

**PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK TEMA KEBERSAMAAN DALAM  
MENDUKUNG PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA  
KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Lilik Binti Mirnawati<sup>1</sup>, Meirza Nanda Faradita<sup>2</sup>, Berlina Titania Anggraenie<sup>3</sup>,  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya**

**E-mail: <sup>1</sup>lilikbintimirnawati@um-surabaya.ac.id, <sup>2</sup>meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id, <sup>3</sup>berlina.titania.anggraenie-2019@fkip.um-surabaya.ac.id**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Big Book mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Pacar keling V/186 Surabaya yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga dapat menjadi pedoman oleh guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran untuk keterampilan menyimak siswa kelas II SD. Media pembelajaran dibuat dengan mengkombinasikan teks dan gambar, selain itu juga untuk mengetahui kelayakan berupa uji kevalidan produk media Big Book pada media pembelajaran ini. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan (Research and Development). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Pacar Keling V/186 Surabaya. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi dan validasi ahli. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: tahap (1) pendefinisian, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan (4) penyebaran, namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan tanpa dilakukan tahap penyebaran. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi proses pengembangan media pembelajaran serta validasi ahli media pembelajaran dan bahasa. Untuk memperoleh hasil validasi terhadap media pembelajaran Big Book dilakukan oleh validator baik itu validator bahasa dan validator media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran Big Book dalam terselesaikan dengan baik. Selanjutnya kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari kevalidan media memperoleh hasil penilaian dari dua validator ahli bahasa sebesar 87,5% dengan kategori valid dan 77,5% dengan kategori valid, sehingga skor rata-rata dari kedua validator ahli bahasa adalah 82,5% dengan kategori valid. Kemudian penilaian dari dua validator ahli media sebesar 74% dengan kategori valid dan 88% dengan kategori valid, sehingga skor rata-rata dari kedua validator media adalah 80% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil penelitian, maka media pembelajaran Big Book yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Big Book; Keterampilan Menyimak

**Abstract:** This study aims to develop Big Book learning media for the Indonesian language subject at Pacar Keling V/186 Public Elementary School in Surabaya which can be used to support learning so that it can be used as a guide by teachers in designing and implementing learning for second grade elementary school students' listening skills. Learning media is made by combining text and images, in addition to knowing the feasibility of testing the validity of Big Book media products in this learning media. This research refers to the development model (Research and Development). The subjects in this study were class II students at SD Negeri Pacar Keling V/186 Surabaya. Data collection in this study was carried out using expert documentation and validation techniques. This development research refers to the 4-D development model developed by Thiagarajan which consists of 4 stages, namely: (1) defining, (2) designing, (3) developing, and (4) dissemination, but in this research it only reached

development stage without the deployment stage. Data collection techniques used observation instruments in the process of developing learning media and validating learning media and language experts. To obtain validation results for the Big Book learning media, the validator is carried out by both the language validator and the media validator. The results of this study indicate that the process of developing Big Book learning media has been well resolved. Furthermore, the feasibility of the learning media seen from the validity of the media obtained the results of the assessment from two linguist validators of 87.5% in the valid category and 77.5% in the valid category, so that the average score of the two linguist validators was 82.5% with ka valid category. Then the assessment of the two media expert validators was 74% in the valid category and 88% in the valid category, so that the average score of the two media validators was 80% in the valid category. Based on the research results, the developed Big Book learning media can be used as Indonesian language learning media to improve students' listening skills.

**Keywords: Big Book Learning Media; Listening Skills**

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia disuguhkan untuk peserta didik bertujuan melatih siswa untuk terampil dengan menuangkan gagasan yang kreatif dan kritis dalam berbahasa. Namun, pada kenyataannya guru masih terjebak di zona tatanan konsep sehingga cenderung saat pembelajaran hanya membahas teori Bahasa saja. Pada era ini guru juga dapat menyediakan buku bacaan digital sehingga memudahkan siswa mengakses buku-buku bacaan kapan saja dan dimana saja untuk digunakan dalam melatih keterampilan dalam mengolah informasi (Mirnawati & Fabriya, 2022). Dalam keterampilan berbahasa dalam kurikulum 2013 saat ini mencakup 4 aspek yakni keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan menulis (*writing skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menyimak (*listening skills*) (Ali, 2020). Pada konteks proses pembelajaran keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang berbeda dengan aktivitas teoritis. Dalam makna keterampilan menyimak ini tidak tersurat seutuhnya, maka dalam hal ini peserta didik dikatakan berhasil apabila mereka mampu menyimak lalu menyampaikan informasi yang terdapat dalam isi materi yang disampaikan sehingga peserta didik mempunyai kemampuan menyimak yang lebih kompleks.

Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik dapat dilakukan gerakan literasi sekolah yang diluncurkan oleh Kementerian dan Kebudayaan melalui Peraturan Menteri nomor 23 tahun 2013. Gerakan literasi sekolah ini bertujuan untuk mengembangkan serta menumbuhkan minat bakat peserta didik yang meliputi sikap budi pekerti anak melalui Bahasa (Teguh, 2020). Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa factor salah satunya penggunaan media. Media menurut Faradita dalam (Faradita & Rofiqoh, 2022) merupakan sesuatu yang dapat membawa sebuah informasi atau pesan yang terjadi antara sumber pesan (*Source*) dengan penerima informasi. Menurut Hidayati dalam (Faradita & Rofiqoh, 2022) bahwa alat peraga didefinisikan sebagai salah satu alat yang digunakan oleh guru untuk mengajar agar materi yang diberikan kepada siswa dapat dipahami dengan mudah. Secara umum, beragam produk pendidikan memainkan banyak peran penting dalam pendidikan. bahan ajar harus berkualitas baik. Meskipun hanya sedikit orang yang memperdebatkan pentingnya produk berkualitas baik, orang cenderung agak kabur tentang apa yang sebenarnya mereka maksud dengan istilah tersebut. Terkadang mereka menunjuk pada persyaratan bahwa produk harus bekerja

dengan baik; sementara di lain waktu itu berarti bahwa penggunaan produk harus mengarah pada hasil yang lebih baik.

Untuk membuat konsep "kualitas" lebih transparan, itu terkait dengan tipologi representasi kurikulum, menghasilkan kerangka kerja dengan tiga kriteria kualitas: validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Menurut Nieveen dalam (Nuryadi & Khuzaini, 2017) mengatakan kualitas produk, pendesainan, pengembangan, dan pengevaluasian program harus memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kualitas produk dikatakan valid dilihat dari keterkaitannya dengan tujuan dari pengembangan produk itu sendiri harus benar-benar dipertimbangkan. Media dapat dikatakan valid apabila terdapat validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi yaitu merupakan materi yang terdapat dalam media tersebut, sedangkan validitas konstruk yaitu suatu komponen yang mengubungkan antara satu dengan yang lain. Jika dalam hal validitas isi dan konstruk sudah memadai maka dapat dikatakan valid. Validitas suatu produk akan di validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan validasi ahli media dan materi. Selanjutnya, Menurut Nieveen dalam (Nuryadi & Khuzaini, 2017) mengatakan bahwa kepraktisan dilihat dari pendapat oleh pengguna terutama guru dan siswa yang menganggap produk yang dihasilkan mudah untuk digunakan dan juga menggambarkan proses pembelajaran yang aktual. Ini dimaksudkan adanya kekonsistenan antara intended dan perceived curriculum dan intended and operational curriculum. Jika keduanya konsisten maka produk tersebut dikatakan praktis. Tingkat keefektifan menurut Nieveen dalam (Nuryadi & Khuzaini, 2017) menggambarkan pengalaman siswa dan hasil belajar siswa. media dikatakan efektif apabila penggunaan media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Media pembelajaran *Big Book* ini juga sesuai dan relevan dengan penelitian sebelumnya dengan judul Astuti (2019) "Pengembangan Media Big Book pada Tema Kewajiban Dan Hakku". Dari pengembangan media ini mendapat skor rata-rata presentase keidealan dari ahli media sebesar 91,34% dan dari skor rata-rata presentase keidealan ahli materi sebesar 92,80%. Dari semua presentase media pembelajaran *Big Book* mendapat kriteria "sangat baik" yang memiliki arti bahwa media *Big Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas III pada tema kewajiban dan hakku subtema kewajiban dan hakku sebagai warga negara (Astuti et al., 2019).

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Sinaga yang berjudul Pengembangan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Di SD Muhammadiyah 28 Medan. Pada tahap validasi ahli isi/materi memperoleh skor 96% dengan kategori sangat valid, kemudian validasi ahli desain media pembelajaran memperoleh skor 62% dengan kategori cukup valid, setelah diadakan revisi validasi ahli desain media pembelajaran memperoleh skor 76% dengan kategori valid. Respon dari peserta didik dianalisis dan memperoleh skor 93% dalam kategori sangat praktis, sedangkan respon dari guru memperoleh skor 87,5% dalam kategori sangat praktis.

