

**PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK PADA TEMA PERTUMBUHAN DAN
PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP SUBTEMA 1
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Nur Three Harzuliana^{1*}, Neni Hermita², Jesi Alexander Alim³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

*nur.three3091@student.unri.ac.id

Received: December 02nd, 2021

Revised: January 30th, 2022

Accepted: April 01st, 2022

ABSTRACT

This study aims to develop a big book learning media on the theme of growth and development of living things sub-theme 1 which is valid and practical for third grade elementary school students. This research is research and development, and the researcher applies the ADDIE model which consists of 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The learning media developed was validated by 2 media experts. To test the practicality, the researcher distributed questionnaires to teachers and students. The data in this study were obtained through interviews, questionnaires, and student learning outcomes in the form of LKPD. The data obtained were then analyzed quantitatively and descriptively. The learning media developed was very valid with an average score of 87.03% and included in the very practical category with an average score of 93.05% from teachers and 90.55% from students. Student learning outcomes in the form of LKPD with an average score of 83.33%. Therefore, the big book learning media with the theme of growth and development of living things in sub-theme 1 can be used by elementary school students and teachers.

Keywords: *big book media; growth and development of living things; validity; practicality*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manusia dan merupakan usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya (Sutrisno, 2016).

Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi, maupun mentransmisikan ilmu

pengetahuan yang dilakukan oleh guru kepada siswanya untuk menambah wawasan pengetahuan, dapat membentuk kepribadian agar menjadi yang lebih baik dan dapat bermanfaat untuk kehidupan (Hamdani, 2011).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses atau usaha seseorang untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan, mengembangkan kualitas belajar, dan untuk merubah tingkah laku atau kepribadian seseorang menjadi lebih baik lagi. Pendidikan bagi manusia sangatlah penting dilaksanakan karena pendidikan dapat membuat seseorang untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya, untuk memotivasi seseorang untuk mencapai kualitas yang baik, serta dapat memiliki kemampuan berpikir, berbicara, bertindak serta percaya diri dan rasa bertanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukan sehari-hari. Tanpa pendidikan manusia tidak dapat hidup dan berkembang sesuai dengan cita-cita untuk menjadi maju, sejahtera dan bahagia dalam pandangan hidup seseorang. Maka dari itu pendidikan inilah yang dapat menjadi sarana pokok untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan seseorang secara optimal melalui proses pendidikan secara bertahap dan sistematis untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Triyanto, 2014;Irham et. all, 2013;Soekidjo, 2003;Redja, 2012).

Pada umumnya di dalam dunia pendidikan guru mempunyai peranan penting. Oleh karena itu, guru bukan hanya sebagai penyampai informasi pembelajaran saja akan tetapi guru juga sebagai seorang pendidik yang membimbing siswanya untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Untuk menjadi seorang guru tidaklah mudah karena guru memiliki tanggungjawab yang sangat besar dalam membimbing dan menyampaikan informasi. Sehingga siswa yang awalnya tidak tahu akan menjadi tahu tentang ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru. Kualitas suatu pendidikan ditentukan dari bagaimana seorang guru mengajar, menurut (Sudjana dan Rivai, 2013) terdapat 2 aspek penting pada metodologi pengajaran yaitu metode pembelajaran serta media pembelajaran. Dimana 2 aspek tersebut menjadi faktor utama dalam keberhasilan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dengan adanya media yang sesuai dalam pembelajaran akan menimbulkan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan tercapainya hasil belajar siswa yang diinginkan.

Saat proses pembelajaran guru memerlukan media sebagai penunjang pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Nurzayyana, Putra, & Hermita, 2021; Winanda, Putra, & Zufriady, 2020). Media merupakan suatu alat yang digunakan pada proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dengan baik (Arsyad, 2011).

Berdasarkan hasil tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti kepada pendidik di SD Pekanbaru kelas III, beliau menjelaskan guru biasanya memakai papan tulis sebagai media pembelajaran dan buku paket yang diberikan. Buku cetak tersebut memuat 5 pelajaran umum yaitu PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, dan SBDP. Pendidik juga belum pernah mengembangkan bahan ajar atau media yang dikhususkan untuk tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup dengan dilengkapi gambar-gambar makhluk hidup dan ciri-ciri dari makhluk hidup itu sendiri agar anak lebih peduli dengan makhluk hidup yang ada disekitarnya. Materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup sangat penting diketahui oleh siswa karena menyangkut sesuatu yang terjadi dalam pengalaman hidup seorang siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu sangat diperlukan media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik dan menjadikan pembelajaran yang berkesan dan mudah dipahami dalam materi tersebut, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Pada dasarnya diketahui bahwa proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada satu arah saja, namun guru dan siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran. Hal yang diharapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat menggunakan media yang menginterpretasi, sehingga siswa mampu memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat sesuai jika siswa mampu memahami setiap pokok bahasan secara keseluruhan (Sudjana, 2013).

