



**PENGEMBANGAN BUKU DOA BERGAMBAR
MENGUNAKAN INKSCAPE SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS KUTTAB
AWAL III DI KUTTAB AL-FATIH SEMARANG**

Skripsi

**Disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan**

Oleh

Ahmad Ghilman

1102413066

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

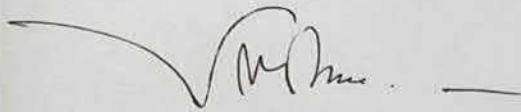
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Doa Bergambar Menggunakan *Inkscape* sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia sidang ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis

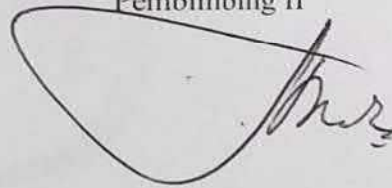
Tanggal : 31 Januari 2019

Pembimbing I



Drs. Sukirman, M.Si.
NIP. 195501011986011001

Pembimbing II



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

Mengetahui
Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada **Kamis, 7 Februari 2019**



Ketua

Dr. Sungkoro Edy Mulyono, S.Pd., M.Si.

NIP. 196807042005011001

Sekretaris

Drs. Sukirman, M.Si.

NIP. 195501011986011001

Penguji Utama

Dra. Istvarini, M.Pd.

NIP. 195911221985032001

Penguji II / Pembimbing II

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

Penguji III Pembimbing I

Drs. Sukirman, M.Si.

NIP. 195501011986011001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan menjiplak dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasar kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya penyelenggaraan terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang,
Yang membuat pernyataan,



Ahmad Chilman
(1102413066)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”* (QS. Al-Insyirah 5-8)
2. *“Seorang mukmin yang kuat lebih baik dan lebih Allah cintai daripada seorang mukmin yang lemah, dan masing-masing berada dalam kebaikan. Bersungguh-sungguhlah pada perkara-perkara yang bermanfaat bagimu, mintalah pertolongan kepada Allah dan janganlah kamu bersikap lemah.”* (HR. Ahmad dan Muslim)

PERSEMBAHAN

1. Ibu dan ayah, ibu Asiyatun Asiyah dan bapak Afifuddin Said yang selalu mendoakan, memberi dukungan, membiayai dan memberi motivasi sehingga tersusunlah skripsi ini. Serta kepada adik dan kakak yang memberi berjuta dukungan dan harapan.
2. Teman-teman seperjuangan TP 2013 yang selalu memberi dukungan, ilmu, doa dan bantuannya. Semoga kita bisa bertemu kembali.
3. Teman-teman Forum Ukhuwah Mahasiswa Muslim Ilmu Pendidikan yang telah menjadi rumahku di kampus. Memberi banyak arti tentang perjuangan. Tolong lanjutkan estafet ini dan jangan pernah berhenti.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah *subhaanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Doa Bergambar Menggunakan *Inkscape* sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Tekonologi Pendidikan yang telah memberikan pengarahan dan kemudahan administrasi kepada penulis selama menempuh studi di Universitas Negeri

Semarang, serta selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.

4. Drs. Sukirman, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1.
6. Ayah, ibu, adik dan kakak yang telah memberikan semangat dan doa siang malam agar saya tidak menyerah untuk mengerjakan skripsi.
7. Segenap keluarga besar Kuttab Al-Fatih Semarang yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
8. Sahabat mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
9. Sahabat dan rekan-rekan Forum Ukhuwah Mahasiswa Muslim Ilmu Pendidikan (FUMMI).
10. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Atas segala doa, bantuan dan pengorbanan kepada penulis, semoga amal dan bantun yang telah diberikan mendapat berkah yang melimpah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan berguna bagi pembaca pada umumnya.

Semarang,

Penulis

ABSTRAK

Ghilman, Ahmad (2019). Pengembangan Buku Doa Bergambar Menggunakan Inkscape Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang. Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Drs.s Sukirman M.Si. dan Drs. Sugeng Purwanto M.Pd.

Kata kunci: Doa-Doa, Media Buku Doa Bergambar, Pengembangan.

Penelitian media ini dilaksanakan di Kuttab Al-Fatih Semarang, sebuah sekolah non-formal berbasis keislaman setingkat dengan sekolah dasar. Berdasarkan pengamatan penulis dan wawancara dengan guru, ketika pembelajaran Al-Qur'an pada materi doa-doa di kelas Kuttab Awal III, para murid tidak memiliki buku yang menjadi referensi yang bisa dijadikan media pembelajaran. Selama ini para murid menulisnya langsung dari papan tulis yang dituliskan oleh para guru. Hal ini juga turut disampaikan oleh guru yang menyarankan agar siswa juga diberi buku pegangan untuk mempelajari doa-doa. Buku ini bertujuan agar murid dapat semakin bersemangat mempelajari doa-doa. Guru berharap agar buku tersebut menarik dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak. Untuk itu peneliti berusaha mengembangkan buku yang bisa menjadi kebutuhan anak-anak tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan buku doa bergambar dan seberapa efektif dalam penggunaannya. Metode yang dipakai adalah model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dari menganalisis kebutuhan, merumuskan materi, mendesain dan mencetak produk buku doa bergambar, validasi desain, uji coba produk awal, revisi, uji coba pemakaian terhadap 40 siswa dan kemudian dilakukan analisis uji keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media buku doa bergambar. Hal ini dilihat dari hasil validasi materi oleh ahli materi sebesar 88,23% dinyatakan sangat layak. Pada uji oleh ahli media untuk aspek media didapatkan hasil 88,33% dinyatakan sangat layak. Sedangkan hasil penilaian oleh siswa melalui kuesioner untuk aspek tampilan dan keefektifan mendapat nilai 99%. Media kemudian diuji coba dan dilakukan uji keefektifan. Sampel didapati hasil bahwa pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk=40-1=39$ diperoleh $t_{tabel} = 2,022$. Didapat $t_{hitung} = 11,6303 \geq t_{tabel} = 2,022$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis (H_a) diterima. Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Maka dapat dinyatakan bahwa media buku doa bergambar ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Simpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu media buku doa bergambar layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mempelajari doa-doa dan efektif untuk digunakan. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu buku doa bergambar ini agar dapat diteliti lebih lanjut agar para siswa lebih mudah untuk menghafal doa melalui media pembelajaran.

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 6 |
| 1.4.1 Manfaat Teoretis | 6 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis | 6 |
| 1.5 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan | 6 |
| 1.6 Penegasan Istilah | 7 |
| 1.7 Sistematika Skripsi | 9 |

| | |
|--|-----------|
| BAB II KERANGKA TEORETIK | 11 |
| 2.1 Kuttab Al-Fatih | 11 |
| 2.1.1 Profil Kuttab Al-Fatih | 11 |
| 2.1.2 Visi dan Misi Kuttab Al-Fatih | 11 |
| 2.1.3 Kurikulum Kuttab Al-Fatih | 12 |
| 2.1.4 Kuttab Al-Fatih Semarang | 14 |
| 2.1.5 Modul Ikrar | 15 |
| 2.2 Kawasan Teknologi Pendidikan | 16 |
| 2.2.1 Pengertian Kawasan Teknologi Pendidikan | 16 |
| 2.2.2 Kawasan Teknologi Pembelajaran | 16 |
| 2.3 Membaca | 18 |
| 2.3.1 Pengertian Membaca | 18 |
| 2.3.2 Tujuan Membaca | 20 |
| 2.4 Media Pembelajaran | 21 |
| 2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran | 21 |
| 2.4.2 Jenis Media Pembelajaran | 23 |
| 2.4.3 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran | 25 |
| 2.4.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran | 27 |
| 2.4.5 Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran | 30 |
| 2.5 Buku Bergambar | 30 |
| 2.5.1 Pengertian Buku | 30 |
| 2.5.2 Pengertian Buku Bergambar | 31 |
| 2.5.3 Jenis Buku Bergambar | 33 |
| 2.5.4 Manfaat Buku Bergambar | 35 |
| 2.6 Buku Doa Bergambar | 38 |
| 2.7 Penelitian Yang Relevan | 41 |
| 2.8 Kerangka Berpikir | 44 |
| 2.9 Hipotesis | 45 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 46 |
| 3.1 Jenis Penelitian | 46 |

| | | |
|---------------|---|-----------|
| 3.2 | Prosedur Penelitian | 47 |
| 3.2.1 | Analisis (<i>Analysis</i>) | 48 |
| 3.2.2 | Desain (<i>Design</i>) | 49 |
| 3.2.3 | Pengembangan (<i>Development</i>) | 49 |
| 3.2.4 | Implementasi (<i>Implementation</i>) | 50 |
| 3.2.5 | Evaluasi (<i>Evaluation</i>) | 52 |
| 3.3 | Populasi dan Sampel Data | 53 |
| 3.3.1 | Populasi Penelitian | 53 |
| 3.3.2 | Sampel Data | 53 |
| 3.4 | Variabel Penelitian | 54 |
| 3.4.1 | Variabel Bebas (<i>Independent</i>) | 54 |
| 3.4.2 | Variabel Terikat (<i>Dependent</i>) | 54 |
| 3.5 | Metode Pengumpulan Data | 55 |
| 3.6 | Metode Analisis Data | 56 |
| 3.7 | Uji Kelayakan dan Keefektifan | 57 |
| 3.7.1 | Uji Kelayakan Media Buku Doa Bergambar | 57 |
| 3.7.2 | Uji Keefektifan Media Buku Doa Bergambar | 59 |
| 3.7.3 | Uji-t | 61 |
| BAB IV | HASIL DAN PEMBAHASAN | 63 |
| 4.1 | Hasil Penelitian | 63 |
| 4.1.1 | Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran (<i>Analysis</i>) | 63 |
| 4.1.2 | Desain Produk (<i>Design</i>) | 64 |
| 4.1.3 | Pengembangan Buku Doa Bergambar (<i>Development</i>) | 65 |
| 4.1.4 | Uji Coba (<i>Implementation</i>) | 76 |
| 4.1.5 | Evaluasi Media (<i>Evaluation</i>) | 82 |
| 4.2 | Pembahasan | 88 |
| 4.2.1 | Pengembangan Buku Doa Bergambar | 88 |
| 4.2.2 | Kelayakan Buku Doa Bergambar | 92 |
| 4.2.3 | Uji Keefektifan Media Buku Doa Bergambar | 94 |
| BAB V | PENUTUP | 96 |

