yang disajikan menarik dan unik yang di print dan ditempel di kardus
3. Media gambar berbasis metode berisi diriku. Dengan subtema aku dan temanku
4. Desain gambar dan media menggunakan kertas foto agar kokoh akan ditempelkan dengan kardus.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Minimnya media yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran tematik.
2. Pihak sekolah yang belum mengembangkan media pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik yang berbasis suatu produk.

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada saat pembelajaran tematik. Tidak hanya menarik dan menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran media gambar berbasis metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) yang dikembangkan dari media yang unik, yang diharapkan dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media gambar berbasis metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) ini adalah:

1. Media gambar berbasis metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada penelitian ini terbatas pada pembelajaran bahasa Indonesia saja untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa

2. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IC di MIMA 01 KH Shiddiq Jember tahun 2024.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Agar tidak salah mengartikan setiap makna kata yang digunakan peneliti dalam judul maka peneliti akan menjelaskan pada poin definisi istilah ini :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses yang dilakukan secara sadar, terencana, dan terarah untuk membuat atau memperbaiki sesuatu menjadi lebih bermanfaat. Pengembangan dapat menghasilkan pertumbuhan, kemajuan, perubahan positif, atau peningkatan jumlah komponen fisik, ekonomi, lingkungan, sosial, dan demografis. Dalam hal ini pengembangan yang dimaksudkan oleh peneliti yakni pengembangan pada media belajar yang dipakai untuk proses belajar dan mengajar di kelas dalam membaca.

2. Media Gambar Realistik

Media gambar realistik adalah media gambar yang berusaha meniru dunia nyata secara akurat. Media gambar realistik bisa berupa lukisan minyak klasik, foto, atau ilustrasi.

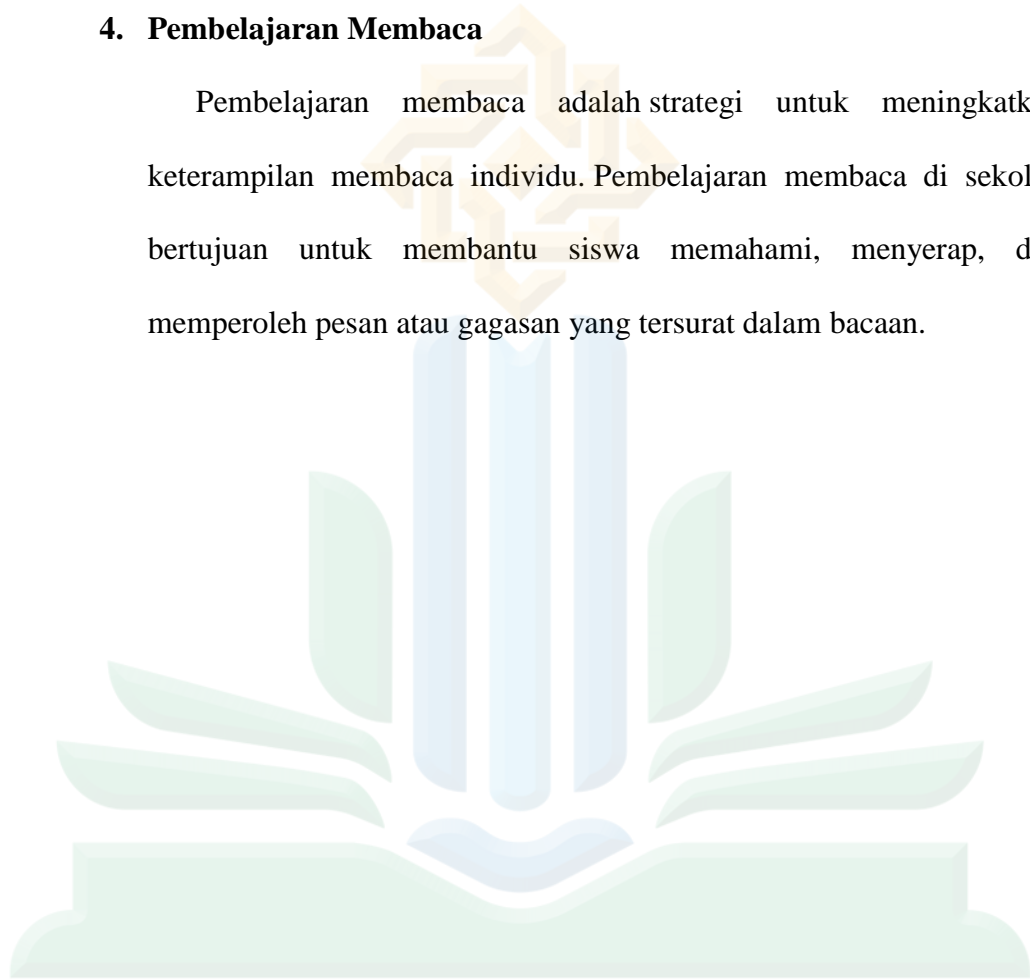
3. SAS (Struktural Analitik Sintetik)

Struktural Analitik Sintetik atau yang biasa disingkat dengan SAS merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan. Prinsip-prinsip

metode SAS disusun berdasarkan landasan psikologis, landasan pedagogis dan landasan ilmu bahasa (linguistik).

4. Pembelajaran Membaca

Pembelajaran membaca adalah strategi untuk meningkatkan keterampilan membaca individu. Pembelajaran membaca di sekolah bertujuan untuk membantu siswa memahami, menyerap, dan memperoleh pesan atau gagasan yang tersurat dalam bacaan.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang buku cerita bergambar untuk pembelajaran membaca bukanlah penelitian yang pertama dilakukan. Penelitian terdahulu telah banyak dilakukan oleh para sarjana. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang sudah dilakukan peneliti dapat dikatakan meneruskan, dan membahas yang sebelumnya belum terbahas pada penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terdapat pada berbasis metode SAS yang disajikan didalam buku cerita bergambar. Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan buku cerita bergambar. Berikut yakni penelitian yang relevan dengan penelitian ini :

- 1) Penelitian oleh Edison Atupah, Kartono, Siti Halidjah (2024) dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Realistis Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Toho”.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan kejelasan serta kebenaran Efektifitas Penggunaan Media Realistis Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Toho. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitiannya adalah stady survey. Berdasarkan

perhitungan statistik pada setiap siklus dari rata-rata persentase baseline sebesar 26.05% dengan kategori “cukup”, pada siklus 1 sebesar 54.81% dengan kategori “cukup tinggi”, pada siklus 2 sebesar 79.96% dengan kategori “tinggi”, pada siklus 3 sebesar 89.32% dengan kategori “sangat tinggi”, berdasarkan perhitungan dari siklus 1 sampai siklus 3 diperoleh sebesar 74.69% dengan kategori “tinggi”. Hal ini berarti pembelajaran dengan Penggunaan Media Realistik Gambar Efektifitasnya tinggi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Toho.¹⁴

- 2) Penelitian oleh Endah Dwi Atika, dkk (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa”.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menganalisis kevalidan,

kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dengan *macromedia flash* menggunakan pendekatan realistik pada pembelajaran matematika; 2)

Menganalisis peningkatan kemampuan *visual thinking* siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Medan dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* yang

¹⁴ Edison Ataupah, Kartono, dan Siti Halidjah, “Efektifitas Penggunaan Media Realistik Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Toho,” *Jurnal Universitas Tanjungpura*, 2024, 1–11.

dikembangkan menggunakan pendekatan realistik; 3) Menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Medan dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan menggunakan pendekatan realistik. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*development research*).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 30 Medan yang berlokasi di Jalan Bunga Raya Asam Kumbang Medan 20133 pada siswa kelas VIII semester II Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan; 2) Peningkatan kemampuan *visual thinking* siswa menggunakan media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan pada materi kubus dan balok dilihat dari indeks *gain* ternormalisasi; 3) Peningkatan motivasi belajar matematika siswa menggunakan media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan pada materi

kubus dan balok dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata hasil motivasi belajar siswa dari uji coba I ke uji coba II.¹⁵

- 3) Penelitian oleh Intan Suhartasih (2021) dengan judul “Pengembangan Media Gambar Berbasis Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Pada Keterampilan Membaca di Kelas I SD (Sekolah Dasar)/MI (Madrasah Ibtidaiyah)”.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Prosedur pengembangan mengikuti prosedur dari Borg dan Gall yang langkah-langkahnya dapat disederhanakan dengan dibatasi pada tujuh tahapan yaitu 1) potensi dan masalah, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) validasi desain, 5) uji lapangan awal, 6) revisi Produk, 7) revisi produk oprasional. Uji coba dilakukan pada tahap satu yaitu uji coba terbatas yang terdiri dari 10 peserta didik di MIN 9 Bandar Lampung, sedangkan uji coba produk tahap dua dilakukan di MIN 4 Bandar Lampung yang terdiri dari 28 peserta didik.

Hasil penelitian ini yaitu media gambar berbasis metode SAS (struktur Analitik Sintetik). Pada penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata 3,57, dan penialian yang diberikan ahli media adalah 3,45, di uji coba skala kecil dengan 10 peserta

¹⁵ Endah Dwi Atika, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa, 2022.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2022).

didik mendapat hasil rata-rata 4,88, sedangkan pada uji coba skala besar memperoleh hasil 4,87. Jadi media gambar berbasis metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SD/MI.¹⁶

- 4) Penelitian oleh Fikriana (2023), dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I SD/MI”.

Adapun tujuan penelitian yang penulis kembangkan adalah (1) mengukur tingkat kevalidan buku cerita bergambar berbasis SAS (2) mengukur tingkat praktikalitas buku cerita bergambar berbasis metode SAS (3) mengukur efektivitas buku cerita bergambar berbasis metode SAS untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas 1 Sekolah Dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian RnD dengan model pengembangan Borg and Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas I di SD Negeri 2 Palapa dan MIMA 7 Labuhan Ratu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, dan test yang berupa test Performance.

Hasil penelitian adalah (1) produk yang dihasilkan dinilai valid oleh 3 ahli media, 3 ahli bahasa, 3 ahli pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, (2) produk

¹⁶ Intan Suhartasih, “Pengembangan Media Gambar Berbasis Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Pada Keterampilan Membaca di Kelas I SD (Sekolah Dasar)/MI (Madrasah Ibtidaiyah)” (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2021).

dinilai praktis berdasarkan penilaian 12 praktisi yaitu uji praktikalitas dari pendidik diperoleh rata-rata 88 (sangat praktis) dan peserta didik diperoleh rata-rata 86 (sangat praktis), (3) produk yang dihasilkan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik ditunjukkan dengan nilai rata-rata pretes di SD Negeri 2 Palapa sebesar 40 meningkat pada posttest sebesar 83 dengan nilai N-Gain skor 0,72 dan MIMA 7 Labuhan Ratu sebesar 36 meningkat pada posttest sebesar 81 dengan nilai N-Gain skor 0,71.¹⁷

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Siwi Pawestri Apriliani, Elvira Hoesein Radia (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas 2 MI”. Hasil validasi oleh pakar materi yang pertama diperoleh skor 82% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil validasi oleh pakar materi yang kedua diperoleh skor 69% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil validasi oleh pakar media diperoleh skor 73% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.¹⁸

¹⁷ Fikriana, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I SD/MI” (Thesis: Universitas Lampung, 2023).

¹⁸ Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020).