Untuk meningkatkan dan menambah pengetahuan siswa dalam pembelajaran diperlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, komunikatif serta adanya media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi. Sehingga yang awalnya siswa tidak tertarik akan menjadi tertarik untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah. Dari penjelasan tersebut timbullah beberapa masalah

yaitu siswa kurang menguasai materi secara keseluruhan, hal itu disebabkan oleh kurangnya minat belajar atau kurangnya daya tarik siswa untuk memahami materi, siswa akan merasa bosan dan menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menemukan solusi untuk membuat inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran semenarik mungkin yang bisa digunakan dalam materi tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema ciri-ciri makhluk hidup. Dari permasalahan ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *big book* yang layak guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Big Book adalah media yang berbentuk buku cerita bergambar dengan ukuran besar yang berisikan cerita dengan didukung gambar-gambar yang disusun sesuai alur cerita yang menarik sehingga membentuk jalinan cerita yang di dalamnya. Media *big book* ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi lebih jelas maupun terperinci dengan memberikan kesempatan kepada siswa agar terlibat langsung dalam kegiatan membaca. Ketika guru membaca teks maupun tulisan siswa juga akan diarahkan untuk melihat tulisan yang sama pada *big book*. Adapun siswa yang kesulitan dalam membaca, dengan adanya media *big book* siswa akan lebih ingin tahu dan antusias untuk mengetahui isi dari *big book* tersebut. Dengan begitu siswa mampu menginterpretasikan teks maupun gambar menggunakan bahasanya sendiri. Media ini memiliki kelebihan yaitu dapat dibawa kemana-mana, dapat menarik perhatian siswa dengan tampilannya yang menarik besar, berwarna-warni serta media ini dapat digunakan secara berkelompok atau tidak (Restian dan Suhesti, 2019).

Big Book didalamnya bercerita tentang materi yang ada pada pembelajaran dan juga dengan media ini dapat meningkatkan proses pembelajaran yang khususnya pada pembelajaran tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup subtema ciri-ciri makhluk hidup. Sehingga siswa dapat lebih bersemangat lagi dalam belajarnya serta dapat memotivasi siswa tersebut. Big Book ini tidak hanya tertuju kepada mengajarkan siswa untuk sekedar membaca akan tetapi juga dapat menambah wawasan maupun ilmu pengetahuan siswa dalam mengembangkan

sikap dan karakter yang baik pada siswa (Synta, 2015).

Kita telah Menyadari bahwa pentingnya media pembelajaran pada saat proses pembelajaran, maka dari itu peneliti memilih media *Big Book* sebagai media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media Big Book dalam pembelajaran pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 1 (Ciri-ciri makhluk hidup). Peneliti memilih materi ini dikarenakan menyangkut sesuatu yang terjadi dalam pengalaman hidup seorang siswa dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat mempelajari materi ini agar anak lebih peduli antar sesama makhluk hidup yang ada disekitarnya dengan menjaga dan melestarikannya untuk terus ada dan terjaga keberadaannya.

Adapun keberhasilan media big book ini terdapat beberapa penelitian yang dilakukan oleh Hesti Pungki Hawania dan Julianto (2020) dengan judul "Pengembangan Media Big Book pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar" selanjutnya penelitian dari Onika Berly Aprizia (2019) dengan judul "Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa kelas III SDN Pilang 02", dan penelitian dari Ajeng Tria Permatasari (2018) dengan judul "Pengembangan Media Big Book pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Membaca Pemahaman di Kelas III SDN 2 Penambangan Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga". Hasil dari penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran big book memberikan hasil dengan kategori sangat layak serta dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu, materi dan lokasi yang digunakan. Pada penelitian ini akan menggunakan materi tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema ciri-ciri makhluk hidup dan lokasi yang digunakan di Pekanbaru. Berdasarkan latar belakang yang disusun, maka peneliti melakukan suatu penelitian dan pengembangan.

