

## PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* UNTUK PENGUATAN KARAKTER SISWA MELALUI AKTIVITAS MEMBACA NYARING PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

**Riska Ayu Syafira**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (riskasyafira78@gmail.com)

**Maryam Isnaini Damayanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang sudah ada berupa *big book* dengan materi cerita dongeng fabel pada siswa kelas II sekolah dasar, dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang layak untuk digunakan oleh siswa. Media pembelajaran akan berukuran besar dan berwarna sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan model ADDIE yang memiliki lima bagian penelitian. Penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji kepraktisan yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dan sangat praktis digunakan oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan hasil validasi media mendapatkan persentase sebesar 86% dan hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 86%. Lalu untuk uji kepraktisan media yang telah dikembangkan mendapatkan persentase sebesar 100% dari pengisian angket guru dan persentase sebesar 100% dari angket siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Big Book* untuk penguatan karakter siswa sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan pada saat pembelajaran.

**Kata kunci:** *Big Book*, karakter, dongeng fabel, membaca nyaring.

### Abstract

*This research aims to develop existing products in the form of big books with fable fairy tale materials in second grade of elementary school students, and can be used as an alternative learning medium that is suitable for use by students. Learning media will be large and colorful so that students can understand the material easily and pleasantly. This study uses a type of ADDIE model development that has five research sections. This study uses validity tests and practicality tests that show that the developed media is very feasible and very practical to be used by students. This is because media validation results get a percentage of 86% and material validation results get a percentage of 86%. Then for the test of practicality of the media that has been developed get a percentage of 100% of the filling of the teacher questionnaire and a percentage of 100% of the student poll. From the data, it can be concluded that the Big Book media for strengthening students' character is very valid and very practical to use at the time of learning.*

**Keywords:** *Big Book*, characters, fable fairy tales, read aloud.

### PENDAHULUAN

Pendidikan yang dijelaskan pada UU. Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 merupakan usaha terstruktur untuk menciptakan proses belajar mengajar yang mendukung agar siswa aktif dalam meningkatkan kemampuan, bakat, dan keterampilan yang diharapkan akan bermanfaat untuk pribadi, masyarakat, dan negara. Hakikat pendidikan lebih menitik beratkan pada pembentukan karakter atau jati diri seseorang. Pendidikan akan melalui tahap penilaian sehingga dapat menentukan kemampuan untuk membentuk sifat positif yang harus dikembangkan dan juga untuk memberikan penguatan terhadap sifat negatif agar dapat ditangani lebih lanjut. (Arfani, 2016:83).

Pendidikan memiliki dampak yang sangat penting

bagi setiap manusia terutama untuk membentuk suatu kepribadian setiap siswa sekolah dasar. Pendidikan karakter sangat diperlukan oleh siswa sekolah dasar untuk membantu terbentuknya karakter baik pada siswa. Pendidikan karakter merupakan suatu upaya memberikan arahan kepada anak agar dapat dengan mudah memutuskan sesuatu dan mengamalkan secara bijak dalam kehidupan, sehingga bisa ikut serta membagikan dampak positif bagi masyarakat dan sekitar (Kesuma, dkk 2011:10). Pemberian pendidikan karakter pada siswa bertujuan untuk membangun dan memperkuat kepribadian dalam diri siswa supaya siswa memiliki budi yang luhur sehingga bermanfaat bagi sekitar dan terhindar dari penyimpangan norma-norma yang ada di masyarakat pada kehidupan yang akan datang (Sukiyat, 2020:13).

Karakter pada diri siswa sangat penting dan sangat diperlukan untuk mereka menjalani hidup dalam kedepannya. Sehingga diperlukannya penguatan karakter bagi siswa agar pendidik dapat memberikan pendidikan yang berkualitas kepada siswa. Penguatan pendidikan karakter merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membentuk dan membenahi karakter pada siswa agar siswa dapat mengembangkan kemampuan dan berlaku baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Kemendikbud, 2016:22).

Hal tersebut dapat dijadikan acuan oleh pendidik untuk membentuk dan memberikan penguatan pada karakter siswa sedini mungkin sehingga dapat mengurangi kegiatan menyimpang yang akan terjadi dikemudian hari. Terdapat bermacam-macam karakter dalam diri siswa yang harus benar-benar dipahami oleh pendidik. Rachmadyanti (2017:205) menyebutkan, bahwa Kemendiknas 2010 menyebutkan, kebijakan karakter yang harus diberikan yaitu (1) agamis; (2) adil; (3) tenggang rasa; (4) tepat waktu; (5) berani berjuang; (6) kreatif dan inovatif; (7) independen; (8) demokratis; (9) keingintahuan tinggi; (10) semangat berbangsa; (11) bela bangsa; (12) berprestasi; (13) berinteraksi; (14) sopan santun; (15) gemar membaca; (16) cinta lingkungan; (17) peduli sekitar; dan (18) bertanggung jawab. Berdasarkan kebijakan karakter yang harus diberikan kepada siswa, adapun salah satunya yaitu kreatifitas.