6) Penelitian yang dilakukan oleh Andri Patria dkk “pengembangan buku cerita bergambar berbantuan video untuk meningkatkan karakter peduli sosial siswa kelas IV SD”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbantuan video dibutuhkan oleh siswa dan guru dan layak digunakan untuk meningkatkan karakter peduli sosial siswa kelas IV di Sekolah Dasar seKecamatan Pulokulon Kabupaten Grobogan. Guru hendaknya mencari kebutuhan media belajar yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran yang di dalamnya menanamkan pendidikan karakter. Penggunaan buku sebagai media belajar hendaknya memperhatikan standar kelayakan baik berupa kelayakan bahasa, materi, maupun media.¹⁹

7) Penelitian yang telah dilakukan oleh Putri Ramadhani dan Setyaningtyas “pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran kelas 2 tema 4 sekolah dasar” Berdasarkan hasil studi pendahuluan penulis bermaksud mengembangkan produk baru berupa buku cerita bergambar yang berjudul “Pahlawan Bumi” untuk meningkatkan kepedulian siswa kelas II SD Mangunsari 04 mengenai kesehatannya dengan melakukan kegiatan pola hidup sehat di kehidupannya. Draf produk diuji oleh dua ahli yaitu ahli materi & pembelajaran dan

¹⁹ Utaminingsih Patria dan Fathurohman, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbantuan Video untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 561–69.

ahli bahasa. Hasil validasi oleh ahli materi & pembelajaran memperoleh skor 3,75 yang termasuk kategori “Baik” . Hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor 4,5 yang termasuk kategori “Sangat Baik”.²⁰

8) Penelitian yang dilakukan oleh Hasan Lubis dan Darwis Dasopang “ pengembangan buku cerita bergambar berbasis augmented reality untuk mengakomodasi generasi Z”. Penelitian berupa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis Augmented Reality dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan para siswa generasi Z pada proses pembelajaran matematika. Hal ini berdasarkan pada hasil penilaian kelayakan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Seluruh ahli menyatakan produk yang dikembangkan layak untuk digunakan pada pembelajaran matematika di tingkat SD dengan kategori ”Sangat layak”.²¹

9) Penelitian yang telah dilakukan oleh I Made Aditya Dharma “Pengembangan buku cerita anak bergambar dengan insersi budaya lokal bali terhadap minat baca dan sikap siswa kelas V SD kurikulum 2013” Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) buku cerita berjudul

²⁰ Putri Ramadhani dan Setyaningtyas, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 ‘Hidup Bersih Dan Sehat’ SD Kelas II,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 509–17.

²¹ Hasan Lubis dan Darwis Dasopang, “Pengembangan buku cerita bergambar berbasis augmented reality untuk mengakomodasi generasi Z,” *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian dan Pengembangan* 5, no. 6 (2021).

“Pesona Pantaiku Pantai Lovina” memuat sikap spiritual, sikap sosial, dan terdapat budaya lokal yang mendukung Berdasarkan hasil penilaian para ahli, diperoleh kualitas dan kesesuaian buku cerita “Pesona Pantaiku Pantai Lovina” tergolong sangat baik. (2) Melalui uji coba, diperoleh efektivitas penggunaan buku cerita “Pesona Pantaiku Pantai Lovina” terhadap sikap siswa sebesar 8,13 tergolong sangat efektif; terhadap minat baca siswa sebesar 5,33 tergolong sangat efektif; dan terhadap hasil belajar siswa sebesar 2,69 tergolong sangat efektif .²²

10) Penelitian yang dilakukan oleh Andriyani & Mawardi, “pengembangan media pembelajaran buku cerita betgambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD”. Hasil dari uji 3 validator (ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran) diperoleh skor berbeda. Skor kelayakan yang diperoleh dari ahli materi sebesar 85,5% dan berkategori sangat tinggi, skor kelayakan ahli media sebesar 95,5% dan berkategori sangat layak, dan dari ahli desain pembelajaran mendapat skor kelayakan sebesar 75,5% berkategori layak untuk digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar

²² I Made Aditya Dharma, “Pengembangan buku cerita anak bergambar dengan insersi budaya lokal bali terhadap minat baca dan sikap siswa kelas V SD kurikulum 2013,” *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019).

untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 3 SD.²³

Berikut yakni tabel keoriginalitasan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya :

Tabel 2.1
Keoriginalitasan Penelitian

No.	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Edison Ataupah, Kartono, Siti Halidjah, “Efektifitas Penggunaan Media Realistis Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Toho”, 2024.	a. Tidak berbasis SAS b. Berbeda rumusan masalah c. Berbeda tujuan penelitian	a. Menggunakan metode pengembangan pendekatan RnD b. Menggunakan pendekatan RnD c. Menggunakan media yang sama yakni media gambar realistic
2.	Endah Dwi Atika, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa”, (2022).	a. Tidak berbasis SAS b. Berbeda rumusan masalah c. Berbeda tujuan penelitian	a. Menggunakan metode pengembangan pendekatan RnD b. Menggunakan pendekatan RnD c. Menggunakan media yang sama yakni media gambar realistic
3.	Intan Suhartasih, “Pengembangan Media Gambar Berbasis Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Pada Keterampilan Membaca di Kelas I SD (Sekolah Dasar)/MI (Madrasah Ibtidaiyah)”, (2021).	a. Tidak berbasis SAS b. Berbeda rumusan masala c. Berbeda tujuan penelitian	a. Menggunakan metode pengembangan pendekatan RnD b. Menggunakan pendekatan RnD c. Menggunakan media yang sama yakni

²³ Lusy Andriyani dan Mawardi, “Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD,” *Jurnal Education and Development* 8, no. 3 (2020): 51.

			media gambar realistic
4.	Fikriana, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I SD/MI”, (2023).	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak berbasis SAS b. Berbeda rumusan masalah c. Berbeda tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan metode pengembangan b. Menggunakan pendekatan RnD c. Menggunakan media yang sama yakni media gambar realistik
5.	Siwi Pawestri Apriliani, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”. (Jurnal Basicedu, 2020), 4(4), 994–1003. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak berbasis SAS b. Berbeda rumusan masalah c. Berbeda tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan metode pengembangan b. Menggunakan pendekatan RnD c. Menggunakan media yang sama yakni media gambar realistic
6.	Patria Utaminingsih & Fathurohman, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbantuan Video untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas IV SD”, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak berbasis SAS b. Berbeda rumusan masalah c. Berbeda tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan metode pengembangan b. Menggunakan pendekatan RnD c. Menggunakan media yang sama yakni media gambar realistic
7.	Putri Ramadhani & Setyaningtyas, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 “Hidup Bersih Dan Sehat SD Kelas II”, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak berbasis SAS b. Berbeda rumusan masalah c. Berbeda tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan metode pengembangan b. Menggunakan pendekatan RnD c. Menggunakan media yang sama yakni media gambar realistic

8.	Hasan Lubis dan Darwis Dasopang “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality Untuk Mengakomodasi Generasi Z”, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak berbasis SAS b. Berbeda rumusan masalah c. Berbeda tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan metode pengembangan b. Menggunakan pendekatan RnD c. Menggunakan media yang sama yakni media gambar realistik
9.	I Made Aditya Dharma, “Pengembangan buku cerita anak bergambar dengan insersi budaya lokal bali terhadap minat baca dan sikap siswa kelas V SD kurikulum 2013”, 2019.	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak berbasis SAS b. Berbeda rumusan masalah c. Berbeda tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan metode pengembangan b. Menggunakan pendekatan RnD c. Menggunakan media yang sama yakni media gambar realistik
10.	Andriyani & Mawardi, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Betgambar Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Kelas 3 SD”, 2020.	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak berbasis SAS b. Berbeda rumusan masalah c. Berbeda tujuan penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan metode pengembangan b. Menggunakan pendekatan RnD c. Menggunakan media yang sama yakni media gambar realistic

Dari tabel diatas bisa disimpulkan bahwa penelitian ini dengan penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan. Letak persamaanya yakni terdapat pada media yang digunakan dalam mengajar yakni SAS atau media gambar. Namun perbedaannya yakni terletak pada media yang digunakan pada penelitian ini yakni media

gambar realistic disertai dengan SAS untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelas I C MIMA 01 KH Shiddiq.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁴

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.²⁵

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.²⁶

Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013).

²⁵ Deni Kurniawan Rusman dan Cipi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

²⁶ Arief Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012).

bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.²⁷

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.²⁸

Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.²⁹

²⁷ Nina Lamatenggo Hamzah, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011).

²⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008).

²⁹ Sadiman, *Media Pendidikan*.

Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri.³⁰

Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.³¹

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran

³⁰ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh* (Bandung: Alfabeta, 2012).

³¹ Hamzah, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*.

merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.³²

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.³³

Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.³⁴

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan

³² Rusman dan Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

³³ Rubhan Masykur, Nofrizal, dan Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash," *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017).

³⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

dalam pembelajaran tersebut.³⁵ Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.³⁶

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

³⁵ Rusman dan Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

³⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.³⁷

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

³⁷ Ibid, 20-21.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.³⁸

Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pesan yang berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pendidik juga akan lebih

³⁸ Ibid, 28.

mudah menyampaikan materi jika seorang pendidik menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan.

Encyclopedia of Educational Research merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian peserta didik.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.³⁹

³⁹ Ibid, 30.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- a) Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, video, radio, atau model.
 - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan slide, gambar dan video.

2. Media Gambar Realistik

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai.

Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat di mengerti dan

dinikmati dimana mana. Gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran. Gambar-gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah lukisan, ilustrasi, iklan, kartun, potret, karikatur, dan gambar berseri. Kesemua itu dapat diperoleh dari majalah, buletin, kalender, dan media lainnya. Bahkan guru yang kreatif dapat membuatnya sendiri. Media gambar adalah salah satu alat peraga yang efektif untuk menstimulasi anak dalam pembelajaran aspek berbicara. Sebelum media gambar digunakan sebagai sarana pembelajaran maka yang harus dipersiapkan adalah susunlah gambar dengan teratur supaya mudah digunakan pada waktunya. Hati-hati menempel gambar supaya jangan salah tempel atau jatuh dan lain-lain, sehingga mengganggu perhatian anak. Guru melakukannya sambil menempelkan gambar yang sesuai dengan isi cerita pada papan media gambar.⁴⁰

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah sebagai perantara atau alat bantu pembelajaran yang berupa gambar yang diperoleh dari berbagai sumber yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran yang disampaikan.

Gambar realistic adalah gambar realis menampilkan bentuk objek mirip dengan aslinya yang ada di alam. Bentuk realis juga

⁴⁰ Yuswanti, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT)," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3, no. 4 (2015).

disebut representatif atau mirip dengan aslinya. Umumnya gambar benda-benda alam yang ditampilkan sesuai aslinya itu dikatakan realis, sedangkan lukisan pemandangan alam dikatakan naturalis.⁴¹

Jadi bisa disimpulkan bahwa metode gambar realistic adalah sebuah media yang dipakai oleh guru yakni berupa gambar realis menampilkan bentuk objek mirip dengan aslinya yang ada di alam representatif atau mirip dengan aslinya.

3. Metode SAS

Metode merupakan salah satu teknik tertentu yang di gunakan untuk menyajikan bahan bahasa secara strategi yang sudah di susun dalam kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴² Metode SAS merupakan singkatan dari Struktural Analitik Sintetik, Yang merupakan suatu pendekatan yang di kembangkan oleh kurikulum untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan digunakannya metode ini agar peserta didik mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Metode SAS merupakan salah satu jenis metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah.⁴³ Sedangkan dalam buku inovasi pembelajaran menurut Ridwan abdullah sani metode SAS berpandangan bahwa suatu pengamatan yang pertama bagi manusia yaitu global atau

⁴¹ Muslim, "Melukis Realis Versus Fotografi," *Jurnal: UIN Medan*, 2024.

