



**PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMPREDIKSI BACAAN CERITA DI SD
MUHAMMADIYAH 28
MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH

MAYA RANI SINAGA

NIM: 36.16.2.123

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMPREDIKSI BACAAN CERITA DI SD
MUHAMMADIYAH 28
MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH

MAYA RANI SINAGA

NIM: 36.16.2.123

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

NIRWANA ANAS, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

RORA RIZKY WANDINI, M.Pd.I
NIDN. 202509901

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN MEMPREDIKSI BACAAN CERITA DI SD MUHAMMADIYAH 28 MEDAN**” yang disusun oleh MAYA RANI SINAGA yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

24 Juni 2020 M

03 Zulkaidah 1441 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Sekretaris

Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP: 197112082007102001

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP: 197708082008011014

Anggota Penguji

1. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 197612232005012004

2. Rora Rizky Wandini, M.Pd.I
NIDN. 202509901

3. Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP. 197112082007102001

4. Dr. Fatma Yulia, MA
NIP. 197607212005012003

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP.196010061994031002

KARTU PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Maya Rani Sinaga
Nim : 0306162123
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Tanggal Sidang : 24 Juni 2020
Judul Skripsi : Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita di SD Muhammadiyah 28 Medan.

No	Penguji	Bidang	Perbaikan	Paraf
1.	Nirwana Anas, M.Pd	Metodologi	Memperbaiki penyusunan lampiran	
2.	Rora Rizky Wandini, M.Pd.I	Hasil	Memperbaiki grafik dan tabel	
3.	Dr.Salminawati, SS.,MA	Pendidikan	Tidak Ada	
4.	Dr.Fatma Yulia, MA	Agama	Tidak Ada	

Medan, 24 Juni 2020
Panitia Ujian Munaqasyah
Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP: 197708082008011014

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maya Rani Sinaga

NIM : 36.16.21.23

Jur/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / S1

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan
Memprediksi Bacaan Cerita di SD Muhammadiyah 28
Medan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya selesaikan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 24 Juni 2020

Yang membuat pernyataan

Maya Rani Sinaga
NIM.36.16.21.23

ABSTRAK



Nama : Maya Rani Sinaga
NIM : 36.16.2.123
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Nirwana Anas, M.Pd
Pembimbing II : Rora Rizky Wandini, M.Pd.I
Judul : **Pengembangan Media *Big Book*
Terhadap Kemampuan Memprediksi
Bacaan Cerita di SD Muhammadiyah
28 Medan**

**Kata Kunci : Media Pembelajaran *Big Book*, Kemampuan Memprediksi
Bacaan Cerita**

Pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan seseorang belajar. Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya penggunaan media. Kehadiran media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi ajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media *Big Book* terhadap kemampuan memprediksi bacaan cerita di kelas III SD Muhammadiyah 28 Medan pada tahun ajaran 2019/2020.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sampel yang digunakan adalah berjumlah 24 orang peserta didik. Instrumen penelitian berupa angket yaitu angket, instrumen tes, lembar pengamatan peserta didik dan lembar observasi penggunaan produk oleh guru. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, uji *Wilcoxon*, dan uji hipotesis *Mann-Whitney* dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa: 1) Pengembangan media *big book* memperoleh skor 96% berada dalam kategori sangat valid berdasarkan tabel kriteria kevalidan produk oleh ahli isi/materi dan mendapatkan skor 76% berada dalam kategori valid oleh ahli media pembelajaran. 2) Produk memperoleh skor sangat praktis yaitu 92,6 oleh peserta didik dan skor sangat praktis yaitu 87,5%. Skor tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kepraktisan produk. 3) Efektivitas produk dianalisis dengan uji *wilcoxon* dan diperoleh hasil bahwa $Asym\ Sig < \text{taraf signifikan yaitu } 0,000120 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah penggunaan produk, terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 77,54 menjadi 84,33.

Sebagai hasil akhir dilakukan uji hipotesis *Mann-Whitney* dan diperoleh hasil signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,002 < 0,05$ sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Diketahui oleh:
Pembimbing I

Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya hingga akhir zaman, dengan diiringi upaya meneladani akhlaknya yang mulia.

Skripsi ini berjudul “**Pengembangan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita di SD Muhammadiyah 28 Medan**” disusun dalam rangka memenuhi tugas-tugas dan melengkapi syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.

