

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK PADA PEMBELAJARAN SUB TEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Vivi Meidina Amalia¹

Magister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka

M. Sulthon Masyhud²

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jember

Suparti²

Universitas Terbuka

¹vivimeidina1995@gmail.com, ²m_sulthon_unej@yahoo.com, ³suparti@ecampus.ut.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan adalah suatu pondasi bagi seseorang untuk bekal masa depannya. Dimulai dari pendidikan dasar yang harus ditempuh sampai dengan dilanjutkan pendidikan tinggi. Dalam sebuah pendidikan khususnya pada sekolah dasar proses pembelajaran menentukan keberhasilan untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Dengan melibatkan sebuah media pembelajaran tentunya akan menjadikan sebuah proses belajar mengajar akan lebih menarik dan bermakna terhadap siswa. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan Model Penelitian Borg & Gall dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sidowarek 2 Ngoro Jombang. Penelitian ini berlangsung secara tatap muka, pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Pengembangan Media Big Book pada pembelajaran Sub Tema Manusia dan Lingkungan ini dikembangkan dengan menggunakan tahapan penelitian R&D Model Borg & Gall yang terdapat sepuluh tahap pengembangan.

Kata kunci: Pembelajaran, Big book, dan Siswa.

DEVELOPMENT OF BIG BOOK LEARNING MEDIA IN HUMAN AND ENVIRONMENTAL SUB THEME LEARNING TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF CLASS V IN ELEMENTARY SCHOOLS

ABSTRACT

Education is a foundation for a person to prepare for his future. They are starting from basic education that must be taken up to continuing higher education. In education, especially in elementary schools, the learning process determines the success of achieving a learning goal. By involving a learning media, of course, it will make the teaching and learning process more interesting and meaningful to students. This research is a type of development research with the Borg & Gall Research Model to improve the learning outcomes of fifth-grade students in elementary schools. The subjects of this study were fifth-grade students at SDN Sidowarek 2 Ngoro Jombang. This research takes place face-to-face in the even semester of the 2022/2023 school year. The development of Big Book Media in learning the Human and Environment Sub Themes was developed using the Borg & Gall Model R&D research stages which contained ten stages of development.

Keywords: Learning, Big book, and Students

Riwayat

Diterima: 2023-01-25

Direvisi: -

Disetujui: 2023-05-02

Dipublikasi: 2023-05-30

Pengutipan APA

Amalia, V., Masyhud, S., & Suparti, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK PADA PEMBELAJARAN SUB TEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Pedagogi: Jurnal*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu pondasi bagi seseorang untuk bekal masa depannya. Dimulai dari pendidikan dasar yang harus ditempuh sampai dengan dilanjutkan pendidikan tinggi. Dalam sebuah pendidikan khususnya pada sekolah dasar proses pembelajaran menentukan keberhasilan untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran (Achmad Munib, Budiono, 2009; Achyani, 2010). Dengan melibatkan sebuah media pembelajaran tentunya akan menjadikan sebuah proses belajar mengajar akan lebih menarik dan bermakna terhadap siswa. Namun tidak semua pendidik melakukan proses belajar mengajar yang menarik siswa (Pendidikan, 2010).

Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya. (Lestari dkk., 2017; Sukiman, 2012) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah “sarana atau prasarana berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran”.

Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menimbulkan minat belajar peserta didik (Huda, 2015; Sadiman dkk., 2018). Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah dan keinginan (Kaligis & Darmodjo, 1992). Sedangkan menurut Decroly dalam Zakiah minat itu ialah pernyataan sesuatu kebutuhan yang tidak terpenuhi, kebutuhan ini timbul dari 2 dorongan hendak memberi kepuasan kepada suatu instink (Daradjat, 2011) dan sebagai indikator individu itu berminat dalam mengikuti pelajaran adalah ia akan melahirkan gagasan tanpa unsur paksaan, lebih konsentrasi, lebih mudah dalam mengingat materi, dan memperkecil kebosanan.