⁴² Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Referensi, 2013).

⁴³ Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018).

menyeluruh. Oleh karena itu dalam sesuatu yang akan diajarkan kepada peserta didik harus dimulai atau diawali strukturnya.⁴⁴

Metode SAS juga merupakan salah satu metode yang dapat memperbaiki metode yang sudah ada saat ini, pada dasarnya para pakar berpandangan bahwa metode yang digunakan umumnya peserta didik belum mengetahui struktur kalimat, tetapi hanya mengenal lambang bunyi saja yang pada hakikatnya belum berarti.⁴⁵

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode struktural analitik sintetik (SAS) yaitu suatu cara yang dapat di gunakan dalam kegiatan belajar membaca permulaan dikelas rendah yang mana pada dasarnya memiliki tahapan yaitu tahap awal menampilkan keseluruhan dan mengenalkan sebuah kalimat utuh, lalu melakukan sebuah penguraian dan sintetik menggabungkan kembali ke bentuk struktur semula. Untuk tercapainya suatu proses pembelajaran yang baik dan memudahkan peserta didik untuk membaca maka teknik pelaksanaan pembelajaran metode SAS yakni keterampilan membaca dengan menggunakan kartu huruf, kartu suku kata, kartu kata dan kartu kalimat, pendidik dan sebagian peserta didik menempel kata-kata yang tersusun sehingga menjadi kalimat yang berarti.

⁴⁴ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

⁴⁵ Y. Slamet, *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Di Sekolah Dasar. , 2017*. (UNS Press: Surakarta, 2017).

1) Langkah-Langkah Metode SAS

Untuk pelaksanaan metode ini, memiliki cara atau proses pembelajarannya yaitu⁴⁶:

a) Merekam Bahasa Anak

Dalam proses pembelajaran guru dapat menilai langsung atau mengamati suatu bahasa anak itu sendiri yang digunakan untuk bahan bacaan supaya dalam proses pembelajaran peserta didik tidak mengalami kesulitan.

b) Menampilkan Gambar Sambil Bercerita

Dalam hal ini, pendidik memperlihatkan gambar kepada peserta didik sambil bercerita sesuai dengan gambar tersebut. Kalimat-kalimat yang di gunakan guru dalam bercerita itu di gunakan sebagai pola dasar bahan bacaan.

c) Membaca Gambar Kemudian pendidik menempelkan

suatu gambar cerita yang dimana didalamnya terdapat suatu bacaan, kemudian pendidik mengajak peserta didik bersama-sama membaca kalimat yang ada didalam suatu gambar tersebut.

d) Membaca Gambar Dengan Kertu Kalimat Selesai

peserta didik membaca gambar kemudian pendidik

⁴⁶ Slamet.

menyuruh peserta didik untuk menempelkan kartu kalimat yang sesuai dengan gambar di papan tulis. pelaksanaannya proses pembelajaran dapat di gunakan media berupa kartu kalimat, kartu kata, kartu huruf dan kartu gambar. Dengan menggunakan kartu-kartu untuk menguraikan dan menggabungkan kembali akan lebih mudah.

- e) Membaca Kalimat Secara Struktural (S) Setelah peserta didik mulai membaca tulisan di bawah gambar, sedikit demi sedikit gambar di kurangi sehingga akhirnya mereka dapat membaca tanpa di bantu gambar. Dalam kegiatan ini yang di gunakan kartu-kartu kalimat. Contohnya: Ini bola Ini bola nina
Ini bila lina Ini bila tuti

- f) Proses Analitik (A) Setelah peserta didik membaca tulisan kemudian peserta didik melakukan analisis pada kalimat tersebut menjadi suatu kata kemudian menjadi suku kata, lalu suku kata tersebut dapat membentuk kembali menjadi suatu huruf yang berarti.

Melalui kegiatan ini diharapkan peserta didik mampu mengenali huruf-huruf dalam kalimat. contohnya:

ini bola

i - ni bo - la

i - n - i b - o - l - a

- g) Proses Sintetik (S) Selanjutnya peserta didik dikenalkan dengan suatu kalimat yang digunakan dalam proses membaca. Lalu huruf tersebut dirangkai menjadi suku kata, kata, setelah itu peserta didik melakukan pembentukan kembali seperti semula.

Dapat dilihat pada gambar dalam proses pembentukan SAS yang secara utuh yaitu:

Ini bola
 Ini bola
 i - ni bo - la
 i - n - I b - o - l - a
 i - ni bo - la
 Ini bola.⁴⁷

Maka dari penjelasan di atas merupakan suatu penggunaan pelaksanaan metode SAS merupakan

suatu metode yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran membaca permulaan dimana dalam proses metode SAS ini peserta didik di

ajarkan bagaimana tahap-tahap dalam membaca dalam menggunakan media yang dapat memudahkan

⁴⁷ Slamet.

peserta didik dalam mengenal suatu kalimat serta memudahkan peserta didik dalam membaca.

2) Prosedur Metode SAS

Dalam metode struktural analitik sintetik (SAS) memiliki prosedur yang perlu di ketahui oleh pendidik. Maka dalam prosedur dalam penggunaan metode ini yaitu:

- (a) Merekam bahasa peserta didik untuk dijadikan bahan bacaan melalui proses pembelajaran membaca pada peserta didik.
- (b) Menampilkan gambar sambil bercerita. Pendidik memberikan suatu gambaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik.⁴⁸

Prosedur penggunaan metode SAS ini dapat di lakukan dengan merekam bahasa anak dengan pertanyaan-pertanyaan dari pendidik, dapat juga mengambil gambar sambil bercerita dan menuliskan kalimat secara keseluruhan. Proses belajar yang di maksud adalah supaya dapat membentuk karekter peserta didik yang dapat membentuk proses pembelajaran yang menarik supaya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam membaca.

⁴⁸ Azlia Latae, Sahrudin Barasandji, dan Mihsin, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Melalui Metode SAS Peserta Didik kelas I SDN Tondo Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali," *Jurnal Kreatif Tadulako Online Tadulako* 2, no. 4 (2014).

3) Landasan Metode SAS

Dalam metode ini maka memiliki beberapa landasan dengan suatu prinsip yang dari beberapa peneliti ilmu bahasa (linguistik) ilmu jiwa, ilmu filsafat, dan ilmu pendidikan. Maka dapat di lihat dalam penjelasan ini:

- a) Landasan ilmu bahasa (linguistik), yang memiliki arti bahwa bahasa merupakan sebagai suatu alat untuk berkomunikasi. Jadi dapat diartikan bahwa bahasa itu sendiri merupakan bahasa yang dapat digunakan sebagai alat untuk percakapan.
- b) Landasan ilmu jiwa (psikologi), artinya dalam proses dapat mengenal suatu bentuk semula kemudian dapat mengetahui apa saja bagianbagian yang ada di dalamnya, lalu dapat mengenal keseluruhan yang ada dalam bagian unsur tersebut secara keseluruhan.
- c) Landasan filosofis (Filsafat) Suatu bentuk yang ada pada saat ini yaitu salah satu bentuk dari yang sudah tersusun yang merupakan suatu unsur yang sudah terorganisasi terlebih dahulu.
- d) Landasan ilmu pendidikan (Pedagogik), artinya suatu ilmu yang dapat diberikan kepada peserta didik dalam

proses pembelajaran yang bermanfaat dan dapat membangkitkan potensi yang ada diri mereka.⁴⁹

Pada dasarnya metode SAS ini memiliki landasan yang mendasar yaitu linguistik atau ilmu bahasa, bahwa bahasa itu sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pendidikan dapat membantu peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik. Penggunaan metode struktural analitik sintetik (SAS) dapat di gunakan dalam pembelajaran membaca yang di dalamnya terdapat analisis normatif, artinya peserta didik di ajak untuk membedakan penggunaan bahasa yang salah dan benar.

4) Prinsip Metode SAS

Terdapat beberapa prinsip pengajaran dengan metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) adalah sebagai berikut.⁵⁰

- (1) Kalimat adalah unsur bahasa terkecil sehingga pengajaran dengan menggunakan metode ini harus dimulai dengan menampilkan kalima secara utuh dan lengkap berupa pola-pola kalimat dasar.
- (2) Struktur kalimat yang ditampilkan harus menimbulkan konsep yang jelas dalam pemikiran peserta didik.

⁴⁹ Slamet, *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Di Sekolah Dasar.* , 2017.

⁵⁰ Slamet, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia dikelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar* (UNS Press: Surakarta, 2019).

- (3) Adakan analisis terhadap struktur kalimat tersebut untuk unsur-unsur kalimat yang ditampilkan.
- (4) Unsur-unsur yang ditemukan tersebut kemudian dikembalikan pada bentuk semula (sintetik).
- (5) Struktur yang dipelajari hendaknya merupakan pengalaman bahasa peserta didik sehingga mereka mudah memahami serta mampu menggunakannya dalam berbagai situasi.

Struktur yang dipelajari hendaknya merupakan pengalaman bahasa peserta didik sehingga mereka mudah memahami serta mampu menggunakannya dalam berbagai situasi.

5) Manfaat Metode SAS

Peranan penting pada waktu belajar bahasa sejak kecil yakni mendengar. Orangtua ataupun keluarga mengajarkan kebahasaan secara langsung mengenai pola dan struktur kalimat. Kalimat yang diajarkan berupa kata atau kelompok kata. Bahasa merupakan serangkaian kebahasaan, sehingga mengajarkan bahasa sangat diperlukan dan membiasakan untuk mengenalkan pola dan struktur kalimat yang sesuai dengan tingkat kematangan anak serta lingkungannya. Bahasa yang diajarkan berdasarkan keperluan bahasa bukan berdasarkan urutan bunyi, suku kata maupun kata. Beberapa manfaat yang

dianggap sebagai kelebihan dari metode ini diantaranya sebagai berikut ini.⁵¹

- (1) Metode ini sejalan dengan prinsip linguistik (ilmu bahasa) yang memandang satuan bahasa terkecil yang untuk berkomunikasi adalah kalimat. Kalimat dibentuk oleh satuan-satuan bahasa dibawahnya, yakni kata, suku kata, dan akhirnya fonem (huruf-huruf).
- (2) Metode ini mempertimbangkan pengalaman berbahasa anak. Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih bermakna bagi anak karena bertolak dari sesuatu yang dikenal dan diketahui anak. Hal ini akan memberikan dampak positif terhadap daya ingat dan pemahaman anak.
- (3) Metode ini sesuai dengan prinsip inkuiri (menemukan sendiri). Anak mengenal dan memahami sesuatu berdasarkan hasil temuannya sendiri. Sikap seperti ini akan membantu anak dalam mencapai keberhasilan belajar.

4. Pembelajaran Membaca Permulaan

Membaca permulaan sebagai proses penerjemahan simbol bunyi menjadi bunyi yang bermakna. Dalam membaca permulaan diperlukan proses pengenalan huruf, suku kata, tanda baca, kata, dan kalimat.

⁵¹ Slamet.

Ketepatan artikulasi dan Intonasi juga dikembangkan pada tahap membaca permulaan ini. Membaca merupakan suatu proses dimana pikiran tanpa bantuan apapun selain kata-kata dalam bacaan itu dapat meningkatkan pemahaman.⁵² Kegiatan membaca dikelas, guru harus menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan bacaan khusus yang sesuai serta membantu menyusun tujuan membaca pada peserta didik.

