

Pengembangan Bahan Ajar *Bigbook* Tema 3 Tugasku Sehari-hari

Silmi Farhani*¹, Supangat², Arini Rosa Sinensis³

^{1,2,3}Fakultas Agama Islam Universitas Nurul Huda OKU Timur, Indonesia

e-mail: silmifarhani1605@gmail.com

Submitted: 30-11-2022

Revised : 05-12-2022

Accepted: 05-01-2023

ABSTRAK. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui bahan ajar yang akan dikembangkan, Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar Tema 3 pembelajaran 1. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang mempunyai 10 tahapan namun peneliti membatasi hanya dilakukan pada 6 langkah atau tahapan diantaranya yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. dikarenakan untuk menuju tahap ke 10 itu memerlukan biaya yang cukup banyak dan waktu yang agak lama. Hasil penelitian ini adalah Bentuk pengembangan media pembelajaran berupa *Bigbook*, Hasil uji kelayakan bahan ajar *Bigbook* pembelajaran 1 tema 3 kelas 2 SD/MI yang telah dikembangkan pada penelitian ini menunjukkan presentase kevalidan yang sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Dengan presentase sebesar 97,5% diperoleh dari penilaian ahli media dengan kriteria “sangat layak”, dan presentase sebesar 90% dengan kriteria “sangat layak” diperoleh dari penilaian ahli materi.

Keyword: *Bahan Ajar, Bigbook, Tema 3 Tugasku Sehari-hari Pembelajaran 1.*

 <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.277>

How to Cite Silmi Farhani. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bigbook Tema 3 Tugasku Sehari-hari. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 84-97. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.277>

INTRODUCTION

Menurut Depdiknas (2012: 4) bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa untuk belajar dan disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Menurut Sungkono, dalam (Agustyarini & Jailani, 2015; Permadi & Adityawati, 2018) bahan ajar adalah suatu perangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu bahan ajar memuat materi atau isi pelajaran yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah, atau teori yang mencangkup dalam mata pelajaran sesuai disiplin ilmunya serta informasi lainnya dalam pembelajaran. Menurut (Rangkuti, 2022) bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Mengapa guru perlu mengembangkan bahan ajar, terdapat sejumlah alasan mengapa guru perlu mengembangkan bahan ajar, yakni antara lain ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar (Castillo, 2020). Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan tuntutan kurikulum, artinya bahan belajar yang akan kita kembangkan harus sesuai dengan kurikulum (Rahmat, Yahya, & Assoc. Prof., Bandung Islamic University, Bandung, Indonesia, wildanyahya@unisba.ac.id, 2022). Guru dituntut untuk mempunyai kemampuan mengembangkan bahan ajar pokok ataupun suplementer. Bahan ajar pokok adalah bahan ajar yang memenuhi tuntutan kurikulum sedangkan bahan ajar suplementer

adalah bahan ajar yang dimaksudkan untuk memperkaya, menambah ataupun memperdalam isi kurikulum (Azis, Abou-Samra, & Aprilianto, 2022; Bakri, Nasucha, & M, 2021).

Sistem pembelajaran modern saat ini menuntut siswa tidak sekedar bertindak sebagai penerima pesan, tetapi siswa juga berperan sebagai penyampai pesan. Dalam keadaan ini, maka timbul apa yang disebut dengan hubungan dua arah bahkan hubungan banyak arah (Indawati, Kartiko, Suyitno, Sirojuddin, & Fuad, 2022; Jumiati & Kartiko, 2022; Sirojuddin, Amirullah, Rofiq, & Kartiko, 2022). Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menambah daya guna dalam mencapai tujuan pembelajaran artinya, proses pembelajaran akan berlangsung apa bila ada hubungan antar penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan melalui media tersebut. Memasuki dunia pendidikan pada saat ini pendidikan memasuki masa dunia media (Bahri, 2022; Tarwi & Naimah, 2022). Kegiatan pembelajaran mengharuskan mengurangi metode ceramah dan diganti dengan pemakaian media. Terlebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang mementingkan pada keterampilan proses dan *activelearning*, maka fungsi media pembelajaran, menjadi semakin penting. (Nurseto, 2014). Kondisi dilapangan menunjukkan kenyataan yang berbeda, tidak sesuai rancangan pemerintah berjalan sesuai dengan rencana. Guru dan siswa mengalami beberapa permasalahan saat melaksanakan kurikulum 2013, khusus permasalahan dalam proses pembelajaran permasalahan pertama, adalah pembelajaran masih berpusat pada guru. Permasalahan kedua, adalah kurangnya kesempatan siswa memperoleh pengalaman langsung baik mengamati, menanya, mencoba, mengelola informasi dan mengkomunikasikan (Fitria, Alwasih, & Hakim, 2022; Ulum & Syafi'i, 2022). Masalah ketiga, yang sering terjadi adalah saat pembelajaran berlangsung kebanyakan guru menonton. Permasalahan keempat, sebagian siswa belum aktif selama proses pembelajaran.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *bigbook*. Bahan ajar berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Bahan ajar ini dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan elaborasi) dan memperkuat ingatan (Sutrisno & Nasucha, 2022). Visual (*image*) dapat pula menambah minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi.