Kreativitas adalah kemampuan daya cipta seseorang untuk menghasilkan hal-hal baru berupa pemikiran dan bentuk konkret yang relatif berbeda dengan kemampuan sebelumnya. Oleh karena itu sebagai tenaga pendidik diharapkan mampu memberikan sarana pendidikan yang dapat menunjang penguatan karakter tersebut. Sarana pendidikan sendiri merupakan fasilitas/alat yang digunakan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran guna untuk keberhasilan suatu tujuan pembelajaran salah satunya penguatan karakter siswa. Contoh sarana pendidikan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yaitu laboratorium, perpustakaan, media pembelajaran, dan sebagainya. Pada pembelajaran kelas awal atau kelas 1-3, media pembelajaran diharapkan mampu untuk membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena tingkat kelas awal pada sekolah dasar membutuhkan gambaran nyata atau media konkret untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Briggs (dalam Putu, 2017:2) mengungkapkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna untuk menjelaskan pokok materi pada saat terjadinya kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki arti lain, yaitu sebagai alat komunikasi dalam bentuk audio maupun visual, yang digunakan pada

saat pembelajaran (National Education Association dalam Susanto dan Akmal, 2019:15). Media pembelajaran yang digunakan untuk siswa kelas rendah harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga dapat menciptakan pribadi baik pada siswa itu sendiri. Selain itu pada kelas rendah memerlukan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Kesesuaian penerapan materi ketika pembelajaran, mampu mengembangkan minat belajar dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran karakter siswa terutama pada kelas rendah yaitu media *Big Book*. Sulaiman (2017: 193) berpendapat, bahwa *Big Book* adalah buku yang memiliki ukuran, bacaan, dan animasi yang besar. Sedangkan Menurut Madyawati 2017 (dalam Lusiana, 2020:26) *Big Book* adalah buku bergambar yang berukuran besar dibandingkan dengan buku pada umumnya dan memiliki keunikan pada gambar sajian dan teks tampak lebih besar yang dapat memudahkan aktivitas membaca yang dilaksanakan oleh pendidik dan siswa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *Big Book* adalah sarana pembelajaran yang menyerupai buku bacaan besar yang memiliki karakteristik unik agar mudah dimengerti oleh siswa khususnya pada siswa kelas awal.

Penggunaan media *Big Book* dapat juga bersamaan dengan aktivitas yang dapat membantu menguatkan karakter siswa. Pelaksanaan aktivitas diharapkan dapat meningkatkan keingintahuan siswa dan juga membuat siswa berfikir kreatif. Selain itu aktivitas yang diberikan juga harus melibatkan keterampilan. Misal pada muatan Bahasa Indonesia terdapat beberapa aspek keterampilan berbahasa yang perlu diketahui, diantaranya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang berkaitan antara satu dengan yang lain. Dari empat aspek yang telah disebutkan dapat diartikan bahwa, keterampilan membaca adalah keterampilan yang perlu diberikan kepada siswa untuk meningkatkan pengetahuan tentang huruf dan ataupun kosa kata.

Menurut Supriadi, 1992 (dalam Ningtyas, 2020:2) pelaksanaan kegiatan membaca pada kelas awal lebih ditekankan pada bidang keterampilan dengan menggunakan teknik tertentu. Teknik yang dapat digunakan diantaranya teknik membaca nyaring. Membaca nyaring atau *reading aloud* merupakan kegiatan atau aktivitas membaca dengan menggunakan suara lantang yang memerlukan keterampilan dan interaksi antara pendidik beserta siswa untuk memperoleh informasi, bertukar pikiran antara pembaca dan pendengar (Jahrir, 2020:48).

Keterampilan membaca nyaring diharapkan dapat membentuk karakter positif pada diri siswa. Aktivitas membaca nyaring digunakan sebagai sarana menyampaikan media *Big Book* untuk menguatkan

