



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK PADA TEMA TUGASKU SEHARI-HARI KELAS II SD

Nurulia Hanjani, Beta Rapita Silalahi

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **Oktober 2023**

Disetujui **November 2023**

Dipublikasikan **Desember 2023**

*Keywords:*

*Learning Media,*

*Big Book,*

*My Daily Tasks*

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran big book pada tema Tugasku sehari-hari kelas II SD. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D. Adapun langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah: 1) Tahap pedefinisian (define), 2). Tahap perancangan (design), 3). Tahap pengembangan (development), dan 4). Tahap Penyebaran (dissemination) dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil keseluruhan penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor 78,75% dengan kriteria Valid(Layak) untuk digunakan sebagai Media pembelajaran siswa kelas II SD tema Tugasku Sehari-hari. Hasil Keseluruhan Penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata skor 82% dengan kriteria Sangat Valid Untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas II SD tema Tugasku Sehari-hari. Dan Hasil Keseluruhan oleh Ahli pembelajaran memperoleh rata-rata skor 88,75% . Presentase ini termasuk kriteria Sangat Valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam aktivitas belajar siswa Kelas II SD tema Tugasku Sehari-hari.

### Abstract

*This development research aims to determine the feasibility of big book learning media on the theme of my daily tasks in class II SD. This research is a Research and Development (R&D) research with the 4D development model. The development steps taken by researchers are: 1) Pedefisition stage (define), 2). Design stage, 3). Development stage, and 4). Dissemination stage with data collection techniques using a questionnaire. The data analysis technique uses descriptive qualitative. Validation was carried out by material experts, media experts, and learning experts. The overall results of the assessment by material experts obtained an average score of 78.75% with the criteria Valid (Eligible) to be used as learning media for grade II elementary school students on the theme of My Daily Tasks. The overall results of the assessment by media experts obtained an average score of 82% with very valid criteria to be used as learning media for grade II elementary school students on the theme of My Daily Tasks. And the overall results by learning experts obtained an average score of 88.75%. This percentage includes very valid criteria to be used as learning media in the learning activities of grade II elementary school students on the theme of My Daily Tasks.*

✉ Alamat korespondensi:

□ [nuruliahjanjani@umnaw.ac.id](mailto:nuruliahjanjani@umnaw.ac.id), [betarapitasilalahi@umnaw.ac.id](mailto:betarapitasilalahi@umnaw.ac.id)

© 2023 Universitas Negeri Semarang

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang dilakukan atau dilaksanakan secara teratur dan sistematis untuk mendewasakan peserta didik dengan memberi ilmu pengetahuan serta melatih berbagai keterampilan, penanaman nilai-nilai sikap hidup yang baik. Pendidikan juga dapat menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 menyebutkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan juga merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas. Sebab dengan Pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara. Salah satu komponen yang berpengaruh dalam Pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaktif edukatif antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan lingkungan sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar siswa serta memuat suatu kegiatan yang sistematis, bersifat interaktif dan komunikatif antara guru ke siswa maupun sebaliknya

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan sistematis yang bersifat interaktif antara guru dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya Tindakan belajar peserta didik baik di dalam kelas ataupun di luar kelas untuk menguasai kompetensi yang ingin dicapai.

Pencapaian kompetensi dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang efektif. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif pada diri individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya penggunaan media. Berbagai upaya telah ditempuh untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, seperti: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media

pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran disekolah.

Banyak cara yang dapat dilakukan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu mengubah paradigma pembelajaran. Guru bukan hanya sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator. Selama kegiatan pembelajaran, siswalah yang dituntut aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran tidaklah membosankan akan tetapi proses pembelajaran yang berlangsung akan menyenangkan sehingga siswa akan dapat menyimpan memori dalam jangka waktu Panjang.

Menurut Laely (2013:308) Media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran dan diatur oleh guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan lebih berpengaruh terhadap aktivitas tersebut, namun sangat diperlukan pertimbangan yang baik dalam pemilihan media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam sistem pembelajaran ada banyak sekali jenis media yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, baik melalui pengelihatian dan pendengaran yaitu visual maupun audio visual.