Bigbook menurut Sulaiman (2017:193) adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. *Bigbook* berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan murid (Sari, Sitepu, Azizah, Ratman, & Putri, 2022; J. M. Sitepu, Nasution, & Masitah, 2021). *Bigbook* bagi pembaca pemula menunjukkan guru bagaimana cara menggunakan *Bigbook* agar meningkatkan pengalaman membaca nyaring, kesalahan, dan kebenaran dari tulisan dan ilustrasi yang berukuran besar, ide-ide untuk menampilkan buku (tampilan kemasan buku), serta kegiatan menggunakan buku besar (M. S. Sitepu & Amelia, 2021).

Menurut hasil observasi terhadap guru kelas dua di SD Muhammadiyah Sukaraja mengatakan bahwa ada beberapa media yang sering digunakan di SD Muhammadiyah Sukaraja, seperti tanaman dan gambar-gambar, namun media-media tersebut sangat terbatas dan belum cukup untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membaca siswa. Minat belajar dan membaca siswa yang rendah membuat guru kesulitan dalam mengajar, karena pemahaman menjadi berkurang, sehingga didapatkan hasil bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi kurang kondusif. Berdasarkan pada pembelajaran tematik kelas 2 SD tema 3 siswa ditekankan untuk mempelajari tentang tugasaku sehari-hari. Pada kegiatan pembelajaran 1 tema 3 kelas 2 siswa diajak

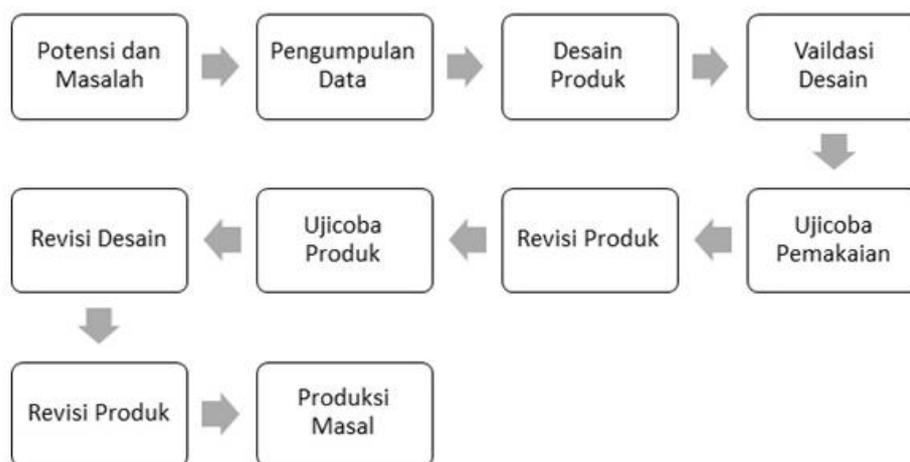
untuk mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi dan belajar mengkomunikasikan hasil pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut sangat melibatkan berbagai aspek yakni mendengar, membaca, berbicara dan menulis, sehingga bahan belajar bigbook sangat cocok untuk membantu proses belajar mengajar pada kegiatan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat bahan belajar bigbook yang dapat menstimulasi minat belajar dan membaca siswa demi meningkatkan pemahaman dan antusias siswa dalam belajar di kelas dengan melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan bahan ajar *Bigbook* tema 3 tugasku sehari hari pembelajaran 1 kelas 2 SD/MI”.