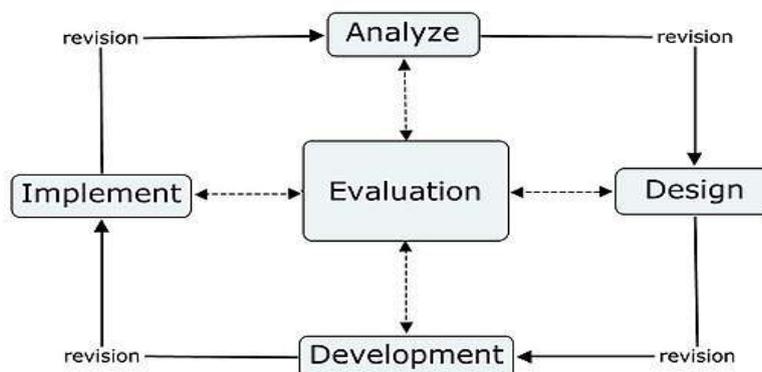
Dari masalah diatas, penulis tertarik ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "*Pengembangan Media Big Book pada Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Jenis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*). R&D (*Research and Development*) adalah suatu proses atau tahapan untuk mengembangkan suatu produk baru atau tahapan untuk menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2009).

Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE (Gambar 1). ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE memiliki kegiatan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahapan (Branch, 2009).



Gambar 1. Diagram Perancangan Pengembangan Media dengan Model ADDIE

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas III Sekolah Dasar Pekanbaru yang berjumlah 9 orang. Dimana 9 orang peserta didik tersebut dibagi pada dua uji coba yaitu 3 orang untuk uji coba *one to one* dan 6 orangnya untuk uji coba *small group*. Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah jenis data primer yaitu data yang diperoleh dari wawancara atau pemberian angket. Data yang diambil yaitu data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari hasil validasi, angket praktikalitas guru dan angket praktikalitas peserta didik, serta hasil belajar siswa berupa LKPD.

Adapun teknik analisis data yang dilakukan peneliti terbagi menjadi 3 yaitu:

1. Analisis Data Uji Validitas Media

Validitas media dihasilkan oleh rata-rata skor yang telah diperoleh dari penilaian validator. Kriteria untuk mengambil keputusan pada validasi media big book ini dapat dilihat pada tabel berikut. Media dapat dikatakan layak apabila evaluasi rata-rata validator dikatakan valid dan sangat valid. Kategori penilaian validasi media oleh validator adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori penilaian validasi

No	Skor penilaian	Kategori
1	4	SS: Sangat Setuju
2	3	S: Setuju
3	2	KS: Kurang Setuju
4	1	TS: Tidak Setuju

(Sumber: Rusdi, 2018)

Dapat diperoleh dengan rumus:

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor pernyataan}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui persentase validitas media, kriteria yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria penilaian validasi

No	Rerata skor	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0 – 20%	Sangat Tidak Valid

Riduwan dan Sunanto (Evriyanti, 2016)

2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media

Analisis data praktikalitas diperoleh dari instrumen keterpakaian media big book,

angket guru dan siswa terhadap media big book materi tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema ciri-ciri makhluk hidup. Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila media dapat diimplementasikan dengan maksimal dengan kategori baik. Pada analisis data praktikalitas ini menggunakan skala Likert dengan mengumpulkan data mentah dan pemberian skor respon siswa. Berdasarkan standar penilaian yang telah ditentukan maka akan diperoleh hasil akhir penilaian kelayakan media yang dikembangkan. Berikut adalah standar penilaian:

Tabel 3. Kategori Penilaian Praktikalitas

No	Skor penilaian	Kategori
1	4	SS: Sangat Setuju
2	3	S: Setuju
3	2	KS: Kurang Setuju
4	1	TS: Tidak Setuju

(Sumber: Rusdi, 2018)

Dapat diperoleh dengan rumus:

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor pernyataan}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui persentase praktikalitas media, kriteria yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Praktikalitas

No	Rerata skor	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	21% - 40%	Kurang Praktis
5	0 – 20%	Sangat Tidak Praktis

Riduwan dan Sunanto (Dian Evriyanti, 2016)

3. Analisis Tes Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, analisis tes hasil belajar digunakan untuk melihat tingkat pemahaman siswa dari hasil belajar menggunakan media pembelajaran big book

yaitu dengan melaksanakan post test. Dari hasil post test berupa LKPD tersebut dilihat persentase ketuntasan yang dicapai oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran big book ini pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Untuk mengetahui persentase hasil belajar siswa, kriteria yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Hasil Belajar Siswa