Tidak banyak yang dapat penulis berikan dengan selesainya penulisan skripsi ini, melainkan hanya ucapan terima kasih kepada semua pihak, baik secara individu maupun kelompok yang telah terlibat dan mendukung penulis mulai dari awal hingga selesainya penulisan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN-SU)
2. **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
3. **Dr. Salminawati, SS.,MA** selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
4. **Nirwana Anas, M.Pd** selaku Pembimbing Skripsi I dan **Rora Rizky Wandini, M.Pd.I** selaku Pembimbing Skripsi II.
5. **Sapri, S.Ag., MA** selaku penasehat akademik yang banyak memberi nasehat kepada penulis dalam masa perkuliahan.
6. Staf-Staf Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang banyak memberikan pelayanan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. **Dra. Lilis Mulyani** selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 28 Medan yang telah memberikan izin kepada penulis serta seluruh staf dewan guru SD Muhammadiyah 28 Medan.
8. Terima kasih kepada inspirator dan motivator terbaikku Ayahanda **Mahmud Sinaga** dan penyemangat terbaikku Ibunda **Dermawati Harahap** yang telah memberikan kasih sayang, semangat dan do'a restu dalam penulisan skripsi ini supaya cepat selesai, yang tanpa mereka peneliti tidak akan sampai di tahap ini.
9. Teman-teman seperjuangan di kelas **PGMI-3 UIN SU** stambuk 2016, yang menemani dalam menimba ilmu di kelas.
10. Teman-teman kos di jalan Pimpinan gang Suka Selamat No.06 yang menemani hari-hari melewati suka dan duka anak kos, terutama **Yuni, Latifah, dan Tami** yang sering menemani penulis begadang menyelesaikan tugas-tugas kuliah.
11. Teman-teman **KKN kelompok 47** yang menemani 30 hari mengabdikan di Desa Surbakti, Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Karo.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya yang membantu penulis hingga selesainya penulisan skripsi ini.

Semoga semua bantuan, bimbingan, do'a serta pengarahan yang diberikan kepada penulis dapat dinilai ibadah oleh Allah SWT dan mendapatkan ridho-Nya. Layaknya karya seorang makhluk yang tentu saja tidak akan pernah mencapai derajat kesempurnaan, penulis menyadari di dalam penulisan laporan ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Maka dari itu, penulis tidak menutup diri terhadap kritikan serta saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Amin ya Rabbal 'Alamin.

Medan, 24 Juni 2020

Maya Rani Sinaga
NIM: 36.16.2.123

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Pengembangan	6
G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Orisinalitas Penelitian	7
BAB II : LANDASAN TEORITIS	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Pembelajaran Bahasa	10
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	15
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	17
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	20
7. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam.....	22
8. Media Pembelajaran <i>Big Book</i>	25
a. Pengertian Media <i>Big Book</i>	25
b. Ciri-Ciri <i>Big Book</i>	26
c. Keunggulan <i>Big Book</i>	27
B. Kerangka Berpikir	28
C. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III : PROSEDUR PENELITIAN	31
A. Metode Penelitian.....	31