METODE PENELITIAN

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana atau mudah. Dengan model, seseorang akan lebih memahami sesuatu daripada melalui penjelasan-penjelasan panjang. Sebuah model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (*input*) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, atau produk-produk yang lain. Ada beberapa model misalnya model konseptual dan prosedural (Arikunto, 2006; Moleong, 1989).

Model pengembangan pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas sepuluh langkah, sebagai berikut:

Gambar 1. Desain Riset Borg dan Gall



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Bahan Ajar *Bigbook* Tema 3 Tugasku Sehari-hari Pembelajaran 1 Kelas 2 SD/MI disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di SD/MI. Selain menyesuaikan kurikulum yang ada di sekolah tersebut, peneliti juga menentukan kompetensi dasar. Materi yang digunakan sesuai dengan KD sebagai berikut:

Prosedur pengembangan media pembelajaran berupa *Bigbook* tersebut, peneliti korelasikan dengan model pengembangan (Borg & Gall, 1983), tahapan model tersebut sebagai berikut:

Tabel 1. Pengembangan menurut Borg dan Gall

Mata pelajaran	Kompetensi Dasar (KD)
Bahasa Indonesia	3.3 memahami kosakata dan konsep tentang lingkungan geografi, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah melalui teks tulisan, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.3 melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau Bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.
Matematika	3.5 menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. 4.5 mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.
SBdP	3.2 mengenal elemen music melalui lagu.

1. Potensi dan Masalah

Untuk mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah, penulis melakukan survey langsung ke lapangan (sekolah) dengan mengamati pembelajaran tematik di SD Muhammadiyah Sukaraja. Setelah melakukan pengamatan secara langsung penulis menemukan permasalahan yang mendasari yaitu kurangnya bahan ajar salah satu contoh dari bahan ajar yaitu media pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dihasilkan yaitu pada sistem pembelajaran saat ini menuntut siswa tidak sekedar bertindak sebagai penerima pesan, tetapi siswa juga berperan sebagai penyampai pesan. Dalam keadaan ini, maka timbul apa yang disebut dengan hubungan dua arah bahkan hubungan banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menambah daya guna dalam mencapai tujuan pembelajaran artinya, proses pembelajaran akan berlangsung apa bila ada hubungan antar penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan melalui media tersebut. Memasuki dunia pendidikan pada saat ini pendidikan memasuki masa dunia media. Kegiatan pembelajaran mengharuskan mengurangi metode ceramah dan diganti dengan pemakaian media. Terlebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang mementingkan pada keterampilan proses dan *activelearning*, maka fungsi media pembelajaran, menjadi semakin penting.

3. Desain Produk

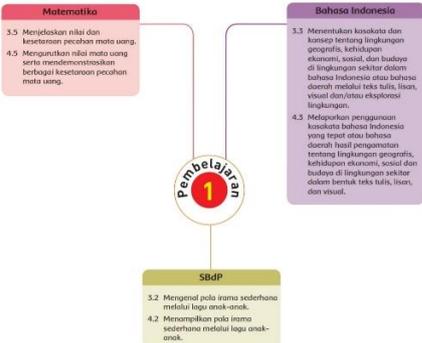
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Bahan Ajar *Bigbook* Tema 3 Tugasku Sehari-hari Pembelajaran 1 Kelas 2 SD/MI. *Bigbook* ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran tematik sehingga menjadi menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat baca siswa dalam proses pembelajaran.

Materi yang ada didalam *Bigbook* Tema 3 Tugasku Sehari-hari Pembelajaran 1 sesuai dengan acuan buku guru, buku siswa, dan RPP yang dipakai dalam pembelajaran sehingga kebenaran isi materi dapat dipertanggung jawabkan. Tampilan buku *Bigbook* Tema 3 tugasku Sehari-hari pembelajaran 1 kelas 2 SD/MI sebagai berikut:

Gambar 2. Media *Bigbook*



Tabel 2. Storyboard desai produk *Bigbook*

Gambar	Keterangan
	<p>Gambar disamping merupakan cover depan media <i>Bigbook</i>. Cover ini memiliki warna dan gambar yang menarik, gambar ini diambil dari aplikasi pinteres.</p>
<p style="text-align: center;">Pemetaan Kompetensi Dasar</p> 	<p>Gambar disamping merupakan pemetaan kopetensi dasar, dimana tercantum penjelasan kopetensi dasar pembelajaran 1 dimana mata pembelajarannya ada Bahasa Indonesia, Matematika, dan SbdP (Seni Budaya dan Prakarya).</p>