Berdasarkan hasil observasi awal dikelas II di UPT SDN 104205 Tembung, diketahui bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Guru hanya menggunakan buku guru dan siswa dalam pembelajaran. Hal ini membuat siswa proses pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Hal ini perlu adanya solusi untuk memperbaiki semangat siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut adalah guru sebaiknya mengembangkan media yang menarik dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran big book. Karena guru belum pernah mencoba menggunakan media pembelajaran big book pada saat proses pembelajaran. big book ini akan diterapkan disekolah SD Swasta Pelita yang berada dikedcamatan Tanjung Morawa, dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran siswa melalui media big book, membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Usaid (2014:19) menjelaskan bahwa media Big Book merupakan buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. Buku berukuran besar ini biasanya digunakan untuk kelas rendah didalamnya berisi cerita yang bermakna dan singkat dengan tulisan berukuran besar diberi gambar dan warna-warni. Siswa bisa membacanya sendiri atau mendengarkan cerita oleh guru kelas.

*Big book* adalah media yang visual yang berbentuk buku berisi materi pelajaran yang akan dikemas secara menarik. Dengan tampilan yang menarik yang dapat membuat siswa lebih berminat untuk membacanya.

Dengan adanya penggunaan media big book ini dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan mempermudah siswa memahami materi dalam pembelajaran. Media sangatlah berpengaruh terhadap pembelajaran. Media juga dapat digunakan untuk menyalurkan informasi baik yaitu dari guru kesiswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa. Media sangatlah banyak dan beragam, tetapi jarang yang sesuai untuk anak SD. Maka dari itu guru harus pandai menetapkan media yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan anak SD.

Big book merupakan salah satu media pembelajaran visual yang berkarakteristik khusus diantara media pembelajaran lainnya. Madyawati (2016:174) big book adalah buku bergambar yang dipilih untuk diperbesar, yang memiliki karakteristik yang khusus, yaitu adanya pembesaran teks maupun gambar.

Media pembelajaran Big Book merupakan alat bantu penunjang guru atau referensi pelengkap yang digunakan sebagai media pada saat proses belajar berlangsung (Daryanto).

Banyak ahli pendidikan yang menyatakan bahwa big book sangat baik digunakan di kelas awal karena dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam membaca. Darmiyati Zuchdi dan Budiasih (1997 : 123) menjelaskan bahwa aspek yang perlu diperhatikan dalam membaca permulaan di kelas ISD mencakup: (a) ketepatan menyurakan tulisan, (b) kewajaran lafal, (c) keawajaran intonasi, (d) kelancaran, dan (e) kejelasan suara. Beberapa aspek di atas harus diperhatikan ketika membaca permulaan agar siswa dapat membaca dengan tepat (Fatriani, 2018).

Hal ini diperkuat oleh teori Safira (Furi, 2020:21) Big Book adalah buku yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar jenis ukuran Big Book bisa beragam misalnya mulai dari ukuran (A3, A4, A5) atau seukuran koran, tergantung dari peneliti yang mendesainnya sehingga bisa memilih ukuran yang pas sesuai dengan karakteristik anak SD, siswa kelas rendah, maupun siswa kelas tinggi. Dan media big book dapat digunakan untuk

tahapan awal karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kurniawati (Aditya, 2020: 16) Big Book merupakan buku cerita yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya untuk memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama atau cerita bersama antara guru dengan siswa. Buku ini mempunyai karakteristik khusus seperti penuh dengan warna warni, gambar yang menarik, mempunyai kata yang dapat diulang-ulang.

Laily (Aditya, 2020: 17) menjelaskan bahwa Big Book merupakan media yang mengkolaborasikan antara gambar dan teks yang di desain dengan besar baik ukuran teks/huruf, gambar animasi dan lainnya sehingga siswa dapat membaca, bercerita secara bersama maupun terbimbing oleh guru. dan Big Book adalah suatu media pembelajaran yang banyak disukai dan diminati oleh anak-anak dan guru dapat membuatnya sendiri dengan kreatif.

