

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiarisme atau mencontek karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaaan yang saya terima maupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 21 Februari 2022



The image shows a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'KEMENTERAI KEMAHASISWAAN' at the top, 'SERANG' in the middle, and '076AJX670956988' at the bottom. To the left of the stamp, there is a vertical stamp that reads 'SERANG' and 'RUMAH'.

NIM. 171240024

ABSTRAK

Dian Andriani. 171240024. 2022. Pengembangan Media *Fun Reading App* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif yang menarik perhatian siswa, menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta menghasilkan produk yang layak dan efektif guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi mengenal teks narasi sederhana tentang lingkungan tempat wisata (pantai). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analysis – Design – Development – Implementation - Evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai dari uji validitas dari tim *validator* memperoleh hasil skor maksimum yaitu 4,39 dari kriteria minimal yaitu 4,0 dengan kriteria “valid” dan hasil keefektifan media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif diperoleh rata-rata skor *N-Gain* mencapai 0,80 dengan kriteria “tinggi”. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media *Fun Reading App* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kegiatan membaca permulaan siswa Tunagrahita Ringan.

Kata kunci: Media *Fun Reading App*, kemampuan membaca permulaan, Anak Tunagrahita Ringan.

ABSTRACT

This study aims to produce a product in the form of a *Fun Reading App* based on interactive multimedia that attracts students' attention, adapts to the needs and characteristics of students and produces appropriate and effective products in order to improve early reading skills in mild mentally retarded children in learning Indonesian. about the environment of tourist attractions (beaches). This research and development uses the ADDIE (*Analysis – Design – Development – Implementation – Evaluation*) model development procedure. The data analysis technique used is qualitative data analysis technique and quantitative descriptive data analysis. The results showed that the value of the validity test from the validator team obtained a maximum score of 4.39 from the minimum criteria of 4.0 with "valid" criteria and the results of the effectiveness of the interactive multimedia-based *Fun Reading App* media obtained an average N-Gain score of reaching 0.80 with "high" criteria. This shows that there is an increase in early reading ability in mild mentally retarded children. Based on the results obtained, it can be concluded that the *Fun Reading App* media is feasible and effective to be used as a learning medium in learning Indonesian in the early reading activities of mild mentally retarded students.

Keywords: Media *Fun Reading App*, early reading ability, Mild Mental retardation.

Nomor : -
Lampiran : Skripsi
Perihal : **Usulan Ujian Skripsi**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan
Di

Serang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

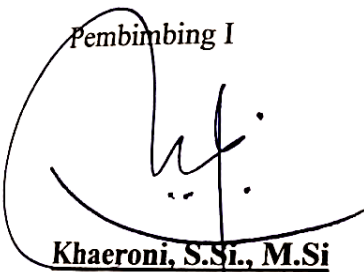
Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Dian Andriani, NIM: 171240024 yang berjudul **Pengembangan Media Fun Reading App Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan**, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Serang, 20 April 2022

Pembimbing I



Khaeroni, S.Si., M.Si

NIP. 19830318 200604 1 003

Pembimbing II



Imas Mastroah, M.Pd

NIDN. 2012088701

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN READING APP* BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

Oleh:

DIAN ANDRIANI

NIM: 171240024


Menyetujui,

Pembimbing I



Khaeroni, S.Si., M.Si
NIP. 19830318 200604 1 003

Pembimbing II



Imas Mastoah, M.Pd
NIDN. 2012088701

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan



Dr. Nana Jumhana, M.Ag.
NIP. 19711029 199903 1 002

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah



Khaeroni, S.Si., M.Si
NIP. 19830318 200604 1 003

PENGESAHAN


Skripsi a.n. Dian Andriani, NIM : 171240024 yang berjudul *Pengembangan Media Fun Reading App Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan*, telah diujikan dalam sidang Munaqasah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada tanggal 26 April 2022.

Skripsi ini telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 26 April 2022

Sidang Munaqasah

Ketua Merangkap Anggota



Khaeroni, M.Si
NIP. 198303182006041003

Sekretaris Merangkap Anggota


Fithri Meiliawati, M.Sn.
NIP. 198905062019032016

Anggota:


Penguji I


Dr.H. Eko Wahyu Wibowo, S.Si., M.Si.
NIP. 19754142003121002

Penguji II


Oman Farhurohman, M.Pd.
NIDN. 2019068901

Pembimbing I


Khaeroni, M.Si
NIP. 198303182006041003

Pembimbing II


Imas Mastoah, M.Pd
NIDN. 2012088701

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji bagi Allah SWT, terima kasih atas rahmat dan Nikmat-Mu yang tak terhingga. Setiap rangkaian dalam skripsi ini ku persembahkan untuk kedua orang tuaku, adik-adik dan keluarga yang tak pernah henti melantunkan doanya dan memberikan semangat serta dukungan kepada saya. Rekan-rekan tercinta yang tak bisa ku sebutkan satu persatu, terimakasih atas doa, semangat, dukungan dan pengorbanan yang telah kalian berikan. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang setimpal dan menjadi ladang pahala di dunia dan di akhirat. Aamiin.