 <p>Daftar Isi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemetaan kompetensi dasar.....1 2. Daftar isi.....11 3. Mengamati letak rumah.....2 4. Mengenal letak rumah.....3 5. Menghubungkan kalimat dengan garis.....5 6. Membandingkan Pecehan uang.....10 7. Mengurutkan pecehan uang logam.....15 	<p>Gambar disamping merupakan daftar isi dari media <i>Bigbook</i>. Gambar ini memuat apa saja yang ada di dalam <i>Bigbook</i>.</p>
 <p>Anak-anak apakah kalian tahu alamat rumah kalian?</p>	<p>Gambar disamping merupakan apersepsi atau menggaitkan materi dengan kehidupan keseharian.</p>
 <p>COBA AMATI LETAK RUMAH SITI: DIBAWAH INI</p>	<p>Gambar disamping yaitu membimbing peserta didik untuk mengamati gambar denah rumah Siti.</p>
 <p>MENGENAL LETAK RUMAH</p> <p>Siti tinggal di jalan Di Hajar Dewantara nomor 25 di sebelah kanan rumah Siti, ada rumah Adi. Di sebelah kiri rumah Siti, ada rumah Ayu. Di depan rumah Siti, ada mushola. Rumah Siti terletak tidak jauh dari sekolah. Siti berangkat ke sekolah di antara ayah. Kadang, Siti pergi ke sekolah naik angkutan umum. Ongkos angkutan dari rumah ke sekolah seribu rupiah.</p>	<p>Gambar disamping merupakan penjelasan letak rumah Siti.</p>
 <p>Ayo, bacalah sekali lagi teks tentang tempat tinggal Siti! Lalu, jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapakah yang tinggal di sebelah kanan rumah Siti? 2. Siapakah yang tinggal di sebelah kiri rumah Siti? 3. Di manakah rumah Siti? 4. Berapa ongkos angkutan umum dari rumah Siti ke sekolah? 	<p>Gambar disamping yaitu pertanyaan dari mengenal letak rumah Siti.</p>
<p>HUBUNGAN DENGAN GARIS. HUBUNGAN KALIMAT BERIKUT YANG SESUAI DENGAN JAWABAN DI SEBELAH KANAN. SESUAI BERDASARKAN DENAH!</p> <p>Rumah yang terletak di ujung kanan adalah... <input type="radio"/> <input type="checkbox"/> Rumah Siti</p> <p>Di depan rumah Siti terdapat... <input type="radio"/> <input type="checkbox"/> Rumah Ayu</p> <p>Rumah yang terletak di ujung kiri adalah... <input type="radio"/> <input type="checkbox"/> Rumah Adi</p> <p>Rumah yang terletak di antara rumah Ayu dan rumah Adi adalah... <input type="radio"/> <input type="checkbox"/> Mushola</p>	<p>Gambar disamping merupakan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman peserta didik dan berlatih menghubungkan kalimat dengan garis.</p>

<p>Ongkos angkutan Siti kesekolah adalah seribu rupiah</p> 	<p>Gambar disamping untuk menjelaskan ongkos angkutan Siti kesekolah.</p>
 <p>Hari ini kita akan belajar mengenal uang logam. Uang logam paling kecil nilainya adalah Rp 100 sedangkan yang paling besar nilainya adalah Rp 1.000?</p>	<p>Gambar disamping menjelaskan materi selanjutnya yaitu belajar mengenal uang logam dari yang paling kecil hingga uang logam yang paling besar nilainya</p>
<p>Ayo amati</p>  <p>Ini Omes Rp. 100,00 Di dasar Seratus rupiah</p> <p>Ini Omes Rp. 200,00 Di dasar Dua ratus rupiah</p>	<p>Gambar disamping mengamati uang logam Rp. 100,00 dan uang logam Rp. 200,00</p>
<p>Ayo amati</p>  <p>Ini Omes Rp. 500,00 Di dasar Lima ratus rupiah</p> <p>Ini Omes Rp. 1000,00 Di dasar Seribu rupiah</p>	<p>Gambar disamping mengamati uang logam Rp. 500,00 dan uang logam Rp. 1000,00.</p>
<p>MEMBANDINGKAN PECAHAN UANG</p>  <p>LEBIH BESAR</p> <p>Seribu rupiah lebih besar dari lima ratus rupiah</p>	<p>Gambar disamping membandingkan pecahan uang yang lebih besar.</p>
<p>MEMBANDINGKAN PECAHAN UANG</p>  <p>LEBIH KECIL</p> <p>Dua ratus lebih kecil dari lima ratus rupiah</p>	<p>Gambar disamping membandingkan pecahan uang yang lebih kecil.</p>