| | |
|--------------------------------|------------|
| 5.1 Simpulan | 96 |
| 5.2 Saran | 97 |
| DAFTAR PUSTAKA | 99 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 103 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| 2.1 Materi Pelajaran di Kuttab Al-Fatih | 13 |
| 3.1 Skala Pengukuran | 57 |
| 3.2 Kriteria Kelayakan Produk | 57 |
| 3.3 Kriteria Ketuntasan Tingkat Keefektifan | 58 |
| 4.1 Hasil Validasi Media | 68 |
| 4.2 Hasil Revisi Desain Media Buku Doa Bergambar | 70 |
| 4.3 Hasil Belajar Uji Coba Produk | 74 |
| 4.4 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk | 75 |
| 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi | 80 |
| 4.6 Hasil Validasi Ahli Media | 80 |
| 4.7 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 83 |
| 4.7 Analisis Keefektifan Pembelajaran Buku Doa Bergambar | 81 |
| 4.8 Hasil Uji-t Keefektifan Hasil Belajar Siswa | 83 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Pola instruksional | 22 |
| 2.2 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran | 30 |
| 2.3 Kerangka Berpikir | 43 |
| 3.1 Tahap Pengembangan ADDIE | 47 |
| 4.1 Desain Sampul Depan | 64 |
| 4.2 Desain Pengantar | 65 |
| 4.3 Desain Daftar Isi | 65 |
| 4.4 Desain Isi Materi Buku | 66 |
| 4.5 Desain Profil (Sampul Belakang) | 67 |
| 4.6 Diagram Penilaian Validasi Media | 69 |
| 4.7 Revisi Desain Sampul Buku | 70 |
| 4.8 Revisi Halaman Pengantar | 71 |
| 4.9 Revisi Penambahan Doa | 71 |
| 4.10 Revisi Sampul Belakang Buku | 72 |
| 4.11 Revisi Ukuran Huruf | 72 |
| 4.12 Revisi Tata Letak Tulisan | 73 |
| 4.13 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa | 76 |
| 4.14 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 84 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Rencana Kegiatan Kuttab | 104 |
| 2. Angket Validasi Ahli Media | 108 |
| 3. Angket Validasi Ahli Materi | 114 |
| 4. Kuesioner/Angket Tanggapan Guru | 121 |
| 5. Kuesioner/Angket Tanggapan Siswa (Uji Coba Produk) | 125 |
| 6. Kuesioner/Angket Tanggapan Siswa (Uji Coba Pemakaian) | 127 |
| 7. Rekapitulasi Kuesioner/Angket Tanggapan Guru | 129 |
| 8. Rekapitulasi Kuesioner/Angket Tanggapan Siswa (Uji Coba Produk) | 130 |
| 9. Rekapitulasi Kuesioner/Angket Tanggapan Siswa (Uji Coba Pemakaian) | 131 |
| 10. Hasil Analisis Angket Validasi Ahli Media | 132 |
| 11. Hasil Analisis Angket Validasi Ahli Materi | 133 |
| 12. Soal Pretest | 134 |
| 13. Soal Posttest | 147 |
| 14. Kunci Jawaban Soal Pretest Dan Posttest | 160 |
| 15. Hasil Belajar Siswa Uji Coba Produk | 161 |
| 16. Hasil Belajar Siswa Uji Coba Pemakaian | 162 |
| 17. Analisis Hasil Belajar Siswa Uji Coba Pemakaian | 164 |
| 18. Modul Ikrar | 167 |
| 19. Media Buku Doa Bergambar | 173 |
| 20. Surat Ijin Penelitian | 179 |
| 21. Dokumentasi penelitian | 180 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbuan dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku. (Effendi, dalam Wartitin 2006:2).

Bentuk-bentuk komunikasi berlaku di dalam semua bentuk hubungan termasuk juga dalam pembelajaran. Hubungan komunikasi berlangsung dalam pembelajaran, yakni interaksi pendidikan antara guru dan siswa agar tujuan dan maksud dari komunikasi tersebut dapat tercapai dengan baik. Terutama untuk komunikasi antara guru dengan siswa maka diperlukan adanya sarana dan prasarana. Hubungan komunikasi tersebut akan berjalan lancar dan mendapat hasil yang diinginkan. Komunikasi tersebut menggunakan alat bantu belajar yang disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk 1990:7).

Era pembelajaran pembelajaran yang semakin inovatif saat ini kehadiran media pembelajaran merupakan sesuatu yang harus ada untuk memperlancar proses pembelajaran. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran semakin digalakkan. Pemanfaatan berbagai objek sebagai media pembelajaran semakin luas cakupannya, mulai dari menggunakan barang alam yang sederhana hingga yang bersifat digital. Menurut Asnawir (2003:11) penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Sudjana (2003:5-6) menjelaskan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis (media visual) seperti gambar, foto, grafik, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis ini biasa disebut sebagai media dua dimensi karena mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, diorama dan lainnya. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, film, ohp, dan lain-lain. Keempat, yaitu penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Media grafis atau media visual adalah media yang paling banyak digunakan dari keempat jenis media sebagai media dalam pembelajaran (Mugiharto,2015:3). Salah satunya yaitu buku bergambar. Buku bergambar adalah media pembelajaran dalam bentuk buku yang berisi gambar-gambar untuk menunjang pembelajaran siswa. Peneliti dalam penelitian ini akan mengembangkan sebuah buku bergambar dari modul doa untuk siswa. Pengembangan buku doa bergambar ini dilaksanakan di Kuttab Al-Fatih Semarang.

Kuttab Al-Fatih adalah sebuah sekolah non-formal setingkat SD di Semarang. Sekolah ini memiliki 2 pelajaran utama bagi para siswanya, yaitu pelajaran Iman dan Al-Qur'an. Materi doa adalah salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran Al-Qur'an. Berdasarkan observasi awal dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru Kuttab Al-Fatih, peneliti menemukan belum adanya buku tersendiri yang bisa digunakan untuk belajar anak-anak dalam berdoa. Pengembangan buku ini penting dikarenakan selama ini guru hanya mengajarkan murid secara langsung tanpa adanya modul atau buku yang bisa dipelajari siswa secara mandiri. Modul yang berisi materi untuk doa hanya dipegang oleh guru dan belum ada pengembangan untuk modul yang bisa digunakan untuk siswa. Berdasarkan hasil observasi awal ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah buku doa bergambar yang diperuntukkan untuk kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang.

Peneliti memilih buku bergambar, karena buku bergambar merupakan media yang bersifat sederhana, mudah dan jelas. Selain itu, media buku bergambar memiliki nilai kreatif dan nilai edukatif bagi pembacanya (Mugiharto:2015). Usia siswa di Kuttab Al-Fatih masih anak-anak yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk merangsang minat belajarnya. Oleh karena itu, media buku bergambar sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran di sekolah serta meningkatkan minat belajar dan membaca siswa terhadap materi doa-doa. Selain itu media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar para siswa.

Buku doa bergambar merupakan salah satu media belajar doa untuk anak. Siswa dapat memanfaatkan buku doa bergambar dalam proses pembelajaran, salah satunya merangsang keterampilan membaca melalui ilustrasi gambar yang ada di setiap doa yang ingin dipelajari. Media tersebut merupakan pengembangan dari modul doa untuk anak di Kuttab Al-Fatih Semarang. Buku ini diharapkan dapat dimanfaatkan bagi siswa untuk mempelajari dan menghafal doa-doa, sekaligus membantu guru dalam mengajarkan para siswa materi doa.

Media buku doa bergambar dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa melalui bimbingan para guru. Ilustrasi menarik akan disertakan dalam setiap doa diharapkan siswa dapat belajar doa dengan lebih menyenangkan. Siswa dapat memperoleh visualisasi melalui gambar terhadap isi doa sehingga mereka akan lebih mudah memahaminya dan mempraktikannya ketika mengalami kondisi yang serupa dengan gambar ilustrasi. Buku doa bergambar ini juga diharapkan dapat membantu guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan bagi para siswa.

Pemanfaatan buku doa bergambar dirasa perlu untuk menunjang pembelajaran Al-Qur'an di siswa kelas Kuttab Awal III Kuttab Al-Fatih Semarang. Buku doa bergambar ini menjadi alternatif baru, karena selama ini sekolah belum memiliki buku tersendiri dalam bentuk doa bergambar. Buku doa yang selama ini digunakan oleh para pengajar masih dalam bentuk teks saja, tanpa gambar sama sekali. Hasil observasi awal yang dilakukan, pembelajaran doa selama ini tidak memiliki media pembelajaran khusus yang dapat digunakan oleh para siswa untuk mempelajari doa sehari-hari.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengembangkan buku doa bergambar untuk siswa kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang guna menunjang materi pembelajaran Al-Qur'an dalam materi doa. Peneliti berharap dengan adanya pengembangan buku doa bergambar ini siswa dapat lebih aktif untuk mempelajari sendiri doa-doa yang diajarkan di sekolah, sekaligus merangsang minat belajar mereka lebih baik melalui desain-desain visual yang menarik bagi anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1.2.1 Bagaimana pengembangan buku doa bergambar pada mata pelajaran Al-Qur'an untuk siswa kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang?

1.2.2 Bagaimana keefektifan buku doa bergambar dalam mata pelajaran Al-Quran untuk siswa kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1.3.1 Untuk mengembangkan buku doa bergambar pada pelajaran Al-Qur'an untuk siswa kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang.

1.3.2 Untuk mengetahui keefektifan media buku doa bergambar pada pelajaran Al-Qur'an untuk siswa kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini memberikan manfaat sumbangan teori tentang pengembangan dan penerapan buku doa bergambar sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran. Manfaat lain dapat meningkatkan kualitas pendidikan, melalui buku doa bergambar yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memudahkan siswa dalam mempelajari doa-doa dalam mata pelajaran Al-Quran dan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar.

b. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan kepada guru tentang media pembelajaran yang baik terutama dalam mengajarkan materi tentang doa kepada para siswa.

c. Bagi Sekolah

Sekolah mendapatkan masukan untuk memanfaatkan buku doa bergambar dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan peneliti adalah berupa buku doa bergambar untuk anak di sekolah Kuttab Al-Fatih Semarang untuk mata pelajaran Al-Qur'an kelas Kuttab Awal III. Kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih setara dengan kelas

II di Sekolah Dasar. Materi doa-doa dalam buku doa bergambar ini seluruhnya bersumber kepada modul doa yang dipegang guru saat mengajarkan murid tentang doa-doa yaitu Modul Ikrar. Modul ikrar ini merupakan modul yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi kepada siswa, salah satunya materi doa. Buku doa bergambar ini bisa menjadi media belajar yang menarik bagi para siswa untuk mempelajari doa-doa.

