

Pengembangan Media Big Book Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV di SDN Kumbak

Yeni Hartati^{1*}, Nurul Kemala Dewi¹, Lalu Hamdian Affandi¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: yenihartati0927@gmail.com

Article History

Received : September 12th, 2022

Revised : Oktober 15th, 2022

Accepted : Oktober 27th, 2022

Abstract: Salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik adalah keterampilan membaca pemahaman yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kevalidan dan keefektifan media *big book* berbasis cerita rakyat Lombok Batu Golog untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN Kumbak dengan subjek uji coba produk media *Big Book* yaitu peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni angket yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik serta tes tulis yang digunakan untuk melihat keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *big book* berbasis cerita rakyat Lombok Batu Golog memperoleh skor validasi ahli materi sebesar 93%, ahli media 82%, respon peserta didik 88%, dan skor *N-gain* untuk keterampilan membaca pemahaman siswa yakni 0,49. Berdasarkan skor yang diperoleh dari ahli materi, media, dan respon peserta didik serta hasil tes keterampilan membaca pemahaman dapat disimpulkan bahwa media *big book* berbasis cerita rakyat Lombok Batu Golog “Sangat Layak” digunakan dan mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV dengan kategori “Sedang”.

Keywords: *Big Book*, Cerita Rakyat, Batu Golog, Membaca Pemahaman

PENDAHULUAN

Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan bahwa ada 8 muatan pendidikan di jenjang sekolah dasar, ialah: Pembelajaran Agama; Pembelajaran Kewarganegaraan; Bahasa Indonesia; Matematika; Ilmu Pengetahuan Alam; Ilmu Pengetahuan Sosial; Seni Budaya serta Prakarya; dan Pembelajaran Jasmani, Berolahraga, serta Kesehatan. Bahasa Indonesia termuat dalam delapan muatan yang dimaksud. Di mana bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dan menjadi jembatan dalam bersosialisasi dengan orang lain. Sholikhah (2017) mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar berorientasi pada empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Satu dari empat keterampilan berbahasa tersebut yakni

keterampilan membaca yang merupakan salah satu aspek penting untuk dikuasai peserta didik Sekolah Dasar. Membaca dapat menambah kosa kata dan meningkatkan kemampuan memaknai bacaan, (Kurniaman dan Sismulyasih, 2019). Jika keterampilan membaca dapat dikuasai dengan baik oleh peserta didik, maka pemerolehan informasinya akan semakin terbuka sehingga memberikan pengaruh besar bagi siswa untuk dapat terjun ke dunia luar. Oleh sebab itu, bukan merupakan hal yang keliru apabila keterampilan membaca yang dimiliki oleh peserta didik memegang peran penting bagi kehidupan mereka pada masa yang akan datang (Johan & Ghasya, 2018). Membaca pemahaman sangat dibutuhkan siswa untuk dapat berhasil di dalam melakukan proses pendidikan. Sebagian besar informasi dapat diperoleh melalui kegiatan membaca. Informasi yang diperoleh siswa tidak hanya didapat dari proses pembelajaran yang ada di sekolah,

melainkan juga melalui kegiatan membaca dalam aktivitas keseharian (Johan, & Ghasya, 2018).

Hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 Indonesia mengalami penurunan dalam membaca dari tahun 2015. Rata-rata skor membaca yang didapatkan Indonesia pada tahun 2015 yaitu 397 yang menurun pada tahun 2018 menjadi 371. Indonesia masih berada di peringkat bawah dari negara-negara lain dalam kategori membaca. Fakta lainnya, yang dihasilkan EGRA (*Early Grade Reading Assessment*) tahun 2012 di 7 Provinsi mitra USAID Prioritas di Indonesia yang melibatkan 4323 siswa kelas 3 SD/MI membuktikan bahwa 50% siswa dapat membaca (melek huruf), namun dari jumlah tersebut hanya setengahnya dapat memahami apa yang dibaca. Maka hal itu menunjukkan bahwa mereka dapat mengenali kata tetapi belum mampu memahami isi dari bacaan yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca pemahaman perlu diajarkan agar siswa dapat memahami apa yang telah mereka baca (Hanifah, et al: 2020).