No	Rerata Skor	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Buruk

(Sumber: Trianto, 2011)

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media big book tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 1 kelas III sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari hasil validasi kelayakan media yang diperoleh dari validator ahli. Penyajian hasil pengembangan disajikan berdasarkan tahap pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap pengembangan dengan model ADDIE dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas III, diperoleh data bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah, guru akan menjelaskan materi terlebih dahulu kemudian guru akan memberikan contoh dari materi yang dipelajari, kemudian guru memberikan soal evaluasi mengenai materi yang dipelajari tersebut.

Materi mengenal ciri-ciri makhluk hidup merupakan salah satu materi pembelajaran yang agak sulit dipahami oleh peserta didik, karena peserta didik belum mengerti dan belum paham bagaimana makhluk hidup itu sebenarnya bergerak, bernapas menggunakan apa, cara berkembang biaknya bagaimana.

Media pembelajaran jarang sekali digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Guru terkadang menggunakan sumber belajar dari buku tema dan LKS saja. Guru tidak pernah menggunakan big book yang berisi cerita mengenai materi yang akan dipelajari serta dilengkapi dengan gambar yang menarik yang bisa membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan memahaminya.

Guru merasa senang sekali jika media big book ini dikembangkan dan dapat diterapkan di sekolah dasar khususnya dikelas rendah. Siswa akan menjadi lebih antusias dan berperan aktif dalam belajar karena media big book dapat menarik perhatian siswa dengan adanya gambar dan cerita menarik yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dan juga pembelajaran dengan media big book ini berbeda dengan pembelajaran sebelumnya.

b. Analisis peserta didik

Analisis ini dilakukan bertujuan untuk mengamati karakteristik peserta didik meliputi usia, gaya belajar, kemampuan belajar, warna yang disukai peserta didik, dan gambar atau ilustrasi yang disukai, agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Piaget dalam (Leny Marinda, 2020) pada usia 7 – 11 tahun anak berada pada tahap perkembangan operasional konkrit. Dimana anak lebih suka pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan saat belajar. Maka dari itu dengan dikembangkannya media big book ini diharapkan siswa dapat mudah memahami materi dengan media yang menarik itu dan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

c. Analisis Kurikulum

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bahwa kurikulum yang digunakan sekarang adalah kurikulum 2013. Pada tahap analisis ini dilaksanakan agar

dapat memastikan bahwa produk yang telah dikembangkan tepat tujuannya dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Analisis kurikulum dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 6. KD dan Indikator Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Menyebutkan minimal 4 ciri-ciri makhluk hidup.
2	4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 Menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup.

Tabel 7. KD dan Indikator Mata Pelajaran Matematika

Matematika

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	3.1.1 Membilang secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. 3.1.2 Membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000.
2	4.1 Menyelesaikan masalah	4.1.1 Membilang dan menuliskan

yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	bilangan 1.000 sampai 10.000 secara panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan).
--	---

Tabel 8. KD dan Indikator Mata Pelajaran SBdP**SBdP**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana.
2	4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	4.2.1 Memeragakan pola irama sederhana. 4.2.2 Membuat pola irama sederhana.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini adalah membuat perancangan media big book. Perancangan produk dilakukan agar mudah dalam penyusunan yang akan dilakukan pada tahap pengembangan pembuatan gambar.

a. Menentukan dan mengembangkan topik cerita

Pada tahap pertama yaitu Menentukan alur cerita yang akan dibuat. Ceritanya berisi materi tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup kelas III dibuat dengan alur yang menarik. Bahasa yang digunakan di dalam cerita dibuat sesederhana mungkin sesuai dengan karakteristik siswa agar lebih mudah dipahami. Pembuatan cerita atau mengembangkan topik cerita ini juga bertujuan untuk mempermudah dalam merancang gambarnya. Dan tokoh yang digunakan di dalam big book ini yaitu Ayah, Ibu, aku, Sita, dan Doni.

b. Menentukan judul yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan di dalam big book.

Setelah menentukan alur cerita yang akan dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu menentukan judul yang sesuai dengan cerita yang telah dikembangkan. Judul yang telah dibuat untuk cerita tersebut yaitu:

“Senangnya Menenal Makhluk Hidup”

c. Menentukan format dan ukuran big book yang akan dibuat.