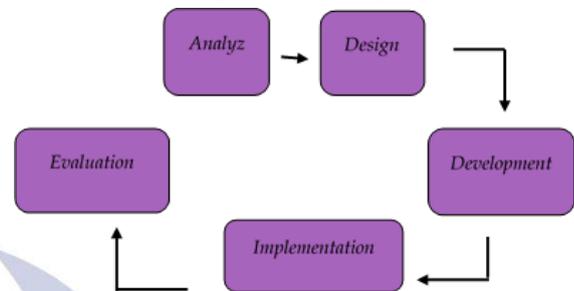
karakter siswa. Pada saat melakukan aktivitas tersebut, siswa dapat meningkatkan rasa ingin tahunya untuk menanyakan sesuatu yang belum dipahami kepada pendidik dan juga siswa dapat berpikir kreatif terhadap media yang ditampilkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dilaksanakan peneltiaian yang berjudul “Pengembangan Media *Big Book* Untuk Penguatan Karakter Siswa Melalui Aktivitas Membaca Nyaring Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar” dan diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pendidik terhadap penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan konkret pada saat dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar terutama pada kelas awal. Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan media *Big Book* dengan materi cerita dongeng fabel sehingga layak digunakan berdasarkan kevalidan dan kepraktisan. Agar penelitian berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan, terdapat batasan dalam penelitian yaitu: (1) Hanya dapat dilakukan pada kelas 2 Tema 7 Kebersamaan Subtema 1 Kebersamaan di Rumah Pembelajaran 6; (2) Penelitian ini digunakan pada KD 3.8 Memahami cerita dongeng fabel tentang sikap hidup rukun dari tes lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan; dan KD 4.8 Mengemukakan kembali cerita dongeng (fabel) yang mencontohkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri; (3) Aktivitas membaca nyaring pada penelitian ini hanya terfokus pada muatan Bahasa Indonesia saja. Adapun asumsi pada penelitian ini antara lain: (1) Penelitian ini dapat menguatkan karakter siswa seperti; percaya diri, kreatif, ceria, dan semangat; (2) Media *Big Book* yang dikembangkan berisi tentang dongeng fabel yang memiliki pesan moral baik yang dapat memberikan penguatan pendidikan karakter anak sehingga pesan moral tersebut dapat diimplementasikan oleh anak dikehidupan yang sebenarnya dengan baik dan benar; (3) Media *Big Book* dalam penelitian ini memiliki besar ukuran yang sama dengan kertas A3 dan berisi gambar animasi sesuai dengan tema fabel, sehingga dapat mempermudah tenaga pendidik melakukan aktivitas membaca nyaring.

## METODE

Penelitian yang dilaksanakan merupakan peneltiaian dengan jenis penelitian atau juga bisa disebut *Research & Development*. Penelitian R&D merupakan penelitian untuk menciptakan sebuah karya atau produk bukan untuk menguji suatu teori yang telah ada. Terlaksanakannya penelitian ini dikarenakan akan dibuat sebuah produk media pembelajaran berupa *Big Book* untuk siswa kelas 2 sekolah dasar yang terfokus pada pembelajaran cerita dongeng fabel dengan tujuan untuk memberikan pengembangan terhadap produk yang sudah

ada dengan menggunakan menguji kevaliditan dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun beberapa bagian yang ada pada model ADDIE antara lain: (1) Analisis; (2) Perancangan Desain; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi (Ruslan dan Rusli 2017:81). Dengan bagan sebagai berikut:



**Bagan 1 Pengembangan Model ADDIE dalam Ruslan dan Rusli (2017:81)**

Penelitian ini menggunakan uji coba skala kecil pada lima siswa kelas 2 SDN Bubutan IV di lingkungan sekitar tempat tinggal, dikarenakan kondisi pada saat pelaksanaan penelitian terjadi pandemi Covid – 19 yang menyebabkan tidak memungkinkannya untuk dilakukan pembelajaran di kelas.

Bentuk data yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang dihasilkan dari pendapat dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mengetahui media sudah cukup memadai untuk digunakan atau masih memerlukan perbaikan, dan juga data yang dihasilkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Sedangkan data kualitatif merupakan olahan data yang dihasilkan dari validasi dari dosen ahli media dan dosen ahli materi serta pengisian lembar pertanyaan guru dan siswa. Hasil data yang dihasilkan kemudian diolah untuk menentukan validitas dan kepraktisan media yang akan dikembangkan.

Sarana pengambilan data pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Mengukur kevalidan digunakan lembar validasi materi dan media. Lembar tersebut kemudian diserahkan kepada ahli materi dan ahli media agar diketahui hasil kevalidan dari media yang telah dikembangkan. Sedangkan untuk mengukur kepraktisan media yang telah dikembangkan, digunakan lembar pertanyaan yang dibagikan kepada guru kelas 2 dan lima orang siswa kelas 2. Pertanyaan pada lembar validasi mengacu pada skala likert sedangkan pada angket guru dan siswa mengacu pada skala guttman. Adapun standar penilaian pada skala likert dan guttman seperti berikut:

**Tabel 1. Standar Skala Likert**

Standar	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Duli, 2019:78)

**Tabel 2. Standar Skala Guttman**

Standar	Nilai
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2018:156)

Pengisian lembar validasi oleh para ahli dan pengisian angket oleh guru kelas 2 dan siswa kelas 2 dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan media dengan mengolah data yang sudah ada menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Hermawan, 2019:85)

Setelah dilakukan pengolahan data adapun standar yang menentukan kevalidan dan kepraktisan media, diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 3. Standar Kevalidan/Kepraktisan Media**