Seiring berkembangnya teknologi dan komunikasi di zaman modern ini guru dituntut untuk dapat menciptakan ataupun mengembangkan suatu media yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran dengan tidak mengesampingkan kearifan lokal yang menjadi khas daerahnya masing-masing (Sanaky & Faizah, 2013; Shoimin, 2017). Maka dari itu pengembangan media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang pembelajaran sesuai rekomendasi pilar yang dicetuskan oleh UNESCO dalam (Munir, 2010), yaitu “1) *learning to know* (belajar untuk mengetahui), 2) *learning to do* (belajar untuk melakukan atau mengerjakan), 3) *learning to together* (belajar untuk hidup bersama), 4) *learning to be* (belajar untuk menjadi/mengembangkan diri sendiri).”

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sidowarek 2 ditemukan bahwa siswa masih disuguhkan dengan media gambar atau teks yang disertai gambar hanya sebagian, sehingga membuat siswa menjadi kurang paham secara maksimal. Kurangnya kegiatan aktif secara langsung yang melibatkan fisik dan panca indra dalam mengembangkan materi pembelajaran. Karena dengan melihat gambar menjadi bisa membayangkan dan memahami materi secara mudah.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode yang digunakan guru kelas jika digunakan secara terus menerus maka konsentrasi siswa akan mudah terpecah dan membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Hanna Rizka Fatmawati yang berjudul Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Mi Nw Sukamulia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pre-test dan pos-test diperoleh nilai rata-rata

pre-test adalah 54.67 sedangkan rata-rata pos-test adalah 69.78. Skor tertinggi pada pre-test adalah 84 dan skor terendah 40, adapun pada pos-test skor tertinggi adalah 94 dan skor terendah 40. Nilai ketuntasan klasikal pre-test adalah 40%, sedangkan pos-test 85%. Dari hasil uji coba ini disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media big book dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di Kelas II MI NW Sukamulia.

Dengan ini penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan mencapai sasaran saat ini adalah media dengan menggunakan gambar yang lebih besar dan menarik. salah satunya dengan guru mengembangkan media Big Book untuk membangun ketertarikan dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Big Book merupakan media yang memuat gambar dengan ukuran yang lebih besar dengan warna yang beragam sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih konsentrasi mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan Model Penelitian Borg & Gall dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sidowarek 2 Ngoro Jombang. Penelitian ini berlangsung secara tatap muka, pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Pada langkah ini nanti akan dilakukan wawancara dengan *stakeholder* dan guru di SDN Sidowarek 2 untuk memperoleh data. Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian awal dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian awal apa saja yang menjadi permasalahan yang ada di SD Negeri Sidowarek 2. Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Termasuk di dalamnya antara lain pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi. Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, yaitu melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk, yang bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat. Uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi. Hasil uji coba lapangan awal yang akan diisi oleh 4 siswa kelas V SD Negeri Sidowarek 2.

Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi:

1. Analisis validitas perangkat

Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif yaitu memberikan informasi meliputi data hasil validasi pengembangan bahan ajar yang terdiri dari bahan ajar, Silabus, RPP, soal pre-test dan post-test pembelajaran dari validator untuk mengetahui kelayakan perangkat, persentase kesesuaian pendapat antar validator dihitung menggunakan percentage of agreement (R), dengan rumus :

$$R = \frac{\sum K}{\sum N}$$

[64]

Keterangan :

R = Rata-rata

K = Jumlah aspek yang dinilai

N = Jumlah keseluruhan aspek

2. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar

Pada tahap ini, nilai siswa yang diperoleh secara individu dibagi dengan skor maksimal dikali 100%. Untuk menghitung data tes hasil belajar siswa peneliti mengacu pada KKM yang ditentukan sekolah yaitu 80. Persentase ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan dihitung:

$$P: \frac{\sum K}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase keterlaksanaan

K = Jumlah yang tuntas belajar

N = Jumlah keseluruhan siswa

3. Analisis Respon Siswa

Dari respon siswa di analisis dalam bentuk persentase. Data dari angket respon siswa dianalisis menggunakan skala Guttman yaitu 1 skor untuk jawaban(ya) dan 0 skor untuk jawaban (tidak)(Sugiyono,2016:96) hasil angket dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab "ya"}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase respon siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan salah satu hal yang dijadikan pusat perhatian dalam dunia pendidikan karena hasil belajar menentukan tingkat keberhasilan dari proses belajar mengajar. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “Hasil adalah sesuatu yang menjadi akibat dari usaha” sedangkan belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Menurut Nana Sudjana, (2011) “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Astutik dkk., (2021), “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Menurut Rusmono, (2014) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memunculkan kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi sampai dengan penyesuaian. Sementara itu untuk ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa yang telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Ranah hasil belajar adalah bidang yang mengkaji tentang hasil yang diharapkan dari proses belajar. Terdapat dua ranah hasil belajar yang dikenal dalam pendidikan, yaitu ranah kognitif dan ranah afektif.