Big book memiliki ukuran A3 atau dengan ukuran 297 x 420 mm. Big book ini terdapat 28 halaman. Yang terdiri dari 1 halaman untuk cover, 26 halaman untuk isi, dan 1 halaman glosarium.

d. Menyiapkan sketsa gambar untuk setiap halaman sesuai dengan isi cerita.

Pada tahap ini yaitu membuat sketsa gambar untuk mengilustrasikan cerita yang telah dibuat.



Gambar 2. Sketsa Big Book

e. Setelah menyiapkan materi dan sketsa gambar yang akan digunakan, maka langkah selanjutnya adalah pengembangan dalam bentuk big book dengan menggunakan aplikasi canva.

1. Lineart

Setelah membuat sketsa gambar, maka langkah selanjutnya memberikan garis yang rapi dari sketsa sebelumnya. Pada tahapan ini untuk memperjelas gambar tersebut.



Gambar 3. Lineart

2. Pewarnaan

Setelah membuat garis rapi pada sketsa, maka langkah selanjutnya yaitu pewarnaan pada gambar tersebut dengan warna yang disukai oleh siswa SD yaitu warna terang atau mencolok. Sehingga siswa akan lebih tertarik untuk melihatnya dan senang dalam mempelajarinya.



Gambar 4. Pewarnaan

f. Menentukan tipografi dalam teks bacaan di dalam big book.

Big book ini menggunakan gaya tipografi Comic Sans MS berukuran 40. Peneliti menggunakan gaya tipografi ini agar dapat memudahkan siswa untuk membacanya dan terlihat jelas.

3. Pengembangan (Development)

Setelah desain selesai maka langkah selanjutnya adalah pengembangan produk. Langkah yang digunakan pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi produk

Instrumen validasi dari media big book berupa angket yang dilihat dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek bahasa. Instrumen ini berfungsi untuk menilai produk media pembelajaran big book yang telah dikembangkan dan mendapatkan respon dari validator berupa komentar dan saran yang baik guna memperbaiki media agar terlihat lebih bagus dan dapat dikatakan sudah layak untuk diterapkan di sekolah dasar.

Validasi ahli dalam pengembangan media big book ini dilakukan oleh 2 orang

dosen yaitu:

- Bapak Mahmud Alpusari, M.Pd, sebagai dosen PGSD FKIP Universitas Riau, beliau sebagai validator pertama ahli media big book.
- Ibu Elvina, M.Pd, sebagai dosen MKDU Universitas Riau, beliau sebagai validator kedua ahli media big book.

Tabel 9. Hasil Validasi Media

No	Aspek penilaian	Persentase Tiap Aspek (%)	Kategori Validasi
1	Kelayakan Isi	87,5 %	Sangat Valid
2	Kelayakan Penyajian	87,5 %	Sangat Valid
3	Bahasa	86,11 %	Sangat Valid
Rata-rata Validasi		87,03 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validator ahli media big book pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa media big book termasuk kategori “sangat valid” dengan rata-rata skor 87,03%. Media pembelajaran big book sudah sesuai dengan materi dan gambar yang akan dipelajari dan sudah layak untuk di uji coba dengan revisi sesuai saran dan masukan dari ahli media.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah tahapan pengembangan selesai maka langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh validator ahli media serta sudah direvisi. Dan media big book itu dicetak lebih besar lagi untuk di implementasikan atau diuji coba kepada peserta didik kelas III sekolah dasar. Pada tahapan uji coba ini peneliti melakukan 2 tahapan uji coba yaitu pertama dilakukan uji coba one to one dengan 3 orang siswa dan uji coba kelompok kecil dengan 6 orang siswa sekolah dasar. Tujuannya dilakukan uji coba ini untuk mengetahui respon siswa terhadap media big book tersebut serta manfaat yang diberikan dari penggunaan media dalam belajar, kemudahan dalam mengaplikasikannya, dan kelayakan media tersebut untuk diterapkan disekolah

dasar. Dan peneliti pun meminta respon dari seorang guru kelas untuk menilai penggunaan media big book dalam proses pembelajaran tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup.