	<p>Gambar disamping yaitu pertanyaan bagaimana cara mengurutkan pecahan uang?</p>
<p style="text-align: center;">MENGURUTKAN PECAHAN UANG</p> <p>Di urutkan dari nilai yang paling kecil</p> <p>Di urutkan dari yang paling besar</p>	<p>Gambar disamping merupakan latihan mengurutkan pecahan uang yang paling kecil dan mengurutkan pecahan uang yang paling besar.</p>
	<p>Gambar disamping merupakan kegiatan peserta didik dan guru mencoba melakukan kegiatan pola ketukan birama dengan tepuk tangan dan hentakan kaki</p>
	

4. Validasi Desain

Validasi produk dilakukan kepada 6 orang pakar, masing-masing 3 ahli media dan 3 ahli materi untuk memperoleh validitas. Penilaian validasi produk meliputi 4) sangat baik, 3) baik, 2) kurang baik, dan 1) sangat kurang. Hasil validasi berupa data kuantitatif, perolehan data tersebut selanjutnya akan diolah untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. berikut ini adalah klarifikasi data validasi:

a. Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Sri Enggar Kecana Dewi, M.Pd., Ibu Tri Ratna Dewi, M.Pd., dan Ibu Resti Septikasari, M.Pd., selaku dosen PGMI Universitas Nurul Huda Sukaraja. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif, data tersebut diperoleh melalui angket penilaian. Berikut data hasil validasi ahli media pembelajaran:

Tabel 3
Hasil Penilaian Ahli Media

No	Validator	Indikator				Jumlah	Skor
		Efesiensi media <i>Bigbook</i>	Keakuratan media <i>Bigbook</i>	Estetika	Keamana bagi peserta		

					didik		
1	Sri Enggar Kencana Dewi, M.Pd.	12	11	8	4	35	87,5%
2	Tri Ratna Dewi, M.Pd.	9	12	10	4	35	87,5%
3	Resti Septikasari, M.Pd.	12	11	12	4	39	7,5%

b. Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Resti Septikasari, M.Pd., Ibu Ratih Purnama Pertiwi, M.Pd., dan Bapak A. Taufiq Yuliantoro, M.Pd., selaku dosen PGMI Universitas Nurul Huda Sukaraja. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif, data tersebut diperoleh melalui angket penilaian. Berikut data hasil validasi ahli materi pembelajaran:

Tabel 4
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Validator	Indikator					Jumlah	Skor
		Kesesuaian materi dengan KD (Kopetensi Dasar)	Keakuratan materi	Kemuktahiran materi	Mendorong ingintahuan	Kelayakan penyajian		
1	Resti Septikasari, M.Pd.	11	8	8	8	4	39	97,5%
2	Ratih Purnama Pertiwi, M.Pd.	8	4	4	5	3	24	60%
3	A. Taufiq Yuliantoro, M.Pd.	11	8	6	7	4	36	90%

PEMBAHASAN

Pengembangan Bahan Ajar *Bigbook* Tema 3 Tugasku Sehari-hari pembelajaran 1 kelas 2 SD/MI ini dikembangkan menurut model pengembangan Borg and Gall yang didalamnya ada 10 langkah atau tahapan yang harus dilalui yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Namun dalam penelitian tidak sampai pada tahap produksi masal karena keterbatasan waktu dan biaya yang dihadapi peneliti.