Lemahnya keterampilan membaca pemahaman yang dimiliki oleh siswa dalam membaca teks di SDN Kumbak berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru kelas IV salah satu penyebabnya dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti pembelajarannya masih berpusat pada guru dan penggunaan metode pembelajaran yang lebih banyak ceramah, interaksi antara siswa masih kurang, serta penggunaan dan pemanfaatan media yang belum optimal. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan Magdalena (2018) yang menyebutkan karakteristik pembelajaran konvensional yaitu, (1) tidak kontekstual, (2) tidak menantang, (3) pasif, dan (4) bahan pembelajaran tidak didiskusikan bersama pembelajar. Dikatakan juga oleh Burrowes dalam (Magdalena, 2018) ciri-ciri pembelajaran konvensional itu (1) pembelajaran berpusat pada guru, (2) pembelajaran pasif, (3) interaksi antara siswa kurang, (4) tidak ada kelompok-kelompok kooperatif, dan (5) penilaian bersifat sporadik.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif salah satu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan adalah media pembelajaran. Untari et.al (2018) memaparkan media pembelajaran adalah perantara yang digunakan guru dalam

menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa. Ada berbagai jenis media yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran, salah satunya media *Big book*. Media pembelajaran *Big Book* adalah buku bergambar yang berukuran besar yang berisi cerita singkat disertai gambar (Dayu, 2017). Adanya gambar yang dapat menarik minat belajar peserta didik seperti yang ada di dalam *Big Book* dapat menjadikan peserta didik bersemangat ketika belajar. Tidak hanya itu, *Big Book* juga dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam belajar. Membaca suatu tulisan yang dilengkapi dengan gambar dapat memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi. Karena gambar dalam cerita memiliki dua fungsi yaitu memberikan pemahaman yang utuh dan memberikan dorongan untuk berimajinasi (Adipta et.al, 2016).

Adanya media sebagai alat bantu di dalam pembelajaran cukup membantu kegiatan belajar mengajar siswa dan guru. Tetapi, pada kenyataan di lapangan berdasarkan observasi langsung dan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas, masih jarang guru menggunakan media selama aktivitas pembelajaran berlangsung. Guru masih menggunakan metode umum, seperti ceramah dan tanya jawab dalam pelaksanaan pembelajaran tanpa adanya bantuan media yang memadai. Dilihat dari kemampuan siswa di kelas tinggi khususnya kelas IV didapatkan data bahwa dari 23 jumlah keseluruhan siswa kelas IV hanya terdapat 7 orang siswa yang mampu memahami isi bacaan walaupun belum utuh.

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa penggunaan media di dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena hal itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema “Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar di SDN Kumbak.”

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2015). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Model penelitian ini merupakan model penelitian yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini dikarenakan model ADDIE merupakan model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap (Puspasari, 2019). Selain itu model ADDIE mempunyai kelebihan yaitu lebih sederhana, teratur, dan banyak dipakai dalam membuat program maupun produk pembelajaran secara efektif dan tervalidasi oleh ahli (Soesilo, 2020). Berikut tahapan model ADDIE untuk menghasilkan produk berupa media *Big Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Kumbak.

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*) bertujuan menganalisis informasi terkait dengan perlunya pengembangan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru kelas IV dan melakukan observasi pada saat kegiatan belajar mengajar. Analisis yang dilakukan yakni berkaitan dengan masalah dasar pembelajaran yakni karakteristik peserta didik, materi, dan kebutuhan dalam pembelajaran. Kedua tahap perancangan (*Design*) bertujuan untuk pembuatan rancangan media *Big Book* yang ditujukan kepada peserta didik kelas IV SD. Peneliti akan mulai membuat rancangan media dengan meng-*install software* yang akan digunakan untuk mendesain media *Big Book*, merancang materi yang akan digunakan, serta menyiapkan gambar-gambar atau elemen pendukung untuk pembuatan produk. Ketiga Tahap Pengembangan (*Development*) bertujuan untuk mewujudkan desain rancangan media *Big Book* secara nyata. Peneliti akan mulai membuat produk media *Big Book* dan akan diperiksa dengan melakukan validasi terhadap ahli media dan materi untuk perbaikan *Big Book* berdasarkan saran dari masing-masing ahli. Keempat tahap Implementasi (*Implementation*) bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Dan yang terakhir tahap Evaluasi