Untuk penilaian yang digunakan pada saat uji coba adalah dengan wawancara terkait media yang diterapkan dan instrumen berupa angket praktikalitas respon guru dan angket praktikalitas respon peserta didik guna mengetahui tingkat kepraktisan dalam menggunakan media big book dalam proses pembelajaran. Angket praktikalitas respon guru meliputi penilaian aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan sajian, dan manfaat dengan 18 butir pernyataan. Sedangkan Angket praktikalitas respon siswa dengan 15 butir pernyataan dan tes hasil belajar siswa menggunakan LKPD sebanyak 5 pertanyaan.

a. Uji coba one to one

Uji coba ini dilakukan dengan 3 orang siswa kelas III sekolah dasar. Uji coba one to one bertujuan untuk melihat keterbacaan siswa terhadap media big book yang digunakan. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menguji coba produk media big book. Tahapan one to one secara langsung diamati oleh peneliti. Pada tahap ini melakukan wawancara kepada siswa mengenai media big book yang telah diterapkan.

Pelaksanaan uji coba ini dengan memberi petunjuk cara penggunaan media big book tersebut, kemudian mengajak siswa untuk membaca bersama dan sambil mengamati gambar serta menebak kata untuk menghubungkan cerita tersebut. Setelah siswa selesai menggunakan media big book yang dikembangkan, peneliti langsung melakukan wawancara kepada 3 siswa tersebut. Hasil dari kegiatan ini menyatakan bahwa media pembelajaran big book yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik dan materinya sederhana yang mudah dipahami oleh siswa tersebut. Dengan adanya tebak kata membuat siswa antusias untuk menjawabnya. Siswa merasa senang belajar menggunakan media big book ini.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikatakan bahwa media big book yang dikembangkan dapat diterima oleh siswa sebagai media pembelajaran pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup

subtema ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran 1.

b. Uji coba kelompok kecil (*Small Group*)

Setelah selesai uji coba one to one, langkah selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil. Kegiatan ini dilakukan oleh 6 orang siswa kelas III sekolah dasar. Kegiatan uji coba ini dilakukan dengan membuka pelajaran dengan mengenalkan media big book yang telah dikembangkan terlebih dahulu. Kemudian siswa menggunakan media tersebut dengan membaca bersama dan menebak kata yang ada dalam cerita. Disini dapat terlihat siswa ikut berperan aktif dalam belajar dengan semangat yang tinggi karena antusias sekali untuk menjawabnya. Setelah penggunaan media selesai, peneliti membagikan LKPD kepada 6 orang siswa tersebut berisi 5 soal uraian guna melihat hasil belajar siswa. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisan dan keberhasilan dari produk media pembelajaran big book yang dikembangkan. Berikut adalah tabel hasil praktikalitas respon guru dan siswa:

Tabel 10. Hasil Praktikalitas Respon Guru dan Siswa

No	Hasil Praktikalitas	Rata-rata Skor Praktikalitas
1	Praktikalitas Respon Guru	93,05%
2	Praktikalitas Respon siswa	90,55%
Rata-rata Praktikalitas		91,8%

Tabel 11. Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai
1	AM	80
2	AW	80
3	FS	100
4	FA	80
5	PT	100
6	ZF	60
Rata-Rata Persentase		83,33%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari uji praktikalitas respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran big book yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa media ini termasuk kategori sangat praktis dengan rata-rata skor praktikalitas yang didapat 91,8% dan penilaian hasil belajar siswa memperoleh skor rata-rata 83,33% dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media big book layak dan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap terakhir yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah tahap untuk melihat berhasil atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Media pembelajaran dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila telah memenuhi kriteria yang ada. Kelayakan media big book ini dapat dilihat dari perolehan penilaian yang diberikan oleh para ahli media, praktisi oleh guru dan siswa, serta hasil belajar siswa. Adapun hasil penilaian dari media pembelajaran big book dapat dilihat ditabel berikut:

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Penilaian seluruh tahapan

No	Tahapan Penilaian	Persentase	Kategori
1	Validasi Kelayakan isi	87,5%	Sangat Valid
2	Validasi Kelayakan Penyajian	87,5%	Sangat valid
3	Validasi Penilaian Bahasa	86,11%	Sangat Valid
4	Respon Guru	93,05%	Sangat Praktis
5	Respon Siswa	90,55%	Sangat Praktis
6	Hasil Belajar Siswa	83,33%	Sangat Baik

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua tahapan telah sangat valid dan sangat praktis digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Pembahasan Penelitian

Pengembangan media big book ini untuk siswa kelas III sekolah dasar pada materi ciri-ciri makhluk hidup yang dilaksanakan menggunakan metode *R&D*. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Branch, 2009).