Berdasarkan pendapat ahli tentang media big book maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran big book merupakan buku yang dibuat dengan tulisan dan gambar yang dibesarkan (A3,A4,A5) atau berukuran koran dan memiliki gambar animasi yang warna-warni, inovatif, kreatif, dan media big book mempunyai karakteristik khusus tersendiri.

Big book sebagai penunjang guru dalam menyampaikan cerita, materi, maupun pesan yang dapat mempermudah siswa memahami dan bisa mengambil sisi positif dari cerita yang disampaikan.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian pada media pembelajaran berupa Big book ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. (Sugiyono, 2017: 3-5).

Pada Pengembangan media Big book ini peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D yang merupakan perpanjangan dari Defie (pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan) dan Dissemination (Diseminasi) yang dikembangkan oleh Thiagrajan (1974), (Sugiyono, 2017: 37-38). Adapun menurut Endang Mulyatiningsih, (2011: 1616) menyatakan terdapat empat tahap dalam pengembangan media pembelajaran dengan model 4D Thiagarajan.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran big book pada pembelajaran tematik Tema Tugasku Sehari-hari yaitu validator ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli media.

Objek pada pengembangan ini adalah media pembelajaran big book pada pembelajaran tematik Tema Tugasku Sehari-hari Kelas II UPT SDN 104205 Tembung

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan wawancara. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, ahli media dan data kepraktisan dari produk yang akan dikembangkan berupa respon para ahli dan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran big book pada tema tugasku sehari-hari.

Teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Teknik analisis dekriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Yaitu dengan menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala yang digunakan dalam kuesioner, untuk mengukur sikap dan pendapat seseorang atau sekelompok terhadap suatu fenomena. Tanggapan responden yang berupa data kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk Kelayakan Validitas. Pada penelitian ini, persentase kelayakan Validitas, Media big book akan dihitung untuk tiga validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di sekolah SDN 104205 Tembung pada bulan Juli. Pengembangan ini menggunakan model 4D dari Thiagarajan yang melalui 4 tahapan yaitu : (1) Pendefinisian (define), (2) Perancangan (design), (3) Pengembangan (development), (4)Penyebaran (dissemination).

#### Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini peneliti melakukan tahap pendefinisian atau mencari tahu apa saja yang dibutuhkan, konsep, evaluasi yang akan diterapkan nantinya dalam big book dengan cara menganalisis sebagai berikut :

##### a. Analisis awal akhir

Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan pokok masalah waktu proses pembelajaran, untuk mengetahui media yang sudah ada perlu untuk dikembangkan. Analisis dilakukan dengan tahapan pra penelitian melalui Wawancara dengan guru SDN 104205 Tembung. Berdasarkan wawancara dengan guru diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran big book pada pembelajaran tematik.

##### b. Analisis peserta didik

Pada tahapan ini, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan peserta didik masih belum menarik. Sedangkan analisis awal, pendidik pada penelitian ini adalah adanya pengembangan media pembelajaran berupa big book sebagai referensi tambahan dalam kegiatan pembelajaran serta membantu siswa dalam menambah ilmu pengetahuan dan semangat belajar siswa.

##### c. Analisis konsep

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara terhadap peserta didik untuk mengidentifikasi terkait konsep pokok yang diajarkan, serta melihat secara rinci mengenai konsep yang harus diajarkan, tahapan ini, bagian pokok yang sudah dirancang dan disusun secara terurut serta sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

### Perancangan (*Design*)

Setelah pendefinisian pada tahapan define, selanjutnya penelitian melakukan tahap design dengan hasil sebagai berikut :

#### a. Penyusunan Kerangka Media

##### 1. Bagian Cover

Bagian ini terdiri dari sampul depan media big book, kata pengantar, daftar isi

##### 2. Bagian isi Media

Bagian ini terdapat materi tematik tema 3 tugasku sehari-hari. Media ini berisi materi pembelajaran serta kegiatan percobaan dan uji kompetensi peserta didik.

##### 3. Bagian Penutup

Bagian ini terdiri dari profil peneliti, dan sampul belakang media big book

#### b. Perancangan Sistematika dan Materi

Materi media ditampilkan sesuai indikator dengan melihat kompetensi inti dan dasar yang sesuai dengan silabus. Materi dikutip dari sumber yang jelas serta sesuai dengan buku paket yang ada di sekolah. Materi yang dipilih adalah tema 3 tugasku sehari-hari kelas II SD.