Buku doa bergambar ini memenuhi unsur-unsur media pembelajaran yang baik yang akan divalidasi oleh ahli media. Gambar disesuaikan dengan gaya anak-anak seumur 6-12 tahun yang menjadi target penelitian. Peneliti berharap dengan adanya buku ini, murid semakin terasah kemampuan membaca dan semakin meningkatkan daya kreativitasnya. Para murid juga semakin terpacu semangat mereka dalam mencari media belajarnya sendiri untuk menunjang hasil belajarnya terutama dalam pembelajaran doa sehari-hari.

Buku doa bergambar ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Inkscape*. *Inkscape* adalah aplikasi pembuat ilustrasi atau vektor berbasis *open-source* yang dapat diunduh secara gratis di internet. Seluruh ilustrasi dalam buku dibuat menggunakan aplikasi ini.

1.6 Penegasan Istilah

Untuk mempermudah pemahaman mengenai judul skripsi ini dan untuk menghindari kemungkinan salah penafsiran dalam memahami permasalahan yang ada, maka perlu dijelaskan lebih lanjut mengenai beberapa istilah yang digunakan oleh peneliti, antara lain:

1.6.1 Pengembangan

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:538) adalah pembangunan secara bertahap dan teratur, dan menjurus ke sasaran yang dikehendaki. Pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran berupa buku doa bergambar untuk menunjang pembelajaran siswa.

1.6.2 Buku Doa Bergambar

Buku doa bergambar adalah suatu media dua dimensi berbentuk buku yang berisi tentang pembahasan mengenai doa-doa sehari-hari dan dilengkapi dengan gambar yang berwarna-warni. Tujuan gambar-gambar tersebut adalah untuk menarik minat anak-anak.

1.6.3 *Inkscape*

Inkscape adalah *software* atau aplikasi yang digunakan peneliti untuk mengembangkan buku doa bergambar ini. *Inkscape* merupakan aplikasi *open-source* yang gratis dan legal untuk digunakan. Fungsi dari aplikasi ini adalah untuk membuat ilustrasi dan teks berbasis *vector*. Aplikasi sejenis *Inkscape* antara lain yaitu *Corel Draw* dan *Adobe Illustrator*.

Peneliti memilih menggunakan *inkscape* karena beberapa alasan, diantaranya; (1) Aplikasi *inkscape* gratis dan legal digunakan tanpa perlu membajak; (2) Fitur aplikasi lengkap dan tidak kalah dengan aplikasi sejenis seperti *Corel* dan *Illustrator*; (3) Aplikasi mudah digunakan dan banyak referensi cara penggunaannya; (4) Aplikasi ringan dan stabil digunakan.

1.6.4 Kuttab Al-Fatih

Kuttab Al-Fatih adalah sekolah non-formal setingkat sekolah dasar. Kuttab adalah nama untuk tempat belajar agama Islam bagi anak-anak. Kurikulum Kuttab Al-Fatih berdasarkan pada kurikulum pendidikan Islam di masa lalu. Kuttab Al-Fatih memiliki berbagai cabang di Indonesia, salah satunya di Semarang. Kuttab Al-Fatih Semarang ini menjadi tempat penelitian yang akan dilaksanakan.

1.6.5 Kuttab Awal

Kuttab Al-Fatih membagi tingkatan jenjang pendidikan menjadi 2 tingkatan yaitu Kuttab Awal dan Kuttab Qonuni. Kuttab Awal dijalani para siswa selama 3 tahun pertama. Kuttab Awal terdiri dari kelas Kuttab Awal I, Kuttab Awal II dan Kuttab Awal III. Sedangkan Kuttab Qonuni dijalani siswa selama 4 tahun. Kuttab Qonuni terdiri dari Kuttab Qonuni I, Kuttab Qonuni II, Kuttab Qonuni III dan Kuttab Qonuni IV.

Peneliti akan melaksanakan penelitian pengembangan media buku doa bergambar di kelas Kuttab Awal III. Kuttab Awal III Kuttab Al-Fatih ini setara dengan kelas II di Sekolah Dasar.

1.7 Sistematika Skripsi

Untuk memberikan gambaran dan memudahkan dalam menelaah isi skripsi, berikut uraian secara garis besar tentang sistematika penulisan skripsi ini :

1. Bagian awal berisi halaman judul, halaman pengesahan, abstrak, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table, datar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian inti, terdiri dari :

BAB I : Pendahuluan

Meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, spesifikasi produk dan sistematika skripsi.

BAB II : Kerangka Teoretik

Memuat kajian pustaka atau landasan teori serta konsep-konsep yang mendukung pemecahan masalah dalam penelitian ini.

BAB III : Metode Penelitian

Menjelaskan bagian yang membahas tentang lokasi dan waktu penelitian, subyek penelitian, jenis penelitian, instrumen penelitian serta prosedur dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasannya.

BAB V : Penutup

Memberi kesimpulan dan saran berdasarkan pembahasan hasil penelitian.

3. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

KERANGKA TEORETIK

1.8 Kuttab Al-Fatih

2.1.1 Profil Kuttab Al-Fatih

Kuttab Al-Fatih adalah lembaga pendidikan untuk anak usia 5 -12 tahun setingkat TK B sampai SD kelas 6. Kuttab Al-Fatih berkonsentrasi pada dua kurikulum utama, yaitu Kurikulum Iman dan Kurikulum Al-Qur'an. Kuttab Al-Fatih berdiri sejak tahun 2012 dipimpin oleh Ustaz Budi Ashari, Lc. (kuttabalfatih.com)

Kuttab Al-Fatih berdiri dilatarbelakangi untuk menghidupkan kembali sistem pendidikan yang diajarkan para ulama sepanjang rentang sejarah Islam. Sistem pendidikan di Kuttab Al-Fatih merupakan adopsi dari sistem pendidikan kuttab di masa lalu. Kuttab Al-Fatih muncul di tengah-tengah maraknya sekolah-sekolah yang didirikan oleh lembaga atau organisasi Islam. Munculnya Kuttab ini menjadi arus baru dalam pendidikan Islam di Indonesia terkhusus kepada kurikulum yang digunakannya.

2.1.2 Visi dan Misi Kuttab Al-Fatih

Visi Kuttab Al-Fatih adalah melahirkan generasi gemilang di usia belia. Adapun langkah-langkah untuk mencapai visi tersebut adalah dengan menjalankan

misi yang telah ditetapkan. Lulusan Kuttab Al-Fatih diusahakan untuk memenuhi targetan dari misi-misi tersebut. Misi tersebut adalah :

- a. Pengajaran dan penanaman karakter iman
- b. Menghafal Al-Qur'an
- c. Menggali, meneliti dan membuktikan kemukjizatan Al-Qur'an
- d. Berbahasa peradaban
- e. Memiliki ketrampilan hidup (kuttabalfatih.com)

Kuttab Al-Fatih memiliki target profil lulusan untuk menghasilkan generasi yang berkualitas. Generasi ini dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

- a. Generasi Konseptor, memiliki pribadi Imani yang melahirkan konsep berbasis iman dengan rujukan utama Al-Quran.
- b. Generasi Eksekutor, memiliki pribadi Imani yang menjadi pelaku di lapangan peradaban dengan ketrampilan dan kreatifitas berbasis iman dengan rujukan utama al-Quran.
- c. Generasi pemimpin yang memadukan keudanya, memiliki pribadi Imani yang mengatur kualitas dan karya peradaban berbasis iman dengan rujukan utama al-Qur'an (Putranto, 2016:64).

2.1.3 Kurikulum Kuttab Al-Fatih

Kuttab Al-Fatih membawa model pendidikan yang berbeda dengan kebanyakan lembaga pendidikan hari ini. Konsep yang dibawa sejatinya konsep yang dibawa adalah konsep yang telah lama hadir lebih kurang 1500 tahun yang lalu. Konsep inilah yang berhasil melahirkan generasi terbaik yang mampu

memakmurkan bumi, yaitu konsep mendidik Rasulullah *shallallahu 'alaihi wasallam*. Konsep ini juga menganut pendidikan yang diwariskan setelah masa kenabian, yaitu pendidikan dari para ulama-ulama besar. (kuttabalfatih.com).

Kurikulum pendidikan Islam di Kuttab Al-Fatih mengacu kepada dua kurikulum utama, yaitu Iman dan Al-Qur'an. Adapun muatan materi yang diajarkan antara lain: Ilmu Al-Quran dan Tahfidzul Quran, Ilmu Hadits, Bahasa Peradaban, Tematik Pembelajaran Fiqih, Calistung, Murofaqot dan Keterampilan. Materi pelajaran di Kuttab Al-Fatih dapat dilihat melalui table berikut.

Tabel 2.1 Materi Pelajaran di Kuttab Al-Fatih (Putranto, 2016:66)

| | Mata Pelajaran | |
|-------------------------|--|-----------------------------|
| Muatan Khusus | Iman | Pemahaman Sikap |
| | Al-Qur'an | Adab Tahfidz Kitabah Qiraah |
| Murofaqot | Matematika | |
| | Bahasa Indonesia | |
| | Ilmu Pengetahuan Alam | |
| | Ilmu Pengetahuan Sosial | |
| Muatan Penunjang | Keterampilan Fisik / Olahraga | |
| | Keterampilan Hidup / <i>Life Skill</i> | |
| | Bahasa Peradaban / Bahasa Arab | |

Waktu belajar di Kuttab Al-Fatih adalah selama 7 tahun. Tingkatan kelas di Kuttab Al-Fatih terbagi menjadi dua tingkatan, yaitu Kuttab Awal dan Kuttab Qonuni. Kuttab Awal dijalani selama 3 tahun awal memasuki sekolah, kemudian dilanjutkan di Kuttab Qonuni selama 4 tahun. Peneliti mengadakan pengembangan media di kelas Kuttab Awal III.