MOTTO

“Kita tidak akan pernah merasakan manisnya keberhasilan jika tak pernah ada kata perjuangan”. (Penulis)

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya...” (QS. Al-Baqarah (2):286)

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dian Andriani. Dilahirkan di Purworejo, pada tanggal 20 Mei 1999. Penulis merupakan anak pertama dari 4 bersaudara. Nama orang tua penulis yaitu Bapak Kuwadi dan Ibu Sukartiningsih. Orang tua penulis berprofesi sebagai wirausaha dan karyawan swasta.

Pendidikan pertama yang ditempuh oleh penulis adalah pendidikan formal di SDN Keramat lulus tahun 2011. Kemudian melanjutkan jenjang pendidikan sekolah pertama di SMPN 1 Cikande lulus tahun 2014. Kemudian melanjutkan jenjang pendidikan sekolah menengah di MAN 2 Kab.Tangerang lulus tahun 2017, dan pada tahun 2017 penulis melanjutkan jenjang pendidikan ke perguruan tinggi yang ada di Banten melalui jalur SPAN-PTKIN di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan mengambil Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Selama masa perkuliahan penulis pernah mengikuti kegiatan intra yang ada di Kampus UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yaitu menjadi anggota Unit Pengembangan Tilawatil Qur'an (UPTQ) selama satu semester. Selain itu, penulis juga pernah mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KUKERTA-DR) dengan pilihan yang dipilih poin 4 yaitu kerja sosial di lingkungan desa sendiri yang berada di desa Cikande Permai Kecamatan Cikande Serang-Banten dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) secara daring di MIN 1 Kota Cilegon.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat serta para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Skripsi ini kemungkinan besar tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari beberapa pihak. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyuddin, M.Pd, Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
2. Bapak Dr. Nana Jumhana, M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
3. Bapak Khaeroni, S.Si., M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
4. Bapak Khaeroni, S.Si., M.Si, sebagai Pembimbing I dan Ibu Imas Mastoah, M.Pd, sebagai Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis selama ini
5. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, terutama yang telah mengajar dan mendidik penulis selama kuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
6. Segenap dewan guru beserta staff yang telah memberikan bantuan selama penelitian
7. Kedua orang tuaku yang telah memberikan semangat, do'a dan motivasi yang tiada henti

8. Teman-temanku seperjuangan di Kampus baik teman satu jurusan PGMI maupun beda jurusan, teman-teman di luar kampus yang telah memberikan semangat hingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik
9. Semua pihak yang telah membantu penulis hingga terselesaikannya skripsi ini
 - a. Atas segala bantuan, semangat, dukungan, dan do'a yang telah diberikan dari semua pihak yang terkait penulis berharap semoga Allah SWT membalasnya dengan pahala yang setimpal. Aamiin.
 - b. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.
 - c. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun metodologi penelitiannya. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan guna perbaikan selanjutnya.

Serang, 20 April 2022

Penulis

Dian Andriani

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
NOTA DINAS	iv

PERSETUJUAN PEMBIMBING MUNAQOSAH.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Sistematika Penulisan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	13
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
4. Fungsi Media Pembelajaran	16
5. Manfaat Media Pembelajaran	17
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	19
B. Media <i>Fun Reading App</i> Berbasis Multimedia Interaktif	21
1. Pengertian Media <i>Fun Reading App</i>	21
2. Pengertian Multimedia Interaktif	23
3. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif	26

4. Manfaat Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	27
5. Tahapan dan Cara Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran	27
6. Fitur dan Prinsip Utama Desain Multimedia	32
C. Anak Tunagrahita Ringan	37
1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan	37
2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan	40
3. Hambatan Belajar dan Perkembangan Anak Tunagrahita	41
D. Kemampuan Membaca Permulaan	44
1. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan	44
2. Metode Membaca Permulaan	45
3. Tujuan Membaca	48
E. Pengembangan Kurikulum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus	49
1. Model Pengembangan Kurikulum Anak Berkebutuhan Khusus	49
2. Kategori Kurikulum Anak Berkebutuhan Khusus	51
3. Implementasi Kurikulum Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)	53
F. Kerangka Berpikir Produk Yang Akan Dikembangkan	56
G. Kajian Penelitian Terdahulu	59
H. Hipotesis Produk	63
BAB III DESAIN PENELITIAN	64
A. Metode Penelitian (R&D)	64
1. <i>Analysis</i> (analisis)	67
2. <i>Design</i> (desain/perancangan)	69
3. <i>Development</i> (pengembangan)	71
4. <i>Implementation</i> (implementasi/eksekusi)	73
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi/umpan balik)	74
B. Tahap Penelitian	75
1. Tempat dan Waktu Penelitian	75

