

## ABSTRAK

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Peserta Didik Kelas III di SDN Sukorejo 01**”, ditulis oleh Hima Fitria Salsanabila Zahro’, NIM 1860205222159, Jurusan Ilmu Keguruan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dosen pembimbing Ibu Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I, M.Pd.

**Kata Kunci** : Media pembelajaran, Buku cerita bergambar, 3D *Augmented Reality*, Motivasi membaca

Rendahnya minat dan motivasi membaca peserta didik serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran menjadi permasalahan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi membaca melalui perpaduan teks dan ilustrasi, yang didukung dengan penggunaan teknologi *Augmented Reality* untuk menarik perhatian peserta didik melalui visualisasi tiga dimensi. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi membaca peserta didik kelas III di SDN Sukorejo 01.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan proses pengembangan Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III di SDN Sukorejo 01, (2) Mengetahui kelayakan Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III di SDN Sukorejo 01, dan (3) Mengetahui efektivitas media Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat dan motivasi membaca siswa kelas III di SDN Sukorejo 01

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan angket. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SDN Sukorejo 01. Pengujian media dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kevalidan instrumen serta data kelayakan dan keefektifan diperoleh melalui angket motivasi membaca yang diisi oleh peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan media dilakukan melalui tahapan model ADDIE (2) media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase 88% dari ahli media, 92% dari ahli materi, serta respon guru sebesar 90% dan peserta didik sebesar 88%, dan (3) Media juga dinyatakan efektif dengan hasil uji *One Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,001$  nilai tersebut yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil angket dengan nilai acuan yang telah ditetapkan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* dengan materi yang lebih bervariasi atau pada kelas yang berbeda, serta meneliti aspek lain dalam pembelajaran untuk menambah wawasan tentang penggunaan media dalam meningkatkan motivasi membaca peserta didik.

## ABSTRACT

The thesis entitled “**Development of 3D Augmented Reality-Based Picture Storybooks in Indonesian Language Learning to Improve the Reading Motivation of Grade III Students at SDN Sukorejo 01**” was written by Hima Fitria Salsanabila Zahro’, NIM 1860205222159, Department of Teacher Training, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, under the supervision of Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I, M.Pd.

**Keywords:** Learning media, Picture storybooks, 3D Augmented Reality, Reading motivation

The low interest and motivation of students in reading, along with the limited use of learning media, are problems that need to be addressed. Therefore, innovative and engaging learning media are needed to meet students’ needs. Picture storybooks can enhance reading motivation through a combination of text and illustrations, supported by Augmented Reality technology to attract students’ attention through three-dimensional visualization. Therefore, this study develops a 3D Augmented Reality-based picture storybook to improve the reading motivation of Grade III students at SDN Sukorejo 01.

The objectives of this study are : (1) Describe the development process of 3D Augmented Reality-based Picture Storybooks as Indonesian language learning media for third-grade students at SDN Sukorejo 01, (2) Determine the feasibility of 3D Augmented Reality-based Picture Storybooks as Indonesian language learning media for third-grade students at SDN Sukorejo 01, and (3) Determine the effectiveness of 3D Augmented Reality-based Picture Book media in increasing the interest and motivation of reading for third-grade students at SDN Sukorejo 01

The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, involving both qualitative and quantitative data. Data collection techniques include interviews, observations, and questionnaires. The research subjects are Grade III students of SDN Sukorejo 01. Media testing was conducted through validity and reliability tests to ensure the accuracy of the instruments, while data on feasibility and effectiveness were obtained through reading motivation questionnaires completed by students after using the learning media.

The results show that: (1) the development process of the 3D Augmented Reality-based picture storybook was carried out using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation; (2) the developed media is categorized as very feasible, with percentages of 88% from media experts, 92% from material experts, 90% from teacher responses, and 88% from student responses; and (3) the media is also proven to be effective, as indicated by the One Sample t-Test result showing a significance value of  $< 0.001$ , which means that there is a significant difference between the average questionnaire results and the predetermined reference value. Future research is expected to further develop 3D Augmented Reality-based picture storybook media with more varied materials or in different grade levels, as well as explore other aspects of learning to enrich insights into the use of media in improving students’ reading motivation.