Ranah kognitif mencakup aspek intelektual dari hasil belajar, seperti pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi. Aspek ini mencakup penguasaan materi pelajaran, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata.

Ranah afektif mencakup aspek emosional dari hasil belajar, seperti sikap, minat, dan motivasi. Aspek ini mencakup perubahan dalam sikap terhadap diri sendiri, sikap terhadap orang lain, dan sikap terhadap materi yang dipelajari.

Ranah psikomotorik adalah salah satu dari tiga ranah hasil belajar yang dikenal dalam pendidikan. Ranah ini mencakup aspek fisik atau gerakan dari hasil belajar, seperti kemampuan motorik kasar dan halus, koordinasi, kelincahan, dan keseimbangan.

Ranah psikomotorik sangat penting dalam berbagai bidang, seperti pendidikan jasmani, seni, dan teknologi. Dalam pendidikan jasmani, misalnya, hasil belajar dalam ranah psikomotorik diukur berdasarkan kemampuan siswa dalam melakukan berbagai gerakan fisik, seperti lari, melompat, dan melakukan gerakan-gerakan dalam olahraga.

Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, diperlukan perencanaan yang baik dan implementasi yang efektif dari proses pembelajaran. Hal ini termasuk menetapkan tujuan yang jelas, mengembangkan materi pelajaran yang sesuai, dan menggunakan metode pembelajaran yang efektif.

Selain itu, untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan dalam ranah kognitif, perlu dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar. Evaluasi ini termasuk penilaian formatif dan sumatif, yang digunakan untuk menentukan tingkat penguasaan materi pelajaran dan mengevaluasi kualitas proses pembelajaran (Asep Jihad, 2008).

Sementara itu, untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan dalam ranah afektif, perlu dilakukan pembinaan terhadap sikap, minat, dan motivasi siswa. Pembinaan ini termasuk memberikan dukungan emosional dan membantu siswa untuk mengembangkan minat dan motivasi yang positif terhadap materi yang dipelajari.

Secara keseluruhan, ranah hasil belajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, diperlukan perencanaan yang baik dan implementasi yang efektif dari proses pembelajaran, serta evaluasi dan pembinaan yang tepat.

Pengertian Big Book Menurut Permatasari dkk., (2018), big book adalah “buku bergambar yang dipilih untuk dibesarkan memiliki karakteristik khusus, yaitu adanya pembesaran baik teks maupun gambarnya”. Sedangkan definisi yang dikeluarkan (Kardillah & Syamsudduha, 2022) big book adalah “buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. Ukuran Big Book bisa beragam, misalnya ukuran A3, A4, A5, atau seukuran koran. Ukuran Big Book harus mempertimbangkan segi keterbacaan seluruh siswa di kelas”.

Tujuan media big book yang dikeluarkan Usaid, (2014) ialah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman membaca,
- 2) Membantu siswa untuk memahami buku,
- 3) Mengenalkan berbagai jenis bahan membaca pada siswa,
- 4) Memberi peluang kepada guru,
- 5) Memberi contoh bacaan yang baik
- 6) Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran
- 7) Menyediakan contoh teks yang baik untuk digunakan oleh siswa
- 8) Menggali informasi

Langkah pembuatan media big book yang dikeluarkan Usaid, (2014) ialah sebagai berikut:

- 1) Siapkan kertas minimal berukuran A3 sebanyak 8-10 halaman atau 10-15 halaman, spidol warna, lem, dan kertas HVS.
- 2) Tentukan sebuah topik cerita.
- 3) Kembangkan topik cerita menjadi cerita utuh dalam satu atau dua kalimat sesuai dengan level atau jenjang kelas. Tuliskan kalimat singkat di atas kertas HVS dengan cara: kertas HVS dipotong menjadi empat bagian memanjang, tulis menggunakan spidol besar (spidol *whiteboard*) setiap kalimat dengan ukuran yang sama di atas kertas berukuran 1/4 kertas HVS tersebut, tuliskan kalimat dengan huruf-huruf alfabetis yang tepat sesuai dengan kaidah. Tempelkan setiap kalimat tersebut di halaman yang sesuai dengan rencana awal.
- 4) Siapkan gambar ilustrasi untuk setiap halaman sesuai dengan isi cerita. Gambar ilustrasi dapat dibuat atau diambil dari sumber yang sudah ada.
- 5) Tentukan judul yang sesuai dengan Big Book. Tentukan pula gambar ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan judul, dan tulislah nama penulisnya.

Langkah penggunaan big book yang dikeluarkan Usaid, (2014) antara lain sebagai berikut:

- 1) Penggunaan Big Book bisa dilakukan setiap hari, misalnya di pertemuan awal setiap hari selama 15-20 menit.
- 2) Big Book dibacakan di depan kelas atau di dalam kelompok kecil.
- 3) Big Book dapat digunakan oleh siswa untuk dibacakan di depan teman- temannya.
- 4) Pemodelan bukan hanya ditujukan pada bagaimana cara membaca, namun juga perlu diperlihatkan bagaimana guru memegang buku yang baik, membuka halaman, menunjuk huruf atau kata, dan memperlakukan buku dengan layak.
- 5) Penyimpanan Big Book bisa dilakukan beragam. Guru bisa menyimpannya di dalam tas besar atau digantung

Manfaat big book yang dikelurkan Usaid, (2014) antara lain sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan membaca secara bersama-sama;
- 2) Memungkinkan semua siswa melihat tulisan yang sama ketika guru membaca tulisan tersebut;
- 3) Memungkinkan siswa secara bersama-sama dalam memberi makna dalam setiap tulisan yang ada dalam media big book;
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa yang lambat dalam hal membaca untuk mengenal tulisan dengan bantuan guru dan teman-teman lainnya

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru yang meliputi kegiatan proses belajar mengajar. Tujuannya yaitu untuk memperoleh data aspek analisa karakteristik siswa, materi, dan kebutuhan siswa.

a. Karakteristik siswa

Siswa kelas V SDN Sidowarek II rata-rata berusia 11-12 tahun. Pada proses pembelajaran khususnya pada materi siklus air masih menggunakan media gambar dan ceramah sehingga membuat siswa merasa kurang tertarik dan lebih cepat bosan. Sehingga siswa membutuhkan media yang dapat membuat mereka mudah memahami materi dengan mudah dan menarik.

b. Materi

Kompetensi Inti (KI) meliputi: 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan

menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain. 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Kompetensi Dasar dalam materi ini meliputi :1) 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup, 2) 4.8 Membuat bagan skema siklus air.

c. Kebutuhan

Kurang maksimalnya penggunaan media pada saat proses belajar mengajar dikelas karena masih menggunakan model konvensional yaitu ceramah dan hanya berpaku kepada gambar dan buku teks membuat siswa jadi kurang maksimal dalam memahami materi yang disampaikan. Siswa membutuhkan media yang kreatif, menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar serta dapat membantu mereka berimajinasi . Media yang dapat digunakan adalah media Big Book.

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga menjadikan belajar yang menyenangkan dan hasil belajar yang didapat lebih optimal.

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian awal dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian awal ditemukan beberapa permasalahan yang ada di SD Negeri Sidowarek 2. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang Media Big Book dengan Puzzle dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Tahapan pertama, perancangan desain awal media Big Book dengan aplikasi Canva For Education
- 2) Tahap kedua, Merencanakan isi dari pengembangan media Big Book yang bertema “Lingkungan yang sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator tema.
- 3) Tahap ketiga, Browsing Picture atau mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan tentang tema “Lingkungkanku” dengan menggunakan aplikasi Canva
- 4) Tahap ke empat, membuat desain sesuai dengan *story board* yang telah dirancang sebelumnya