2. Sampel/Sumber Data Penelitian	75
3. Teknik Pengumpulan Data	76
4. Teknik Analisis Data	86
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	91
A. Hasil Penelitian	91
Hasil Prosedur Pengembangan Media <i>Fun Reading App</i> Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan	92
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	92
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	97
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	102
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	123
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	125
B. Pembahasan Penelitian	126
BAB V PENUTUP	136
A. Simpulan	136
B. Saran	140
DAFTAR PUSTAKA	141

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	145
LAMPIRAN 2	151
LAMPIRAN 3	164
LAMPIRAN 4	169

LAMPIRAN 5	197
LAMPIRAN 6	200

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Manfaat Media Pembelajaran	18
Tabel 2.2 Kecenderungan Model Kurikulum ABK Yang Tidak Mengalami Hambatan Kecerdasan	52

Tabel 2.3 kecenderungan Model Kurikulum Anak Tunagrahita	53
Tabel 3.1 Kisi-kisi Tes Kemampuan Membaca Permulaan	77
Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi Teks Membaca Permulaan Siswa	80
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Instrumen Wawancara Guru Kelas V Tunagrahita Ringan	82
Tabel 3.4 Skala Likert	83
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian <i>Validator</i>	85
Tabel 3.6 Kategori Pilihan Berdasarkan Skala Likert	87
Tabel 3.7 Tabel Kelayakan Produk	88
Tabel 3.8 Klasifikasi Nilai Gain	90
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar	96
Tabel 4.2 Indikator Kompetensi	96
Tabel 4.3 Indikator Kemampuan Membaca	97
Tabel 4.4 Kategori Pilihan Berdasarkan Skala Likert	101
Tabel 4.5 Nama dan Kedudukan <i>Validator</i>	104
Tabel 4.6 Hasil Uji Kelayakan Aspek Isi Tahap 1	105
Tabel 4.7 Hasil Uji Kelayakan Aspek Tampilan Tahap 1	106
Tabel 4.8 Hasil Uji Kelayakan Aspek Fungsional Tahap 1	107
Tabel 4.9 Hasil Uji Kelayakan Aspek Isi Tahap 2	108
Tabel 4.10 Hasil Uji Kelayakan Aspek Tampilan Tahap 2	109
Tabel 4.11 Hasil Uji Kelayakan Aspek Fungsional Tahap 2	110
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Validasi Terhadap Produk yang Dihasilkan	111
Tabel 4.13 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	58
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Model Pengembangan ADDIE	66
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Desain Media <i>Fun Reading App</i>	102

Gambar 4.2 Proses Penyimpanan Desain Media <i>Fun Reading App</i> Menjadi PPTX	102
Gambar 4.3 Mempublish File Desain Media <i>Fun Reading App</i> dari PPTX Menjadi HTML	103
Gambar 4.4 Tampilan Pada Software Website 2 Apk Builder	103
Gambar 4.5 Tampilan <i>Opening Media Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi	112
Gambar 4.6 Tampilan Menu Mulai (<i>start</i>) Media <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi, Tampilan Pilihan Menu <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi	113
Gambar 4.7 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi, Tampilan Pilihan Menu Mari Belajar Pada Media <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi	114
Gambar 4.8 Tampilan Menu Belajar Membaca Huruf Vokal Media <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi, Tampilan Menu Belajar Huruf Konsonan Media <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi	115
Gambar 4.9 Tampilan Menu Belajar Membaca Suku Kata Media <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi	117
Gambar 4.10 Tampilan Menu Belajar Membaca Kata Media <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi	118
Gambar 4.11 Tampilan Menu Belajar Membaca Kalimat Media <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi	119
Gambar 4.12 Tampilan Menu Bermain Susun Huruf Pada Media <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi	121
Gambar 4.13 Tampilan Menu Bermain Cocokkan Kata Pada Media <i>Fun Reading App</i> sebelum Direvisi dan setelah Direvisi	122
Gambar 4.14 Tampilan Ikon Media <i>Fun Reading App</i> dalam Format Html sebelum Direvisi dan dalam Format Apk setelah Direvisi	123