2.1.4 Kuttab Al-Fatih Semarang

Kuttab Al-Fatih Semarang diprakarsai oleh Ikatan Cendikiawan Muslim Indonesia (ICMI) bekerja sama dengan Yayasan Sultan Trenggono (Semarang) yang dipimpin oleh Dr. dr. Mohammad Rofiq Anwar, Sp.PA (Alm.). Kuttab Al-Fatih Semarang diluncurkan pada tanggal 20 April 2013 dan merupakan Cabang ke-5 Kuttab Al-Fatih setelah Depok (Pusat), Purwakarta, Ceger (Jakarta Timur), dan Jatiasih (Bekasi) (kuttabalfatih.com/project/semarang/).

Pada tahun 2017, Kuttab Al-Fatih Semarang berada di 2 lokasi. Lokasi pertama, diperuntukkan bagi santri level Awal dan Qonuni 1 kelas khusus, berada di lingkungan PonPes Insanul Iman yang terletak di Jalan Turus Asri II No 02, Kelurahan Bulusan, Kecamatan Tembalang. Dan lokasi kedua, diperuntukkan bagi santri level Qonuni, berada di lingkungan PonPes Saubari Bening Hati yang terletak di jalan Raya Bukit Kencana Jaya No. 7 Kelurahan Meteseh, Kecamatan Tembalang. Di tahun kelima berdiri, Kuttab Al-Fatih Semarang memiliki santri sejumlah 213 orang yang terbagi menjadi 17 Kelas Iman dan 20 Kelas Al-Quran dengan tim penggerak baik guru maupun karyawan sebanyak 47 orang (kuttabalfatih.com/project/semarang/).

Penelitian pengembangan ini dilakukan di sekolah Kuttab Al-Fatih yang terletak di Semarang. Peneliti mengambil subjek penelitian di kelas Kuttab Awal 3 pada pembelajaran Al-Qur'an untuk mempelajari adab dan doa. Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para siswa dalam bentuk buku doa bergambar.

2.1.5 Modul Ikrar

Modul Ikrar adalah modul yang dimiliki oleh setiap pengajar di Kuttab Al-Fatih. Modul ini menjadi salah satu sumber bahan ajar bagi guru untuk mengajar siswa. Modul Ikrar berisi materi doa, bahasa Arab dan hadis pendek. Modul ini dikelompokkan berdasarkan tingkat level di Kuttab Al-Fatih dan berisi konten yang sudah disesuaikan dengan kemampuan umum santri dalam setiap levelnya. Adapaun metode pengajaran yang digunakan adalah :

1. *Qiraah Mitsaliyah*, yakni guru atau orang tua membacakan kemudian meminta santri mengulangnya sampai santri hafal.
2. *Qiraah Fardhi*, yakni guru atau orangtua meminta santri untuk membacakan doa yang sudah di-talaqqi atau dibacakan. (Modul Ikrar:iii)

Salah satu materi dalam Modul Ikrar ini adalah Modul Doa Kuttab Awal 3. Peneliti mengembangkan media pembelajaran Buku Doa Bergambar berdasarkan materi modul doa untuk Kuttab Awal 3. Doa dalam Modul Doa Kuttab Awal 3 berjumlah 19 doa.

Berdasarkan wawancara kepada kepala sekolah Kuttab Al-Fatih, Ustaz Syah Azis, S.Pd pada 17 Juni 2018, belum ada pengembangan buku doa tersendiri bagi modul ini, terutama yang sesuai dengan media belajar bagi anak-anak. Siswa membutuhkan media tersebut agar siswa dapat belajar mandiri dan juga sebagai buku yang bisa dijadikan referensi doa. Media buku tersebut harus sesuai dengan ciri khas anak-anak yang menyukai buku yang menarik dan penuh dengan gambar. Kebutuhan buku ini dirasa penting karena pengembang media bagi kuttab belum

mengembangkan media buku ini, sehingga peneliti memutuskan untuk membuat media buku doa bergambar untuk memenuhi kebutuhan media tersebut.

1.9 Kawasan Teknologi Pendidikan

2.2.1 Pengertian Kawasan Teknologi Pendidikan

Kawasan atau *domain* secara etimologis berarti wilayah daerah kekuasaan atau bidang kajian, kegiatan, garapan yang lebih kecil, terperinci dan spesifik dari lahan lapangan cakupan suatu ilmu. Teknologi Pendidikan sebagai teori dan praktik secara faktual telah menjadi bagian integral dari upaya pengembangan sumber daya manusia, khususnya pada sistem pendidikan dan pelatihan. Teknologi Pendidikan sebagai suatu proses kompleks yang terintegrasi meliputi manusia, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisa masalah yang menyangkut semua aspek belajar, serta merancang, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah itu (Harjali, 2000:45).

2.2.2 Kawasan Teknologi Pembelajaran

Association of Education and Communication Technology atau bisa disingkat dengan AECT telah membagi kawasan teknologi pembelajaran menjadi 5 bidang, yaitu :

1. Kawasan Desain

Kawasan desain berasal dari psikologi Pendidikan. Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan

produk. Kawasan desain terdiri atas desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2. Kawasan Pengembangan

Kawasan pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Mencakup banyak variasi teknologi. Kawasan pengembangan meliputi teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu.

3. Kawasan Pemanfaatan

Kawasan pemanfaatan adalah aktifitas untuk menggunakan proses dan sumber belajar. Meliputi pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, kebijakan dan regulasi.

4. Kawasan Pengelolaan

Kawasan pengelolaan meliputi pengelolaan teknologi Pendidikan melalui perencanaan, pengorganisasian dan supervisi.

5. Kawasan Penilaian

Kawasan penilaian adalah penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Penilaian adalah kegiatan untuk mengkaji serta memperbaiki suatu produk atau program. Kawasan penilaian berinjak dari analisis masalah, pengukuran acuan patokan, evaluasi formatif yang bermanfaat untuk pengembangan program dan produk pembelajaran dan evaluasi sumatif (Seels dan Richey : 1994)

Berdasarkan penjelasan dari lima kawasan di atas, maka dalam penelitian ini merupakan bagian dari kawasan pengembangan. Pengembangan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar. Pengembangan Buku Doa

Bergambar adalah pengembangan media pembelajaran dari teknologi cetak berupa buku bagi peserta didik. Teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku dan bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Dua komponen dalam teknologi ini adalah bahan teks verbal dan bahan visual. Pengembangan bahan pembelajaran ini bergantung pada teori persepsi visual, teori membaca, pengolahan informasi oleh manusia dan teori belajar (Seels, 1994:40).

1.10 Membaca

2.3.1 Pengertian Membaca

Membaca merupakan interaksi antara pembaca dan penulis. Interaksi tersebut tidak langsung, tetapi bersifat komunikatif. Pembaca hanya dapat berkomunikasi dengan karya tulis yang digunakan oleh pengarang sebagai media menyampaikan gagasan, perasaan dan pengalamannya. Maka dari itu, pembaca harus mampu menyusun pengertian-pengertian yang tertuang dalam kalimat-kalimat yang disajikan oleh pengarang sesuai dengan konsep yang terdapat pada diri pembaca (Haryadi 2006:77).

Kerf sebagaimana dikutip Haryadi (2006:4) menjelaskan membaca merupakan suatu proses yang bersifat kompleks meliputi kegiatan yang bersifat fisik dan mental. Kegiatan tersebut adalah sebagai berikut (1) mengamati seperangkat gambar-gambar bunyi bahasa menurut sistem tulisan tertentu (2) menginterpretasi kata-kata sebagai simbol lambang bunyi yang mengacu pada konsep tertentu, (3) mengikuti rangkaian tulisan yang tersusun secara linier, logis

dan sistematis menurut kaidah tata bahasa, (4) menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki dengan teks bacaan untuk memperoleh pemahaman terhadap isi bacaan, (5) memahami hubungan antara gambar bunyi dan bunyi, serta hubungan antara kata dan artinya, (6) membuat simpulan dan nilai bacaan, (7) meramunya dengan ide-ide dari fakta baru yang diperolehnya, dan (8) memusatkan perhatian ketika membaca.

Haryadi (2006:19) mengemukakan bahwa pengertian membaca dapat dibagi menjadi tiga yaitu (1) pengertian sempit, yaitu membaca hanya sebagai proses pengenalan simbol-simbol tertulis, (2) pengertian agak luas, membaca bukan hanya sebagai proses pengenalan simbol-simbol tertulis, tetapi juga proses pemaduan dan penataan berbagai unsur makna menjadi satu kesatuan ideal, dan (3) pengertian luas, yaitu dari kedua hal tersebut membaca mulai dari melihat, memaknai dan mencoba memahami lambang-lambang bunyi melalui berbagai proses berpikir, baik dilakukan dengan memahaminya dengan diam maupun diujarkan dengan suara nyaring.

Mugiharto (2015:19) menjelaskan membaca dalam hati dikelompokkan menjadi membaca intensif dan ekstensif. Membaca intensif dapat digolongkan lagi menjadi dua macam, yaitu membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa. Membaca telaah isi meliputi lima jenis, yaitu membaca teliti, pemahaman, kritis ide dan membaca kreatif. Sedangkan membaca telaah bahasa meliputi membaca bahasa asing dan sastra. Membaca ekstensif digolongkan menjadi membaca survei, sekilas dan dangkal.

Ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara, Simanjuntak (2017:45-46) mengatakan bahwa membaca dapat dibagi atas: 1) membaca nyaring, membaca bersuara, membaca lisan (*reading out loud, oral reading, reading a loud*); 2) membaca dalam hati (*silent reading*). Kedua kegiatan membaca ini hendaknya mendapat porsi yang seimbang dalam program membaca.

Penelitian untuk peningkatan kemampuan membaca telah diteliti sejak lama. Sebagaimana Yazdani (2015:53) menjelaskan bahwa pengembangan dari kemampuan membaca oleh para pelajar diteliti untuk dua tujuan utama, yaitu literasi (membaca untuk hidup) dan prestasi akademik (membaca untuk berpikir).

Berdasarkan beberapa teori yang telah dipaparkan di atas, peneliti menggunakan definisi membaca dari Simanjuntak (2017:45) salah satu metode membaca, yaitu dengan membaca nyaring. Metode ini peneliti gunakan untuk melakukan mengimplementasikan media pembelajaran buku doa bergambar terhadap para siswa.

2.3.2 Tujuan Membaca

Tujuan membaca menurut Burn sebagaimana dikutip Rahim (2005:11) mencakup kesenangan, menyempurnakan membaca nyaring, menggunakan strategi tertentu, memperbarui pengetahuannya tentang suatu topik, mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis. Sedangkan membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tidak menyuarakan isi bacaan yang dibacanya. Tujuan membaca dalam pembelajaran adalah untuk mendapatkan ilmu

pengetahuan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam kehidupan.