Persentase	Standar
0%-20%	Tidak Valid/Tidak Praktis
21%-40%	Kurang Valid/Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Valid/Cukup Praktis
61%-80%	Valid/Praktis
81%-100%	Sangat Valid/Sangat Praktis

(Sugiyono, 2018:199)

Dapat dilihat dari tabel di atas media dikatakan valid dan praktis jika perhitungan data memperoleh persentase sebesar  $\geq 61\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan

Penelitian ini dilakukan menggunakan lima tahap penelitian dengan hasil sebagai berikut:

#### Analisis

Tahap pertama, tahap Analisis (*Analyze*) bertujuan untuk mengetahui kondisi yang sedang terjadi di lapangan. Mengenai analisis kurikulum, siswa kelas 2 di SDN Bubutan IV menggunakan kurikulum 2013. Penelitian ini terfokus pada satu mutan yaitu muatan Bahasa Indonesia dengan materi dongeng fabel. Ada pula materi yang digunakan pada penelitian yaitu:

**Tabel 4. Analisis Kurikulum**

Tema	7 - Kebersamaan
Subtema	1 - Kebersamaan di Rumah
Pembelajaran	6 - Enam
Kompetensi Dasar (KD)	<p>38 Memahami isi dari cerita dongeng fabel tentang sikap hidup rukun dari tes lisan dan tes tulis dengan tujuan untuk kesenangan</p> <p>39 Mengemukakan kembali cerita dongeng (fabel) yang mencontohkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri</p>
Indikator	<p>38.1 Menyebutkan tokoh pada dongeng yang berjudul "Kisah Monyet dan Seekor Ular".</p> <p>38.2 Menjelaskan nama tokoh yang menggambarkan sikap hidup rukun.</p> <p>38.3 Menjelaskan nama tokoh yang tidak menggambarkan sikap hidup rukun.</p> <p>38.4 Menyebutkan latar tempat pada dongeng "Kisah Monyet dan Seekor Ular".</p> <p>38.5 Menjelaskan pesan moral yang terkandung pada dongeng "Kisah Monyet dan Seekor Ular".</p> <p>38.6 Mengimplementasikan pesan moral pada dongeng ke dalam keseharian.</p> <p>3.9.1 Menulis ulang dongeng fabel dengan kalimat tegak bersambung menggunakan tanda baca yang tepat penuh kejujuran.</p>

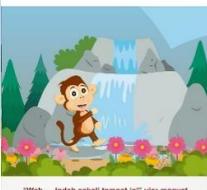
#### Perancangan Desain

Media yang dikembangkan didesain setara dengan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar yang mana warna,

tema, display, dan materi dibentuk semenarik mungkin agar dapat dengan mudah digunakan oleh siswa. Media ini berbentuk buku dengan ukuran 30 cm x 42 cm. *Big Book* yang dikembangkan memiliki dua bagian yaitu bagian sampul dan isi. Pada bagian sampul terdapat judul cerita dongeng fabel yang digunakan. Sedangkan pada bagian isi terdapat teks cerita dongeng fabel. Kemudian dijilid dengan menggunakan hard cover agar media terlihat lebih kokoh dan awet. Berikut rancangan desain dari media *Big Book* “Kisah Monyet dan Seekor Ular”

Tabel 5. Desain Media

Gambar	Keterangan
	Cover depan, terdapat judul dongeng yang terdapat pada <i>Big Book</i>
 <p>Pagi hari disibuh hutan, ada seekor monyet yang pemalas. Untuk melawan rasa malasny, monyet berjalan santai menuju muara sungai yang ada di tengah-tengah hutan dan bertemu dengan seekor ular. "Hai monyet, kau mau kemana?". "Oh... aku mau mencari makan", jawab monyet. "Mau kutemani?", ujar si ular. "TIDAK... aku lebih nyaman mencari makan seorang diri" ujar monyet yang sedikit ketakutan</p>	Halaman 1 pada <i>Big Book</i> berisi teks cerita dongeng fabel
 <p>Jayronm kuduk nagej meji? "maifadmanan valti udu rufahand". "manahad silil ngilil apyul silil gweyil jeyrom dewil". "kafingid namahad ngilil awelid keldid nuq wlu gusa Jayronm ladas barisid wlu gusa syemidid jglibo kulu graqmiz jeyrom jomahid silil awelid" jwasaad nufarowomem wlu "famanad igraq silil akwad silil anemiged wluha rihidid" jeyrom dewil ajpa rihidid" silil igil silil lapanu wusaad lu umehad silil akwad ulagid "ay</p>	Halaman 2 pada <i>Big Book</i> berisi teks cerita dongeng fabel
 <p>Selesai mencari makan, monyet merasa bosan berada dirumah sendirian. Akhirnya ia memutuskan untuk mengunjungi kancil, sahabatnya. Ia pun berangkat kepada kancil tertang hari itu. "Hai kancil" sapa monyet. "Hai... tumben sekali kau datang ke rumahku" tanya kancil yang sedang berada dipekerangan rumah. "Iya nih, sendirian dirumah membuatku merasa bosan. Oh iya tadi saat di muara sungai aku bertemu dengan si ular" ujar monyet</p>	Halaman 3 pada <i>Big Book</i> berisi teks cerita dongeng fabel