(*Evaluation*) bertujuan untuk melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kumbak dengan sumber data utama berasal dari angket validasi ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik, serta hasil tes keterampilan membaca pemahaman. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan testulis. Analisis data dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik menggunakan skala likert yaitu:

Tabel 1 Ketentuan Pemberian Skor

Skor Penilaian	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-Ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Setelah memperoleh penilaian, maka selanjutnya menentukan persentase skor penilaian yang diperoleh (Arifin, 2017) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor tertinggi

Adapun kriteria dalam mengambil keputusan validasi materi, media maupun respon peserta didik yang telah diperoleh selanjutnya dikonversi menjadi data kualitatif dengan mengambil keputusan berdasarkan ketentuan seperti yang digunakan (Sugiyono, 2015) sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Peserta Didik dan Para Ahli

No.	Tingkat Pencapaian	Keterangan
5	81 - 100%	Sangat layak
4	61 - 80%	Layak
3.	41 - 60%	Cukup layak
2	21 - 40%	Tidak layak
1	< 20%	Sangat tidak layak

Untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman peserta didik pada sebelum dan sesudah penggunaan media *Big Book* dalam pembelajaran akan diolah dengan menggunakan rumus *N-gain* dan diinterpretasikan sesuai dengan kriteria interpretasi skor *n-gain* yang diadaptasi dari (Hake, 1999) yang terdapat dalam (Arifin, A M *et.al* , 2020) seperti pada Tabel 4.9. Pengukuran nilai *N-gain* menggunakan rumus (Hake, 1999) sebagai berikut:

$$N-gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}} \times 100$$

Keterangan: S_{post} =Skor Post Tes,
 S_{pre} =Skor Pre Tes, dan
 S_{max} =Skor maksimum.

Tabel 3. Interpretasi Skor N-gain

Skor <i>N-gain</i> (g)	Kategori Peningkatan
$-1.00 < g < 0.00$	Menurun
$g=0.00$	Stabil
$0.00 < g < 0.30$	Rendah
$0.30 < g < 0.70$	Sedang
$0.70 < g < 1.00$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah berupa media *Big Book* berbasis cerita rakyat Lombok batu golog untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dengan tahapan pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation*(evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

Kegiatan analisis yang dilakukan pada tahap ini berkaitan dengan masalah dasar pembelajaran

yakni analisis karakteristik pembelajaran, analisis materi, dan analisis kebutuhan peserta didik. Kegiatan analisis dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru dan observasi kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini berawal dari hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap media yang sifatnya bisa menarik perhatian peserta didik, dapat digunakan dan dilihat dengan jelas oleh seluruh peserta didik yang berada di satu kelas. Data yang di dapatkan di sekolah menunjukkan rendahnya kemampuan peserta didik khususnya kemampuan literasi dasar dan kurangnya buku bacaan yang dapat digunakan untuk kegiatan membaca sehingga tidak semua peserta didik dapat kesempatan membaca sehingga pada saat jam belajar berlangsung ruang kelas menjadi tidak kondusif, sehingga dengan adanya *Big book* (Buku Besar) yang dikembangkan dapat memberikan kesempatan yang sama dan pengalaman belajar kepada peserta didik. Pada analisis materi pembelajaran kegiatan yang dilakukan yakni menganalisa dan menentukan materi yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan, sehingga dari hasil analisis karakteristik peserta didik, materi dan produk yang akan dikembangkan ini dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahap perancangan sebuah media. Rancangan media dibuat menggunakan *ibisPaint X* untuk membuat sketsa karakter dan *Canva Web* digunakan untuk menambahkan tulisan, serta *Photoshop CS5* digunakan sebagai *software* pendukung yang digunakan apabila ingin mengedit hal- hal seperti penghapusan *background* dan perubahan warna. Adapaun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *Big Book* dapat dilihat pada Gambar 1.