1) Tujuan Membaca

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Sehingga pembaca dapat menyimpulkan dari informasi yang ditemukan. Disimpulkan tujuan membaca merupakan sebagai suatu proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung dalam kata-kata yang tertulis.⁵³ Kegiatan membaca memiliki beberapa tujuan seperti bahwa tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan, sesuai dengan kemampuan membaca yang memadai, mereka akan lebih mudah menggali informasi dari berbagai sumber tertulis.

Pembelajaran membaca di sekolah dasar diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak

⁵² W. K. Endah, "Metode Sas Dan Metode Kata Lembaga Berdasarkan Perbedaan Gaya Belajar Pada Peserta Didik Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 3, no. 2 (2019).

⁵³ Tarigan, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Curere*, 2019.

yang harus dimiliki setiap peserta didik agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan melalui pembelajaran disekolah dasar peserta didik diharapkan memperoleh dasardasar kemampuan membaca, adapun kemampuan menulis dan menghitung serta kemampuan berbahasa lainnya dengan dasar kemampuan yang telah dimiliki oleh setiap peserta didik dapat menyerap sebagai pengetahuan yang sebgaiian besar disampaikan melalui tulisan.

Pembelajaran membaca disekolah dasar terdiri dari dua bagian, yaitu membaca pemula dan membaca lanjut. Membaca permulaan berada dikelas 1 dan 2 melalui membaca permulaan diharapkan siswa mampu mengenali, huruf, suku kata, kata, dan kalimat dan mampu membaca berbagai jenis dan memberikan berbagai konteks dan membaca lanjutan adalah berada dikelas selanjutnya. Guru dikelas diharapkan bisa membantu atau bisa meningkatkan

kemampuan membaca permulaan bagi peserta didik yang kurang lancar dalam membaca.

2) Fase Perkembangan Membaca di SD

Pembelajaran membaca disekolah dasar terdiri dari dua bagian, yaitu membaca pemula dan membaca lanjut. Membaca permulaan berada dikelas 1 dan 2 melalui membaca permulaan diharapkan siswa mampu mengenali, huruf, suku kata, kata, dan kalimat dan

mampu membaca berbagai jenis dan memberikan berbagai konteks dan membaca lanjutan adalah berada dikelas selanjutnya. Guru dikelas diharapkan bisa membantu atau bisa meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi peserta didik yang kurang lancar dalam membaca.⁵⁴

(1) Fase Pertama yaitu kira-kira dikelas 1-2, pada fase ini peserta didik memusatkan perhatiannya pada kata-kata dalam sebuah cerita sederhana, supaya dapat membaca peserta didik perlu mengetahui sistem tulis, cara membaca yang benar sehingga membaca lancar sehingga membaca tidak terbata-bata dan tidak salah dalam penyebutan kata-kata. Oleh karena itu, anak harus dapat mengintegrasikan bunyi dan sistem tulisan. Pada dasarnya fase ini pada umur 7-8 tahun, kebanyakan peserta didik telah memperoleh pengetahuan tentang huruf, suku kata, dan kata yang diperlukan untuk membaca.

(2) Fase Kedua yaitu pada kelas 3-4, pada fase ini peserta didik sudah mengenal isi kata-kata yang tidak diketahuinya menggunakan pola tulisan dan kesimpulan yang didasarkan pada konteksnya.

⁵⁴ Sumantri, "Penerapan Media Gambar dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan."

- (3) Fase Ketiga dari kelas 4-6, yang mau beranjak ke SMP tampak adanya perkembangan pesat dalam membaca, yaitu tekanan membaca tidak lagi pada pengenalan tulisan melainkan pada pemahaman isi dari sebuah cerita.



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

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.⁵⁵ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modal pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun secara daring.⁵⁶

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun rinciannya sebagai berikut :

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Yogyakarta: Deepublish, 2015).

⁵⁶ Kaye Shelton dan George Saltman, *Applying the ADDIE Model to Online Instruction* (IGI Global, 2008).

a. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis Kerja: Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.
- 2) Analisis Siswa: Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya
- 3) Analisis Fakta, konsep prinsip dan prosedur materi pembelajaran: Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.
- 4) Analisis Tujuan Pembelajaran: Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa.

b. Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran,

indikator, dan instrumen penilaian siswa.

- 2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
- 3) Memilih kompetensi bahan ajar.
- 4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- 5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

c. Pengembangan

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah:

- 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Implementasi

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

e. Evaluasi

Evaluasi adalah merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.⁵⁷

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.⁵⁸

Subjek uji coba dalam pengembangan media gambar berbasis SAS pada pembelajaran tematik adalah dosen pembelajaran tematik sebagai ahli pembelajar (validator), dosen ahli media sebagai validator, dan juga siswa kelas 1 C di MIMA KH Shiddiq Jember.

⁵⁷ Rahmat Arofah Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model" (Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).

⁵⁸ Tim Penyusun, "Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan" (IAIN Jember, 2018).

D. Desain Uji Coba

1. Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi

Ahli materi yang dipilih adalah seorang dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Beliau terampil dalam mengajar bahasa Indonesia, dan beliau diwakili oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. salah satu otoritas dalam pengajaran bahasa Indonesia.

b. Ahli media

Salah satu ahli evaluasi media, Bapak Muhammad Junaidi. S.Pd.1, M.Pd.I, mewakili ahli media yang terpilih, seorang dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengkhususkan diri dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

c. Guru

Guru yang menjadi subjek uji coba adalah Ibu Nur Dwi Hidayana, S.Pd. guru kelas 1C Dia adalah seorang ahli dalam mengajar pembelajaran bahasa Indonesia, telah mengajar mata pelajaran tersebut sebelumnya, dan akrab dengan kurikulum yang digunakan di MIMA 01 Kh Shiddiq Jember.

2. Jenis Data

Jenis data kualitatif maupun kuantitatif digunakan dalam proyek penelitian dan pengembangan ini.

a. Data kualitatif

a) Hasil wawancara kepala sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 01 Kh Shiddiq Jember.

b) Komentar, saran, dan jawaban dari para validator yang ahli.

b. Data kuantitatif

1) Validasi Angket

2) Kuisisioner yang diberikan kepada guru, siswa, dan validator ahli untuk mengukur keefektifan instrumen asesmen formatif yang dibuat sebagai hasil dari penelitian ini.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Salah satu bagian penting dalam penelitian dengan metode R&D adalah mengembangkan instrument penelitian. Instrument

penelitian sangat diperlukan dalam tahapan penelitian dalam satu periode penelitian. Beberapa instrument yang dapat digunakan oleh peneliti berdasarkan tahapan penelitiannya yaitu:

a. Penelitian pendahuluan: yang mana dapat digunakan oleh peneliti terdiri dari angket, wawancara, dan dokumentasi.

b. Pengembangan model konseptual: dalam pengembangan model konseptual peneliti harus melalui beberapa tahapan yaitu tahap

pengembangan model, dan validasi model. Instrument penelitian diperlukan oleh peneliti pada fase validasi yaitu angket atau daftar pertanyaan dalam kegiatan wawancara semi terstruktur.

Uji coba model, dalam kegiatan uji coba model peneliti diminta mempersiapkan beberapa instrument untuk mengevaluasi proses dan hasil eksperimen yang akan dilakukan. Dalam evaluasi proses peneliti dapat menggunakan angket (kuantitatif) jika ingin menggali lebih dalam, peneliti juga dapat menggunakan *triangulasi mixed method* dengan wawancara atau observasi partisipan. Sedangkan dalam proses evaluasi hasil terutama untuk mengetahui keefektifan model instrument yang digunakan berupa validasi angket. Ada dua jenis angket yang dapat digunakan oleh peneliti yaitu angket test dan angket non tes. Angket tes berisi beberapa pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan subjek penelitian tentang mata pelajaran tertentu. Sedangkan angket non tes berkaitan dengan perubahan subjek sikap yang menjadi tujuan penelitian.⁵⁹

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil

⁵⁹ Iis Prasetyo, "Teknik Analisis Data Dalam Research and Development" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

belajar peserta didik dan juga untuk mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan. Pendekatan kuantitatif diukur dengan menggunakan SPSS. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang diperoleh dari hasil observasi yakni mengenai bagaimana proses pembelajaran sebelum diterapkannya media pembelajaran gambar realistic dengan metode SAS.

Berikut yakni rumus perhitungan hasil validasi angket :

$$v = \frac{TS_e}{TSh} \times 100\% =$$



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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) Terdapat pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut antara metode kualitatif dan kuantitatif, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut penelitian pengembangan (*Research and Development*) perancangan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) yang diterapkan dalam pembelajaran Membaca Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas 1 Bab 2 “Ayo Bermain” khususnya di Kelas I MIMA 01 KH Shiddiq Jember.⁶⁰ Penelitian ini menggunakan model penelitian *ADDIE* dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Analisis Data

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan *ADDIE* adalah analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke madrasah yaitu di MIMA 01 KH Shiddiq untuk mencari informasi yang ada di madrasah tersebut, adapun hal-hal

⁶⁰ Sri Haryati, “Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam,” *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.

yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik kelas I C di MIMA 01 KH Shiddiq Jember sebagai subjek dalam penelitian ini dan didapatkan hasil rentang usia peserta didik kelas I C yaitu antara 7-8 tahun. Analisis materi digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang dianggap cocok untuk menerapkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik, dalam hal ini peneliti mengambil pada pembelajaran Membaca Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas 1 Bab 2 “Ayo Bermain” khususnya di Kelas I MIMA 01 KH Shiddiq Jember di kelas IC sebagai materi untuk mengembangkan media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik).

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya dalam penggunaan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam pembelajaran tematik hanya digunakan satu kali saja, karena ketika pertama guru menggunakan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) sebenarnya siswa sudah tertarik dengan penggunaan media tersebut, akan tetapi media tersebut bisa dikatakan masih perlu dikembangkan

agar menjadi lebih baik dan bagus lagi. Selain itu, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi atau jika menggunakan media pembelajaran hanya media gambar saja yang digunakan. Guru cenderung hanya melakukan penyampaian materi, kemudian memberi tugas mengerjakan soal kepada peserta didik yang berasal dari buku sebagai sumber belajar dan apabila peserta didik kurang memahami materinya, peserta didik diminta untuk menanyakan kembali kepada guru agar lebih paham lagi. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang didesain semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar tematik.⁶¹

2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media Media gambar

Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik). Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang ada pada media gambar Realistik berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam

⁶¹ Wawancara, Ibu Nur Dwi Hidayana Wali Kelas IC, 1 November 2024.

mata pelajaran bahasa Indonesia, modul ajar bab 2 ayo bermain tema aturan bermain yang aman. sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sesuai dengan karakteristik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Adapun KI-KD yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah KI 3 dan KI 4 pada kelas I, sedangkan KD yang digunakan adalah KD 3.3 dan KD 4.3 pada kelas I yang sesuai dengan materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Modul Ajar Bab 2 “Ayo Bermain” Tema Aturan Bermain Yang Aman. dalam tahap ini juga disusun silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), dan Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Soal pretest dan postes diperoleh dengan mengacu pada materi yang sesuai dengan perangkat pembelajaran yang terdiri dari

beberapa soal yang berkaitan dengan materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Modul Ajar Bab 2 “Ayo Bermain” Tema Aturan Bermain Yang Aman. Pembuatan Media Media gambar Realistik

Pembuatan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) didesain dengan menggunakan bahan-bahan yang praktis dan mudah

didapatkan. Media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) terbuat dari bahan dasar kertas foto. Adapun tahap pembuatan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan yaitu: kertas foto, kertas kado, double tipe, gunting, dan kardus .Bahan tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai dengan keinginan dan tujuan yang akan dicapai.