Peneliti mengembangkan media *Bigbook* karena penggunaan media pembelajaran sangat di butuhkan untuk menambah daya guna dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama pada kelas bawah. Menurut Krisna (Anggraeni & Yonanda, 2018) cara untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik ialah dengan memberikan visual kepada peserta didik melalui gambar. Media *Bigbook* dapat memberikan skemata pengetahuan berkaitan dengan bahasa lisan berupa gambar kepada peserta didik. Pengetahuan tersebut akan masuk memori jangka panjang di otak. Ditambahkan oleh Dwiyani Anggraeni, Sofia Hartati, dan Yuliani Nurano (Sutrisno & Puspitasari, 2021) melalui media *Bigbook* dapat memberi kesempatan kepada peserta didik belajar membaca dengan cara mengingat dan mengulang bacaan. Media *Bigbook* berfungsi merangsang peserta didik berani membaca di depan kelas dan memberi kesempatan peserta didik mengembangkan keterampilan membacanya. Menurut Umar dan (Lira, Mustami, & Sulaiman, 2021) penggunaan media big book juga dapat memberi kesempatan kepada peserta didik berpendapat, bertanya, serta membuat peserta didik lebih aktif saat membaca media big book setiap halamannya.

Pembelajaran yang menggunakan *BigBook* menuai beberapa keuntungan dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Dalam hal ini Nambiar menyebutkan beberapa keuntungan menggunakan *BigBook* yaitu sebagai berikut: Karena *BigBook* berukuran besar, anak dapat melihat gambar jalannya cerita dengan jelas, seperti saat mereka membaca buku sendiri. Hal tersebut tentu akan menarik bagi anak (Rahmah & Amaliya, 2022). *BigBook* merupakan hal baru yang akan membuat anak tertarik dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang ada di dalamnya. Sehingga, anak menjadi antusias dalam pembelajaran. (Mohamad 2018:4) *BigBook* membuat anak menjadi lebih fokus terhadap bahan bacaan dan juga guru. Biasanya jika guru menggunakan buku biasa, anak akan asyik bermain sendiri. Namun, dengan *BigBook* anak akan tertarik dan mau mendengarkan cerita dari guru.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan (Astuti, Reffiane, & Baedowi, 2019) berjudul “Pengembangan Media *Bigbook* pada Tema Kewajiban dan Hakku” menunjukkan pengembangan media big book layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas III tema kewajiban dan hakku sub tema kewajiban dan hakku sebagai warga Negara. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penilaian kelayakan media oleh ahli mendapatkan persentase 91,34% berkriteria sangat baik, penilaian kelayakan materi oleh ahli materi mendapatkan persentase 92,80% dengan kriteria sangat baik, penilaian respon pendidik mendapatkan persentase 88% dengan kriteria sangat baik, dan skor hasil respon peserta didik mendapatkan persentase 99,2% dengan kriteria sangat baik.

Media Bigbook juga bisa meningkatkan minat baca peserta didik seperti peneliti yang dilakukan (Syelviana & Hariani, 2019) berjudul “Pengembangan Media *Bigbook* dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar” menunjukkan hasil penilaian kelayakan materi media big book mendapatkan nilai 91,85% dengan skor 3,7. Penilaian kelayakan

media didapatkan hasil 83,35% dengan skor 3,33. Kelayakan perangkat pembelajaran mendapatkan nilai 87,06%. Sehingga dari 126 ketiga penilaian tersebut disimpulkan media big book layak digunakan dan layak diujicobakan di lapangan. Keefektifan media big book diuji coba sebanyak dua kali. Pada uji coba I nilai rata-rata 62,5 dan uji coba II didapatkan rata-rata 87,5. Disimpulkan penggunaan media big book efektif digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Bigbook* tema 3 tugasaku sehari-hari pembelajaran 1 kelas 2 SD/MI yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Media *Bigbook* tema 3 tugasaku sehari-hari pembelajaran 1 kelas 2 SD/MI dikembangkan menurut model pengembangan *Bord and Gall* yang terdiri dari 10 langkah atau tahapan, disini penulis hanya mengambil 6 langkah atau tahapan karena untuk tahap ke 10 itu memerlukan biaya yang cukup banyak dan waktu yang agak lama, jadi peneliti hanya mengambil 6 langkah atau tahapan diantaranya yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk. Media *Bigbook* tema 3 tugasaku sehari-hari pembelajaran 1 kelas 2 SD/MI dinyatakan sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Kevalidan media *Bigbook* berbasis cerita rakyat berdasarkan penilaian ahli media diperoleh presentase sebesar 97,5% dengan kriteria “sangat layak”, dan ahli materi sebesar 90% dengan kriteria “sangat layak”.