Gambar	Keterangan
 <p>"Besok ular mengajakku ke tempat yang indah di hutan ini.", ujar monyet. "Kamu sebaiknya hati-hati, ular dikenal sebagai hewan yang licik. Besok ketika akan pergi, bawalah ranting kemanapun saat kau bersama ular, untuk jaga-jaga kemungkinan buruk yang akan terjadi" rasahat kancil kepada monyet. "Baiklah kalau begitu, aku akan mengingat pesan darimu".</p>	Halaman 4 pada <i>Big Book</i> berisi teks cerita dongeng fabel
 <p>Hari yang dinanti tiba. Sejujurnya monyet ragu untuk berangkat, akan tetapi karena ia sudah berjanji dan ia tidak mau mengingkari janjinya akhirnya ia pun memutuskan untuk tetap berangkat dan tidak lupa membawa ranting kayu yang telah disiapkan. Tak selang beberapa lama, mereka sudah sampai pada tempat yang dicebarkan oleh ular. Tempat tersebut berada di paling ujung hutan. Monyet pun dibuat terpesona oleh tempat yang dipenuhi oleh bunga-bunga yang bermetakan dan terdapat air terjun kecil yang sangat indah.</p>	Halaman 5 pada <i>Big Book</i> berisi teks cerita dongeng fabel
 <p>"Wah... Indah sekali tempat ini" ujar monyet "kagum-kagum". "Tempat ini memang sangat indah, bahkan tidak semua hewan tau tempat ini" ujar ular. "Wah berarti aku termasuk hewan yang beruntung, karena kasih banyak ya telah membawaku ke tempat yang sangat indah" ungkap monyet dengan gembar-gembira. Monyet berjalan ke mana dia juga bermati air dikeklik air terjun. Tanpa sadar air sedang beratap-siap untuk memangsanya.</p>	Halaman 6 pada <i>Big Book</i> berisi teks cerita dongeng fabel
 <p>Tanpa peringatan ular langsung melilit tubuh monyet dan berangin. "DONGID! Siapapun bilang aku!!!" teriak monyet yang berusaha melepaskan diri. "Berikah sepuasnya! Tidak akan ada yang menolong" ujar ular dengan sorbong. Ular akan melilit mangsanya dengan sangat kuat hingga mangsanya lemas tak berdaya. Jika mangsa sudah mulai lemas dan patuh luangnya ia akan melepaskan lilitan tersebut kemudian memakanya secara utuh.</p>	Halaman 7 pada <i>Big Book</i> berisi teks cerita dongeng fabel
 <p>Monyet hampir lupa dengan ranting yang ia bawa, dengan sekuat tenaga ia mematahkan ranting tersebut hingga bunyi krak. Ular mengira bunyi tersebut berasal dari tubuh monyet, alih-alih ular melepaskan lilitan tersebut. Dengan segera monyet berusaha melepaskan diri. Setelah berhasil lolos monyet memanjatkan patahan ranting pada tubuh ular dan secepat mungkin ia berlari meninggalkan ular yang kesakitan "WAWAS KAU MONYET, KAU TAK AKAN BISA LARI DARIKU!!!" teriak ular.</p>	Halaman 8 pada <i>Big Book</i> berisi teks cerita dongeng fabel

Gambar	Keterangan
	<p>Halaman 9 pada <i>Big Book</i> berisi teks cerita dongeng fabel</p>
	<p>Cover belakang, terdapat motivasi dan logo UNESA</p>

Selain perancangan desain, penelitian ini juga merancang lembar yang akan ditujukan kepada dosen ahli materi dan dosen media untuk mengetahui nilai kevalidan media *Big Book* yang dikembangkan. Selanjutnya merancang lembar angket guru dan siswa untuk mengetahui perolehan nilai kepraktisan pada media yang dikembangkan. Lembar angket berisi beberapa pertanyaan tentang spesifikasi media *Big Book* yang dikembangkan.

**Pengembangan**

Media *Big Book* yang berisi materi dongeng fabel dikembangkan dengan mengacu pada kompetensi dasar dan indikator agar tercapainya suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan RPP. Kemudian membuat kerangka gambar dengan menggunakan aplikasi *corel draw*. Gambar animasi dibuat dengan menggunakan perpaduan warna yang ceria sehingga dapat menarik perhatian siswa. Setelah gambar animasi dirasa cukup sesuai dengan materi yang digunakan, lalu ditambahkan teks pada bagian bawah gambar animasi untuk kegiatan membaca nyaring siswa. Selanjutnya mencetak kerangka media yang telah dikembangkan menjadi sebuah buku yang akan digunakan ketika teradinya aktivitas belajar mengajar. Selepas media jadi dan berhasil dicetak, kemudain media akan melalui proses uji kevalidan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mengetahui kevalidan media. Uji kevalidan media ditujukan kepada dosen ahli media dengan melampirkan lembar validasi dan file media yang telah dikembangkan. Uji validasi materi juga ditujukan kepada dosen ahli materi dengan

melampirkan lembar validasi, RPP, materi berupa cerita dongeng fabel dengan judul “Kisah Monyet dan Seekor Ular”.