Adapun hal-hal yang diperhatikan dalam penyusunan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) agar dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

- 1) Indikator dan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik)
- 2) Siswa dapat membaca dengan lancar
- 3) Kejelasan penyampaian materi yang akan disampaikan agar peserta didik dapat memahami materinya
- 4) Pemberian latihan soal dan uji kemampuan untuk mengetahui keefektifan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik).

3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media Media gambar Realistik

Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) terdiri dari beberapa tahapan yakni, sebagai berikut:

a. Bentuk produk

Media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) merupakan sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini juga menggunakan bahan dan alat yang sangat mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti keawetannya, bahan-bahannya mudah ditemukan, dan lain sebagainya.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas 1 yaitu Bab 2 “Ayo Bermain” Tema Aturan Bermain Yang Aman.. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator tim validator penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu, validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

b. Komponen – Komponen Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik)

Media Media gambar Realistik Berbasis SAS

(Struktural Analitik Sintetik) ini sangat mudah diproduksi oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran, dalam pembuatan media juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Pembuatan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) ini menggunakan bahan-bahan yang mudah dijumpai dan didapatkan dilingkungan sekitar juga tidak mengandung bahan-bahan yang berbahaya.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini terdiri dari: (1) Print gambar yang sama pada buku siswa dan sesuai dengan materi, (2) Lapsi gambar yang sudah di print dengan kardus agar terlihat lebih tebal dan kaku, (3) Gunting gambar sesuai dengan karakter, (4) Tempelkan gambar pada kertas manila yang sudah terbentuk sesuai slide/halaman.

c. Validasi

Validasi produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 3 validator, yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi M. Pd, dan validasi materi dilakukan oleh Bapak Erisy Syawiril Amanah, M.Pd dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IC MIMA 01 KH

Shiddiq Jember Ibu Nur Dwi Hidayana, S.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia.

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh prosentase rata-rata 73% dengan kategori layak, boleh digunakan dengan revisi kecil sehingga mendapat saran agar media pembelajaran dibenahi dari segi penunjuk kegunaan media harus ada. Dan juga penilaian atau assesmen harus ada.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Media

No.	Komponen Penilaian	Skor
1.	Petunjuk penggunaan media	3
2.	Ketepatan proporsi layout	4
3.	Kesesuaian gambar yang digunakan pada media	4
4.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3
5.	Tulisan yang jelas dan mudah dipahami	4
6.	Kombinasi warna pada media sesuai dengan karakteristik kelas I	4
7.	Penilaian sesuai dengan perkembangan siswa kelas I	3
8.	Penilaian sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia	4
9.	Instrumen asesmen memberikan kemudahan dalam memahami materi bahasa Indonesia	3
10.	Kemudahan dalam penggunaan media	4
11.	Memudahkan guru dalam melakukan	4

	penilaian	
12.	Assesmen berbasis SAS merupakan inovasi dalam pengembangan instrument pembelajaran	4
Total		44

$$\text{Rata-Rata} = \frac{44}{60} \times 100\% = 73\%$$

Hasil validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 73% yang artinya media yang dikembangkan dikategorikan layak.

Tabel 4.2
Validasi Ahli Materi

	Komponen Penelitian	Skor
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	5
3.	Kesesuaian dengan indikator pencapaian pembelajaran	5
4.	Kelengkapan materi teks eksplanasi	4
5.	Kesesuaian dengan konsep materi teks eksplanasi	4
6.	Bahasa mudah dipahami	5
7.	Mempermudah untuk memahami materi	5
8.	Instrument memberikan kemudahan dalam memahami materi bahasa Indonesia	4
9.	Kemudahan dalam penggunaan media memudahkan guru dalam melakukan penilaian	3
10.	Memudahkan guru dalam melakukan penilaian	3
11.	Assesmen berbasis SAS merupakan inovasi dalam pengembangan instrument pembelajaran	3
Total		46

$$\text{Rata-Rata} = \frac{46}{56} \times 100\% = 83,6\%$$

Pada tabel tersebut ditunjukkan bahwa hasil validasi materi menunjukkan skor presentase sebesar 83,6% yang artinya media yang dikembangkan sangat layak sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan.

Tabel 4.3
Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Skor
1.	Petunjuk penggunaan instrument	3
2.	Penggunaan warna yang bervariasi	4
3.	Penggunaan desain yang menarik	4
4.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang	3
5.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan	4
6.	Kesesuaian materi	4
7.	Mudah digunakan	4
8.	Memudahkan proses asesmen pembelajaran	4
9.	Meningkatkan minat belajar peserta didik	4
10.	Memotivasi peserta didik	4
Total		38

Rata-rata =

Hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 76% yang artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sangat layak dan sesuai dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator yakni validator media, validator materi, dan validator ahli pembelajaran, terdapat saran dan kritikan yang digunakan

sebagai perbaikan dalam pengembangan media. Adapun saran dari validator ahli media yaitu Petunjuk kegunaan media harus ada, penilaian harus ada, pemenggalan kata di banyak kesalahan, tidak boleh menggunakan huruf capital pada media. Media dapat digunakan dengan bantuan teknologi agar lebih baik kualitasnya.

Sedangkan saran dari validator ahli materi yaitu akan lebih baik lagi jika memperbaiki susunan kata yang digunakan dalam penggunaan kata di dan menggunakan huruf capital menjadi huruf kecil.

4. Hasil Implementasi

Implementasi adalah tahapan yang digunakan untuk melakukan uji coba produk pengembangan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik). Produk yang sudah dinyatakan valid dan layak, selanjutnya dilakukan uji coba atau dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan dilakukan di MIMA 01 KH Shiddiq Jember pada peserta didik kelas 1 Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Modul Ajar Bab 2 “Ayo Bermain” Tema Aturan Bermain Yang Aman. Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 3 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk penjelasan dan pendalaman materi, pertemuan kedua dilakukan *pretest*, pertemuan ketiga dilakukan *Posttest*. Adapun

bukti-bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut :

Gambar 4.1
Penyampaian Materi



Dalam gambar tersebut menunjukkan kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu menyampaikan materi yang akan diajarkan dalam pengembangan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik). Materi yang disampaikan adalah materi pembelajaran Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Modul Ajar Bab 2 “Ayo Bermain” Tema Aturan Bermain

Yang Aman..

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



Gambar 4.2
Gambar penggunaan media Media gambar
Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik
Sintetik).

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, dapat diperoleh data keefektifan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Modul Ajar Bab 2 “Ayo Bermain” Tema Aturan Bermain Yang Aman. dari angket respon peserta didik dan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*.

Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas 1 adalah 72,43. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar adalah 92. Sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik).

Hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase rata-rata 82,21%. Hal ini menunjukkan bahwa media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik). sangat efektif diterapkan pada pembelajaran tematik tema 3 Makanan Sehat, Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan? Pembelajaran 5 Muatan IPA.

Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* setiap siswa ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.4
Tabel Pre Test Siswa

No	Nama	Nilai	Kategori
1	ARA	70	BSH
2	ADA	75	BSH
3	ASS	70	BSH
4	AR	70	BSH
5	ANH	75	BSH
6	AAN	80	BSB
7	ACRY	85	BSB
8	AM	70	BSH
9	BSGR	75	BSH
10	CSP	70	BSH
11	CFPB	70	BSH
12	HKS	70	BSH
13	IN	75	BSH
14	KSA	75	BSH
15	KNA	80	BSB
16	MJAC	80	BSB

17	NZA	80	BSB
18	NSA	70	BSB
19	NFA	75	BSH
20	OZPP	75	BSH
21	QLN	70	BSH
22	RFA	70	BSH
23	SNA	60	MB
24	SOA	65	BSH
25	SAM	60	MB
26	UNT	70	BSH
27	ZN	70	BSH
28	ZH	70	BSH
Rata-Rata		72,42	BSH

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata nilai 28 siswa adalah 72,43. *Pretest* dilakukan dalam bentuk bacaan yang telah disediakan peneliti yakni memiliki hasil membaca siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 4.5
Hasil *Posttest* Siswa Kelas 1

No	Nama	Nilai	Kategori
1	ARA	80	BSH
2	ADA	85	BSB
3	ASS	80	BSH
4	AR	85	BSB
5	ANH	85	BSB
6	AAN	90	BSB
7	ACRY	90	BSB
8	AM	85	BSB
9	BSGR	85	BSB
10	CSP	80	BSH

11	CFPB	80	BSH
12	HKS	80	BSH
13	IN	80	BSH
14	KSA	80	BSH
15	KNA	85	BSB
16	MJAC	85	BSH
17	NZA	85	BSH
18	NSA	80	BSH
19	NFA	80	BSH
20	OZPP	85	BSH
21	QLN	80	BSH
22	RFA	85	BSH
23	SNA	70	BSH
24	SOA	80	BSH
25	SAM	75	BSH
26	UNT	80	BSH
27	ZN	80	BSH
28	ZH	80	BSH
Rata-Rata		82	BSB

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata nilai 28 siswa adalah 82 yakni dengan kategori Berkembang sangat Baik (BSB).

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, Pengembangan Media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) Pada Pembelajaran Tematik di

Kelas 1 di MIMA 01 KH Shiddiq Jember layak dan efektif untuk digunakan. Data yang didapat melalui kegiatan validasi, angket respon siswa dan kegiatan *pretest-Posttest* yang telah dilakukan, layak dan efektif untuk digunakan.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajar. Dimana validator ahli media adalah bapak Muhammad Junaidi, selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Untuk validator materi Bapak Erisy Syawiril Ammah selaku dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, dan untuk validator pembelajaran adalah Ibu Nur Dwi Hidayana selaku guru kelas I di MIMA 01 KH Shiddiq Jember. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.6
Hasil Validasi

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator 1	73%	Valid
2	Validator 2	83,6%	Sangat Valid
3	Validator 3	76%	Sangat Valid
Nilai rata rata persentase		77,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator diperoleh prosentase nilai rata-rata sebesar 77,5%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) telah memenuhi kategori valid atau layak digunakan. Hal ini berarti media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dapat dipergunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) oleh validator dijadikan acuan untuk perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk yang agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media pada penelitian ini diperoleh dari analisis hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik saat pembelajaran.

a. Analisis Hasil Belajar

Hasil belajar dalam pengembangan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) berupa hasil tes uraian yang diberikan kepada peserta didik

guna mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran tematik terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Pretest* dan *posttest* adalah tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Tes terdiri dari banyak bacaan yang telah disediakan peneliti yang akan diacak untuk dibaca oleh siswa.

Analisis uji T dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pengukuran *N-Gain Score*. Berikut data yang disajikan dari hasil pretest dan posttest menggunakan pengukuran *N-Gain Score* ditunjukkan pada table.