1.11 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Definisi media pembelajaran menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) dalam Haidar (2016:23) media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Media sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran.

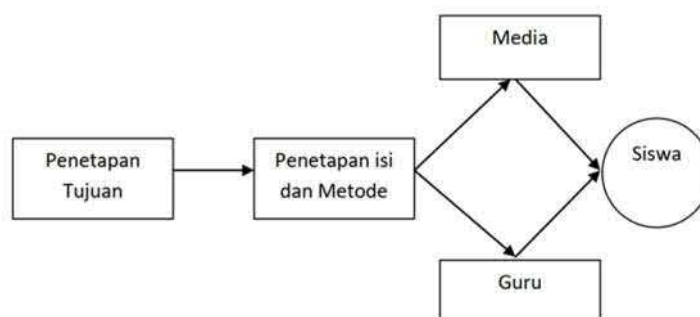
Gerlach & Ely dalam Fatmawati (2015:12) mendefinisikan bahwa media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Lebih lanjut menurut Daryanto (2010:4) media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, TV, proyektor dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu.

Menurut Raharjo dalam Haidar (2016:23) media dalam pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa agar siswa dapat mudah memahami isi pembelajaran. Media sebagai jenis komponen dalam

lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Selain itu media digunakan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti memilih definisi ini sebagai landasan dalam mengembangkan media.

Pemakaian media dalam proses pengajaran dan pembelajaran sangatlah penting. Terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan materi untuk mencapai hasil yang efektif. Kriteria tersebut antara lain: (1) Menarik, maksudnya media yang digunakan harus menarik bagi siswa, (2) Memotivasi, maksudnya media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk membaca, (3) Relevan/sesuai, maksudnya media yang digunakan harus relevan atau sesuai dengan topik yang dibahas serta sesuai dengan usia siswa. Kriteria-kriteria tersebut seharusnya digunakan pengajar untuk mendapatkan hasil yang diharapkan (Johana, 2007:32).

Melalui optimalisasi media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil yang optimal. Guru dan siswa sama-sama belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran.



Gambar 2.1 Pola instruksional dimana guru membagi tanggung jawab bersama dengan media (dikembangkan Miarso dari Haidar, 2016:26)

Bagan di atas menjelaskan kelancaran proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran juga tergantung bagaimana merancang media sebagai bagian integral dalam proses tersebut. Hasilnya yaitu suatu interaksi yang kondusif antara guru dengan siswa, dan antara media dengan siswa. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan mendesain media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Untuk itu penting bagi setiap guru memiliki kemampuan dalam pemilihan media pembelajaran.

2.4.2 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuknya. Arief dkk (2009:28) mengelompokkan media menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual

Media visual berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasa fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan. Beberapa media yang termasuk media visual adalah: gambar atau foto, buku bergambar, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta dan papan bulletin.

2. Media audio

Media audio menyampaikan pembelajaran yang diterima melalui indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif atau suara. Contoh media audio antara lain: radio dan alat perekam magnetik.

3. Media proyeksi gerak dan audio visual

Media audio visual merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan gerak. Contoh dari jenis media ini adalah: film gerak, program televisi, video dan lain-lain.

4. Multimedia

Multimedia adalah kombinasi yang terdiri dari teks, seni grafis, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Contoh media ini adalah game, kuis, dan program-program interaktif lain di komputer.

5. Benda

Benda-benda yang ada di sekitar kita dapat pula digunakan sebagai media pembelajaran, baik benda asli maupun tiruan atau miniature. Benda-benda ini dapat membantu proses pembelajaran dengan baik terutama jika metode yang digunakan adalah metode demonstrasi atau praktek lapangan. Contoh benda ini adalah alat peraga struktur tubuh.

Sedangkan menurut *Sheel and Richey* dalam Kustiono (2010:12) media diklasifikasikan menjadi 5 kelompok yaitu: 1) Media visual yang terdiri atas media: (a) cetak, (b) grafis, (c) objek, (d) model, *mock-up*. 2) Media Audio (Media Dengar), antara lain: piringan audio, tape recorder. 3) Media Audio-Visual (Media pandang-dengar), antara lain: *sound slide*, video, tv, fil. 4) Media berbasis komputer, yakni peralatan produksi media secara *computerize*. 5) Media terpadu (media terintegrasi seperti: internet), merupakan bentuk kombinasi berbagai jenis media dalam bentuk multimedia, misalnya: CAI, CBM, dsb.

Peneliti dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran dari jenis media visual, yaitu buku doa bergambar. Buku doa bergambar ini berisi materi doa-doa dengan gambar visual berupa ilustrasi yang menarik sesuai dengan usia dari anak-anak.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk siswa kelas 3 Kuttub Awal di Kuttub Al-Fatih. Kuttub Al-Fatih adalah sekolah non-formal setingkat Sekolah Dasar (SD). Perancangan dilakukan dengan menyesuaikan dengan karakteristik media untuk anak-anak usia SD.

2.4.3 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation atau biasa disingkat ADDIE. Model pengembangan ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Peneliti memilih model ADDIE karena beberapa kelebihan yang dimiliki oleh model penelitian ini dibandingkan dengan yang lain. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis. Mulai dari tahapan pertama sampai tahapan yang terakhir dalam pengaplikasiannya harus sistematis atau berurutan. Kelima langkah ini sudah sangat sederhana dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang

sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipelajari dan dikerjakan oleh pengembang media.

Berikut ini langkah-langkah pengembangan ADDIE terbagi menjadi 5 langkah yaitu :

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).

2. *Design* (Rancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran sesuai hasil analisis. Tahapan ini dilakukan dengan: pertama, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan rancangan (*blueprint*) menjadi kenyataan. Pada tahap ini hasil rancangan tahap dua dikembangkan menjadi bentuk fisik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini kemudian dinilai kelayakannya oleh para ahli untuk menentukan layak tidaknya digunakan sebagai media pembelajaran kepada para siswa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajarana yang dikembangkan. Pada tahap ini, semua yang telah dikembangkan sedemikian rupa diuji coba. Uji coba dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu: tahap pertama uji

validitas oleh ahli isi mata pelajaran dan ahli media pembelajaran. Tahap kedua uji kepraktisan oleh kelompok perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan sebagai kebutuhan dari revisi. Berdasarkan hasil penilaian para ahli dan uji coba di lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi, selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan. Semua tahapan evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir (grafispaten.wordpress.com). Tujuan dari evaluasi media pengajaran menurut Arsyad (2011:174) yaitu: menentukan keefektifan media pengajaran, menentukan apakah media dapat diperbaiki atau ditingkatkan, menetapkan apakah media itu *cost-effective* dilihat dari hasil belajar siswa, memilih media yang sesuai untuk digunakan dalam proses belajar-mengajar, menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu, menilai kemampuan guru menggunakan media, mengetahui apakah pengajaran benar-benar memberikan sumbangan terhadap hasil belajar, mengetahui sikap siswa terhadap media pengajar.

2.4.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ena dalam Pratomo (2016:67), media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan wadah dari pesan yang

oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, melestarikan, merekonstruksi dan mentransportasikan suatu peristiwa atau obyek. Media memiliki fungsi yang penting dalam proses pembelajaran. Adapun fungsi media antara lain yaitu sebagai berikut :

1. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Fungsi secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang bermakna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.

2. Fungsi semantik

Kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik.

3. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif di sini didasarkan pada karakteristik umum yang dimiliki oleh media, yakni kemampuan untuk mengatasi batas-batas ruang dan waktu, dan kemampuan dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia.

4. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis terbagi menjadi 5 bentuk yakni fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, fungsi motivasi dan fungsi sosio-kultural.

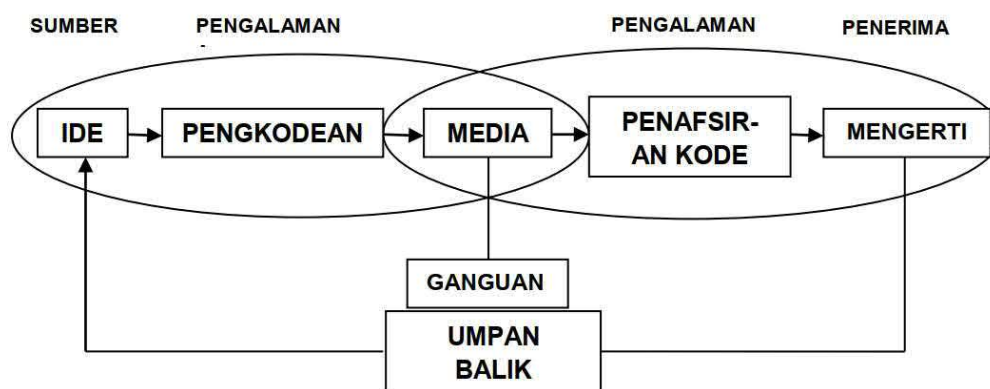
- a. Fungsi atensi, yaitu dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar.
- b. Fungsi afektif, yaitu mengunggah perasaan, emosi dan tingkah penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
- c. Fungsi kognitif, yaitu siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda atau kejadian/peristiwa.
- d. Fungsi imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.
- e. Fungsi motivasi, media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.
- f. Fungsi sosio kultural, media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultur antar peserta komunikasi pembelajaran (Munadi, 2010:37-48).

Media pembelajaran memiliki peran penting bagi siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Adapun manfaat media pembelajaran antara lain yaitu:

1. Penyampaian materi lebih jelas dengan menyajikan media untuk membantu siswa memahami isi dari pembelajaran tersebut.
2. Proses pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan pusat perhatian siswa juga lebih fokus.
3. Beban guru akan menjadi lebih ringan tanpa harus menjelaskan materi secara berulang-ulang.

2.4.5 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak dapat berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.2. Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran (Daryanto, 2010:7)

1.12 Buku Bergambar

2.5.1 Pengertian Buku

Buku merupakan bahan bertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan. Buku dapat terisi dari berbagai konten, diantaranya: hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi atau hasil imajinasi seseorang yang disebut fiksi. Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan bahasa yang baik dan mudah

dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar dan keterangan yang sesuai dengan ide penulisannya (Majid 2013:175).