B. Tahap Penelitian.....	31
1. Populasi dan Sampel/Sumber Data Penelitian	31
2. Teknik Pengumpulan Data.....	32
3. Instrumen Penelitian.....	33
4. Analisis Data	34
C. Rancangan Produk	37
1. Pengujian Internal 1	41
2. Pengujian Internal 2	42
D. Tahap Pengembangan	43
1. Pembuatan Produk	43
2. Pengujian Lapangan Awal	47
3. Pengujian Lapangan Utama	49
4. Uji Hipotesis	51
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Data Atas Jawaban Terhadap Rumusan Masalah.....	53
1. Deskripsi Data Validitas Produk.....	53
2. Deskripsi Data Kepraktisan Produk.....	62
3. Deskripsi Data Efektivitas Produk.....	66
4. Deskripsi Produk <i>Big Book</i>	71
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	74
1. Validitas Produk.....	74
2. Kepraktisan Produk.....	74
3. Efektivitas Produk.....	75
4. Produk	77
BAB V : PENUTUP	80
a. Kesimpulan	80
b. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	9
Tabel 2.1 Manfaat Media Pembelajaran	20
Tabel 3.1 Perubahan Data Kualitatif ke Kuantitatif.....	34
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase	35
Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase	36
Tabel 3.4 Nilai Rata-Rata <i>Pretest-Posttest</i>	47
Tabel 3.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	49
Tabel 3.6 Hasil Angket Respon Guru	50
Tabel 4.1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase	54
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Isi/Materi	55
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Media.....	57
Tabel 4.4 Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	68
Tabel 4.6 Hasil Uji Wilcoxon	69
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis <i>Mann-Whitney</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan	48
Gambar 4.1 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi	53
Gambar 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	55
Gambar 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi Produk	61
Gambar 4.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media <i>Big Book</i>	62
Gambar 4.5 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media <i>Big Book</i>	64
Gambar 4.6 Hasil Penilaian Peserta Didik Sebelum Menggunakan <i>Big Book</i>	66
Gambar 4.7 Hasil Penilaian Peserta Didik Sesudah Menggunakan <i>Big Book</i>	67
Gambar 4.8 Nilai Rata-Rata Sebelum dan Sesudah Menggunakan <i>Big Book</i>	67
Gambar 4.9 Hasil Observasi Penggunaan Media <i>Big Book</i> Oleh Guru	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara 1	86
Lampiran 2 Instrumen Wawancara 2	87
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Isi/Materi	88
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	90
Lampiran 5 Instrumen Tes	92
Lampiran 6 Lembar Pengamatan Siswa.....	93
Lampiran 7 Angket Respon Siswa.....	94
Lampiran 8 Angket Respon Guru	96
Lampiran 9 Lembar Observasi Penggunaan Produk.....	98
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Isi/Materi	100
Lampiran 11 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media.....	101
Lampiran 12 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media Setelah Revisi Produk ...	102
Lampiran 13 Hasil Penilaian Siswa Sebelum Menggunakan Produk.....	103
Lampiran 14 Hasil Penilaian Siswa Setelah Menggunakan Produk	104
Lampiran 15 Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa	105
Lampiran 16 Hasil Perhitungan Angket Respon Guru	106
Lampiran 17 Hasil Perhitungan Observasi Penggunaan Produk Oleh Guru	107
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 19 Surat Balasan Penelitian	109
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian	110
Lampiran 21 Produk <i>Big Book</i>	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan ujung tombak dari majunya ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa. Upaya peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran di sekolah mempunyai andil yang cukup besar. Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar sangat menentukan bagaimana hasil dan tingkat pemahaman peserta didik untuk jenjang yang lebih tinggi. Sekolah Dasar diibaratkan sebagai suatu akar pendidikan, apabila akar tersebut baik dan kokoh maka pertumbuhan pohon tersebut akan baik. Demikian halnya dengan proses pembelajaran apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran maka peserta didik akan mudah menyerap materi pelajaran di tingkat selanjutnya.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.¹ Pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan seseorang belajar. Dalam arti yang luas, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan sistematis dan sistematis, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya

¹ Lefudin, (2017), *Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, hlm.13.

tindakan belajar peserta didik baik di dalam kelas ataupun di luar kelas untuk menguasai kompetensi yang ingin dicapai.²

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.

Nizwardi dan Ambiyar menyatakan bahwa media berfungsi mengarahkan peserta didik untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar (*learning experience*) yang ditentukan oleh interaksi peserta didik dengan media.³ Menurut Kustiawan media berfungsi sebagai pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.⁴ Sedangkan menurut Junaida media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.⁵

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kehadiran media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi ajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan

²H.M Syakur, (2016), *Pembelajaran Tematik Untuk Kelas Rendah*, Kudus: Maseifa Jendela Ilmu, hlm.1.

³Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, (2016), *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, hlm.2.

⁴Asep Kustiawan, (2016), *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudera, hlm.9.

⁵Junaida dkk, (2018), *Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD*, Medan: Perdana Publishing, hlm.72.

menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.⁶

Dalam pemilihan media perlu memperhatikan tahap perkembangan anak. Piaget berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif anak melalui 4 tahap. Setiap tahapan ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru. Keempat tahapan itu adalah usia 0-2 tahun (*sensori-motorik*), 2-7 tahun (*pra-operasional*), 7-11 tahun (*operasional konkret*), dan 11 tahun-dewasa (*operasional formal*).⁷ Berdasarkan tahapan tersebut usia peserta didik sekolah dasar berada pada tahap ketiga yaitu tahap operasional konkret, pada tahapan ini peserta didik masih berpikir logis.