REFERENSI

- Agustyarini, Y., & Jailani, J. (2015). Pengembangan bahan ajar matematika dengan pendekatan kontekstual dan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan EQ dan SQ siswa SMP Akselerasi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 135–147.
- Anggraeni, K., & Yonanda, D. A. (2018). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Dalam Model Pembelajaran Teknik Jigsaw Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi. *Visipena*, 9(2), 385–395. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.467>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17386>
- Azis, A., Abou-Samra, R., & Aprilianto, A. (2022). Online Assessment of Islamic Religious Education Learning. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 3(1), 60–76. <https://doi.org/10.31538/tijie.v3i1.114>
- Bahri, S. (2022). Pendidikan Akhlak Anak dalam Perspektif Imam Al-Ghazali. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 1(1), 23–41.
- Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & M, D. B. I. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 58–79. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.12>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Castillo, F. G. (2020). Innovative Pedagogy for Higher Educational Institution: The Teacher Point of View. In A. N. Al-Masri & Y. Al-Assaf (Eds.), *Sustainable Development and Social Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 5, Issue (2), 2022, pp. 84-97 95

- Responsibility—Volume 2* (pp. 95–103). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-32902-0_13
- Fitria, R. N., Alwasih, A., & Hakim, M. N. (2022). Strategi Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 11–19.
- Indawati, N., Kartiko, A., Suyitno, S., Sirojuddin, A., & Fuad, Z. (2022). Improving The Religious Character of Educators Through Exemplary of Principles. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(3), 789–801. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v6i3.3691>
- Jumiati, J., & Kartiko, A. (2022). Pengaruh Self Efficacy dan Locus of Control Terhadap Kinerja Guru. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 32–44.
- Lira, N., Mustami, M. K., & Sulaiman, U. (2021). *Penguasaan Guru Pada Pembelajaran Tematik Kelas Rendah Di Min 1 Takalar*.
- Moleong, L. J. (1989). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remadja Karya.
- Permadi, B. A., & Adityawati, I. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Islam & Kearifan Lokal Kelas Iv Min Seduri & Mis Nurul Amal Kabupaten Mojokerto. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 122–138. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.61>
- Rahmah, N. N., & Amaliya, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 738–745. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2581>
- Rahmat, M., Yahya, M. W. B. H. M., & Assoc. Prof., Bandung Islamic University, Bandung, Indonesia, wildanyahya@unisba.ac.id. (2022). The Impact of Inclusive Islamic Education Teaching Materials Model on Religious Tolerance of Indonesian Students. *International Journal of Instruction*, 15(1), 347–364. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15120a>
- Rangkuti, I. (2022). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar dengan Media Google Form pada Pembelajaran Al Quran Hadist. *Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 93–99. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.260>
- Sari, M., Sitepu, M. S., Azizah, A., Ratman, R., & Putri, N. R. (2022). The Effect of Offline Assisted Learning Serli Practicum Module on Solar System Materials on Student Learning Motivation. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 806–815. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2193>
- Sirojuddin, A., Amirullah, K., Rofiq, M. H., & Kartiko, A. (2022). Peran Sistem Informasi Manajemen dalam Pengambilan Keputusan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Pacet Mojokerto. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 19–33. <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.395>
- Sitepu, J. M., Nasution, M., & Masitah, W. (2021). The Development of Islamic Big Book Learning Media For Early Children's Languages. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 735–743. <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i3.1691>
- Sitepu, M. S., & Amelia, C. (2021). Development of Islamic Values Civics Module on Rights and Obligations for Elementary High School Students. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 617–628. <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i3.1690>
- Sutrisno, S., & Nasucha, J. A. (2022). Islamic Religious Education Project-Based Learning Model to Improve Student Creativity. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 1(1), 13–22.
- Sutrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 83–91. <https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>
- 96 *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Volume 5, Issue (2), 2022*, pp. 84-97

- Sylviana, N., & Hariani, S. (2019). Pengembangan Media Big Book Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/27085>
- Tarwi, M., & Naimah, F. U. (2022). Implementasi Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Aswaja. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 1(1), 42–54.
- Ulum, B., & Syafi'i, I. (2022). Implementing Contextual Teaching and Learning Models in Islamic Religious Education Learning. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 45–53.