Buku secara fisik adalah lembar kertas berjilid, berisi tulisan atau kosong. Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 2 tahun 2008 pasal 6 ayat (2) menyatakan bahwa “selain buku teks pelajaran, pendidik dapat menggunakan buku panduan pendidik, buku pengayaan dan buku referensi dalam proses pembelajaran.” Selanjutnya dalam ayat (2) menyatakan “untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa, pendidik dapat menganjurkan siswa untuk membaca buku pengayaan dan buku referensi”. Berdasarkan hal itu maka terdapat 4 jenis buku yang digunakan dalam bidang Pendidikan, yaitu Buku Teks Pelajaran, Buku Pengayaan, Buku Referensi, dan Buku Panduan Pendidik. Keempat jenis buku ini dapat saling menunjang para siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Jenis buku yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah jenis Buku Pengayaan. Buku pengayaan adalah buku yang memuat materi yang dapat memperkaya penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dan menambah kekayaan wawasan akademik pembacanya. Karakteristik buku pengayaan pengetahuan antara lain yaitu:

1. Materi/isi buku bersifat kenyataan;
2. Pengembangan isi tulisan tidak terikat pada kurikulum;
3. Pengembangan materi bertumpu pada perkembangan ilmu terkait;
4. Bentuk penyajian berupa deskriptif dan dapat disertai gambar; dan
5. Penyajian isi buku dilakukan secara populer (Suherli:2008).

2.5.2 Pengertian Buku Bergambar

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 (Yuswanti, 2014:192). Gambar merupakan media yang bermanfaat sebagai penunjang belajar bagi anak-anak. Anak-anak dapat menggunakan media gambar dalam mendukung pembelajarannya di sekolah. Lowenfeld dalam Gunadi (2012:31) menyatakan bahwa gambar bagi anak dimaknai sebagai indikator tingkat perkembangan daya pikir, dan daya bercerita atau daya ungkat bernarasi terhadap ide-ide yang ada di pikirannya. Keberadaan seni gambar bagi anak bukan sebagai karya seni yang berupa produk untuk dinilai dengan ukuran estetika orang dewasa.

Menurut Sarah, seorang psikolog anak, dalam Prasetyo (2014:3) menjelaskan bahwa sejak usia 2 tahun yang disebut dengan masa eksplorasi yaitu anak memperoleh pengetahuan yang bersifat indrawi (konkret) selanjutnya menyimpannya dalam pikiran. Pada masa ini anak-anak sudah menyukai gambar, namun dalam ukuran besar. Semakin dewasa anak-anak, mereka semakin menyukai bentuk-bentuk gambar yang terlihat lebih detail. Pada dasarnya anak menyukai objek gambar seperti rumah, pohon, binatang dan tema aksi yang berhubungan dengan peristiwa yang menyenangkan. Sehingga tema-tema dalam ilustrasi sebaiknya membantu anak untuk mengenalkan lingkungannya.

Ada dua jenis gambar untuk anak yaitu tipe haptic dan tipe visual, sebagaimana yang dijelaskan oleh Lowenfeld dalam Gunadi (2010:22). Tipe haptic merupakan tipe gambar yang mewakili ungkapan perasaan anak seperti unsur gambar terdiri dari garis-garis yang ekspresif, bentuk sederhana dan masih sebatas apa yang anak ketahui. Sedangkan tipe visual merupakan tipe gambar yang mengungkapkan apa yang dilihatnya, seperti gambar yang lebih mengutamakan perspektif, proporsi, cahaya dan bayangan.

Buku bergambar adalah buku bacaan anak yang di dalamnya terdapat gambar. Menurut Nurgiantoro (2010:153) buku bergambar menyampaikan pesan lewat dua acara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi (gambar) dan tulisan yang sama-sama dimaksudkan untuk menyampaikan pesan tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan secara bersama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Jadi keduanya diikat oleh tuntutan untuk menyampaikan pesan secara lebih baik dan kuat lewat dua cara yang berbeda, tetapi bersifat saling menguatkan. Sedangkan menurut Stewing dalam Waziroh (2014:14) adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Buku bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka, sehingga buku bergambar membantu keterbatasan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dipaparkan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian buku bergambar itu sendiri yakni merupakan bahan tertulis yang di dalamnya mengandung unsur ilustrasi visual atau gambar yang kemudian disajikan secara bersamaan untuk mengungkapkan sebuah makna tertentu bagi pembacanya.

2.5.3 Jenis Buku Bergambar

Buku bergambar memiliki beberapa jenis menurut ciri fisik bukunya. Santoso dalam Azizah (2016:27) membagi jenis buku bergambar menjadi beberapa jenis menurut ciri fisik buku tersebut, yaitu:

1. Buku abjad (*alphabet book*)

Buku abjad menampilkan setiap abjad dengan suatu ilustrasi objek yang diawali dengan huruf. Ilustrasi harus jelas berkaitan dengan huruf-huruf kunci dan gambar objek dan mudah teridentifikasi dan transportasi. Buku abjad berfungsi untuk membantu siswa, menstimulasi dan membantu pengembangan kosakata. Buku abjad ini sangat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan membacanya. Buku ini juga dapat membantu anak untuk mempelajari bahasa baru di luar bahasa yang menjadi sehari-harinya.

2. Buku mainan (*toys book*)

Buku-buku mainan menggunakan cara penyajian isi yang tidak biasa. Buku mainan sendiri dari buku kartu papan, buku pakaian dan buku pipet tangan. Buku mainan ini mengarahkan anak-anak untuk memahami teks, dapat mengeksplorasi konsep nomor, kata bersajak, dan alur cerita. Buku mainan membantu anak mengembangkan ketrampilan kognitif, meningkatkan kemampuan bahasa dan sosialnya dan untuk mencintai buku. *Toys book* memiliki sifat menyenangkan bagi anak tanpa lupa untuk memberikan nilai-nilai pembelajaran. Sikap positif terhadap membaca dapat ditumbuhkan dengan buku ini.

3. Buku konsep (*concept book*)

Buku konsep adalah buku yang menyajikan konsep menggunakan satu atau lebih contoh untuk membantu pemahaman konsep yang dikembangkannya. Konsep-konsep diajarkan melalui alur cerita dan dijelaskan melalui repetisi dan perbandingan. Melalui berbagai konsep seperti warna, bentuk, ukuran dapat didemonstrasikan sendiri dengan konsep yang lainnya. Buku jenis konsep ini membantu anak dalam mengeksplorasi pembelajaran.

4. Buku bergambar tanpa kata (*wordless picture book*)

Buku bergambar tanpa kata adalah buku untuk menyampaikan suatu cerita melalui ilustrasi saja. Buku bergambar tanpa kata menjadi berkembang dan populer pada masyarakat generasi muda. Ini terdapat di televisi, komik dan bentuk visual lainnya dari komunikasi. Alur cerita disajikan dengan gambar yang diurutkan dan tindakan juga digambarkan dengan jelas. Buku bergambar tanpa kata ini terdiri dari berbagai bentuk, seperti buku humor, buku serius, buku informasi, buku pembelajaran dan buku fiksi. Buku ini memiliki beberapa keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar. Keterampilan pemahaman juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita melalui ilustrasi.

5. Buku cerita bergambar (*picture book*)

Buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tulis. Kedua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita. Buku-buku ini memuat berbagai tema yang didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari. Karakter dalam

buku ini berupa manusia atau binatang. Pada buku cerita bergambar, ditampilkan kualitas manusia, karakter dan kebutuhan sehingga anak-anak dapat memahami dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadinya. Menurut Santoso (2014:27) karakter perlu dibentuk dan dibina sedini mungkin agar menghasilkan kualitas bangsa yang berkarakter.

Peneliti menggunakan jenis buku cerita bergambar dalam produk penelitian ini. Buku doa bergambar menampilkan aktivitas sehari-hari dilengkapi dengan doa dalam bahasa arab dan bahasa Indonesia. Siswa dapat mempelajari doa yang dihubungkan dengan ilustrasi yang sesuai dengan isi doa.

2.5.4 Manfaat Buku Bergambar

Buku bergambar memiliki manfaat yang besar, yakni pertama, ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman masa lalu, melalui penafsiran kata-kata. Hal ini memicu peserta didik untuk memunculkan kosakata. Kedua, ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran, terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya sehingga siswa lebih mudah mengingat kosakata baru melalui bayangan gambar yang pernah dilihat (Amrih, 2013:42).

Ada beberapa keunggulan dalam menggunakan media gambar bagi pembelajaran. Keunggulan media gambar menurut Oemar Hamalik dalam Jatmika (2005:95) antara lain yaitu:

1. Bersifat konkret. Gambar atau foto dapat dilihat oleh peserta didik dengan lebih jelas dan realistis menunjukkan materi atau pesan yang disampaikan.

2. Mengatasi ruang dan waktu. Untuk menunjukkan gambar stadion atau lapangan bola basket tidak perlu melihat objek yang sesungguhnya melainkan cukup melihat gambar atau fotonya saja.
3. Meminimalisasi keterbatasan pengamatan mata. Untuk menerangkan objek tertentu yang sulit diamati maka digunakanlah gambar atau foto.
4. Dapat memperjelas suatu masalah. Gambar memungkinkan suatu masalah dipahami secara sama.
5. Murah dan mudah. Gambar atau foto dapat dibuat oleh guru sendiri dengan biaya yang murah dan penggunaannya pun mudah.

Sedangkan Menurut Stewing dalam Mugiharto (2015:33) ada tiga manfaat penting buku bergambar bagi anak, yaitu:

1. Membantu masukan bahasa kepada anak-anak,
2. Memberikan masukan visual bagi anak-anak, dan
3. Menstimulasi kemampuan visual dan verbal anak-anak.

Milkova (2015:76) berpendapat bahwa penggunaan media gambar memberikan penjelasan yang baik melalui visualisasi materi pelajaran, maka materi yang disampaikan akan lebih jelas dan dapat dimengerti. Jalongo (2002:168) juga menyatakan bahwa buku gambar tanpa kata menghubungkan skill literasi visual dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka (anak-anak), literasi kultural dan literasi cetak (belajar untuk membaca dan menulis bahasa).

Lin (2012:38) menyatakan bahwa buku bergambar memuat seni melalui gambar, kognisi kehidupan, fungsi pendidikan, perasaan melalui pandangan dan

pikiran, stimulasi imajinasi dan mengaktifkan kreativitas. Sebagian ahli percaya bahwa seluruh elemen dalam buku bergambar dapat membangkitkan perasaan anak, menginspirasi imajinasi dan kreativitas mereka, mengembangkan pandangan dan membantu perkembangan mental mereka.