Pada tahap pertama yaitu analisis (*Analyze*) yang meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hal-hal penting yang akan dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Analisis kurikulum digunakan untuk mengidentifikasi kompetensi dasar, indikator, dan merumuskan pencapaian tujuan pembelajaran. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui atau mengamati karakteristik peserta didik yang dilihat dari gaya belajarnya, tingkatan usianya, kemampuan akademik, warna yang disukai oleh siswa serta gambar atau ilustrasi yang disukainya. Dari analisis peserta didik diketahui bahwa peserta didik rata-rata berusia 7-11 tahun yang duduk dikelas III sekolah dasar. Yang mana menurut Piaget (Leny Marinda, 2020) pada usia 7 – 11 tahun anak berada pada tahap perkembangan operasional konkrit, dimana anak lebih suka pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan saat belajar.

Pada tahap kedua yaitu desain (*Design*) yang dilakukan untuk merancang media big book dengan langkah awal yang dimulai dari menentukan dan mengembangkan topik cerita menjadi suatu cerita yang utuh sesuai dengan jenjang kelas. Langkah kedua menentukan judul yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan di dalam big book. Langkah ketiga menentukan format dan ukuran big book yang dibuat. Langkah keempat menyiapkan sketsa gambar untuk setiap halaman sesuai dengan isi cerita. Langkah selanjutnya pengembangan dalam bentuk big book dengan menggunakan aplikasi canva. Langkah terakhir yaitu menentukan tipografi dalam teks bacaan di dalam big book (USAID, 2014).

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*). Pada kegiatan ini

meliputi proses pembentukan produk dari awal hingga selesai menjadi produk yang utuh (media big book), membuat instrumen validasi, membuat angket respon guru dan siswa, pelaksanaan uji coba one to one dan uji coba kelompok kecil (*Small Group*). Kemudian setelah selesai media dikembangkan maka dilakukan validasi oleh validator ahli terhadap media big book. Validasi terhadap produk dari 2 orang validator ahli yaitu Bapak Mahmud Alpusari, M.Pd dan Ibu Elvina, M.Pd. Penilaian media terdiri dari 3 aspek yaitu yang pertama aspek kelayakan isi memperoleh rata-rata skor 87,5% dengan kategori sangat valid, kedua aspek penyajian memperoleh rata-rata skor 87,5% dengan kategori sangat valid, dan yang ketiga aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 86,11% dengan kategori sangat valid. Dari ketiga aspek tersebut maka diperoleh rata-rata skor akhir dari penilaian validasi media big book mendapatkan skor rata-rata 87,03% dengan kategori sangat valid. Penilaian media big book yang telah dilakukan oleh validator telah memenuhi antara lain sebagai fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (dalam Hesti dan Julianto,, 2020), bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian suatu pesan atau informasi pada materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh karena dengan adanya media siswa dapat memberikan ilustrasi gambaran dengan nyata.

Keempat yaitu Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba one to one dan uji coba kelompok kecil (*Small Group*). Kegiatan uji coba one to one dilakukan dengan 3 orang siswa dan uji coba kelompok kecil dengan 6 orang siswa kelas III sekolah dasar. Pada uji coba one to one dilakukan wawancara terhadap penggunaan media yang diterapkan dengan 3 orang siswa, dan dari hasil wawancara tersebut yang menyatakan bahwa media pembelajaran big book yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik dan materinya sederhana yang mudah dipahami oleh siswa tersebut. Sedangkan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) yang dilakukan oleh 6 orang siswa yang tidak mengikuti uji coba one to one memperoleh respon praktikalitas siswa terhadap media big book menunjukkan skor rata-rata 90,55% dengan kategori sangat praktis, serta hasil belajar siswa berupa LKPD dari 6 orang siswa setelah penggunaan media

memperoleh skor rata-rata 83,33% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Sudiman (dalam Sundayana, 2015) terkait salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah dapat menjadikan informasi menjadi lebih jelas yang akan diterima oleh siswa sehingga materi dapat tersampaikan secara rinci dan jelas. Dengan begitu siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Menurut pendapat (Purwono, dkk, 2014), bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting untuk menunjang kualitas proses pembelajaran yang lebih baik dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Pada tahapan yang terakhir yaitu Evaluasi (*Evaluation*). Tahap evaluasi ini dilakukan guna melihat apakah media yang dikembangkan saat proses pembelajaran sudah valid dan praktis. Kegiatan ini untuk membandingkan hasil validasi produk, uji coba produk dan kepraktisan media big book. Dengan melihat hasil validasi media, uji coba one to one, dan uji praktikalitas respon guru dan siswa serta hasil belajar siswa berupa LKPD dalam kelompok kecil (Small Group) pada lampiran 4, 5, 6, dan 7 dapat dikatakan bahwa media pembelajaran big book yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 1 pembelajaran 1 di sekolah dasar terkhusus untuk materi ciri-ciri makhluk hidup.

SIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran big book pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup dikatakan layak dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan saran dan masukan sebagai perbaikan media agar menjadi lebih bagus lagi. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media yang menunjukkan bahwa media big book memperoleh rata-rata skor dari keseluruhan validasi media yaitu 87,03% dengan kategori sangat valid. Pengembangan media big book ini dikatakan sangat valid karena telah memenuhi kriteria penilaian yang dilihat dari

aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek penilaian bahasa. Kelayakan media dilihat dari rekap hasil praktikalitas respon guru dan siswa. Hal ini dapat dilihat dari angket respon guru memperoleh rata-rata skor 93,05%, sedangkan angket respon siswa memperoleh skor 90,55%. Jadi rata-rata skor keseluruhan dari angket praktikalitas respon guru dan siswa diperoleh skor rata-rata 91,8% dengan kategori sangat praktis. Dan hasil belajar siswa berupa LKPD memperoleh skor rata-rata 83,33% dengan kategori sangat baik. Dari hasil validasi media dan praktikalitas media serta hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan oleh peneliti dikatakan layak dan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 1 pembelajaran 1 kelas III sekolah dasar.

B. Implikasi

Media pembelajaran big book dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ciri-ciri makhluk hidup. Media pembelajaran big book juga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi penggunaan media dan juga sesuai dengan hasil angket respon guru dan siswa.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan, maka peneliti merekomendasikan untuk peneliti selanjutnya yaitu dalam pengembangan media big book selanjutnya agar dapat lanjut ke tahap uji coba skala besar, karena penelitian ini hanya sampai ke tahap uji coba terbatas dikarenakan pandemi covid-19. Pengembangan media big book pada materi ciri-ciri makhluk hidup hanya terbatas pada materi itu saja, maka peneliti selanjutnya perlu mengembangkan media big book pada materi beragam serta dapat melengkapi kekurangan yang ada sehingga menjadi lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Aprizia, O. B. (2019). *Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri Pilang 02. Skripsi. Universitas negeri semarang.*

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media.
- Evriyanti, D. R. A. (2016). *Pengembangan Komik Berbasis Peta Konsep Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Saraf di SMA. BIOSFER: Jurnal Pendidikan Biologi (BIOFERJ PB) Volume 9 No2.*
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hawania, H. P. dan J. (2020). Pengembangan Media Big Book Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD, 08(02)*.
- Irham, M., et. all. (2013). *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, 13(1)*.
- Nurzayyana, A., Putra, Z. H., & Hermita, N. (2021). Designing a Math Picture Book to Stimulate Primary School Students' Understanding of Properties of 2-D Shapes. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education, 4(2)*, 164-179.
- Permatasari, A. T. (2018). *Pengembangan Media Big Book pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Membaca Pemahaman di Kelas III SDN 2. Penambangan Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga. Skripsi :IAIN Purwokerto.*
- Purwono, J., dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.*
- Redja, M. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Restian, A., & Suhesti. M. (2019). Pengembangan Media Big Book Belajar Bersama Dodo dan Teman-teman Untuk Pembelajaran Tematik kelas IV di Sekolah Dasar. In *Jurnal Cakrawala Pendas Universitas Muhammadiyah Malang : Vol. 05 No.2.*
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT

Raja Grafindo Persada.

Soekidjo, N. (2003). *Pengertian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajara; Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sukmadinata, N. S. (2009). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Sutrisno. (2016). *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol.5 Januari 2016*.

Synta, A. D. (2015). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Media Big Book pada Siswa Kelas I SD Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman. Skripsi*. Sarjana FKIP Universitas Negeri Yogyakarta.

Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Triyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

USAID. (2014). *Buku Sumber untuk Dosen LPTK: Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. Jakarta: USAID.

Winanda, W., Putra, Z. H., Zufriady, Z. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan bantuan media tulang napier terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD IT Diniyah Pekanbaru. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 250 – 260.