Tabel 4.7
Analisis Data Menggunakan *N-Gain Score*

No	Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	ARA	70	80	10	30	0,33333333	33
2	ADA	75	85	10	25	0,4	40
3	ASS	70	80	10	30	0,33333333	33
4	AR	70	85	15	30	0,5	50
5	ANH	75	85	10	25	0,4	40
6	AAN	80	90	10	20	0,5	50
7	ACRY	85	90	5	15	0,33333333	33
8	AM	70	85	15	30	0,5	50
9	BSGR	75	85	10	25	0,4	40
10	CSP	70	80	10	30	0,33333333	33
11	CFPB	70	80	10	30	0,33333333	33
12	HKS	70	80	10	30	0,33333333	33

13	IN	75	80	5	25	0,2	20
14	KSA	75	80	5	25	0,2	20
15	KNA	80	85	5	20	0,25	25
16	MJAC	80	85	5	20	0,25	25
17	NZA	80	85	5	20	0,25	25
18	NSA	70	80	10	30	0,33333333	33
19	NFA	75	80	5	25	0,2	20
20	OZPP	75	85	10	25	0,4	40
21	QLN	70	80	10	30	0,33333333	33
22	RFA	70	85	15	30	0,5	50
23	SNA	60	70	10	40	0,25	25
24	SOA	65	80	15	35	0,42857143	43
25	SAM	60	75	15	40	0,375	38
26	UNT	70	80	10	30	0,33333333	33
27	ZN	70	80	10	30	0,33333333	33
28	ZH	70	80	10	30	0,33333333	33
Rata-rata		72,43	82	9,64	27,68	0,34536565	34,43

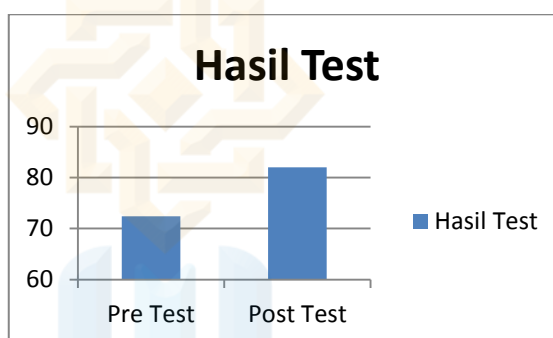
Berdasarkan tabel tersebut, prosentase nilai N-Gain Score

Berdasarkan tabel tersebut, presentase nilai N-Gain Score menunjukkan rata-rata prosentase sebesar 34,43% yang artinya ada peningkatan sebesar kurang lebih 34% setelah adanya

pengembangan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam pembelajaran tematik. Yang artinya pengembangan media efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik.

Analisis mengenai skor *pretest* dan skor *posttest* setelah diberikan atau diajarkan menggunakan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) menunjukkan

hasil peningkatan hasil belajar yang signifikan. Data hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran tematik kelas I di MIMA 01 KH Shiddiq Jember dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4.3

Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Pada gambar menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas 1 adalah 72,43. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar adalah 82. Hal ini menunjukkan bahwa media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dapat meningkatkan hasil belajar dan artinya media tersebut efektif digunakan terutama pada pembelajaran tematik kelas I.

C. Revisi Produk

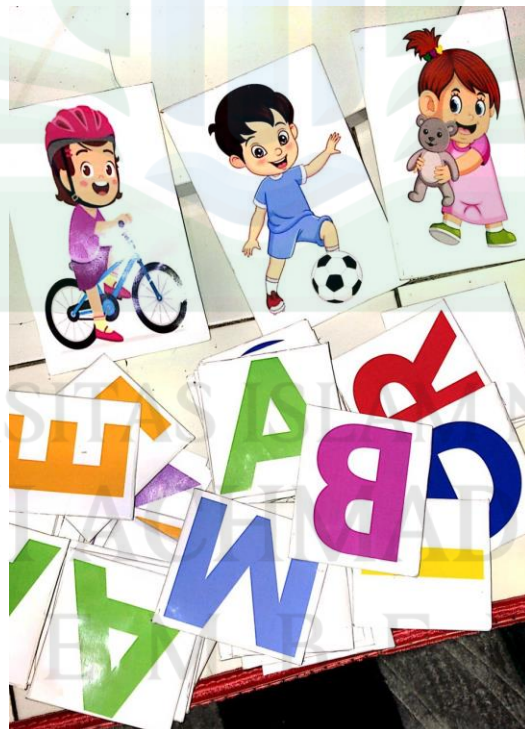
Setelah proses validasi, kemudian dilakukannya revisi produk sesuai dengan saran validator. Adapun perubahan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) sebelum revisi dan sesudah revisi ditampilkan pada gambar.



Gambar 4.4

Media Sebelum Revisi

Gambar diatas merupakan gambar media sebelum revisi, yang mana pada slide media tersebut masih menggunakan huruf capital.



Gambar 4.5

Media Setelah Revisi

Gambar diatas merupakan gambar setelah direvisi, yang mana

huruf nampak terlihat rapi dengan huruf kecil.

Berdasarkan saran dari validator, pemilihan huruf dibuat untuk lebih dipahami siswa karena siswa masih mengenal huruf kecil.



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media gambar realistik berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) merupakan produk dari penelitian dan pengembangan ini. Berdasarkan pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan media gambar realistik berbasis metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) ini, telah dianggap layak atau valid untuk digunakan dalam Pembelajaran Tematik Bahasa Indonesia di kelas 1C Mima 01 Kh Shiddiq Jember.

Berikut adalah analisis hasil tentang tinjauan produk Media gambar realistik berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) yang telah diperbarui :

1. Model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE digunakan dalam pengembangan media gambar realistik berbasis metode SAS (Struktural Analitik Sintetik). Lima tahap dalam proses penelitian dan pengembangan ini adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. media gambar realistik berbasis metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) dikembangkan dengan menggunakan bahan dan alat yang sangat mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti keawetannya, bahan-bahannya mudah ditemukan, dan lain sebagainya. Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas 1 yaitu Bab 2 “Ayo Bermain” Tema Aturan Bermain Yang Aman.

2. Sebelum diuji pada siswa kelas satu di Mima 01 Kh Siddiq Jember, Media ini melalui proses validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli. Hasil dari proses validasi tercantum di bawah ini:

a. Validasi produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 3 validator, yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi M. Pd, dan validasi materi dilakukan oleh Bapak Erisy Syawiril Amanah, M.Pd dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IC MIMA 01 KH Shiddiq Jember Ibu Nur Dwi Hidayana, S.Pd.

b. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia.

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase rata-rata 77% dengan kategori layak .

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) di antaranya sebagai berikut:

a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.

- b. Peserta didik diharapkan dapat membaca dengan lancar
- c. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan di semua kelas sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pada pendidikan dasar lainnya di Kabupaten Jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) yang dikembangkan oleh peneliti di kelas I pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saja, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas I C di MIMA 01 KH Shiddiq Jember, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain ataupun

di lingkungan Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah yang lainnya.

- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di MIM 01 KH Shiddiq Jember tentang Pengembangan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam Meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IC, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Tematik di Kelas IC MIMA 01 KH Shiddiq Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kelayakan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Tematik di Kelas IC MIMA 01 KH Shiddiq Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diujicobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil prosentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 77,5% yang artinya

Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) dikategorikan valid atau layak untuk digunakan.

3. Keefektifan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Tematik di Kelas IC MIMA 01 KH Shiddiq Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 diketahui dari hasil belajar peserta didik. Instrument yang digunakan dalam mengukur menggunakan tes. Tes dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest* dalam membaca. Rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas 1 adalah 72,43. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar adalah 82. Hasil keefektifan Media gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) diketahui dan diperoleh menggunakan penghitungan *N-Gain Score* dengan menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 34%.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Maskur. “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung.” UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Andriyani, Lusy, dan Mawardi. “Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk menumbuhkan karakter siswa kelas 3 SD.” *Jurnal Education and Development* 8, no. 3 (2020): 51.
- Anggraini, Rini, dan Yulia Tri Samiha. “Pengaruh Penerapan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang.” *Jurnal Pendidikan PGMI* 2, no. 1 (2016): 60.
- Apriliani, Siwi Pawestri, dan Elvira Hoesein Radia. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Artana, I Putu Suarmeri, Ni Nyoman Garminah, dan Kadek Suartama. “Pengaruh Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas II.” *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014).
- Ataupah, Edison, Kartono, dan Siti Halidjah. “Efektifitas Penggunaan Media Realistis Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Toho.” *Jurnal Universitas Tanjungpura*, 2024, 1–11.
- Atika, Endah Dwi. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa, 2022.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2022).
- Cahyadi, Rahmat Arofah. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.” Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019.
- Departemen Agama RI. *Al Quran dan Terjemahannya*. Bandung: Syamil, 2019.
- Dharma, I Made Aditya. “Pengembangan buku cerita anak bergambar dengan insersi budaya lokal Bali terhadap minat baca dan sikap siswa kelas V SD kurikulum 2013.” *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019).
- Ekawarna. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi, 2013.

- Endah, W. K. "Metode Sas Dan Metode Kata Lembaga Berdasarkan Perbedaan Gaya Belajar Pada Peserta Didik Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 3, no. 2 (2019).
- Fikriana. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I SD/MI." Thesis: Universitas Lampung, 2023.
- Hamzah, Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011.
- Haryati, Sri. "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam." *Academia* 37, no. 1 (2012): 13.
- Idris, Muhammad, dan Palimbong Jamaludin Anthonius. "Pemanfaatan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Impres Salabenda." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 11 (2014).
- Ismawati, Esti. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2016.
- Kurnia, dan Mimi. "Keefektifan Metode Eja dan Metode SAS Berdasarkan Minat Belajar dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5, no. 2 (2016).
- Latae, Azlia, Sahrudin Barasandji, dan Mihsin. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Melalui Metode SAS Peserta Didik kelas I SDN Tondo Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali." *Jurnal Kreatif Tadulako Online Tadulako* 2, no. 4 (2014).
- Lubis, Hasan, dan Darwis Dasopang. "Pengembangan buku cerita bergambar berbasis augmented reality untuk mengakomodasi generasi Z." *Jurnal Pendidikan : Teori Penelitian dan Pengembangan* 5, no. 6 (2021).
- Marlina. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode SAS Siswa Kelas I SDN Ambunu Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 2, no. 1 (2014).
- Masykur, Rubhan, Nofrizal, dan Muhamad Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash." *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017).
- Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Muslim. "Melukis Realis Versus Fotografi." *Jurnal: UIN Medan*, 2024.

- Nafi'ah, Siti Anisatun. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
- Nurul, Novita. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik kelas II C Semester II di MIN 6 Bandar Lampung TA 2015/2016." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 1 (2016): 86.
- Patria, Utaminingsih, dan Fathurohman. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbantuan Video untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 561–69.
- Penyusun, Tim. "Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan." IAIN Jember, 2018.
- Prasetyo, Iis. "Teknik Analisis Data Dalam Research and Development." Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Ramadhani, Putri, dan Setyaningtyas. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 'Hidup Bersih Dan Sehat' SD Kelas II." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 509–17.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Sastra, Hasan. "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)." *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 1, no. 2 (2014): 253.
- Shelton, Kaye, dan George Saltman. *Applying the ADDIE Model to Online Instruction*. IGI Global, 2008.
- Slamet. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia dikelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. UNS Press: Surakarta, 2019.
- Slamet, Y. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Di Sekolah Dasar*. , 2017. UNS Press: Surakarta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018.

Suhartasih, Intan. “Pengembangan Media Gambar Berbasis Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Pada Keterampilan Membaca di Kelas I SD (Sekolah Dasar)/MI (Madrasah Ibtidaiyah).” Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2021.

Suhartini, Syamsuddin, dan Sahrudin. “Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Uwedaka Kecamatan Pagimana Kabupaten Bangai.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 12 (2014).

Sumantri, Made. “Penerapan Media Gambar dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan.” *International Journal Of Elementary Education* 1, no. 1 (2020).

Tarigan. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Curere*, 2019.

Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008.

Yuswanti. “Pengunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT).” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3, no. 4 (2015).