Bahasa adalah pondasi perkembangan literasi. Literasi peserta didik kelas rendah melibatkan kesadaran dasar dan pemahaman bahasa. Dengan literasi yang berkembang optimal maka peserta didik dapat menguasai kemampuan membaca dan menulis pada tingkat selanjutnya. Salah satu kemampuan yang diharapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan membaca. Dari hasil membaca diharapkan peserta didik mampu memahami sehingga dapat memprediksi isi suatu bacaan dengan tepat.⁸

Kemampuan memprediksi bacaan dapat meningkatkan tahap berpikir anak yang tadinya masih tahap operasional konkret menjadi semi abstrak. Untuk memprediksi suatu isi bacaan tentu memerlukan daya nalar dan kemampuan

⁶Syaiful Bahri Djamarah, (2010), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, hlm.120.

⁷Sri Esti Wuryani Djiwandono, (2004), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Grasindo, hlm.72.

⁸Nurul Hidayah, (2016), *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Garudhawaca, hlm.2.

berpikir kritis yang tinggi. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan tingkat berpikir peserta didik untuk berimajinasi dan mulai berpikir abstrak.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti menemukan proses pembelajaran di kelas III masih sedikit menggunakan media pembelajaran. Peserta didik belajar menggunakan buku paket yang kurang menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Peserta didik terfokus pada kalimat yang ada di dalam buku dan tingkat berpikir peserta didik belum berkembang. Untuk itu diperlukan media yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik yang masih berada dalam tahap logis.⁹

Media pembelajaran memiliki banyak jenis. Salah satu diantaranya adalah *big book*. *Big book* atau buku besar merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual. *Big book* merupakan buku cerita yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan peserta didik. Buku ini mempunyai karakteristik khusus seperti penuh warna-warni, memiliki kata yang dapat diulang-ulang, mempunyai alur cerita yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang sederhana.¹⁰

Penelitian tentang pengembangan media *big book* telah banyak dilakukan. Diantaranya penelitian Nishfi Syelviana dan Sri Hariani tentang pengembangan media *big book* dalam pembelajaran membaca permulaan, di dukung pula oleh penelitian Gunanti Setiyaningsih dan Amir Syamsudin tentang pengembangan

⁹Observasi Kelas III pada tanggal 10 Desember 2019 di SD Muhammadiyah 28 Medan dalam rangka memenuhi data awal penelitian.

¹⁰Solehuddin dkk, (2009), *Pembaharuan Pendidikan TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, hlm.7.

media *big book* untuk meningkatkan kemampuan literasi, dan sejalan dengan penelitian Irma Rahmawati tentang pengembangan media *big book* berbasis keterampilan membaca peserta didik kemudian diperkuat oleh penelitian Ivonne Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Fauziah tentang pengembangan media *big book* untuk pembentukan karakter anak usia dini. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu menyimpulkan bahwa peran *big book* dalam pembelajaran di nilai cukup efektif sebagai media pembelajaran.

Dari beberapa penelitian di atas, pengembangan media *big book* dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca. Tetapi masih sangat sedikit penelitian tentang *big book* yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan memprediksi isi bacaan suatu cerita. Maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita di SD Muhammadiyah 28 Medan**”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang masalah di atas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih konvensional.
2. Guru masih sedikit menggunakan media dalam proses pembelajaran.
3. Guru tidak melakukan pengujian terhadap kemampuan memprediksi bacaan cerita.

C. Batasan Masalah

Sesuai identifikasi masalah di atas, maka untuk memperdalam penelitian difokuskan pada pembuatan media *big book* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memprediksi bacaan cerita di kelas III SD Muhammadiyah 28 Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media *big book* yang valid, praktis dan efektif terhadap peningkatan kemampuan memprediksi bacaan cerita di kelas III SD Muhammadiyah 28 Medan?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai rumusan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media *big book* yang valid, praktis dan efektif.

F. Manfaat Pengembangan

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media *big book* di kelas III SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Dengan adanya penggunaan media *big book* peserta didik lebih tertarik, berminat dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Dengan adanya media *big book* keterampilan intelektual peserta didik dan keaktifan peserta didik dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangan dan pengalaman belajarnya.
- 3) Media *big book* membantu tingkat kemampuan memprediksi bacaan peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) Dengan adanya media *big book* dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan, khususnya untuk meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita.
- 2) Dengan adanya media *big book*, guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media *big book* dalam meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik dan hasil penelitian ini nantinya bisa menjadi bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang guru.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa *big book*. Spesifikasi dari *big book* yang akan dibuat yakni :