Dari hasil uji coba lapangan awal diperoleh data berdasarkan lembar penilain yang diisi oleh 4 siswa kelas V SD Negeri Sidowarek 2. Data hasil uji coba penilaian berupa angket untuk siswa yang dapat dilihat di lampiran dan hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel berikut: Berdasarkan penilaian siswa hasil uji coba lapangan awal media Big Book dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 34 dari jumlah total maksimal penilaian 40. Jumlah skor tersebut dipersentasikannya sehingga menjadi 85% dan dapat dikatakan Big Book “Layak”. Hasil dari uji coba lapangan awal, media Big Book mendapatkan respon yang positif dari ke 4 siswa tersebut. Mereka tertarik dan suka menggunakan Big Book ini. Mereka juga ingin kembali belajar dan bermain puzzle didalam Big Book. Dari pengamatan yang dilakukan, para siswa antusias dan aktif menggunakan dan menyusun puzzle. Jadi dapat disimpulkan bahwa media Big Book mendapatkan respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan awal.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, jika terjadi kesalahan pada produk media pembelajaran akan dilakukan perbaikan. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal yang dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri Sidowarek 2, produk media pembelajaran ini mendapatkan nilai yang “layak” yaitu 85%, tetapi terdapat skor indikator yang rendah sehingga harus mengalami perbaikan. Nilai skor yang rendah terdapat pada kekuatan puzzle yang mudah

lepas. Peneliti merevisi velcro/perekat dengan merekatnya dengan lem tembak sehingga lebih kuat. Karena pada saat dilepas pasang oleh siswa beberapa bagian puzzle lepas karena lem kurang kuat.

Uji coba lapangan utama merupakan uji coba yang subjek uji cobanya lebih banyak dibandingkan uji coba lapangan awal. Subjek uji coba lapangan utama media Big Book adalah 8 siswa. Data hasil uji coba penilaian 38 berupa angket untuk siswa yang dapat dilihat di lampiran dan hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel berikut: Berdasarkan tabel penilaian siswa hasil uji coba lapangan utama media Big Book dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 75 dari jumlah total maksimal penilaian 80. Jumlah skor tersebut dipersentasikan sehingga menjadi 93,7% dan dapat dikatakan media Big Book “Layak”.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama menyatakan bahwa media Big Book sudah layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran tematik materi siklus air siswa Sekolah Dasar kelas V, sehingga tidak dilakukan revisi produk media pembelajaran

Berdasarkan angket yang telah diisi oleh siswa kelas V SD Negeri Sidowarek 2 sebanyak 20 anak pada uji coba pelaksanaan, didapatkan data penilaian siswa terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut: Berdasarkan tabel penilaian siswa hasil uji coba pelaksanaan media Big Book dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 190 dari jumlah total maksimal penilaian 200. Jumlah skor tersebut dipersentasikan sehingga menjadi 95% dan dapat dikatakan media Big Book “Layak”. Dari hasil pengamatan pada uji coba Pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya suka dan tertarik pada media Big Book. Siswa aktif dan antusias untuk menyusun puzzle proses siklus air pada bagian Big Book. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam uji coba pelaksanaan ini mendapatkan respon “positif” dari siswa.

Dari hasil uji coba pelaksanaan yang dilakukan dapat dikatakan media Big Book sudah layak dan baik digunakan untuk pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. Dalam uji coba tersebut siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan Big Book baik membaca materi maupun menyusun puzzle. Sehingga Big Book tidak mengalami proses perbaikan atau revisi. Deskripsi produk akhir dari media Big Book, dibagi menjadi dua kategori, yaitu secara fisik dan secara substansi.

a. Spesifikasi secara fisik

Media Big Book memiliki ukuran 32cm x 48cm, yang memiliki beberapa komponen seperti berikut:

- 1) Terbuat dari kertas A3+ dengan laminasi *glossy* yang terdiri atas 8 lembar .
- 2) Puzzle proses siklus air pada halaman ke 7 yang dapat dilepas pasang dengan perekat Velcro / Kretekan berguna untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi siklus air.
- 3) Big Book dijilid dengan menggunakan kawat spiral putih diameter 2cm agar memudahkan saat dibuka bisa berputar 360 derajat.