(a)

ibisPaintX



(b)

Canva

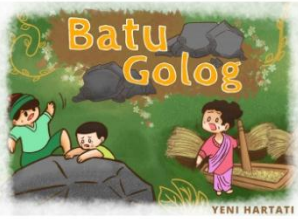


(c)

Photoshop CS5

Gambar 1. Aplikasi Pembuatan *Big Book*

Media big book dibuat dengan ukuran kertas A3+ dengan 18 halaman termasuk cover depan, belakang, pendahuluan, dan halaman isi cerita. Rancangan media Big Book dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Cover Depan



Gambar 3. Cover Belakang



Gambar 4. Pendahuluan

Cover depan memuat isi dari judul cerita dan identitas pengembang. Sedangkan cover belakang memuat judul dan ringkasan cerita. Pendahuluan pada *Big Book* memuat judul cerita, kegunaan *Big Book*, identitas pengembang, dosen pembimbing dan identitas ilustrator. Cerita yang digunakan pada *Big Book* adalah cerita rakyat dengan judul

“Batu Golog” yang berasal dari Nusa Tenggara Barat dan menceritakan tentang sebuah keluarga kurang mampu yang ada di Kabupaten Lombok Timur. Suatu hari ketika sedang sibuk bekerja anaknya tidak mereka perhatikan sehingga entah bagaimana caranya anaknya berubah menjadi burung.



Gambar 5. Cerita 1



Gambar 6. Cerita 2



Gambar 7. Cerita 3



Gambar 8. Cerita 4



Gambar 9. Cerita 5



Gambar 10. Cerita 6



Gambar 11. Cerita 7



Gambar 12. Cerita 8



Gambar 13. Cerita 9



Gambar 14. Cerita 10



Gambar 15. Cerita 11



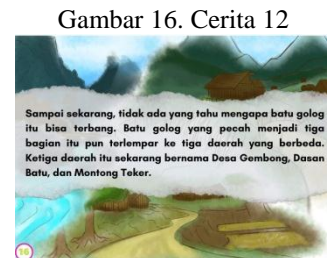
Gambar 16. Cerita 12



Gambar 17. Cerita 13



Gambar 18. Cerita 14



Gambar 19. Cerita 15

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap di mana media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli sebelum diuji coba. Adapun validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli

materi untuk diberikan saran, masukan, kritikan dari media yang dikembangkan untuk direvisi sebelum siap disebarakan kepada peserta didik. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahapan	Jumlah Responden	Jumlah Skor		
		Jumlah Skor	Skor yang Diperoleh Rata-Rata Persentase	Kategori
Tahap 1 (Sebelum Direvisi)	1	38	84%	Sangat Layak
Tahap 2 (Setelah Direvisi)	1	41	91%	Sangat Layak
Skor Maksimal: 45				

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai persentase materi sebelum revisi yaitu sebesar 84 % yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Namun ada saran perbaikan dari validator ahli materi mengenai media yang dikembangkan yakni: media perlu dilengkapi dengan halaman, sudut buku agar dibuat tumpul, dan perbaikan kata “Menghiraukan” menjadi “Mengabaikan” pada bagian halaman akhir. Berdasarkan saran tersebut, validator memutuskan

bahwa media yang dikembangkan masih belum layak untuk digunakan pada pembelajaran. Setelah melakukan revisi sesuai saran dari validator ahli materi maka media yang dikembangkan memperoleh skor persentase yaitu 91%. Oleh karena itu media *Big book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Untuk hasil validasi ahli media yang dilakukan hanya satu kali dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Jumlah Responden	Jumlah Skor		
	Jumlah Skor	Rata-Rata Persentase	Kategori
1	41	82%	Sangat Layak
Skor Maksimal: 50			

