

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BIG BOOK* BERBASIS CERITA RAKYAT PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I UPTD SPF SD NEGERI CIBUBUKAN ACEH SINGKIL

Risfa Vidya Hastuti¹, Sutarini², Rita Destini³, Dara Fitrah Dwi⁴
^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Alamat e-mail. ¹ risfavidyahastuti@umnaw.ac.id, ² sutarini@umnaw.ac.id
³ ritadestini@umnaw.ac.id ⁴ darafitrahdwi@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a big book learning media based on local folklore with the help of the Canva application, and to evaluate student responses and its feasibility. This big book is based on local legends, uses Indonesian, and presents relevant images to attract students' interest in learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, but only three stages are applied: Analysis, Design, and Development. At the analysis stage, pre-research was conducted at the UPTD SPF SDN Cibubukan, where interviews with grade I teachers revealed that learning Indonesian was less interesting for students. At the design stage, the researcher designed a big book using Canva, and at the development stage, the big book media was validated by material experts, media experts, and teachers. The validation results showed a feasibility score of 95% from material experts, 94% from media experts, and 95% from teachers, all of whom concluded that this media was very suitable for use in learning. The big book media developed can be applied as an initial step in the teaching and learning process, indicating that this folklore-based big book is very suitable for use in learning Indonesian.

Keywords: Development, Learning Media, Big Book

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *big book* berbasis cerita rakyat dari daerah setempat dengan bantuan aplikasi *Canva*, serta mengevaluasi tanggapan peserta didik dan kelayakannya. *Big book* ini dibuat berdasarkan legenda lokal, menggunakan bahasa Indonesia, dan menyajikan gambar yang relevan untuk menarik minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*,

namun hanya tiga tahap yang diterapkan: Analisis, Desain, dan Pengembangan. Pada tahap analisis, pra-penelitian dilakukan di UPTD SPF SDN Cibubukan, di mana wawancara dengan guru kelas I, mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia kurang menarik bagi siswa. Pada tahap desain, peneliti merancang *big book* menggunakan *Canva*, dan pada tahap pengembangan, media *big book* divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan sebesar 95% dari ahli materi, 94% dari ahli media, dan 95% dari guru, yang semuanya menyimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Media *big book* yang dikembangkan ini dapat diterapkan sebagai langkah awal dalam proses belajar mengajar, menunjukkan bahwa *big book* berbasis cerita rakyat ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci :Pengembangan, Media Pembelajaran, *Big Book*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Harapannya, pendidikan dapat menghasilkan generasi muda yang cerdas, mampu mengembangkan potensi diri, berpikir secara kritis dan dinamis, bertanggung jawab, berakhlak mulia, serta beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menurut Sadiman (Dalam Dhita Tiara & Sutarini 2023), tujuan pendidikan adalah menuntut siswa untuk menjadi individu yang kreatif. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi. Salah satu penunjang memperbaiki pembelajaran adalah dengan adanya kurikulum merdeka.

Dengan adanya kurikulum merdeka, pendidikan dapat menjadi lebih relevan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang dikeluarkan pemerintah Indonesia sebagai bentuk inisiatif dalam mengembangkan kurikulum pemerintah Indonesia dalam mengembangkan kurikulum yang lebih mandiri dan relevan bagi peserta didik di seluruh Indonesia. Tujuan Kurikulum Merdeka adalah menciptakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan bermakna. Dengan adanya Kurikulum

Merdeka, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih mandiri, relevan, dan menarik bagi para peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Junaidi, J: 2019) yang menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.” Oleh karena itu, pemilihan media harus sangat dipertimbangkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lancar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran akan meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan menarik minat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu merencanakan pembelajaran secara cermat untuk mencapai hal tersebut, serta menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dalam era di mana informasi tersedia secara luas dan cepat melalui berbagai platform, guru harus mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, relevan, dan memotivasi. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah melalui

pengembangan media pembelajaran yang beragam dan menarik, salah satunya adalah *big book*. *Big book* merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa menjadi alat yang sangat efektif dalam mengajar. Dengan ukurannya yang besar dan ilustrasinya yang menarik, *big book* mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Dalam menggunakan *big book*, guru dapat memperkenalkan konsep-konsep penting dengan cara yang visual dan interaktif, memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, *big book* juga memberikan kesempatan bagi guru untuk berkreasi dan mengembangkan aktivitas pembelajaran yang beragam. untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *big book* yang mengambil inspirasi dari sejarah cerita rakyat yang berasal dari Aceh singkil yang termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Alasan peneliti mengambil sejarah di daerah setempat adalah agar peserta didik tidak tertinggal dengan sejarah dari daerah tempat mereka tinggal, sehingga minat dan rasa ingin tahu mereka terhadap cerita semakin meningkat. *Big book* adalah buku dengan gambar dan teks berukuran

besar untuk memastikan keterbacaan oleh semua peserta didik.

Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung agar peserta didik dapat fokus pada kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk meningkatkan minat baca siswa, guru harus dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga juga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian pengembangan atau *Reasearch and Development*. Menurut Sukmadinata (dalam Muqdamien 2021) *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Haryati (dalam Muqdamien 2021) juga mendefenisikan *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Alasan utama peneliti mengembangkan media *big book* berbasis cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 ini adalah Dengan memanfaatkan media *big book* secara efektif, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkesan bagi siswa. Dimana peneliti mengambil inspirasi dari sejarah cerita rakyat atau Legenda yang berasal dari Aceh Singkil yang termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia hasil analisis kebutuhan, peneliti menemukan solusi yang efektif dengan mengembangkan media pembelajaran *big book* berbasis cerita rakyat. Media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa melalui cerita legenda dari daerah setempat, yang diyakini akan meningkatkan minat mereka dalam membaca. Keunggulan dari media *big book* terletak pada ukurannya yang besar serta ilustrasi yang menarik, yang mampu menarik perhatian siswa sejak awal

pembelajaran. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang holistik dan berbeda dari metode sebelumnya, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilaksanakan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan. Materi utama dalam penelitian ini adalah Bab 2 “Ayo Bermain” untuk siswa kelas 1 SD pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik untuk menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku atau tujuan dan materi. Analisis karakteristik dilakukan dengan cara observasi langsung dikelas 1 SD.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Pemilihan Media

Media pembelajaran dipilih dengan menyesuaikan hasil analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakteristik peserta didik.

Ide penciptaan media pembelajaran *big book* berawal dari ketertarikan peneliti terhadap *big book*, yang memiliki visualisasi menarik. Peneliti merasa bahwa *big book* bisa menjadi media pembelajaran yang efektif. Fokus utama dari *big book* ini adalah cerita rakyat atau legenda dari daerah setempat, yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi karena cerita tersebut berasal dari daerah mereka sendiri. Ini akan meningkatkan rasa ingin tahu dan minat baca siswa terhadap materi yang disajikan.

b. Pemilihan Format berdasarkan Kriteria

Media *big book* yang dikembangkan mencakup tulisan dan gambar ilustrasi yang menggambarkan cerita rakyat atau legenda dengan judul “*Bohong Mekhinang*”. *Big book* ini menggunakan gambar animasi dan ilustrasi yang dirancang dengan baik untuk menarik perhatian siswa. Tampilan visual yang menarik dan cerita yang disajikan dalam bentuk animasi dan ilustrasi bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa, karena mereka lebih tertarik

dan terlibat dengan materi yang disajikan.

c. Menentukan gambar yang akan digunakan.

Penulis menentukan dan menyesuaikan elemen-elemen dan teks dengan cerita rakyat dalam proses desain media pembelajaran *Big Book*. Langkah pertama adalah mengakses fitur premium *Canva* untuk mendapatkan elemen dan ilustrasi yang lebih menarik, termasuk sketsa gambar yang sesuai. Setelah itu, tahap berikutnya adalah merancang media *Big Book* berbasis cerita rakyat. Pada tahap ini, penulis menyesuaikan alur cerita dengan berbagai ilustrasi yang menarik dan relevan, memastikan setiap halaman *Big Book* mencerminkan esensi dari cerita rakyat yang diangkat.

a. Ahli materi

Angket telaah ahli materi berisi 13 butir pernyataan. Dari 13 butir pernyataan yang diberikan, skor total yang diperoleh adalah 62. Untuk mencari total skor, peneliti menjumlahkan seluruh skor yang didapatkan dari ahli materi. Setelah nilai total skor diperoleh, maka untuk

mencari skor kelayakan, peneliti menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$
$$NP = \frac{62}{65} \times 100\%$$
$$= 95 \%$$

Dari hasil didapatkan skor kelayakan sebesar 95%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media *big book* berbasis cerita rakyat “**Sangat Layak**” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran

b. Ahli media

Setelah nilai total skor diperoleh, maka untuk mencari skor kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$
$$NP = \frac{35}{50} \times 100\%$$
$$= 70 \%$$

Dari hasil didapatkan skor kelayakan sebesar 70%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *big book* berbasis cerita rakyat yang dikembangkan “**Layak**” untuk digunakan dalam kegiatan

pembelajaran. Namun penelaah ahli media pembelajaran memberikan catatan revisi saran terhadap media pembelajaran *big book* yang dikembangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *big book* yang berbasis cerita rakyat dari daerah setempat dengan bantuan aplikasi Canva. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tanggapan peserta didik dan kelayakan media pembelajaran *big book* berbasis cerita rakyat yang dibuat menggunakan Canva. *Big book* ini dibuat berdasarkan legenda lokal dan menggunakan bahasa Indonesia. Gambar dalam *big book* disajikan dengan relevan sesuai dengan isi cerita untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and*

Development (R&D) dengan model ADDIE, namun dalam penelitian ini hanya tiga tahap yang digunakan, yaitu: Analisis, Desain, dan Pengembangan.

c. Respon guru

Penelaah respon guru skor kelayakan sebesar 95%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa respon guru terhadap media pembelajaran *big book* yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sehingga Media *Big Book* yang dikembangkan sudah dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah dengan demikian *big book* pada pelajaran Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat menunjukkan kriteria **Sangat Valid** atau **Sangat Layak**.

D. Kesimpulan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *big book* berbasis cerita rakyat dari daerah setempat dengan judul "*Bohong Mekhinang*". Penilaian Penelaah ahli materi didapatkan skor kelayakan sebesar 95%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa materi pada media *big book* berbasis cerita rakyat "Sangat Layak" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dari penelaah ahli media memperoleh skor kelayakan sebesar 94%. Skor ini menunjukkan bahwa dari segi desain dan presentasi visual, media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan. Desain grafis dan tata letak yang dibuat menggunakan aplikasi Canva telah terbukti menarik dan efektif dalam meningkatkan minat siswa. Penilaian dari respon guru juga menunjukkan skor kelayakan yang sangat tinggi, yaitu 95%. Respon positif dari guru

menunjukkan bahwa media *big book* ini sangat membantu dalam proses pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan meningkatkan minat baca siswa. Secara keseluruhan, dengan skor kelayakan yang sangat tinggi dari ketiga penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book* berbasis cerita rakyat ini sangat layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media ini tidak hanya meningkatkan minat baca siswa tetapi juga membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, A. (2020). Pengembangan Media Big Book Berbasis agama dalam mengembangkan kecerdasan spiritual anak usia dini usia 5-6 tahun ditanam kanak-kanak

- (Doctoral dissertation, Uln raden intan lampung)
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Anwar Efendi Nasution, M. w. (2019). E- KOMPEN (Elektronik-Komik Pendek) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital. *Jurnal Iqra'*, 105-114.
- Dewi, F., Yulianto, A., & Solehun, S. (2021). Pengaruh Metode Lambung TA Terhadap Minat Membaca Peserta Didik Kelas III SDN No. 51 Lauwa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 40-46.
- Diansyah, A. R., Saputra, D. S., & Kurino, Y. D. (2019). Media Pembelajaran Big Book Sebagai Penunjang Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 181– 189. <https://doi.org/https://prosiding.unma.ac.id/index.php/seminasfkip/article/view/28>
- Elendiana, M. (2020). Upaya meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54-60.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fahroza D.M.(2020). Pengembangan Media Big Book Berbasis Multimedia Untuk
- Georgiou, G. K., Inoue, T., & Parrila, R. (2021). Developmental Relations Between Home Literacy Environment, Read-ing

- Interest, and Reading Skills: Evidence From a 3-Year Longitudinal Study. Child Development.
<https://doi.org/10.1111/cdev.13589>
- Ghazali, S., Amin, M., Rahmawati, W. S. N., & Anecy, G. (2022). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Awal MINU Ngingas Waru Sidoarjo. *Jurnal Mu'allim*, 4(2), 13-37.
- Gunarti, T. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Pada Siswa-Siswi Mdrasah Ibtidaiyah. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 3, 123-124. Retrieved from <https://ejournal.iaitaboh.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/551>
- Hanjani, N. A., Silalahi, B. R., & Surya, M. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Pada Tema Tugasku Sehari-Hari Kelas II SD. *Joyful Learning Journal*, 12(4), 198-205.
- Husin, N. (2021). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom: Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 5(2), 31-36.
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. edu Publisher
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Kelas V SDN 5 Klaling Kudus.
- 55Wisada, P. D. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal*

- of Education Technology, 140-146.
- Kurniawati, (2020). Pengembangan Media Big Book Berbasis Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas Iv Di Sdn 38 Mataram. (Skripsi).Fkip, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2022, March). Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting: Exhibition Industry 2020. In Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis Dan Mice (Vol. 10, No. 1, pp. 142-152).
- Landong, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR 3D DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS III SDN 060925 MEDAN AMPLAS. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 4291-4301.
- Maila D.H. and Widiastuti. F. (2020). Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi untuk Anak Usia Dini melalui Buku Bacaan Bergambar. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 5 Issue 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.519>
- Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. Intersections, 6(1), 23-33.
- Ningrum, A. S. 2022. Pengembangan Perangkat Pembelajaran

- Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar)". Prosiding Pendidikan Dasar, 1, 166–177.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>
- Setiyaningsih, G., & Syamsudin, A. (2019). Pengembangan media big book untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1), 19-28.
- Smpn234.com. 25 Mei 2020. Pembelajaran bahasa Indonesia. Diakses pada 3 Maret 2024, dari <https://smpn234.sch.id/blog/pembelajaran-bahasa-indonesia/>
- Sulaiman, & S. (2021). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Sikol: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, 220-234.
- Sutarini, S., Sutikno, S., Rosadi, M., & Juwita, P. (2024). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Mendesain Media Pembelajaran Berbasis Literasi Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia SD 1 UMN Al Washliyah. Jurnal Pendidikan West Science, 2(02), 129-139.
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. FONDATIA, 4(2), 245-258.