b. Spesifikasi secara substansi

Media Big Book memuat materi pembelajaran tema lingkungan materi siklus air siswa kelas V Sekolah Dasar. Dan berisi puzzle proses siklus air serta lirik lagu tentang siklus air.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Big Book lingkungan atau buku besar dengan variasi puzzle siklus air didalamnya. Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Melalui media Big Book yang dikembangkan, diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Media Big Book dikembangkan dengan maksud untuk dapat meningkatkan berbagai kecerdasan siswa, seperti: kecerdasan verbal/bahasa, kecerdasan logika/matematik, kecerdasan

visual/ruang, kecerdasan musikal/ritmik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan hasil belajar siswa. Media Big Book telah memenuhi syarat dalam pengembangan media pembelajaran layak menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2011: 4-5 yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, mendukung terhadap isi bahan mata pelajaran, kemudahan dan keterampilan guru dalam menggunakan serta tersedianya waktu untuk menggunakan.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media Big Book yang layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kelayakan produk diujicobakan dengan menggunakan instrumen angket yang di dalamnya terdapat catatan komentar, saran dan kritik. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa kelas V SD Negeri Sidorejo 2 sebagai subjek uji coba dan pengguna produk. Dan untuk mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa diperoleh dengan hasil lembar pre tes dan pos tes pada saat penelitian utama dilaksanakan.

Hasil belajar siswa pada kelas kontrol sesuai table diatas menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 81 berada pada kriteria baik. Pedoman Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dari 18 siswa, dan yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa. Melihat dari presentase ketuntasan siswa sebesar 61% berada pada kriteria rendah karena indikator ketercapaian yang ditentukan sebesar > 85%.

Nilai rata-rata kelas diperoleh dengan menggunakan rumus dibawah ini :

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum xi}{n} \\ &= \frac{1.465}{1.800} \times 100\% \\ &= 81 \end{aligned}$$

Keterangan :

X = Rata-rata kelas

$\sum xi$ = Jumlah nilai seluruh siswa = Jumlah seluruh siswa

Penilaian ketuntasan belajar siswa diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{11}{18} \times 100\% \\ &= 61\% \end{aligned}$$

Rendahnya hasil ketuntasan belajar siswa pada kelas kontrol disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah media yang digunakan hanya gambar pada buku teks sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sedangkan hasil belajar pada kelas percobaan menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 83 berada pada kriteria baik. Pedoman Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Jumlah

siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dari 20 siswa, dan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa. Melihat dari persentase ketuntasan siswa sebesar 90% berada pada kriteria baik dan mencapai indikator yang ditentukan yaitu sebesar $> 85\%$.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba untuk mendapat saran, sehingga media Big Book yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Tema Lingkungan khususnya materi siklus air. Tahapan dalam penelitian ini, meliputi: 1) tahap validasi ahli materi, 2) validasi ahli media, 3) uji coba lapangan awal.

Pada validasi ahli materi memperoleh penilaian dengan kategori “Baik”. Ada saran yang diberikan oleh validator yaitu agar kedepannya bisa diproduksi lebih banyak lagi sehingga siswa bisa menggunakan media pembelajaran dengan semangat dan senang.