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

Lampiran 1:



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :-

Nama : Lailatul Jannah
 NIM : T20194004
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Institusi : Uin Kiai Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Gambar Realistik Berbasis Sas (Struktural Anallitik Sintetik) Pada Pembelajaran Membaca Dikelas 1C Mima 01 Kh Shiddiq Jember*" adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 15 Juni 2024

Saya menyatakan



Lailatul Jannah
 NIM. T20194004

Lampiran 2:


MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Peneleitian
Pengembangan Media Gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan Media Gambar Realistik SAS (Struktural Analitik Sintetik) 	<ol style="list-style-type: none"> Aspek Pengembangan Tampilan Langkah-Langkah 	<ol style="list-style-type: none"> <ol style="list-style-type: none"> Analisis Desain Pengembangan Implementasi (Uji Coba Produk) Evaluasi <ol style="list-style-type: none"> Kesesuaian warna, font. Kejelasan gambar <ol style="list-style-type: none"> Menampilkan kalimat utuh Memisahkan suku kata dan huruf Menggabungkan kembali seperti semula 	<ol style="list-style-type: none"> Informan <ol style="list-style-type: none"> Kepala Madrasah Guru Kelas 1 Siswa kelas 1 Dokumentasi Angket Hasil belajar Kepustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan penelitian menggunakan Pengembangan (RnD) Metode pengumpulan data : <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi Angket Teknis Analisis data : <ol style="list-style-type: none"> Validasi angket Hasil pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana desain Pengembangan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember? Bagaimana kelayakan Media Gambar realistik Berbasis Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH Shiddiq Jember? Bagaimana faktor pendukung dan penghambat media SAS

Lampiran 3: 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://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9311/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Mima 01 Kh Shiddiq Jember

JL. KH. Shiddiq, No. 42: Kelurahan: Jember Kidul: Kecamatan: Kaliwates: Kabupaten: Jember

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

NIM : T20194004
 Nama : LAILATUL JANNAH
 Semester : Semester sebelas
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Gambar Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) Pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C Mima 01 Kh Shiddiq Jember" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Lathifatul Azizah S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 November 2024

Dekan,

Yakni Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

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

Lampiran 4 : **LAMPIRAN ANGKET**

Pengembangan Media Gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik)di Kelas 1

A. Identitas Responden

1. Nama (Opsional): _____
 2. Jenis Kelamin
 - Laki-laki
 - Perempuan
 3. Peran
 - Guru
 - Siswa
 - Orang Tua
 - Lainnya, sebutkan: _____
 4. Usia (hanya untuk siswa): _____
-

B. Aspek Media Gambar Realistik Berbasis SAS

1. Kualitas Gambar

Pada bagian ini, evaluasi tentang kualitas gambar yang digunakan dalam pembelajaran.

- Apakah gambar yang digunakan cukup jelas dan mudah dipahami oleh siswa?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Netral
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Apakah gambar yang digunakan relevan dengan materi yang diajarkan?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Netral
 - Tidak Setuju

- Sangat Tidak Setuju
- Se jauh mana gambar yang digunakan mampu menarik perhatian siswa?
 - Sangat Menarik
 - Menarik
 - Cukup Menarik
 - Tidak Menarik

2. Penggunaan Gambar dalam Pembelajaran

- Se jauh mana penggunaan gambar membantu siswa dalam memahami materi pelajaran?
 - Sangat Membantu
 - Membantu
 - Cukup Membantu
 - Tidak Membantu
- Apakah siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan gambar?
 - Sangat Tertarik
 - Tertarik
 - Cukup Tertarik
 - Tidak Tertarik
- Apakah media gambar realistik ini memudahkan siswa dalam mengenali kata-kata atau konsep baru?
 - Sangat Memudahkan
 - Memudahkan
 - Cukup Memudahkan
 - Tidak Memudahkan

3. Pengaruh terhadap Kemampuan Membaca

- Apakah media gambar membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka?
 - Sangat Membantu
 - Membantu
 - Cukup Membantu
 - Tidak Membantu

- Apakah penggunaan gambar membantu siswa dalam menulis kata atau kalimat yang tepat?
 - Sangat Membantu
 - Membantu
 - Cukup Membantu
 - Tidak Membantu

4. Pengaruh terhadap Partisipasi Siswa

- Apakah siswa lebih aktif dalam berpartisipasi selama pelajaran ketika menggunakan media gambar?
 - Sangat Aktif
 - Aktif
 - Cukup Aktif
 - Tidak Aktif
- Apakah media gambar ini mendorong siswa untuk bertanya lebih banyak selama pelajaran?
 - Sangat Mendorong
 - Mendorong
 - Cukup Mendorong
 - Tidak Mendorong

5. Keberagaman Gambar

- Apakah variasi gambar yang digunakan dalam pembelajaran cukup beragam dan menarik bagi siswa?
 - Sangat Beragam
 - Beragam
 - Cukup Beragam
 - Tidak Beragam

C. Efektivitas Media Gambar Berbasis SAS

1. Dampak terhadap Keterampilan Kognitif Siswa

- Apakah media gambar membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka?
 - Sangat Membantu
 - Membantu
 - Cukup Membantu
 - Tidak Membantu
- Apakah media gambar membantu siswa dalam mengingat informasi lebih lama?
 - Sangat Membantu
 - Membantu
 - Cukup Membantu
 - Tidak Membantu

2. Pembelajaran Kontekstual

- Apakah penggunaan gambar yang menggambarkan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan?
 - Sangat Memudahkan
 - Memudahkan
 - Cukup Memudahkan
 - Tidak Memudahkan
- Apakah media gambar berbasis SAS ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa?
 - Sangat Bermakna
 - Bermakna
 - Cukup Bermakna
 - Tidak Bermakna

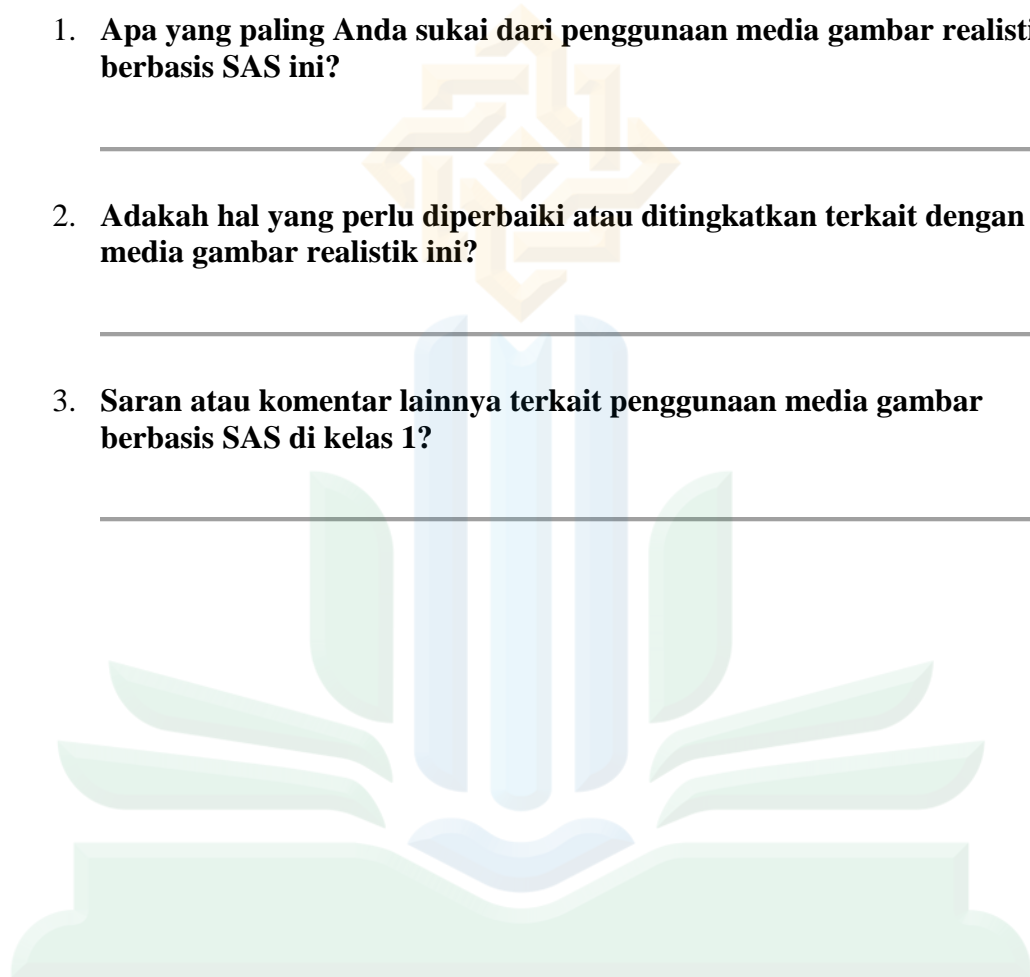
D. Masukan dan Saran

Bagian ini untuk memberikan umpan balik yang lebih mendalam.

1. **Apa yang paling Anda sukai dari penggunaan media gambar realistik berbasis SAS ini?**

2. **Adakah hal yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan terkait dengan media gambar realistik ini?**

3. **Saran atau komentar lainnya terkait penggunaan media gambar berbasis SAS di kelas 1?**



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

Lampiran 6 : PRETEST DAN PROTEST

Soal Pretest

Tujuan: Mengukur pengetahuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan media gambar realistik berbasis SAS.

Pilihan Ganda

1. Apa yang dilakukan saat bermain bola?
 - a. Menendang bola
 - b. Menyusun bola
 - c. Membuang bola
 - d. Memasak bola
2. Apa yang biasanya dilakukan saat bermain dengan boneka?
 - a. Menjahit pakaian boneka
 - b. Memasak makanan untuk boneka
 - c. Memainkan peran bersama boneka
 - d. Mengendarai boneka
3. Apa yang harus digunakan saat bersepeda agar tetap aman?
 - a. Tas sekolah
 - b. Helm
 - c. Sepatu roda
 - d. Kacamata hitam
4. Dimana tempat yang tepat untuk bermain bola bersama teman?
 - a. Di jalan raya
 - b. Di ruang tamu
 - c. Di lapangan atau halaman
 - d. Di dapur
5. Apa yang harus dilakukan sebelum bermain sepeda?
 - a. Mengecek kondisi sepeda
 - b. Mematikan lampu sepeda
 - c. Membersihkan roda sepeda
 - d. Menunggu teman bermain

Isian Singkat

6. Sebutkan satu peraturan penting saat bermain bola dengan teman!
7. Apa nama alat yang digunakan untuk bermain boneka?
8. Sebutkan satu manfaat bermain sepeda!
9. Apa yang kamu rasakan ketika bermain bersama teman?
10. Siapa yang biasa menemanimu saat bermain di rumah?

Ceritakan Gambar

11. (Memperlihatkan gambar anak bermain bola, boneka, dan sepeda)

Pertanyaan: Apa yang sedang dilakukan anak-anak dalam gambar ini?
Ceritakan dengan singkat!

Soal Postest

Tujuan: Mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan media gambar realistik berbasis SAS.