Berdasarkan Tabel 5. diperoleh persentase validasi ahli media yang dilakukan hanya sekali yakni sebesar 82% yang berarti media *Big book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Big Book* yang telah dikembangkan dari sudut pandang peserta didik. Penggunaan *Big Book* akan dinilai oleh peserta didik sebagai pengguna seberapa layak media *Big Book* tersebut dengan menggunakan lembar angket. Uji coba dilakukan pada kelas IV SDN Kumbak dengan jumlah responden sebanyak 21 orang. Peserta didik sebagai responden menilai

media yang telah dikembangkan dengan jumlah aspek penilaian sebanyak 8 butir. Hasil respon peserta didik pada uji coba produk yang dilakukan

pada kelas IV dengan jumlah peserta didik yaitu 21 orang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik

Jumlah Responden	Total Skor	Jumlah Skor Skor yang Diperoleh	
		Rata-Rata Persentase	Kategori
21	742	88%	Sangat Layak
Skor Maksimal: 840			

Berdasarkan Tabel 6 hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Big Book*, dengan uji coba pada peserta didik kelas IV yang terdiri dari 21 responden mendapatkan persentase yaitu sebesar 88% yang dikategorikan media sangat layak digunakan. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Big Book* mendapatkan respon sangat baik dari peserta didik. Selain melihat respon peserta didik terhadap media *Big Book* yang dikembangkan, media *Big Book* juga dilihat keefektifannya dengan cara memberikan tes tulis kepada peserta didik. Untuk mengetahui keefektifan media yang digunakan dapat meningkatkan keterampilan membaca

pemahaman, peserta didik diberikan tes tertulis dengan soal yang diberikan menilai aspek pemahaman literal dan aspek pemahaman interpretasi yang terdiri dari 7 item pertanyaan dengan 21 responden. Aspek pemahaman literal berkaitan dengan pemahaman dasar seperti mengetahui judul bacaan, nama tokoh, tempat kejadian, makna kata, dan mengetahui sebab akibat. Pada aspek pemahaman interpretasi berkaitan dengan penginterpretasian pesan cerita dan penarikan kesimpulan. Hasil tes keterampilan membaca pemahaman siswa dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Pretest dan Postest

Tahapan	Jumlah Responden	Jumlah Skor Skor yang Diperoleh		
		Total Nilai	Rata-Rata Nilai	Persentase Ketuntasan
Pretes	21	1390	66	76%
Postes	21	1655	79	90%

Berdasarkan Tabel 7. hasil tes keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV dengan responden sebanyak 21 orang didapatkan nilai rata-rata pretest yaitu sebanyak 66 dengan jumlah 5 orang tidak tuntas dan nilai rata-rata post tes yaitu 79 dengan jumlah siswa tidak tuntas sebanyak 3. Berdasarkan hal tersebut maka didapatkan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 76% pada pre tes dan sebesar 90% pada post tes. Untuk mengukur tingkat keefektifan *big book* untuk meningkatkan keterampilan membaca dihitung menggunakan rumus (Hake, 1999) dan bantuan *Microsoft excel 2007* didapatkan data kemampuan peserta didik yakni 5 orang tergolong dalam kategori stabil, 1 orang dengan kategori rendah, 10 orang dengan kategori sedang, dan 5 orang dengan kategori tinggi dengan rata-rata nilai hasil *N-gain*

skor yakni sebesar 0,49 dengan kategori sedang. Berdasarkan nilai rata-rata *N-gain* yang didapatkan pada tes keterampilan maka dapat dikatakan bahwa media *Big Book* Berbasis cerita rakyat Lombok Batu Golog mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN Kumbak.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir yaitu evaluasi dimana data-data hasil evaluasi diperoleh dari hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi dan dari hasil uji coba lapangan peserta didik. Hasil validasi dosen ahli materi memperoleh 93% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli media yang dilakukan dengan dosen ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 82%