#### c. Perancangan Instrumen

1. Instrumen yang dipakai pada penelitian ini adalah angket. Penyusunan instrumen menggunakan skala likert yang terdiri dari 5 pilihan jawaban yaitu 1 (Tidak Valid), (2) Kurang Valid, (3) Cukup Valid, (4) Valid, (5) Sangat Valid.

### Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahap pengembangan (development) adalah sebagai berikut :

#### a. Pembuatan Media

##### 1. Bagian Cover



Pada bagian cover, peneliti mengembangkan design Cover depan dengan menggunakan aplikasi canva serta menggunakan font *Noot* dalam aplikasi canva yang sebelumnya telah dikonsep pada tahap perancangan.

2. Bagian isi Materi



Pada bagian isi, materi dibuat menggunakan aplikasi canva dengan font *Arimo* dengan ukuran 24,5 dalam aplikasi canva. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam media diambil dari internet dan element yang terdapat dari aplikasi canva.

3. Bagian penutup

Gambar



Pada bagian penutup, peneliti menggunakan aplikasi canva serta menggunakan font *Open Sans* dengan ukuran 27 yang sebelumnya telah dikonsep pada tahap perancangan.

b. Validasi Ahli

Produk yang telah selesai dirancang dapat divalidasi, dan direvisi oleh validator media dan validator materi. Beberapa aspek yang akan dinilai validator materi ini sesuai dengan KI dan KD keakuratan dan kemutakhiran materi, serta mendorong rasa ingin tahu peserta didik yang dinilai melalui angket penilaian dari skala 1 sampai 5. Validator dipersilahkan memberikan saran terhadap kualitas materi pada media ( big book) yang dikembangkan. Validator memberikan penilaian dengan beberapa perbaikan, setelah diperbaiki, baru dapat dinyatakan layak atau valid untuk digunakan.

1. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan Bapak Saiful Bahri, S.Pd., M.Pd selaku Dosen di Universitas Muslim Nusantara Al Wasliyah. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi. . Paparan deskriptif hasil validasi akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dpat dilihat data hasil validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Penilaian Angket Validasi Oleh Ahli Materi

Indikator	Perse ntase	Keter angan
Menyampai kan Pesan	73%	Valid
Gambar dan teks	80%	Valid
Mengkolab orasikan	73%	Valid
Desain	73%	Valid
Inovatif	90%	Sanga t Valid
Jumlah	78,75 %	Valid



Gambar 1 Hasil Validasi Materi

Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi pada tiap-tiap aspek. Aspek menyampaikan pesan memperoleh persentase 73% termasuk dalam kriteria “Valid “, dan aspek gambar dan teks memperoleh persentase 80% termasuk kriteria “Valid”, aspek mengkolaborasi memperoleh persentase 73%



termasuk kriteria “Valid”, aspek desain memperoleh persentase 73% termasuk kriteria “Valid”, dan aspek inovatif memperoleh persentase 90% termasuk kriteria “Sangat Valid” Sehingga diperoleh persentase keseluruhan sebanyak 78,75% termasuk dalam kriteria “Valid”.

Selain data tersebut terdapat beberapa saran untuk diperbaiki yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik dalam penyampaian materi. Berdsarkan penilaian dari ahli materi tersebut produk layak untuk diuji dengan revisi sesuai dengan saran.

**Tabel 2 Saran perbaikan ahli Materi**

No.	Saran/masukan untuk perbaikan	Hasil perbaikan
1.	Gambar pada materi uang kertas, menggunakan uang kertas mainan/animasi	Merubah gambar terbaru, menjadi gambar uang kertas asli

Berlandaskan tabel diatas beberapa masukan dari validator agar merubah dan menambahkan gambar terbaru dan yang mudah dipahami siswa pada materi mengenal uang pecahan.

Semua saran dan masukan validaoor materi tersajikan pada gambar berikut:



**Gambar 2 Perbaikan Variasi gambar**

Pada gambar diatas, ahli materi memberikan beberapa masukan supaya mengganti gambar pada uang kertas yang berbentuk animasi menjadi uang kertas yang berbentuk asli. Sebelum revisi, gambar uang yang berbentuk animasi akan sulit dipahami siswa dan akan dikatakan uang palsu. Setelah dilakukan revisi, gambar berubah menjadi gambar uang kertas yang berbentuk asli dan mudah dipahami oleh siswa.

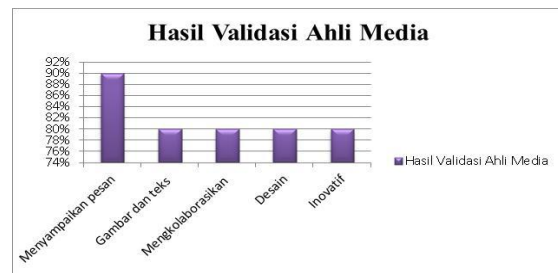
**2. Ahli Media**

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah berupa media pembelajaran dalam bentuk buku, validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Abdullah Hasibuan, S.Pd.,M.Pd selaku dosen yang ahli dalam media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dpat dilihat data

hasil validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Penilaian Angket Validasi Oleh Ahli Media**

Aspek	Perse ntase	Keter angan
Menyampai kan Pesan	90%	Sanga t Valid
Gambar dan teks	80%	Valid
Mengkolab orasikan	80%	Valid
Desain	80%	Valid
Inovatif	80%	Valid
Jumlah	82%	Valid



**Gambar 3 Hasil validasi ahli media**

Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran pada tiap-tiap Aspek. Aspek menyampaikan pesan memperoleh dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”, aspek Gambar dan teks memperoleh persentase 80% termasuk dalam kriteria “Valid”, aspek mengkolaborasi memperoleh dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Valid”, aspek desain memperoleh 80% termasuk dalam kriteria “Valid”, dan aspek inovatif memperoleh persentase 80% termasuk dalam kriteria “Valid”. Sehingga diperoleh keseluruhan persentase 82% termasuk dalam kriteria “Valid”.

**Tabel 4 Saran Perbaikan Ahli Media**

No.	Saran/masukan untuk perbaikan	Hasil perbaikan
	Warna Gambar pada bagian cover kurang berwarna, sehingga kurang menarik	Mengubah warna gambar terbaru, menjadi lebih menarik

Berlandaskan tabel diatas beberapa masukan dari validator agar merubah dan menambahkan warna pada gambar terbaru sehingga menarik bagi siswa.

Semua saran dan masukan validasi media tersajikan pada gambar berikut:



**Gambar 4 Perbaikan Variasi gambar**

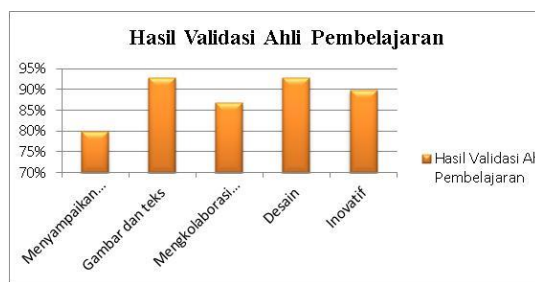
Pada gambar diatas, ahli media memberikan beberapa masukan supaya merubah bagian warna pada gambar bagian cover. Yang awalnya bagian cover memiliki warna yang kurang cerah, diganti menjadi warna yang cerah sehingga menarik untuk dilihat.

### 3. Ahli Pembelajaran

Validasi ahli Pembelajaran dilakukan oleh ibu Rina Anita Hasibuan Selaku Guru Di Sekolah SDN 104205 Tembung. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli Pembelajaran.. Paparan deskriptif hasil validasi ahli akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat data hasil validasi oleh ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Validasi Dari Ahli Pembelajaran Dapat Dilihat Sebagai Berikut:**

Indikator	Persentase	Keterangan
Menyampaikan Pesan	80%	Valid
Gambar dan teks	93%	Sangat Valid
Mengkolaborasi	87%	Sangat Valid
Desain	93%	Sangat Valid
Inovatif	90%	Sangat Valid
Jumlah	88,75	Sangat Valid



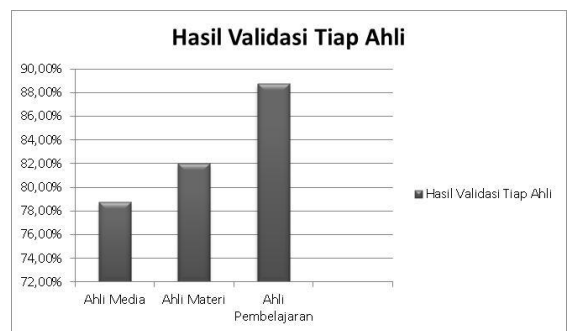
**Gambar 5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran pada tiap-tiap Aspek. aspek menyampaikan pesan memperoleh dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Valid”, aspek Gambar dan teks memperoleh persentase 93% termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”, aspek mengkolaborasi memperoleh dengan persentase 87% termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”, aspek desain memperoleh 93% termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”, dan aspek inovatif memperoleh persentase 90% termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”. Sehingga diperoleh keseluruhan persentase 88,75% termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”.

Penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dengan menggunakan angket terhadap media pembelajaran big book pada tema tugasku sehari-hari kelas II SD memperoleh hasil penilaian yang baik. Dengan adanya media pembelajaran book pada tema tugasku sehari-hari kelas II SD dapat tersampaikan dengan baik dan menyenangkan. Berikut ini merupakan hasil validasi dan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran

**Tabel 6. Hasil Persentase Jumlah Skor Perolehan Tiap Validator**

Responden	Persentase Skor	Keterangan
Ahli Materi	78,75%	Valid
Ahli Media	82%	Sangat Valid
Ahli Pembelajaran	88,75%	Sangat Valid



**Gambar 6. Hasil Validasi tiap Ahli**

Gambar tersebut merupakan hasil persentase skor perolehan terhadap kelayakan media pembelajaran big book pada tema tugasku sehari-hari kelas II SD yang diperoleh dari tiap validator. Persentase jumlah skor perolehan oleh ahli materi sebesar 78,75% kriteria Valid, ahli media sebesar

82% termasuk kriteria Sangat Valid dan ahli Pembelajaran sebesar 88,75% termasuk kriteria Sangat Valid.

#### Penyebaran (Dessimention)

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki peneliti. Peneliti menyebarkan produk akhir berupa media big book pada tema 3 Tugasku Sehari-hari di UPT SDN 104205 Tembung.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diperoleh kesimpulan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pengembangan ( Research and Development ), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan dengan langkah-langkah (1) Define (Pendefinisian), (2) Design (Perancangan) dan (3) Development (Pengembangan) (4) Dessimination (Penyebaran) telah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran big book pada pembelajaran tematik tema Tugasku Sehari-hari. Di dalam media Pembelajaran big book ini memiliki keunggulan yaitu selain tampilan yang menarik, media Media big book ini memiliki gambar dan tulisan khusus yang dibesarkan, guna memudahkan guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas II. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media pembelajaran big book pada pembelajaran tematik tema Tugasku Sehari-hari yang di kembangkan peneliti dinyatakan Layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aditya, A. (2020). Pengembangan Media Big Book Berbasis Agama Dalam Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.

Daryanto, 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutoris Nurani Sejati.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.

Fatriani, A. (2018). Pengembangan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 1-9.

Furi, C. Y. (2020). Penerapan Media Big Book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas IB SD Negeri 4 Waylaga Panjang Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Kurniawati, (2021). *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.

Laely, Khusnul. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7 (2): 308

Madyawati, Lilis. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Prenadamedia Group

Raudatul Jannah, (2021). *Pengembangan Media Big Book Pada Tema Binatang Ternak Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Harapan Ibu Lima Kaum*. (Skripsi). Fkip, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Usaid. 2014. Materi untuk Sekolah Praktik yang Baik. Jakarta: Usaid.

Zuchdi, Darmiyati. & Budiasih. 1996/1997. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah. Jakarta: Direktorat Jenderal Departemen Pendidikan