Pilihan Ganda

1. Mengapa kita harus bermain bola di lapangan?
 - a. Agar bola tidak hilang
 - b. Agar lebih aman dan nyaman
 - c. Agar cepat selesai bermain
 - d. Agar tidak diawasi guru
2. Apa yang dilakukan anak-anak saat bermain dengan boneka?
 - a. Bermain peran atau cerita
 - b. Mewarnai boneka
 - c. Membuat boneka menjadi besar
 - d. Memakan boneka
3. Apa manfaat bermain sepeda bersama teman?
 - a. Melatih keseimbangan tubuh
 - b. Membuat roda sepeda rusak
 - c. Membuat teman marah
 - d. Melatih berbicara
4. Apa yang harus dilakukan jika temanmu terjatuh saat bermain?
 - a. Membantunya dan menenangkan
 - b. Membiarkan dia sendirian
 - c. Memarahi temannya
 - d. Pergi bermain sendiri
5. Bermain bersama teman itu menyenangkan karena...
 - a. Dapat berbagi kebahagiaan
 - b. Bisa bermain sendiri
 - c. Tidak perlu mengikuti aturan
 - d. Teman selalu menang

Isian Singkat

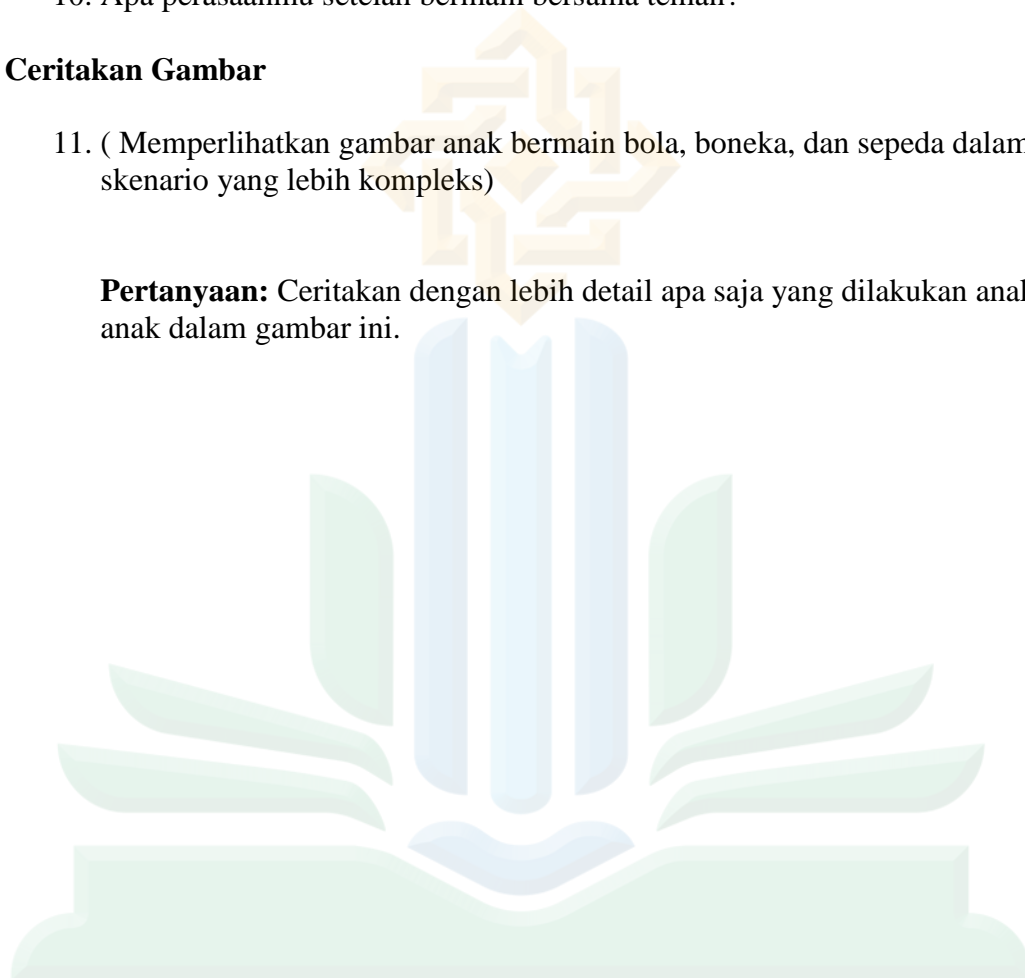
6. Sebutkan dua manfaat bermain bersama teman!

7. Apa warna helm favoritmu saat bermain sepeda?
8. Sebutkan satu aturan saat bermain bola bersama!
9. Siapa yang biasanya kamu ajak bermain boneka?
10. Apa perasaanmu setelah bermain bersama teman?

Ceritakan Gambar

11. (Memperlihatkan gambar anak bermain bola, boneka, dan sepeda dalam skenario yang lebih kompleks)

Pertanyaan: Ceritakan dengan lebih detail apa saja yang dilakukan anak-anak dalam gambar ini.



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

Lampiran 7 :

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Identitas responden

Nama : Ensy Syawirri Ammah M.Pd.

Ahli Bidang : Ahli Materi

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut :

Keterangan :

5 : Sangat Layak

4 : Layak

3 : Cukup Layak

2 : Tidak Layak

1 : Sangat Tidak Layak

A. Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

	Komponen Penelitian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					v
2.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar					v
3.	Kesesuaian dengan indikator pencapaian pembelajaran					v
4.	Kelengkapan materi teks eksplanasi				v	
5.	Kesesuaian dengan konsep materi teks eksplanasi				v	
6.	Bahasa mudah dipahami					v
7.	Mempermudah untuk memahami materi					v
8.	Instrument memberikan kemudahan dalam memahami materi bahasa Indonesia				v	
9.	Kemudahan dalam penggunaan media memudahkan guru dalam melakukan penilaian			v		
10.	Memudahkan guru dalam melakukan penilaian			v		

11.	Asesmen berbasis SAS merupakan inovasi dalam pengembangan instrument pembelajaran			v		
-----	---	--	--	---	--	--

B. Saran dan Masukan

1. Perhatikan dalam petunjuk penggunaan media mengenai penulisan ejaan, penggunaan huruf kapital di awal kalimat masih banyak kesalahan.
2. Perhatikan pemenggalan kata "di" yang dipisah dan "di" yang disambung masih banyak kesalahan.
3. Untuk media tulisan usahakan jangan menggunakan huruf kapital semua (misalnya DONI BERMAIN BOLA), harusnya digunakan sesuai dengan kaidah bahasa (Doni bermain bola) karena kita juga bisa sekaligus mengajarkan ke siswa penulisan huruf yang benar.

Jember, 18 November 2024

Ahli Materi



(Erisy Syawiril Ammah)

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

Lampiran 5: VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Identitas responden

Nama : *Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.*

Ahli Bidang : Ahli Media

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut :

Keterangan :

5 : Sangat Layak

4 : Layak

3 : Cukup Layak

2 : Tidak Layak

1 : Sangat Tidak Layak

A. Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media

No.	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan media			✓		
2.	Ketepatan proporsi layout				✓	
3.	Kesesuaian gambar yang digunakan pada media				✓	
4.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓		
5.	Tulisan yang jelas dan mudah dipahami				✓	
6.	Kombinasi warna pada media sesuai dengan karakteristik kelas I				✓	
7.	Penilaian sesuai dengan perkembangan siswa kelas I			✓		
8.	Penilaian sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia				✓	
9.	Instrumen asesmen memberikan kemudahan dalam memahami materi bahasa Indonesia			✓		
10.	Kemudahan dalam penggunaan media				✓	
11.	Memudahkan guru dalam melakukan				✓	

penilaian							
12.	Assesmen berbasis SAS merupakan inovasi dalam pengembangan instrument pembelajaran					✓	

B. Saran dan Masukan

- 1) Peningkatan kegunaan media harus ada
- 2) Penilaian / assesmen harus ada

Note : layak diujikan dengan Revisi

Jember,

Ahli Media

Muhammad Juaid
(.....)

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

Lampiran 6 : VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

ANGKET VALIDASI PEMBELAJARAN

Identitas responden

Nama : Nur Dwi Hidayana, S.Pd.

Ahli Bidang : Guru Kelas I

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberi centang pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut :

Keterangan :

5 : Sangat Layak

4 : Layak

3 : Cukup Layak

2 : Tidak Layak

1 : Sangat Tidak Layak

A. Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru

No.	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan instrument			✓		
2.	Penggunaan warna yang bervariasi				✓	
3.	Penggunaan desain yang menarik				✓	
4.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang			✓		
5.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan				✓	
6.	Kesesuaian materi				✓	
7.	Mudah digunakan				✓	
8.	Memudahkan proses asesmen pembelajaran				✓	
9.	Meningkatkan minat belajar peserta didik				✓	
10.	Memotivasi peserta didik				✓	

B. Saran dan Masukan

... lebih luwes lagi saat mengajar dalam penggunaan waktu yang lebih efektif juga perlu ditingkatkan agar tidak banyak waktu yang terbuang sehingga kelas bisa tetap kondusif selama pembelajaran berlangsung. Semangat terus ya.

Jember, 20-11-2024

Guru Kelas I

Nur Dwi Hidayana
(Nur Dwi Hidayana, S.Pd.)

Lampiran 7 : FOTO KEGIATAN PENELITIAN



Wawancara Dengan Kepala Madrasah Mima 01 Kh Shiddiq Jember

Ibu Lathifatul Azizah, S.Pd



Wawancara Dengan Guru Pembelajaran Kelas 1C Ibu Nur dwi hidayana S.Pd



Mengimplementasikan Penggunaan Media



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

Lampiran 8 : JURNAL SELESAI PENELITIAN

JURNAL SELESAI PENELITIAN

JURNAL PENELITIAN

MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 01 KH SHIDDIQ JEMBER

NO.	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1.	17 November 2024	Meminta izin melakukan penelitian menyerahkan surat izin kepada kepala MIMA 01 KH Shiddiq Jember.	
2.	18 November 2024	Wawancara dan dokumentasi dengan kepala MIMA 01 KH Shiddiq Jember.	
3.	18 November 2024	Wawancara dan observasi pembelajaran dengan guru kelas 1 c MIMA 01 KH Shiddiq Jember.	
3.	19 November 2024	Meminta Data Siswa Keseluruhan , Jumlah Kelas, Guru Keseluruhan, Struktur Sekolah, Sejarah, Visi Dan Misi, Sarana dan Prasarana kepada Staf TU	
4.	20 November 2024	Mengimplementasikan Pengembangan Media Gambar Realistik Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) Pada Pembelajaran Membaca Dikelas 1C Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	
5.	21 November 2024	Menerima Surat Selesai Penelitian Dari Kepala MIMA 01 KH Shiddiq Jember	

Jember, 21 November 2024

Mengetahui
Kepala Sekolah

Azizah, S.Pd

Lampiran 9 : SURAT SELESAI PENELITIAN



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MIMA 01 KH. SHIDDIQ**

Status : SWASTA TERAKREDITASI A NSM :111 235 090 143

Alamat : Jl. KH. Shiddiq No. 42 Telp. (0331) 427122 Kec. Kaliwates Kab. Jember Kode pos : 68131

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No : 067/A.2/MI.KHS/XI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : LATHIFATUL AZIZAH, S.Pd
NIP. : -
Jabatan : Kepala MIMA 01 KH. Shiddiq Jember

Dengan ini menerangkan bahwa peneliti dibawah ini:

Nama : LAILATUL JANNAH
NIM : T20194004
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN KHAS Jember
Jenjang : S-1

Telah selesai mengadakan penelitian/riset mengenai Pengembangan Media Gambar Berbasis SAS (Struktural Analitik Sintetik) pada Pembelajaran Membaca Kelas 1C MIMA 01 KH. Shiddiq Jember.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 21 November 2024

Kepala Madrasah



Lathifatul Azizah, S.Pd.

BIODATA PENULIS**A. Data Pribadi**

Nama. : Lailatul Jannah
NIM : T20194004
Tempat, Tanggal Lahir : Pamekasan, 20, Maret 1997
Agama : Islam
Alamat Email : nelaalenz02@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK : Tuhfatut thullab , panabar bicoorong pakong pamekasan
2. SD : Tuhfatutthullab, , panabar bicoorong pakong pamekasan
3. SMP : Miftahul Ulum Bata- Bata Pamekasan
4. SMA : Asshiddiqi Putri Jember
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember