

**PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS III DI SDN 07 SITIUNG**

Rhenita Suci Anggriani¹, Ana Novitasari², Ratnawati³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia
rhenitasucia21110@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop digital big book media to improve students' reading skills in class III Indonesian language lessons at Sdn 07 Sitiung because looking at the phenomenon in this school, the use of learning media is still conventional, teachers still focus on textbook teaching resources only, and Students' reading achievement is still low and the use of learning media can attract students' attention in the teaching and learning process. The type of research used by researchers is Research and Development or what is known as ADDIE development. This model consists of five stages, namely the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. This development research has passed several tests, namely: (1) media validation by validators 82.5% in the "valid" category. Material validation by validators 90% in the "valid" category. Language validation by validators is 82.5% in the "valid" category. Validation of teaching modules by validators is 80% in the "valid" category. Based on validation trials, it can be concluded that the development of digital big book media can be used to improve participants' reading skills. educate.

Keywords: Development, Big Book Digital, Reading Ability

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media big book digital untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada pelajaran bahasa indonesia kelas III di Sdn 07 Sitiung ini karena melihat fenomena di sekolah tersebut, penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, guru masih berfokus kepada sumber ajar buku paket saja, dan prestasi membaca peserta didik masih rendah serta penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Jenis Penelitian yang digunakan peneliti adalah *Research and Development* atau yang dikenal pengembangan ADDIE. model ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analysis, design, development, implementasi, evaluasi. penelitian pengembangan ini telah melewati beberapa uji yaitu: (1) validasi media oleh Validator 82,5% dalam kategori "valid". Validasi materi oleh validator 90% dalam kategori "valid". validasi bahasa oleh validator 82,5% dalam kategori "valid". validasi modul ajar oleh validator 80% dalam kategori "valid" berdasarkan uji coba validasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media big book digital dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Big Book Digital, Kemampuan Membaca

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi diri untuk terciptanya kehidupan yang berkualitas dan kreatifitas. Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 dalam permendikbud no. 65 tahun 2013 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, merangsang minat, keaktifan, kreatifitas dan peningkatan hasil kemampuan berfikir peserta didik setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berguna sehingga terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta berfungsi untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik(Friska et al.,

2023). Big book merupakan buku cerita yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehinggamemungkinkannya terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan peserta didik. Buku ini mempunyai karakteristik khusus seperti penuh warna-warni, memiliki kata yang dapat diulang-ulang, mempunyai alur cerita yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang sederhana(Prawiyogi et al., 2021). Adapun menurut Madyawati (2016: 176) manfaat media big book ialah sebagai berikut:

- 1) Anak termotivasi untuk belajar membaca lebih cepat
- 2) Menumbuhkan rasa percaya pada diri anak karena, anak telah merasa mahir membaca
- 3) Anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan
- 4) Secara perlahan menumbuhkan kebiasaan anak untuk dapat membaca cerita secara mandiri. Kemampuan membaca merupakan salah satu dasar kemampuan berbahasa dan bersastra yang harusnya dicapai dalam jenjang pendidikan, termasuk jenjang pendidikan sekolah dasar .

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDN 07 sitiung, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media *Big Book* Digital sebagai sarana belajar dan mendukung pembelajaran agar peserta didik tetap semangat dalam proses pembelajaran. Alasan pengembangan media *Big Book* Digital ini karena melihat fenomena di sekolah tersebut, penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, guru masih berfokus kepada sumber ajar buku paket saja, dan prestasi membaca peserta didik masih rendah serta penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Di SD N 07 Sitiung ”

B. Metode Penelitian

Menurut sugiyono (2011:297) metode penelitian *Research and*

Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Tegeh, I Made; Jampel, (2015) didalam model pengembangan ADDIE memiliki langkah-langkah diantaranya yaitu Analysis (Analisi), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut ini menyajikan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *big book* Bahasa Indonesia materi pecahan kelas III SDN 07 sitiung Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mana terdiri dari 5 tahap yaitu, Analysis

(Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi).

a. Tahap Analysis (Analisis)

1) Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan yaitu dengan melihat minimnya ketersediaan media-media pembelajaran pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada saat melakukan proses belajar mengajar ataupun pada saat evaluasi pembelajaran di SDN 07 Sitiung dalam analisis kebutuhan mengenai buku di sekolah SDN 07 Sitiung, tidak banyak guru menggunakan media pembelajaran adapun guru yang menggunakan media

itupun hanya media berupa buku siswa, diharapkan dengan adanya media *big book* ini peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

2) Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti dan juga didapatkan dari kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP). Siswa kelas III SDN 07 sitiung yang berjumlah 11 orang peserta didik yang

terdiri dari 6 laki-laki dan 4 perempuan. Maka dapat disimpulkan

beberapa karakteristik peserta didik pada saat proses pembelajaran sebagai berikut:

1. dari sebagian besar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di kelas banyak peserta didik yang fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan kegiatannya masing-masing dan bermain sama teman sebangkunya.

2. Peserta didik tanpak rajin, samangat, peserta didik lebih pokus disaat guru menerangkan pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran.

b. Design (perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran *Big Book* untuk

digunakan pada muatan Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar dengan rincian sebagai berikut:

a) Hasil Rancangan Instrument Penilaian

- 1) Lembar Validasi
- 2) Lembar praktikalitas
- 3) Lembar efektivitas

c. Tahap Develovment (Pengembangan)

Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Kesesuaian hasil media *Big Book* dengan melihat validasi isi, bahasa dan kegrafikan.

1. Validasi media pembelajaran *Big Book* dapat dilihat hasil uji validasi media pembelajaran big book digital yang telah di validasi oleh satu validator dengan rincian sebagai berikut: pertama apriyadi,M.Pd di peroleh hasil materi 90 valid. Validator media yang di isi oleh validator yaitu validator Melisa Anggrayni, M.Pd diperoleh hasil 82,5 valid. Validator bahasa yang di isi oleh validator yaitu validator Martiya Nurni Khairita,M.Hum diperoleh hasil 82,5 valid. karena sudah memenuhi kategori maka dari itu media pembelajaran big book digital dapat digunakan pada peserta didik sekolah dasar.

2. Validasi Modul Oleh Ahli dapat dilihat bahwa uji validasi modul yang dilakukan oleh validator dengan rincian sebagai berikut: validator modul dengan hasil 80% dikategorikan valid. Dengan demikian hasil rata-rata validasi

modul adalah 80% dikategorikan valid.

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan media , maka didapatkan media pembelajaran *big book digital* dengan kategori valid, sangat praktis dan sangat efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran *big book digital* pada muatan Bahasa Indonesia kelas III SDN 07 Sitiung kabupaten dharmasraya, dapat disimpulkan bahwa Validitas media pembelajaran yang dinilai dari hasil validasi media pembelajaran *big book digital* oleh 4 validator kemudian setelah di analisis keseluruhan dari aspek tersebut mempunyai skor 82,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book digital* layak digunakan dan sesuai dengan ketentuan SDN 07 Sitiung. Dan Siswa akan lebih fokus kepada media *big book digital* dibandingkan dengan hal yang lain pada saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarwati, Juni, Ni Nyoman, Suma, I Ketut, Suastra, I. W. (2023). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk UNTUK MENDUKUNG KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SD DI KELAS RENDAH. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 50–60.
- Friska, S. Y., Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. (n.d.). *Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai*. 6(1), 250–255.
- Friska, S. Y., Salahuddin, A., & Rosada, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Berbantu Canva Dalam Kurikulum Merdeka. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 134–138. <https://doi.org/10.54069/atadrib.v6i1.445>
- Irdawati, Y., & Darmawan. (2014). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(4), 1–14.
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2023). Cendekia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 2(5) 1020. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapeendidikan/article/view/769>
- Mahmudi, M. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53 / VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin*. 3, 14632–14646.