Dari ketiga penelitian yang telah dipaparkan diatas dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu memiliki perbedaan dalam pengembangan media yang dirancang berupa media *Big Book*. Adapun perbedaan media yang dikembangkan peneliti dengan peneliti terdahulu yaitu terletak dari segi metode pengembangan, tema dan kegunaan media *Big Book* serta lokasi penelitian yang berbeda.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development/R&D). Menurut Sugiyono dalam (Haryati, 2012) pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas yaitu metode penelitian dan pengembangan (research and development). Metode dan model ini dipilih dikarenakan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku model pembelajaran bahasa Indonesia berupa media *Big Book* untuk keterampilan menyimak siswa kelas II SD. Subyek eksplorasi adalah siswa kelas II di SD Negeri Pacar Keling V Surabaya. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Menurut (Thiagarajan, 1974), model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh (Thiagarajan, 1974) Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: 1) *Define* (Pendefinisian) merupakan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-kondisi pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. 2) *Design* (Perancangan) melibatkan penyusunan tes, pemilihan media, dan pemilihan format. 3) *Develop* (Pengembangan) merupakan bentuk akhir bahan ajar yang telah dihasilkan dan telah dinilai berdasarkan saran dari para ahli. 4) *Disseminate* (Penyebaran).

## Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dan analisis dapat digunakan pada penelitian, pengembangan media pembelajaran *Big Book* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini adalah sebagai berikut:

### a. Lembar Instrumen Penganalisisan Data

Lembar atau instrumen penganalisaan data proses pengembangan media pembelajaran

**Tabel 1.** Instrumen Penganalisisan Data Proses Pengembangan Media

No.	Tahap Pengembangan	Waktu	Target	Hasil	Hambatan	Ket.	
						T	TT
1.	Pendefinisian						
	a. Anlisa awal						
	b. Analisa Peserta didik						
	c. Analisa tugas						
	d. Analisa konsep						
2.	Perancangan						
	a. Penyusunan tes						
	b. Pemilihan media						
	c. Pemilihan format						
	d. Rancangan awal						
3.	Pengembangan						
	a. Validasi ahli						
	b. Revisi validasi ahli						

### b. Lembar Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan data tentang kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi ahli terdiri dari dua penilaian sebagai berikut: 1) ahli media; 2) ahli bahasa. Selanjutnya validator diminta untuk memberikan penilaian kevalidan

mengkaji dan mengevaluasi aspek media dan bahasa pada pengembangan media pembelajaran. Kisi-kisi ahli media data dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Validasi Media

No.	Komponen Penilaian	Aspek yang dinilai	No. Butir	$\Sigma$
1.	Aspek kelayakan kegrafikan	Kesesuaian ukuran media	1	1
		Kesesuaian ilustrasi dan keterangan gambar	2	1
		Ketepatan judul dan sub judul	3	1
		Ketepatan penempatan judul, ilustrasi dan keterangan gambar	4,5	2
		Kejelasan gambar dalam mengungkapkan makna	6	1
2.	Aspek kelayakan Bahasa	Keterbacaan tulisan/huruf	7	1
		Komunikatif	8	1
3.	Penggunaan media	Ketepatan tata Bahasa	9	1
		Kepraktisan media	10	1
Jumlah				10

Selain validasi ahli media, dilakukan juga validasi ahli bahasa. Kisi-kisi ahli bahasa data dilihat ada tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Validasi Bahasa

No.	Komponen Penilaian	Aspek yang dinilai	No. Butir	$\Sigma$
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1	1
		Keefektifan kalimat	2	1
		Kebakuan kalimat	3	1
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	4	1
3.	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	5	1
		Kemampuan mendorong berpikir kritis	6	1
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	7	1
5.	Kesesuaian istilah/kalimat	Konsistensi penggunaan kalimat	8	1
Jumlah				8

### c. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini yaitu untuk mendokumentasikan kegiatan proses pengembangan media *Big Book* dari tahap pendefinisian, perancangan, hingga sampai tahap pengembangan dalam berupa data.

### Teknik Analisis Data

- a. Analisis proses pengembangan media pembelajaran

Teknik analisis data untuk menganalisis data proses pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Big Book* dengan menggunakan teknik deskriptif. Teknik deskriptif merupakan salah satu teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data kualitatif yang berbentuk kalimat, komentar, dan saran.

b. Analisis kevalidan

Analisis kevalidan di dapat dari hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi pada hasil media *Big Book* yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan kevalidan dari media yang dirancang dan dikembangkan. peneliti.