Pada tahap uji coba peneliti melakukan tiga tahap uji coba yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional dengan 10 indikator penilaian. Pada uji coba lapangan awal dengan melibatkan 4 siswa mendapatkan persentase 85% yaitu termasuk kategori “Layak”. Respon dari subjek uji coba, antara lain; mereka sangat tertarik, menyukainya untuk bermain sambil belajar. Mereka antusias dan saling berinteraksi satu dengan lainnya dalam mengikuti permainan tersebut.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli materi, ahli media pembelajaran dan uji coba pada kelas eksperimen siswa kelas V SD Sidowarek 2 sebagai pengguna produk serta subjek uji coba lapangan bahwa media Big Book yang dikembangkan dinyatakan “Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran Tematik yang bertema “Lingkungan” materi siklus air serta dari table perolehan hasil belajar media Big Book dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sidowarek 2 dari rerata kelas 81 menjadi 87.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan Media Big Book pada pembelajaran Sub Tema Manusia dan Lingkungan ini dikembangkan dengan menggunakan tahapan penelitian R&D Model Borg & Gall yang dikutip oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2005:169) yang terdapat sepuluh tahap pengembangan. Tahap (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data, (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan draf produk media Big Book yang kemudian divalidasi oleh ahli materi mendapatkan skor 4,8 dengan kategori “Sangat Baik” dan ahli media 3,9 dengan kategori “Baik”, (4) melakukan uji coba lapangan awal yang melibatkan 4 orang siswa kelas V memperoleh hasil uji coba sebesar 85% yang berarti “Layak”, (5) revisi hasil uji coba yaitu perbaikan pada perekat puzzle yang kurang kuat (6) uji coba lapangan utama yang melibatkan 8 orang siswa kelas IV memperoleh hasil uji coba sebesar 93,7% yang berarti “Layak”, (7) revisi hasil uji coba tidak dilakukan karena dari hasil uji coba lapangan utama tidak ada bagian yang harus diperbaiki, (8) uji coba lapangan operasional yang melibatkan 20 orang siswa kelas V memperoleh hasil uji coba sebesar 97,5 yang berarti “Layak”, dan (9) hasil produk akhir dalam penelitian ini yaitu media Big Book yang layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya tema “Lingkungan” materi siklus air.

Media Big Book pada pembelajaran Sub Tema Manusia dan Lingkungan setelah dilakukan hasil uji keefektifan relatif (ER) menunjukkan angka 71% sehingga media Big Book termasuk ke dalam kategori memiliki keefektifan tinggi.

Dari segi kepraktisan media Big Book pada pembelajaran Sub Tema Manusia dan Lingkungan setelah mendapatkan validasi dari ahli media dan materi yang menyatakan layak digunakan karena mudah dalam pembuatannya dan bahan yang digunakan tidak mudah rusak serta isi yang dimuat juga telah memenuhi aspek indikator dan juga sesuatu tabel hasil rerata kelas yang meningkat dari 81 menjadi 87 maka disimpulkan media Big Book ini tergolong praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Munib, Budiono, S. S. (2009). *Pengantar ilmu pendidikan* (Cetakan 6). Universitas Negeri Semarang.
- Achyani, A. (2010). Meningkatkan Kepedulian Siswa Terhadap Lingkungan Ekosistem Persawahan Dengan Model Penulisan Buku Ajar Biologi Sma Berwawasan Lokal Dan Ekologi. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 1(2).
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v1i2.192>
- Asep Jihad, A. H. (2008). *Evaluasi pembelajaran* (Cetakan ke). Multi Pressindo.
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554.
- Daradjat, Z. (2011). *Ilmu Pendidikan Islam* (Edisi Ke 1). PT Bumi Aksara.
- HUDA, M. (2015). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kaligis, J. R. E., & Darmodjo, H. (1992). *Pendidikan IPA 2*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kardillah, R. I., & Syamsudduha, S. (2022). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah PERBANDINGAN MEDIA DIORAMA DAN MEDIA BIG BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V*. 04(17), 42–51.
- Lestari, M. A., Elianti, M., & Permana, A. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Penanaman Nilai-Nilai Moral Siswa SD Kelas Rendah. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 04(02), 134–144.
- Munir, A. (2010). *PENDIDIKAN KARAKTER MEMBANGUN KARAKTER ANAK SEJAK DARI RUMAH*. PEDAGOGIA.
- Nana Sudjana, A. R. (2011). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)* (10th ed.). Sinar Baru Algensindo,.
- PENDIDIKAN, B. S. N. (2010). *PARADIGMA PENDIDIKAN NASIONAL ABAD XXI*. BADAN STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN.
- Permatasari, A. N., Inten, D. N., & Mulyani, D. (2018). Kemampuan Abstraksi Anak Usia Dini mengenai Topik Astronomi dengan Media Big Book. *Educhild*, 7(1), 1–7.

- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu : Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru* (Cetakan Ke). Ghalia Indonesia.
- Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo, R. (2018). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali pers.
- Sanaky, H. A., & Faizah. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Usaid. (2014). *Pembelajaran Literasi Kelas Awal. Buku Sumber Bagi Dosen LPTK*, 5.