dengan kategori “sangat layak”. Hasil respon peserta didik pada uji coba memperoleh skor persentase yakni sebesar 88% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, maupun respon peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SDN Kumbak. Serta hasil tes keterampilan membaca pemahaman siswa didapatkan nilai rata-rata dari responden yakni 79 dengan persentase siswa yang tuntas dalam pembelajaran sebesar 90% yang mana hal ini menunjukkan bahwa media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sehingga tidak perlu dilakukan revisi lagi dan sudah layak untuk digunakan pada pembelajaran.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan dan mengukur tingkat keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan Media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog. Metode penelitian ini menggunakan pengembangan dengan model ADDIE (yaitu *analysis, desain, development, implementation dan evaluation*). Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Hamzah (2019) bahwa Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga penelitian pengembangan dilakukan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab masalah yang dihadapi. Pengembangan media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog didasarkan pada hasil analisis kemampuan peserta didik, materi, dan media yang diperlukan menemukan bahwa perlunya ada media pembelajaran untuk kelas IV SDN Kumbak yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan serta dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Hal ini mengacu pada kondisi sekolah yang umumnya masih menggunakan media yang seadanya, seperti buku paket saja. Penelitian ini berawal dari hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap media yang sifatnya bisa

menarik perhatian peserta didik, dapat digunakan dan dilihat dengan jelas oleh seluruh peserta didik yang berada di satu kelas. Data yang di dapatkan di sekolah menunjukkan rendahnya kemampuan peserta didik khususnya kemampuan literasi dasar dan kurangnya buku bacaan yang dapat digunakan untuk kegiatan membaca sehingga tidak semua peserta didik dapat kesempatan membaca sehingga pada saat jam belajar berlangsung ruang kelas menjadi tidak kondusif, sehingga dengan adanya *Big book* (Buku Besar) yang dikembangkan dapat memberikan kesempatan yang sama dan pengalaman belajar kepada peserta didik. Pada analisis materi pembelajaran kegiatan yang dilakukan yakni menganalisa dan menentukan materi yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan, sehingga dari hasil analisis karakteristik peserta didik, materi dan produk yang akan dikembangkan ini dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Madyawati (2016) mengemukakan *big book* ialah buku yang mempunyai gambar dibuat lebih besar yang mempunyai ciri khas gambar dan teks disajikan lebih besar bertujuan agar dapat dilakukan kegiatan membaca bersama-sama antara peserta didik dan pendidik. Menurut Suryani dan Setiawan (2018) manfaat media pembelajaran untuk peserta didik, yaitu: (1) memunculkan keingintahuan dari peserta didik; (2) memberi motivasi peserta didik agar belajar dengan baik; (3) membantu peserta didik untuk memahami materi; (4) menghasilkan suasana menyenangkan dalam belajar mengajar; (5) peserta didik dapat memilih media yang diinginkan. Oleh karena itu dengan adanya produk pengembangan berupa *Big Book* Berbasis cerita rakyat Batu Golog ini dapat dijadikan referensi bacaan bagi pengajar untuk melatih keterampilan membaca dan memberikan pengetahuan baru mengenai cerita rakyat yang ada di daerah Lombok, Nusa Tenggara Barat.

Tahap *design* merupakan tahap perancangan sebuah media. Rancangan media dibuat menggunakan *ibisPaint X* untuk membuat sketsa karakter dan *Canva Web* digunakan untuk menambahkan tulisan, serta *Photoshop CS5* digunakan sebagai *software* pendukung yang digunakan apabila ingin mengedit hal-hal seperti penghapusan *background* dan perubahan warna. Materi yang dimuat dalam media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok ini merupakan

sebuah cerita rakyat dengan judul Batu Golog yang berasal dari Lombok, Nusa Tenggara dimana cerita ini mengisahkan sebuah keluarga miskin berasal dari desa Padamara Lombok Timur yang memiliki dua orang anak dan setiap hari selalu berkeliling desa untuk mencari pekerjaan. Pada suatu hari ketika sedang sibuk bekerja dia mengabaikan anaknya yang sedang ikut menunggunya bekerja. Entah bagaimana caranya tiba-tiba anaknya berubah menjadi burung. Dari kejadian itu mereka belajar untuk tidak mengabaikan orang lain lagi dan sebisa mungkin membantu dengan cepat orang yang membutuhkan bantuan. Materi diambil dari google dan buku sebagai referensi. Media yang dikembangkan menggambarkan kesesuaian dengan tingkatan tahap perkembangan dan karakteristik peserta didik yang senang belajar jika terdapat sebuah gambar pada suatu teks bacaan.

Tahap *development* merupakan tahap di mana media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh beberapa ahli sebelum diuji coba. Adapun validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk diberikan saran, masukan, kritikan dari media yang dikembangkan untuk direvisi kembali sebelum siap disebarakan kepada peserta didik kelas IV. Tahap validasi media tersebut antara lain:

a. Validasi Materi

Validasi ahli materi mencakup 5 aspek yang terdiri dari 9 pertanyaan meliputi : a) Media *big book* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, b) Judul sesuai dengan isi, c) Isi media *big book* sesuai untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa, d) Keruntutan penyajian materi pada media *big book*, e) Kejelasan teks dalam media *big book*, f) Kejelasan gambar dalam media *big book*, g) Kesesuaian gambar dalam media *big book*, h) Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa SD kelas IV, i) Materi dapat memotivasi belajar siswa. Dari validasi ahli materi ada beberapa saran perbaikan yakni, pembuatan nomor halaman pada buku, sudut buku perlu ditumpulkan untuk keamanan, dan ada perbaikan kata “Menghiraukan” pada halaman akhir menjadi “Mengabaikan”. Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran ahli media maka media *Big Book* dari

sisi materi memperoleh skor 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Tahap validasi media mencakup aspek yang terdiri dari 10 item pertanyaan, meliputi: a) Ukuran media *big book* sesuai, b) Jenis kertas yang digunakan untuk *big book* sudah sesuai, c) Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca, d) Media *big book* dapat menarik perhatian siswa untuk membaca, e) Media *big book* mudah digunakan, f) Tampilan *cover* sesuai dengan isi, g) Gambar yang digunakan pada *big book* sesuai dengan latar cerita, h) *Big book* praktis dan mudah digunakan, i) *Big book* dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, j) Kesesuaian keterangan gambar. Dari 10 item pernyataan tersebut ada beberapa masukan ahli media terhadap produk yang dibuat yakni perlunya penggunaan warna-warna cerah yang dapat menarik bagi peserta didik, perlunya penambahan elemen-elemen pada bagian yang kosong pada gambar serta tulisan pada teks yang perlu diperbesar ukurannya agar dapat terlihat jelas. Setelah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli media, maka produk tersebut memperoleh skor 82%. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan skor tersebut terhadap media yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak digunakan.

Tahap *implementation*, bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Big Book* yang telah dikembangkan. Implementasi *Big Book* ditujukan kepada peserta didik sebagai pengguna yang menilai seberapa layak media *Big Book* menggunakan lembar angket. Uji coba dilakukan pada kelas IV SDN Kumbak dengan jumlah responden sebanyak 21 orang. Peserta didik sebagai responden menilai media yang telah dikembangkan dengan jumlah aspek penilaian sebanyak 8 butir. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh skor persentase sebesar 88% dengan kategori media sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan penilaian dari respon peserta didik terkait media maupun materi yang diujikan mendapatkan hasil yang sangat baik dikarenakan pada setiap komponen-komponen pertanyaan sudah sesuai dengan media dan materi tersebut. Karena media dan materi yang dijelaskan sudah membuat peserta didik aktif dan pembelajaran di kelas dapat terarah dan menyenangkan.