**Implementasi**

Media *Big Book* yang telah dikembangkan dilakukan uji coba pada tanggal 25 Mei 2021. Uji coba ini menggunakan uji coba skala kecil pada lima siswa kelas 2 di SDN Bubutan IV di lingkungan sekitar tempat tinggal, dikarenakan kondisi pada saat pelaksanaan penelitian terjadi pandemi Covid – 19 yang menyebabkan tidak memungkinkannya untuk dilakukan pembelajaran di kelas. Setelah melakukan uji coba siswa dan guru diberikan angket yang digunakan untuk memberikan nilai dan saran.

**Evaluasi**

Bagian ini merupakan bagian akhir dilakukannya penelitian. Pada bagian ini dilakukan penilaian produk yang telah dikembangkan oleh para ahli. Validasi media dilaksanakan pada tanggal 15 April 2021 oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si dan memperoleh hasil seperti berikut:

**Tabel 6. Hasil Validasi Media**

No.	Aspek	Skor
1	Media memiliki warna yang menarik	4
2	Media dapat digunakan secara pribadi maupun kelompok	5
3	Media menggunakan kaidah EYD yang benar	4
4	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar	3
5	Media memiliki animasi yang menarik	4
6	Media sesuai dengan materi pembelajaran	5
7	Media mudah digunakan pada saat pembelajaran	5
8	Media menarik untuk digunakan	5
9	Media memiliki ukuran proporsional	4
10	Media menggunakan hard cover sehingga kokoh dan awet	4
$P = \frac{43}{50} \times 100\%$		86

Dari hasil data diatas telah diketahui bahwa skor yang dihasilkan untuk validasi media adalah 86. Berdasarkan dengan skor tersebut, dapat diketahui bahwa media *Big Book* yang dikembangkan sangat valid. Adapun saran yang dihasilkan dari dosen ahli media melalui penilaian tersebut yaitu media diharuskan menggunakan ejaan baik dan benar.

Validasi materi pada media yang telah dikembangkan dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2021

oleh Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd. dan memperoleh hasil sebagai berikut

**Tabel 7. Hasil Validasi Materi**

No.	Aspek	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
4	Materi pada media dapat dipahami peserta didik	5
5	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang telah dicantumkan	4
6	Bahasa yang digunakan pada media jelas dan dapat dipahami	4
7	Kejelasan dongeng fabel yang dimuat pada media	4
8	Gambar pada media jelas dan menarik	4
9	Gambar pada media sesuai dengan materi	4
10	Materi memiliki nilai moral yang dapat diambil dan dipraktikkan oleh siswa	5
$P = \frac{43}{50} \times 100\%$		86

Dari hasil data diatas diketahui bahwa skor yang dihasilkan untuk validasi materi adalah 86. Berdasarkan dengan skor tersebut, maka dapat diketahui bahwa media *Big Book* yang telah dikembangkan sangat valid serta memperoleh saran untuk memperbaiki indikator agar sesuai dengan materi yang dikembangkan.

Data tanggapan siswa dihasilkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh siswa pada saat pelaksanaan uji coba media. Angket siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan media yang telah dikembangkan. Pengisian angket oleh lima siswa dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2021 dengan jumlah penilaian sebanyak 15 bulir dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 8. Hasil Angket Siswa**

No	Aspek	Skor				
		ZD	EG	IN	AL	AR
1	Saya merasa warna pada media	1	1	1	1	1

No	Aspek	Skor				
	menarik					
2	Gambar yang terdapat pada media menarik	1	1	1	1	1
3	Tulisan pada media terlihat jelas	1	1	1	1	1
4	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami	1	1	1	1	1
5	Media mudah digunakan	1	1	1	1	1
6	Media mudah dibawa dan dipindahkan	1	1	1	1	1
7	Pembelajaran menjadi lebih menarik	1	1	1	1	1
8	Saya merasa semangat saat melaksanakan pembelajaran	1	1	1	1	1
9	Pembelajaran dengan menggunakan media ini membuat saya menjadi senang	1	1	1	1	1
10	Media tersebut menggunakan cerita dongeng yang	1	1	1	1	1

No	Aspek	Skor				
	menarik					
11	Saya dapat memahami dongeng yang telah disampaikan	1	1	1	1	1
12	Saya dapat mengambil hikmah dari dongeng yang telah disampaikan	1	1	1	1	1
13	Setelah mendengar dongeng tersebut saya menjadi tidak ragu untuk bertanya	1	1	1	1	1
14	Saya akan mempraktikkan moral pada dongeng dalam keseharian	1	1	1	1	1
15	Saya merasa gembira setelah mendengarkan dongeng yang disampaikan	1	1	1	1	1
JUMLAH		15	15	15	15	15
$P = \frac{15}{15} \times 100\%$		100%	100%	100%	100%	100%

Data yang dihasilkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh siswa menunjukkan persentase sebanyak 100% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang telah dikembangkan sangat praktis. Adapun hasil data yang dihasilkan dari pengisian lembar angket guru

oleh Ibu Nurul Firnaningsih S.Pd. selaku guru kelas 2 di SDN Bubutan IV. Pengisian lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui nilai kepraktisan pada media yang telah dikembangkan dengan data seperti berikut :

**Tabel 9. Hasil Angket Guru**

No	Aspek	Skor
1	Kesesuaian materi dengan KD	1
2	Struktur kalimat mudah dipahami	1
3	Media memiliki tampilan yang menarik	1
4	Media mudah digunakan	1
5	Media mudah disimpan dan dibawa	1
6	Media dapat digunakan secara pribadi maupun kelompok	1
7	Dongeng yang terdapat pada media jelas dan mudah dipahami	1
8	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan	1
9	Gambar pada media dapat menarik perhatian siswa	1
10	Media dapat membuat siswa menjadi semangat dalam melaksanakan pembelajaran	1
Total		10
$P = \frac{10}{10} \times 100\%$		100%

Data yang dihasilkan dari pengisian lembar pertanyaan oleh guru kelas 2 SDN Bubutan IV menunjukkan persentase sebanyak 100% sehingga, dapat diketahui bahwa media *Big Book* yang telah dikembangkan sangat praktis.

### Pembahasan

Media *Big Book* ini dikembangkan dengan menggunakan penelitian jenis *Research & Development* dengan model ADDIE yang memiliki lima bagian proses pada penelitian. Diantaranya yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Ruslan dan Rusli, 2017:81).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media *Big Book* dongeng fabel adalah sarana pembelajaran yang sangat valid dan sangat praktis untuk penguatan karakter siswa melalui aktifitas membaca nyaring pada kelas 2 SD. Pengembangan media juga disesuaikan dengan materi di kelas 2 sekolah dasar muatan Bahasa Indonesia Tema 7 Kebersamaan, Subtema 1 Kebersamaan di Rumah. Media yang dikembangkan berupa *Big Book* yang berukuran besar yang berisikan dongeng fabel dengan judul "Kisah Monyet dan Seekor Ular" serta dilengkapi dengan gambar animasi berwarna yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa. Sama halnya dengan Sulaiman (2017:93) yang berpendapat bahwa *Big Book* adalah sebuah buku bacaan yang berukuran besar mempunyai dan berciri khas memiliki warna dan gambar yang menarik. Ciri khas tersebut yang

memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran,

*Big Book* yang dikembangkan memiliki dua bagian yaitu bagian sampul dan bagian isi. Bagian sampul *Big Book* menunjukkan judul dongeng fabel dan pada pojok atas terdapat logo Universitas. Material pada bagian sampul menggunakan hard cover agar media terlihat lebih kokoh dan awet. Bagian isi *Big Book* terdapat sembilan halaman yang berisikan cerita dongeng fabel dan dilengkapi dengan animasi berwarna. Untuk desain animasi media menggunakan aplikasi *corel draw* dan Microsoft word. Kemudian media dicetak menggunakan *art paper* dengan ukuran A3.

Setelah media jadi, dilanjut dengan uji validasi media dan materi. Uji validasi media dilaksanakan oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si dengan melampirkan lembar validasi serta media yang telah dikembangkan dan memperoleh persentase sebesar 86%. Uji validasi materi dilaksanakan oleh Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd dengan melampirkan lembar validasi, RPP, dan materi dongeng fabel yang telah dikembangkan, dari validasi materi tersebut memperoleh persentase sebesar 86%. Menurut pendapat Sugiyono (2018:199), jika persentase memperoleh hasil 81-100% kriteria yang didapatkan sangat valid. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa media *Big Book* yang dikembangkan sangat valid.

Media yang telah diuji kevalidan selanjutnya diujicobakan guna mengetahui nilai kepraktisan media. Ujicoba media dilaksanakan dengan menggunakan skala kecil pada lima siswa kelas 2 SDN Bubutan IV Surabaya di sekitar lingkungan rumah. Hal tersebut dikarenakan pada saat penelitian berlangsung masih dalam kondisi pandemi Covid-19 dan tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran di kelas. Ketika dilakukan ujicoba, siswa terlihat sangat tertarik dan antusias saat menggunakan media *Big Book* yang telah dikembangkan. Siswa bersikap fokus ketika kegiatan membaca nyaring sedang dilaksanakan. Siswa juga bisa membaca dan memahami cerita yang terdapat pada media dikarenakan kejelasan pada tulisan dan dongeng fabel menggunakan kalimat yang sesuai dengan ejaan.

Pengisian lembar angket sebanyak 15 pertanyaan tentang media yang telah dikembangkan memperoleh persentase hasil sebesar 100%. Jika persentase memperoleh hasil 81-100% maka kriteria yang didapatkan sangat praktis (Sugiyono 2018:199). Sehingga dapat diketahui bahwa media *Big Book* yang sudah dikembangkan merupakan media yang sangat praktis.

Lembar angket juga dibagikan kepada guru kelas 2 guna mengetahui persentase kepraktisan media yang telah dikembangkan. Dari pengisian angket oleh guru,

dihasilkan persentase sebesar 100%. Jika persentase memperoleh hasil 81-100% maka kriteria yang didapatkan sangat praktis (Sugiyono 2018:199). Sehingga dapat diketahui bahwa media *Big Book* yang sudah dikembangkan merupakan media yang sangat praktis.

Dari penjelasan tersebut uji validasi dan uji kepraktisan mendapatkan nilai sangat valid dan sangat praktis sehingga media *Big Book* yang telah dikembangkan mampu memberikan penguatan karakter siswa melalui aktivitas membaca nyaring dengan materi dongeng fabel “Kisah Kancil dan Seekor Ular”. Adapun manfaat penggunaan media *Big Book* yang telah dikembangkan berdasarkan respon siswa antara lain, siswa dapat mengamalkan nilai moral yang terkandung pada isi dongeng dan juga siswa menjadi lebih aktif dan berani untuk bertanya sesuatu yang belum diketahui.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang sudah terlaksana dengan menerapkan pengembangan model ADDIE, pengembangan media *Big Book* melewati lima bagian penelitian yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan yang terakhir evaluasi. Bagian-bagian tersebut dilakukan secara benar dan terstruktur sehingga penelitian mendapatkan hasil seperti yang diharapkan.

Uji validasi guna mengetahui kevalidan media *Big Book* untuk penguatan karakter siswa melalui aktivitas membaca nyaring dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji kevalidan materi dan uji kevalidan media. Uji kevalidan materi dilakukan oleh dosen ahli dengan persentase sebesar 86% dan uji kevalidan media dilakukan oleh dosen ahli dengan persentase sebesar 86%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Big Book* yang telah dikembangkan sangat valid untuk penguatan karakter siswa melalui aktivitas membaca nyaring. Sementara itu perolehan angket yang diberikan kepada guru mendapatkan persentase sebesar 100% dan angket siswa mendapatkan persentase sebesar 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Big Book* yang telah dikembangkan sangat praktis untuk penguatan karakter siswa melalui aktivitas membaca nyaring.

### **Saran**

Sehubungan dengan penelitian yang dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain : 1) memanfaatkan sarana untuk penunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar diantaranya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang konkret terutama pada siswa kelas awal dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang

disampaikan. Adapun media yang dapat digunakan pada saat aktivitas membaca nyaring yaitu media *Big Book*; 2) *Big Book* untuk penguatan karakter siswa melalui aktivitas membaca nyaring memerlukan penelitian lanjutan tentang keefektifan media *Big Book* pada pembelajaran siswa kelas 2 sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arfani, L. 2018. Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2).  
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/> . diakses pada 26 Februari 2021 pukul 23.15.
- Duli, Nikolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hermawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Qurun
- Jahrir, A.S. 2020. *Membaca*. Pasuruan: Qiara Media.
- Kemendikbud. 2016. *Kajian dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kesuma, D. 2011. *Pendidikan Karakter : Kajian Teori dan Praktek di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lusiana, N. (2020). *Pengembangan Media Big Book Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Bahasa Indonesia Kelas II SDN Candirejo 01 Batang*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/> . diakses pada 28 Januari 2021 pukul 10.00.
- Ningtyas, M. I. (2020). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Membaca Nyaring Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/> . diakses pada 28 Januari 2021 pukul 13.14
- Putu, E. N. L. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. <https://www.researchgate.net/> . diakses pada 8 Februari 2021 pukul 22.35.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 201-214. <https://jurnal.untirta.ac.id/> . diakses 5 Februari 2021 pukul 08.32.
- Ruslan, & Rusli Yusuf. 2017. *Perencanaan Pembelajaran PPKn*. Banda Aceh. Syiah Kuala University Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyat, H. (2020). *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Sulaiman, U. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Dalam Pembelajaran Terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas Awal Madrasah Ibtidaiyah Negeri Banta-Bantaeng Makassar. *Al-Kalam*, 9 (2). <http://journal.uin-alauddin.ac.id/> . diakses tanggal 8 Februari 2021 pukul 14.04.
- Susanto, Heri & Akmal, Helmi. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301.