

Hayyu Bunga Nirwana, 2026. Pengembangan Media BIMAUI (Bijak Memakai Uang) Pada Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura. Pembimbing: Dr. Humairah Fauziah, M.Pd.

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk media BIMAUI (Bijak Memakai Uang) Pada Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan yang valid, efektif, dan menarik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan. Hasil validasi oleh desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Validasi materi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori valid dan validasi media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Keefektifan media ditunjukkan hasil belajar siswa yang dianalisis menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 100% serta peningkatan menggunakan N-Gain sebesar 0,72%. Kemenarikan media diperoleh dari angket respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat menarik dan angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat menarik.

Kata kunci: Media BIMAUI, Membaca permulaan, 4D

Hayyu Bunga Nirwana, 2026. The Development of BIMAU (Wise Money Management) Media for Indonesian Early Reading Skills of Second Grade Students at UPTD SDN Tajungan Bangkalan. Undergraduate Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Trunodjoyo Madura. Advisor: Dr. Humairah Fauziah, M.Pd

ABSTRACT

Abstract: The purpose of this development research was to develop a BIMAU (Bijak Memakai Uang/Wise Money Management) media product for improving the Indonesian beginning reading skills of second-grade students at UPTD SDN Tajungan Bangkalan that is valid, effective, and attractive. This study employed the 4D development model consisting of four stages: Define, Design, Development, and Disseminate. The subjects of this research were second-grade students of UPTD SDN Tajungan Bangkalan. The validation results showed that the instructional design expert assessment obtained a percentage of 96%, categorized as highly valid. The learning material expert validation obtained a percentage of 75%, categorized as valid, while the learning media expert validation obtained a percentage of 93%, categorized as highly valid. The effectiveness of the media was demonstrated by students' learning outcomes, which were analyzed using the classical learning mastery formula, showing a mastery level of 100%, and an N-Gain score of 0,72, indicating a high improvement. The attractiveness of the media was determined through teacher response questionnaires, which obtained a percentage of 100% and were categorized as highly attractive, and student response questionnaires, which obtained a percentage of 97% and were also categorized as highly attractive.

Keyword: BIMAU media, Early reading, 4D.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
PRAKATA.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan	8
1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
1.5 Batasan Penelitian Pengembangan.....	9
1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan	10
1.7 Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
2.1 Landasan Teori.....	13
2.2 Media Pembelajaran.....	14
2.3 Media Pembelajaran Multimedia	19
2.4 Membaca Permulaan.....	21
2.5 Materi Membaca Permulaan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II	27
2.6 Penelitian yang Relevan.....	28
2.7 Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32

3.1 Model Penelitian	32
3.2 Prosedur Penelitian.....	33
3.3 Subjek Uji Coba	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data yang digunakan Ketika Penelitian.....	46
3.5 Instrumen Penelitian.....	48
3.6 Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Hasil dan Analisis Data.....	63
4.2 Pembahasan.....	96
BAB V PENUTUP	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran.....	28
Tabel 2.2 Tujuan Pembelajaran.....	28
Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	48
Tabel 3.2 Lembar Observasi Pra Penelitian.....	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Wawancara Pra Penelitian	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	52
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	52
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	53
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	53
Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru	54
Tabel 3.9 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa	54
Tabel 3.10 Kisi-kisi Tes Diagnostik EGRA.....	54
Tabel 3.11 Kisi-kisi Lembar Hasil Belajar Siswa.....	55
Tabel 3.12 Kriteria Validitas Media.....	58
Tabel 3.13 Skor Nilai KKTP.....	59
Tabel 3.14 Skor Nilai Ketuntasan Belajar.....	60
Tabel 3.15 Kriteria N-Gain	61
Tabel 3.16 Kriteria Kemenarikan Media	62
Tabel 3.17 Kriteria Kemenarikan Media	62
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran.....	68
Tabel 4.2 Rancangan Awal	71
Tabel 4.3 Nama Validator	73
Tabel 4.4 Hasil Validasi Desain Pembelajaran	73
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi Pembelajaran	74
Tabel 4.6 Perbaikan Validasi Materi Pembelajaran	76
Tabel 4.7 Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	77
Tabel 4.8 Perbaikan Validasi Media Pembelajaran	79
Tabel 4.9 Subjek Uji Coba Terbatas	80
Tabel 4.10 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas.....	81
Tabel 4.11 Hasil Angket Siswa Uji Coba Terbatas	81
Tabel 4.12 Subjek Uji Coba Implementasi	83
Tabel 4.13 Pretest Uji Coba Implementasi	84
Tabel 4.14 Posttest Uji Coba Implementasi	84
Tabel 4.15 Hasil Respon Guru Uji Coba Implementasi.....	85
Tabel 4.16 Hasil Respon Siswa Uji Coba Implementasi	86
Tabel 4.17 Hasil Analisis Data N-Gain Score	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan 4D	33
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan	35
Gambar 4.1 Diagram Kevalidan Media	89
Gambar 4.2 Diagram Keefektifan Media.....	93
Gambar 4.3 Diagram Kemenarikan Media	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Pengantar Penelitian.....	119
Lampiran 1. 2 Lembar Observasi Pra Penelitian	120
Lampiran 1.3 Hasil Observasi Pra Penelitian	122
Lampiran 1. 4 Lembar Wawancara Guru Pra Penelitian	123
Lampiran 1.5 Hasil Wawancara Guru Pra Penelitian	124
Lampiran 1.6 Lembar Wawancara Siswa Pra Penelitian	125
Lampiran 1.7 Lembar Hasil Wawancara Siswa Pra Penelitian.....	126
Lampiran 1.8 Lembar Angket Kebutuhan Siswa	127
Lampiran 1.9 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	129
Lampiran 1.10 Lembar Tes Diagnostik EGRA.....	131
Lampiran 1.11 Hasil Tes Diagnostik EGRA.....	137
Lampiran 1.12 Lembar Angket Ahli Materi Pembelajaran	140
Lampiran 1.13 Hasil Validasi Materi Pembelajaran	142
Lampiran 1.14 Lembar Angket Ahli Desain Pembelajaran	143
Lampiran 1. 15 Hasil Validasi Desain Pembelajaran.....	145
Lampiran 1.16 Lembar Angket Ahli Media Pembelajaran.....	146
Lampiran 1.17 Hasil Validasi Media Pembelajaran	148
Lampiran 1.18 Lembar Angket Respon Guru.....	149
Lampiran 1.19 Hasil Angket Respon Guru.....	151
Lampiran 1.20 Lembar Angket Respon Siswa	152
Lampiran 1.21 Hasil Respon Siswa	154
Lampiran 1.22 Lembar Tes Hasil Belajar Pretest	155
Lampiran 1.23 Hasil Tes Hasil Belajar Pretest	158
Lampiran 1.24 Lembar Tes Hasil Belajar Posttest.....	159
Lampiran 1.25 Hasil Tes Belajar Posttest	161
Lampiran 1.26 Modul Ajar	162
Lampiran 1.27 Desain Media Pembelajaran	173
Lampiran 1.28 Dokumentasi.....	175