Tahap *evaluation* merupakan tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE dimana dari tanggapan peserta didik pada tahap implementasi peneliti dapat mengetahui bahwa media *Big Book* yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil respon peserta didik terhadap media *Big Book* dengan 21 responden memperoleh skor 88% yang termasuk dalam kategori media sangat layak untuk digunakan didalam pembelajaran. Hasil tes keterampilan membaca pemahaman siswa dengan jumlah responden yakni 21 orang dan didapatkan nilai rata-rata responden yakni 79 dengan persentase siswa yang tuntas dalam pembelajaran sebesar 90%. Hasil pengukuran keterampilan membaca pemahaman dari 21 peserta didik diperoleh data yakni 5 orang tergolong dalam kategori stabil, 1 orang dengan kategori rendah, 10 orang dengan kategori sedang, dan 5 orang dengan kategori tinggi dengan rata-rata nilai hasil *N-gain* skor yakni sebesar 0,49 dengan kategori sedang. Selain evaluasi dari hasil angket respon peserta didik dan tes keterampilan membaca pemahaman juga dilakukan uji validasi ahli media dan materi. Hasil penilaian akhir dari ahli materi tahap I sebesar 84% dan tahap II sebesar 93%. Hasil penilaian ahli media sebesar 82% yang mana hal ini menunjukkan bahwa media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN Kumbak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Muzdalifah & Subrata (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan *Big Book* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan di SD” yang menyatakan bahwa penggunaan media *Big Book* mampu dan efektif dalam meningkatkan membaca permulaan siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog dapat disimpulkan bahwa media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Kumbak termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan dengan persentase skor akhir dari ahli materi yakni sebesar 93%, ahli media sebesar 82%, respon peserta didik sebesar 88%, dan nilai rata-rata hasil post tes keterampilan membaca pemahaman siswa yakni 79 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas belajar dilihat dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni sebesar 90%. Pada nilai pretest dan post tes didapatkan data kemampuan dari 21 peserta didik yakni 5 orang tergolong dalam kategori stabil, 1 orang dengan kategori rendah, 10 orang dengan kategori sedang, dan 5 orang dengan kategori tinggi yang menunjukkan bahwa peningkatan nilai peserta didik berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai hasil *N-gain* skor yakni sebesar 0,49 yang termasuk pada kategori sedang. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media *Big Book* Berbasis cerita rakyat Lombok Batu Golog sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN Kumbak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas izinnya penelitian ini dapat terselesaikan. Terima kasih kepada orangtua yang selalu mendoakan dan mendukung mencapai cita. Penulis juga ucapkan terima kasih kepada kedua dosen yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian ini. Tak lupa ucapan terima kasih kepada Bapak/Ibu guru SDN Kumbak yang telah membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

Adipta, H., Maryaeni, M., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa SD. *Jurnal*

- Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 989-992.
- Arifin, A.M. et al (2020) Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59-73.
- Arifin, Z. (2017). *Kriteria instrumen dalam suatu penelitian. Jurnal Theorems*, 2(1), 301743.
- Dayu, D.P. K & Liya, A. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Big Book Writing* Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 21-31.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hanifah, et al. (2020). *Modul Pelatihan Pengembangan Program Literasi Dengan Pendekatan ABCD*. Kanzum Books: Sidoarjo.
- Johan, G. M., & Ghasya, D. A. V. (2018). Pengembangan Media Literasi Big Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 184-199.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah
- Kurniaman, O dan Sismulyasih, N. (2019). *The Influence of The Big Book Media Has The Character of Conservation in Early Reading, Jurnal ELS Journal on Interdisciplinary Studies on Humanities*. 2(1), 141-147.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana. Jakarta.
- Magdalena, M. (2018). Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Conventional Dengan Model Pembelajaran Contextual Terhadap Hasil Belajar Pancasila Di Program Studi Teknik Akademi Maritim Indonesia-Median. *Warta Dharmawangsa*, (58).
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan di SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 44-53.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (2021), Reading performance (PISA) <https://data.oecd.org/pisa/reading-performance-pisa.htm>.
- Sholikhah, A. (2017). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017. *Simki Pedagogik*, 1(8), 1-8.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Untari, M. F. A., Budiman, A.M, & Kusumaningrum, D. (2018). Pengembangan Media *Quiet Book* untuk Pembelajaran Tematik Keluarga Sekolah Dasar Kelas 1. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 376-384.
- USAID. (2014). *Buku Sumber untuk Dosen LPTK: Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. Jakarta: USAID.