## الملخص

الأطروحة بعنوان "تطوير كتب قصص مصورة ثلاثية الأبعاد قائمة على الواقع المعزز في تعلم اللغة الإندونيسية لتحسين معدل القراءة لدى طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية سوكونجوجو ١"، كتبها هيمما فتريا سلسانابيللا زهرو، رقم القيد: ١٨٦٠٢٠٥٢٢٢١٥٩، قسم تدريب المعلمين، كلية التربية وتدريب المعلمين، برنامج دراسة معلم ومدرسة ابتدائية، الجامعة الإسلامية الحكومية سيد علي رحمت الله تولونغونغونغ، المشرفة السيدة الدكتور أوسوات الحسنة. شرطة شرطة التحقيق، شرطة الشرطة.

**الكلمات المفتاحية:** وسائط التعلم، كتب القصص المصورة، الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد، دافع القراءة

انخفاض اهتمام الطلاب ودافعهم للقراءة ونقص الاستخدام الأمثل لوسائل التعلم هما مشكلتان يجب التغلب عليهما. لذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية مبتكرة ومثيرة للاهتمام وفقا لاحتياجات الطلاب. يمكن لوسائط القصص المصورة أن تزيد من دافعية القراءة من خلال الجمع بين النص والرسم، وهو ما يدعمه استخدام تقنية الواقع المعزز لجذب انتباه الطلاب من خلال التصوير ثلاثي الأبعاد. لذلك، طورت هذه الدراسة وسائط كتاب قصص مصورة ثلاثي الأبعاد قائم على الواقع المعزز لزيادة دافعية الطلاب في الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية سوكونجوجو ١.

يهدف هذا البحث إلى: ١ (وصف عملية تطوير كتاب القصص المصورة القائم على تقنية الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد كوسيلة تعليمية لمادة اللغة الإندونيسية لطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية سوكونجوجو ١)، ٢ (التعرف على مدى صلاحية كتاب القصص المصورة القائم على تقنية الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد كوسيلة تعليمية لمادة اللغة الإندونيسية لطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية سوكونجوجو ١)، ٣ (التعرف على فعالية وسيلة كتاب القصص المصورة القائم على تقنية الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد في تنمية الاهتمام والدافعية للقراءة لدى طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية سوكونجوجو ١).

الطريقة المستخدمة للبحث هي البحث والتطوير والبحث والتطوير مع نموذج نموذج أددي مع أنواع بيانات نوعية وكمية. تشمل تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة المقابلات، والملاحظات، والاستبيانات. موضوع الدراسة هو طالب في الصف الثالث من في المدرسة الابتدائية الحكومية سوكونجوجو ١. يتم إجراء اختبارات الوسائط من خلال اختبارات الصلاحية والموثوقية لضمان صحة الأداة وبيانات الجدوى والفعالية التي تم الحصول عليها من خلال استبيانات التحفيز للقراءة التي يملأها الطلاب بعد استخدام وسائط التعلم.

تُظهر نتائج الدراسة أن: ١ (تم تنفيذ عملية تطوير وسائط القصص المصورة القائمة على الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد من خلال مراحل نموذج أددي التي تشمل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم؛) ٢ (صُنِفَت الوسائط المطوّرة ضمن فئة «مناسبة جداً» بنسبة ٨٨٪ من خبراء الوسائط، و ٩٢٪ من خبراء المادة، بالإضافة إلى استجابات المعلمين بنسبة ٩٠٪ والطلاب بنسبة ٨٨٪؛ و) ٣ (تُبَيَّنَت فعالية الوسائط من خلال نتائج اختبار «تي» لعينة واحدة، حيث بلغت قيمة الدلالة أقل من ٠،٠٠١، مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين متوسط نتائج الاستبيان والقيمة المرجعية المحددة. ومن المتوقع أن تسهم الدراسات المستقبلية في تطوير وسائط القصص المصورة القائمة على الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد بمواد أكثر تنوعاً أو في صفوف دراسية مختلفة، بالإضافة إلى دراسة جوانب أخرى من التعلم لإثراء الفهم حول استخدام الوسائط في تعزيز دافعية الطلاب للقراءة.