Langkah selanjutnya setelah mendapatkan hasil nilai skor validasi ini kemudian mengolongskannya kedalam nilai skor. Rumus yang digunakan dalam menghitung persentase hasil validasi adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan dari ahli media dan materi

$\sum x$  : jumlah skor setiap kriteria

N : jumlah skor kriteria tertinggi

Menyimpulkan hasil perhitungan persentase dicocokkan dengan Kriteria validitas pada tabel berikut :

**Tabel 4.** Kriteria Kelayakan Media

Persentase (%)	Keterangan
84 < skor ≤ 100	Sangat Valid
68 < skor ≤ 84	Valid
52 < skor ≤ 68	Cukup Valid
36 < skor ≤ 52	Kurang Valid
20 < skor ≤ 36	Tidak Valid

Sumber : Azizah dalam (Sinaga, 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### a. Proses Pengembangan Produk

##### 1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap pendefinisian yakni analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan. Pada analisis awal yang didapat dari kepala sekolah SD Pacar Keling V Surabaya, siswa kelas II pada sekolah tersebut masih menggunakan kurikulum 2013. Siswa kelas II D ini masih tergolong rendah pada nilai rata-rata nya, rata-rata nilai yang ada pada keterampilan mereka masih banyak dibawah rata-rata dengan KKM yang sudah ditentukan sekolah yaitu  $\geq 75$ .

Pada tahap analisis konsep ini yang akan dipelajari siswa pada keterampilan menyimak ini yakni menentukan tema dan ilustrasi gambar serta cerita yang akan disusun menjadi media *Big Book*. Tugas umum merujuk pada standar kompetensi pada kurikulum 2013, sedangkan tugas khusus merujuk pada indicator pencapaian keterampilan menyimak siswa yang dimodifikasi sesuai dengan analisis konsep.

##### 2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran, langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu menyusun materi yang akan dikembangkan pada produk media *Big Book* yang berisikan gambar dan tulisan yang besar, karena dapat mempermudah proses pembelajaran siswa ketika siswa duduk berada di barisan paling belakang.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran *Big Book* pada tema Kebersamaan subtema Kebersamaan Di Tempat Wisata yang akan digunakan berdasarkan desain pada tahap sebelumnya, media pembelajaran ini meliputi:



Gambar 2. Media Big Book yang Dikembangkan

**b. Hasil Validitas Media Pembelajaran *Big Book***

Implementasi uji validitas penelitian ini telah dilakukan uji validitas ahli dan tingkat validitasnya harus ditentukan melalui validasi ahli media, ahli bahasa. Hasil data validitas produk yang dikembangkan menggunakan instrumen berupa validasi yang terdiri beberapa pernyataan terkait media yang dikembangkan.

**Hasil Uji Validitas Media**

Berikut ini disajikan hasil validasi para ahli:

Tabel 5. Hasil Pengujian Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek	Validator		Skor Rata-rata
		1	2	
1.	Aspek kelayakan kegrafikan	23	26	24,5
2.	Aspek kelayakan Bahasa	11	13	12
3.	Penggunaan media	3	5	3,5
JUMLAH SKOR RATA-RATA		<b>40</b>		
PERSENTASE KEVALIDAN		<b>80%</b>		
KRITERIA VALIDASI MATERI		<b>Valid</b>		

Berdasarkan tabel di atas perhitungan persentase kelayakan media oleh kedua validator memperoleh hasil sebagai berikut:Ahli media 1 (DAP) memperoleh jumlah 74%. Ahli media 2 (DPW) memperoleh jumlah 88%. Skor akhir yaitu 80% berada pada rentang skor 68%

sampai dengan 84%, oleh sebab itu memperoleh tingkat kevalidan “Valid” dengan keterangan Tidak Revisi.

**Tabel 6.** Hasil Pengujian Validasi oleh Ahli Bahasa

No.	Aspek	Validator		Skor Rata-rata
		1	2	
1.	Lugas	12	10	11
2.	Komunikatif	5	4	4,5
3.	Dialogis dan interaktif	8	10	9
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5	4	4,5
5.	Kesesuaian istilah/kalimat	5	3	4
JUMLAH SKOR RATA-RATA		<b>33</b>		
PERSENTASE KEVALIDAN		<b>82,5%</b>		
KRITERIA VALIDASI BAHASA		<b>Valid</b>		

Berdasarkan tabel di atas perhitungan persentase kelayakan media oleh kedua validator memperoleh hasil diantaranya Ahli bahasa 1 (IF) dengan presentase kevalidan 87,5%. Ahli bahasa 2 (DKR) dengan presentase kevalidan 88%, sehingga skor akhir dari kedua validator yaitu 82,5% yang berada pada rentang skor 68% sampai dengan 84%, oleh sebab itu memperoleh tingkat kevalidan “Valid” dengan keterangan Tidak Revisi.

### Pembahasan

Penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Media *Big Book* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran keterampilan menyimak siswa dapat lebih meningkat.

Untuk mengembangkan Media *Big Book* ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D Model*), yang meliputi beberapa tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *Big Book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Tema Kebersamaan Di Temat Wisata. Media pembelajaran tersebut berisi beberapa kalimat pendek. Media pembelajaran ini mengemas beberapa elemen media yakni teks cerita, gambar/illustrasi.

Menurut Curtain dan Dahlberg dalam (Sulaiman, 2017) menyatakan bahwa *Big Book* memungkinkan peserta didik belajar menyimak melalui cara mengingat dan mengulang bacaan. Beberapa pakar pendidikan menyatakan bahwa *Big Book* sangat cocok diterapkan pada kelas awal, karena bisa membantu meningkatkan minat peserta didik dalam membaca dan menyimak. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu keterampilan menyimak siswa sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran tematik terutama pada tema Kebersamaan di kelas II agar lebih efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan keaktifan dan minat menyimak peserta didik.

### Validasi Media

Berdasarkan hasil validasi kelayakan media yang diperoleh dari kedua ahli pada media pembelajaran *Big Book* tersebut sebesar 80% maka media pembelajaran ini dapat dikatakan "Valid" untuk digunakan. Hal itu sejalan dengan penelitian dari (Astuti et al., 2019) dengan judul

“Pengembangan Media Big Book pada Tema Kewajiban Dan Hakku.” Dari hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran ini yang dikembangkan mendapat skor rata-rata presentase keidealan dari ahli media sebesar 91,34%.

### Validasi Bahasa

Berdasarkan penghitungan hasil validasi kelayakan materi yang diperoleh dari kedua ahli pada media pembelajaran *Big Book* tersebut sebesar 77,5%, maka media pembelajaran interaktif tersebut dikatakan “Valid” untuk digunakan. Hal itu sejalan dengan penelitian dari (Sinaga, 2020) dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Di SD Muhammadiyah 28 Medan.” Dari hasil validasi tersebut dinyatakan bahwa pengembangan tersebut berada pada kualifikasi sangat baik digunakan untuk meningkatkan interaksi antar guru dan siswa sehingga mencapai tujuan belajar dapat tercapai secara signifikan.

### SIMPULAN

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Big Book* Mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan Tema Kebersamaan Subtema Kebersamaan Di tempat Wisata dengan judul cerita “Serunya Bertamasya Ke Bedengan Malang” untuk anak II SD yang dikembangkan dengan model penelitian 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: tahap (1) pendefinisian, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan (4) penyebaran, namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan tanpa dilakukan tahap penyebaran.

Pengembangan media *Big Book* yang sudah selesai kemudian dilakukan validasi. Pada tahap validasi ahli bahasa memperoleh skor 87,5% dengan kategori valid dan 77,5% dengan kategori valid, kemudian validasi ahli media pembelajaran memperoleh skor 74% dengan kategori valid dan 88% dengan kategori valid. Maka, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Big Book* ini layak dan valid untuk diterapkan dan dikembangkan kepada siswa kelas II SD untuk keterampilan menyimak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Astuti, N. H., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media *Big Book* pada Tema Kewajiban dan Hakku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 105–111.
- Faradita, M. N., & Rofiqoh, A. R. A. (2022). Media Kotak Cahaya untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar IPA Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *PROCEEDING UMSURABAYA*, 1(1).
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Mirawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38.

- Nuryadi, N., & Khuzaini, N. (2017). Keefektifan media matematika virtual berbasis teams game tournament ditinjau dari cognitive load theory. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 57–68.
- Sinaga, M. R. (2020). *Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Di SD Muhammadiyah 28 Medan*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- 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).
- Teguh, M. (2020). Gerakan literasi sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(2), 1–9.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.