Kelebihan media buku bergambar sifatnya sangat kongkret lebih realistis dibandingkan dengan media verbal, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja baik untuk usia muda atau tua, murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya. Sedangkan kekurangan media buku bergambar adalah gambar hanya menekankan persepsi indera mata, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar (Azizah, 2016:30).

Buku bergambar memiliki fungsi yang sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya yaitu membantu memudahkan belajar bagi siswa/mahasiswa dan memudahkan mengajar bagi guru/dosen, memberikan pengalaman lebih nyata, menarik perhatian siswa lebih besar, semua indera murid dapat diaktifkan, lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar, dan dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya (Nurul, 2014:45).

Gambar dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar. Liu dalam Lim (2008:10) menyimpulkan dalam hasil penelitiannya bahwa buku bergambar memiliki pengaruh sebagai berikut :

1. Buku bergambar memiliki pengaruh signifikan bagi perkembangan kosakata, cerita dan sikap siswa

2. Buku bergambar sangat menarik dan membantu, sehingga dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan
3. Pada penyajian yang tepat, buku bergambar dapat meningkatkan kemampuan bahasa.

Menurut Peeck dalam Sara (2015:85) gambar dalam buku teks dapat memotivasi pelajar untuk mempelajari teks yang ada. Gambar tersebut dapat meningkatkan perhatian lebih detail dalam memproses teks. Gambar dapat menjelaskan teks yang sulit untuk dipahami atau dapat menciptakan kode nonverbal yang mendukung teks dalam buku untuk menciptakan konten yang lebih luas.

1.13 Buku Doa Bergambar

Produk yang dikembangkan peneliti adalah buku doa bergambar. Buku doa bergambar adalah buku yang menampilkan doa-doa yang dilengkapi dengan ilustrasi sebagai penunjangnya. Perancangan buku doa bergambar sesuai dengan karakteristik anak-anak. Buku yang dikembangkan dalam penelitian ini ditujukan untuk anak usia 7-8 tahun. Muntaz dkk (2016:22) menjelaskan strategi visualisasi dalam buku doa untuk anak harus menghasilkan desain visual yang dapat membuat anak-anak tertarik untuk membaca buku dan tidak membosankan, mengingat sifat anak-anak yang cepat bosan.

Buku doa bergambar termasuk ke dalam jenis buku pengayaan. Buku pengayaan sama halnya dengan buku teks pelajaran, bedanya cakupan materi buku pengayaan lebih luas dan memuat materi-materi tertentu yaitu materi yang berisi

pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan bidang keilmuan tertentu, siswa dapat menggunakan buku pengayaan. Hal ini juga telah dirumuskan dalam Undang-Undang no. 11 tahun 2005 pasal 2 ayat (3) tentang Buku Teks Pelajaran, bahwa untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa, guru dapat menganjurkan siswa untuk membaca buku pengayaan dan buku referensi. (Puspitaningrum, 2015)

Perancangan buku doa untuk anak-anak ini menggunakan tipe huruf yang sederhana dan tidak terlalu banyak ornamen pada huruf dan bersifat kekanak-kanakan. Karakter tokoh pada buku doa untuk anak-anak ini divisualisasikan dengan gaya lucu sesuai dengan perkembangan psikologi untuk anak, serta tempat atau background pada buku doa untuk anak-anak yang digambarkan dalam bentuk kartun dan tidak terlalu banyak untuk membuat pembaca fokus pada teks dan karakter tokoh (Muntaz dkk, 2016:22).

Buku doa bergambar sangat cocok terutama bagi anak-anak. Media pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan perkembangan psikologi siswa. Hal ini didukung dengan Peraturan Pemerintah RI No. 19/2005, pasal 19 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik (Roudloh, 2012:2). Menampilkan gambar visual untuk mendukung bahan bacaan dinilai penting, terutama bagi usia anak-anak yang merupakan pembaca pemula. Menurut Kusminah (2012:115) kemahiran membaca

pada peserta didik dapat dilihat pada mekanik atau visual yang berhubungan dengan kemahiran pembaca.

Buku doa bergambar yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah buku doa yang ditunjukkan bagi siswa kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang. Buku doa bergambar dikembangkan dengan menyesuaikan karakteristik siswa dan pembelajaran di sekolah Kuttab Al-Fatih. Buku doa bergambar ini menggunakan gambar atau ilustrasi sebagai pendukung dari materi doa-doa. Materi yang menjadi sumber rujukan utama dari buku doa bergambar adalah Modul Ikrar. Modul Ikrar ini memuat materi-materi yang menjadi referensi bahan ajar bagi para guru di Kuttab Al-Fatih. Peneliti mengambil materi doa-doa untuk kelas Kuttab Awal III untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran berupa buku doa bergambar.

1.14 Penelitian yang Relevan

2.7.1 Perancangan Buku Doa untuk Anak-Anak

Penelitian ini dilakukan oleh Almaratul Muntaz, Yayan Hariansyah dan Aryanto yang hasilnya diterbitkan oleh Jurnal Seni Desain dan Budaya tahun 2016. Peneliti mengembangkan buku doa yang dirancang untuk digunakan anak sekolah usia 4-8 tahun di kota Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat yaitu anak-anak menyukai buku yang dikemas dengan gambar atau ilustrasi kartun. Desain harus menggunakan visual menarik, lucu dan interaktif. Tema yang sebaiknya diangkat adalah cerita aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari dan diringi dengan pesan kesan yang bersangkutan dengan ajaran agama Islam. Unsur

cerita ditambahkan dalam pembelajaran doa untuk menambah kesan menarik bagi anak-anak.

2.7.2 Exploring the Use of Picture Books in Developing the Language Acquisition of Students Learning English as a Second Language

Penelitian dari Sarah Dissa Ang Lim pada tahun 2010. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan dari buku bergambar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris bagi anak yang bukan asli berbahasa Inggris. Hasil penelitian didapatkan buku bergambar dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa Inggris. Buku bergambar juga turut membantu mengembangkan kosakata, kemampuan mendengar, bercerita ulang dan motivasi untuk siswa di seluruh umur. Buku bergambar benar-benar membantu para siswa untuk mengeksplorasi bahasa baru yang bukan bahasanya sendiri. Berdasarkan penelitian ini, maka media visual dapat turut membantu siswa untuk mempelajari bahasa baru.

2.7.3 Children And Parents' Reading of an Augmented Reality Picture Book : Analyses of Behavioral Patterns and Cognitive Attainment

Penelitian ini dilakukan oleh Kun-Hung Cheng dan Chin-Chung Tsai pada tahun 2014. Penelitian ini ditujukan untuk mengeksplorasi bagaimana anak-anak dan orang tua membaca buku bergambar *augmented reality* melalui serangkaian analisis pola perilaku dan pencapaian kognitif. Berdasarkan indikator anak dan orang tua perilaku membaca dihasilkan melalui analisis isi, identifikasi empat perilaku buku gambar yaitu dominator sebagai orang tua, dominator sebagai anak,

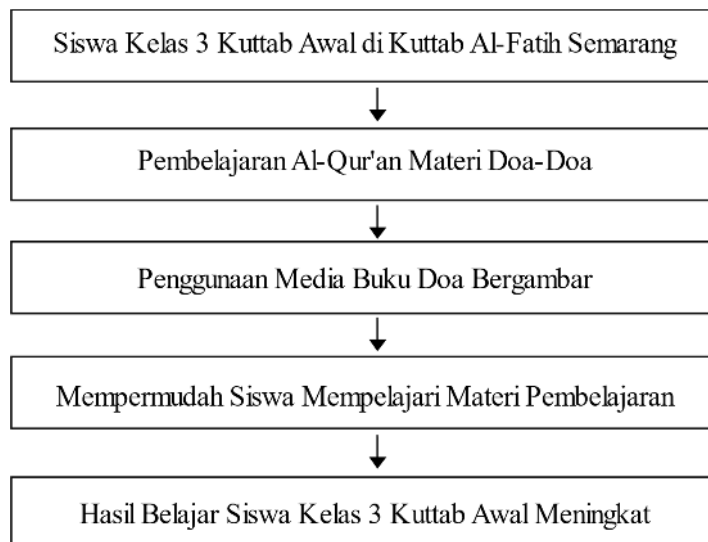
komunikatif pasangan anak dan orang tua dan rendah komunikatif pasangan anak dan orang tua. Perilaku mendominasi proses membaca oleh anak-anak dan bertindak komunikatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku gambar dapat diintegrasikan mendorong bimbingan untuk mengajarkan anak-anak berinteraksi dan mengembangkan imajinasi anak dalam membaca buku bergambar.

2.7.4 Pengembangan Buku Bergambar Materi Tempat Mahluk Hidup pada Kelas 2 Semester I di Sekolah Dasar Islam As-Salam Kota Malang.

Penelitian dilakukan oleh Fitri Badiul Waziroh pada tahun 2014. Pengembangan buku bergambar dilakukan kepada siswa kelas 2 SD. Model pengembangan menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* Berdasarkan hasil analisis dan uji-t pada media yang dikembangkan buku bergambar materi tempat mahluk hidup, didapatkan kesimpulan bahwa media berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hasilnya media buku bergambar dinilai efektif sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa paparan hasil penelitian di atas tentang buku bergambar, maka dapat disimpulkan bahwa gambar memiliki pengaruh yang positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan media gambar penting untuk merangsang minat belajar siswa. Gambar dalam pembelajaran akan menciptakan visualisasi terhadap materi yang dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dibandingkan dengan tanpa adanya media visual. Media visual juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa, terutama siswa usia anak-anak.

1.15 Kerangka Berpikir



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran materi doa pada pelajaran Al-Qur'an di Kuttab Al-Fatih kelas Kuttab Awal 3 masih terhambat pada alokasi waktu pelajaran yang terbatas. Guru memberikan materi doa hanya sekali seminggu selama 60 menit. Alokasi waktu tersebut dirasa kurang sehingga guru tidak bisa menyampaikan materi doa secara maksimal.

Guru menyampaikan materi doa secara langsung dengan meminta siswa untuk menuliskan doanya pada buku mereka masing-masing. Para siswa diminta menghafal doa sendiri, sementara siswa tidak memiliki buku tersendiri. Terjadi kekosongan media dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan masalah ini, maka dibutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri untuk mempelajari materi doa pelajaran Al-Quran di luar jam pelajaran sekolah. Pengembangan buku doa bergambar ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan minat siswa untuk banyak membaca buku.

1.16 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diuraikan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban dalam hipotesis dapat dikatakan sementara karena belum terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010:110).

Rumusan masalah yang telah dituliskan yaitu pengembangan buku doa bergambar yang efektif dalam pembelajaran, kemudian mengujikannya untuk mengetahui kelayakan media dan keefektifan media pembelajaran dengan melihat nilai rata-rata dari hasil belajar siswa. Maka dari itu hipotesis dalam penelitian ini adalah akan dihasilkan buku doa bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan rumusan yang mencakup:

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media buku doa bergambar pada kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang.

Ha : Ada peningkatan hasil belajar sesudah siswa menggunakan media buku doa bergambar pada kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- (1) Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Tahapannya antara lain (1) *Analysis*, yakni dengan melakukan observasi awal untuk mencari potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. (2) *Design*, yakni membuat desain media pembelajaran berdasarkan silabus dan materi yang dibutuhkan oleh siswa. (3) *Development*, yakni tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. (4) *Implementation*, yakni tahap uji coba produk, tahap validasi ahli dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran. (5) *Evaluation*, yakni melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah media pembelajaran buku doa bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.
- (2) Hasil pengembangan buku doa bergambar ini layak untuk dijadikan media pembelajaran. Buku doa bergambar yang digunakan di Kuttab AlFatih ini sudah dikatakan layak oleh ahli media dan juga ahli materi. sesuai dengan analisis yang dilakukan diketahui hasil penilaian ahli media adalah 89,4% dalam kategori “Sangat Baik”. Nilai tersebut sudah masuk dalam kriteria

kelayakan media sebab nilai minimal kelayakan media adalah ≥ 60 . Penilaian tersebut meliputi penilaian dari segi tampilan dan isi. Sedangkan nilai dari hasil penilaian ahli materi adalah 89,6% masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Nilai tersebut sudah masuk dalam kriteria kelayakan materi sebab nilai minimal kelayakan materi adalah ≥ 60 . Penilaian tersebut menjelaskan bahwa untuk aspek pembelajaran dan isi dalam kategori sangat baik.

- (3) Keefektifan buku doa bergambar pada kelas Kuttab Awal III di Kuttab Al-Fatih Semarang dinyatakan efektif sebab mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 72,88 menjadi 81,28. Hasil uji keefektifan juga menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 11,6303$ nilai tersebut lebih besar atau sama dengan t_{tabel} atau dapat dituliskan $t_{hitung} = 11,6303 \geq t_{tabel} = 2,002$ maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diadakan pembelajaran menggunakan buku doa bergambar. Dapat dikatakan buku doa bergambar sebagai media pembelajaran meningkatkan kemampuan siswa dibandingkan dengan pembelajaran sebelum menggunakan buku doa bergambar sebagai media pembelajaran.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan hasil penelitian selanjutnya, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- (1) Bagi sekolah: sekolah yang dapat maju dengan baik memiliki keterbukaan terhadap pengembangan pembelajaran. Pihak sekolah hendaknya

memberikan fasilitas media yang beragam dan memberikan pelatihan tentang media pembelajaran sehingga nantinya guru dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi, kemampuan guru merancang media dan menggunakan media demi tercapai kualitas pembelajaran yang diharapkan.

- (2) Bagi guru: dalam kegiatan belajar mengajar, guru hendaknya berusaha untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada manfaat yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran yakni salah satunya adalah membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru hendaknya berusaha lebih mengerti terutama media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik usia siswa, terutama siswa yang usia anak-anak.
- (3) Bagi siswa: siswa diharapkan untuk lebih bersemangat lagi dalam mempelajari doa-doa. Untuk menghafal doa sampai benar-benar hafal, maka dibutuhkan keseriusan. Ini dikarenakan doa tidak bisa dihafal sekali waktu, tetapi harus terus diulang-ulang setiap kegiatan agar tidak lupa kembali. Selain itu siswa juga jangan bosan untuk banyak membaca buku-buku yang menunjang pembelajaran.
- (4) Bagi peneliti lain: penelitian ini meneliti keefektifan pengembangan media pembelajaran buku doa bergambar untuk meningkatkan kemampuan siswa mempelajari doa. Tetapi tentu saja penelitian ini kekurangan. Mempelajari doa yang paling dibutuhkan adalah agar siswa dapat menghafal doa tersebut. Siswa tidak bisa menghafal doa hanya dengan sekali saja melihat buku. Maka selain dibutuhkan media yang menarik bagi siswa, para guru juga seharusnya memiliki metode yang baik dalam mengajak siswa untuk menghafal doa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, dkk. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Cheng Kun-Hung, Tsai Chin-Chung. (2014). Children and Parent's Reading of an Augmented Reality Picture Book: Analyses of Behavioral Patterns and Cognitive Attainment. *Elsevier: Computers and Education*, 72(26): 302-312.
- Djuanda, Dadan. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas Dikti.
- Fatmawati, Siti. (2015). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Tkj Smk Hidayah Semarang, Skripsi*. Program S1 UNNES.
- Gunadi. (2012). Kemampuan Memvisualisasikan Teks Verbal dalam Bentuk Gambar. *Chatarsis: Journal of Arts Education*, 1(1): 30-36.
- Gunadi. (2014). Representasi Nilai-Nilai Budaya Lokal dalam Gambar Anak-Anak di SD Banjarejo Grobogan. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 8(1):20-22.
- Haidar, Ali. (2013). *Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sd Kelas 4 Tema Indahnya Kebersamaan Kurikulum 2013, Skripsi*. Program S1 UNNES.
- Haryadi. (2006). *Retorika Membaca (Model, Metode, dan Teknik)*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Jalongo, Marry Renck, dkk. (2002). *Using Wordless Picture Books to Support Emergent Literacy*. *Early Childhood Education Journal*, Vol. 29, No. 3. Diunduh pada 15 Juli 2018 dari <https://link.springer.com/article/10.1023/A%3A1014584509011>
- Jatmika, Herka Maya. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1): 89-99.

- Johana, Maria. Ari Widayanti. (2007). Komik sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif bagi Siswa SMP. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1): 28-34.
- Kasmaienezhadfad, Sara. (2015). Effects Of Pictures In Textbooks On Students' Creativity. *Multi Disciplinary Edu Global Quest* (4) 14: 83-96.
- Kusminah. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Permulaan Sekolah Dasar. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 1(2): 113-119.
- Lim, Sarah Dissa Ang. (2010). *Exploring the Use of Picture Books in Developing the Language Acquisition of Students Learning English as A Second Language*. The University of British Columbia. Diunduh pada 6 Juli 2018 dari <https://open.library.ubc.ca/media/download/pdf/42591/1.0078029/1>
- Lin, Ruilin. (2012). *A Study of Creative Thinking for Children's Picture Book Creation*. IERI Procedia. Diunduh pada 15 Juli 2018 dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212667812000561>
- Milkova, Eva. (2015). Multimedia Application for Educational Purposes: Development of Algorithmic Thingking. *Jurnal Apllied Computing and Informatics*, 11(1):76-88.
- Mugiharto, Maya Maharyani. (2015). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Kehidupan Sehari-Hari untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas XI, Skripsi*. Program S1 UNNES.
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Munadi, Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Muntaz, Almaratul, dkk. (2016). *Perancangan Buku Doa Untuk Anak-Anak*. *Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 1(1):1-20.
- Ozturk, Miray Burcu. (2011). Parents with children in preschool children's picture book review elections. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2(2):15-26
- Prasetyo, Yanuar Ady. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Arty: Journal of Visual Arts*, 3(1): 1-9.
- Pratomo, Wahyu Dwi. (2016). Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 4(2): 66-72.

- Puspitaningrum, Karlina Ayu. (2015). Pengembangan Buku Pengayaan Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis Kearifan Lokal bagi Siswa SMP. *Lingua: Jurnal, Bahasa dan Sastra*, 11(2): 1-18.
- Putranto, Setyo Dwi. (2016). *Sistem pendidikan Islam Model Kuttab (Studi Kasus di Kuttab Al-Fatih Malang)*, Skripsi. Program S1 UIN Malang.
- Rosmawaty. (2013). Enhancing the L1 Primary Students' Achievement in Writing Paragraph by Using Pictures. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 1 (2): 38-46.
- Roudloh, Faiqotur. (2012). Pengembangan Media Visual Foto Ekspresi Sebagai Sarana Mengembangkan Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi 45 Kalisegoro Kecamatan Gunungpati. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 1(1): 1-10.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santoso, Imam Teguh. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Jawa untuk Mengoptimalkan Pendidikan Karakter pada Anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Surakarta. . *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1): 26-32.
- Sari, Bintari Kartika. (2011). *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik JIGSAW*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Diunduh pada 28 Mei 2018 dari <http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL%20Bintari%20Kartika%20Sari.pdf>
- Simanjuntak. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas III. *Jurnal Handayani: PGSD FIP UNIMED*, 8(1): 45-51.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, Agus. (2006). Animasi Multimedia Pembelajaran, *Jurnal Media Teknologi*. (2)1:20-30.
- Suherli. (2008). *Menulis Buku Pengayaan*. Diunduh pada 11 Juli 2018 dari <http://suherlicentre.blogspot.com/2008/06/menulis-buku-pengayaan.html>.
- Tegeh, I Made. I Made Kirna. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 11(1): 12-26.

- Turco, Massimiliano Lo. (2017). Image and Mental Imagery in Childhood Visual Impairment. *Proceeding MDPI*, 1(9): 2.
- Wartitin. (2006). *Keefektifan Komik sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Kradenan Banjar Negara Tahun Ajaran 2005/*, Skripsi. Program S1 UNNES.
- Waziroh, Fitri Badiul. (2014). *Pengembangan Buku Bergambar Materi Tempat Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 2 Semester 1 di Sekolah Dasar Islam As-Salam Kota Malang*, Skripsi. Program S1 UIN Malang.
- Wicaksono, Deny, Akhmad Munib, Hardjono. (2014). Keefektifan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Siswa Sma Negeri 2 Semarang. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 1(1): 1-20.
- Yazdani, Mohammad Mehdi. (2015). The Explicit Instruction of Reading Strategies: Directed Reading Thinking Activity vs. Guided Reading Strategies. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 4 (3): 53-60.
- Yuswanti. (2014). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4): 185-199.