1. Buku gambar A3 berbentuk horizontal.
2. Isi buku mencakup gambar dan tulisan yang menyajikan materi perubahan wujud benda.
3. Setiap lembar terdiri dari sebuah gambar besar dan disertakan sebuah cerita berdasarkan gambar.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran *big book* adalah sebagai berikut:

1. Nishfi Syelviana dan Sri Hariani (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Big Book dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar*” menyimpulkan bahwa terdapat kualitas, proses, dan efektivitas pengembangan media *Big Book* dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.¹¹
2. Gunanti Setyaningsih dan Amir Syamsudin (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun*” menyimpulkan bahwa Media *Big Book* yang dikembangkan dapat digunakan setiap hari pada TK kelompok B selama 5-10 menit untuk pembelajaran literasi dengan mengenalkan huruf maupun kata yang terdapat dalam media *Big Book*.¹²
3. Irma Rahmawati (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Big Book berbasis Keterampilan Membaca Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar*”, menyimpulkan bahwa media *Big Book* layak digunakan sebagai pendukung keterampilan membaca peserta didik dan sebagai media tematik yang dapat digunakan untuk membudayakan kegiatan literasi di Sekolah Dasar karena telah melewati syarat kelayakan yaitu 75,00%.¹³

¹¹Nishfi Syelviana dan Sri Hariani, (2019), *Pengembangan Media Big Book dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar*, Surabaya: Jurnal PGSD Vol.07, No.01, diakses pada 16 Januari 2019.

¹²Gunanti Setyaningsih dan Amir Syamsudin, (2019), *Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun*, Yogyakarta: Jurnal Scholaria, Vol.9, No.1, diakses pada 16 Januari 2019.

¹³Irma Rahmawati, (2017), *Pengembangan Media Big Book berbasis Keterampilan Membaca Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar*, Semarang: Artikel Seminar Nasional PGSD, diakses pada 16 Januari 2019.

4. Ivonne Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Fauziah (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Big Book untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*”, menyimpulkan bahwa media *big book* berdampak positif terhadap pembentukan karakter anak, dengan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 43 dan kelas kontrol dengan rata-rata 39,14.¹⁴

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Nishfi Syelviana dan Sri Hariani, <i>Pengembangan Media Big Book dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar</i> , Jurnal Tahun 2019	Media yang dikembangkan adalah <i>big book</i>	Media <i>Big Book</i> dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan media <i>big book</i> ditujukan untuk kelas I SD.	Penelitian ini mencoba mengembangkan media pembelajaran <i>big book</i> yang bermuatan materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita di kelas III Muhammadiyah 28 Medan
2	Gunanti Setiyaningsih dan Amir Syamsudin, <i>Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun</i> , Jurnal Tahun 2019.	Media yang dikembangkan adalah <i>big book</i>	Media <i>Big Book</i> dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan Media <i>big book</i> ditujukan untuk anak usia 5-6 tahun.	
3	Irma Rahmawati, <i>Pengembangan Media Big Book berbasis Keterampilan Membaca Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar</i> , Artikel tahun 2017	Media yang dikembangkan adalah <i>big book</i>	Media <i>big book</i> yang dikembangkan berbasis keterampilan membaca dan media <i>big book</i> ditujukan untuk kelas I SD.	
4	Ivonne Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Fauziah, <i>Pengembangan Media Big Book untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini</i> , Jurnal tahun 2016.	Media yang dikembangkan adalah <i>big book</i>	Media <i>Big Book</i> dikembangkan untuk pembentukan karakter anak usia dini dan Media <i>Big book</i> ditujukan untuk anak usia dini.	

¹⁴Ivonne Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Fauziah, (2016), *Pengembangan Media Big Book untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol.3, No.1 diakses pada 18 Januari 2019.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses atau cara menjadikan seseorang belajar. Dalam arti yang luas, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik ataupun tidak untuk menguasai kompetensi yang ditentukan.¹⁵

Bahasa berperan penting dalam segala aspek kehidupan. Secara sederhana, bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk berkomunikasi atau menyampaikan sesuatu yang terlintas di hati. Bahasa adalah alat untuk berinteraksi dan menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan.¹⁶ Bahasa adalah suatu sistem simbol lisan yang arbitrer yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama.¹⁷

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulisan.¹⁸ Pembelajaran bahasa Indonesia

¹⁵H.M Syakur, *Op.,Cit*, hlm.1.

¹⁶Prima Gusti Yanti dkk, (2016), *Bahasa Indonesia Konsep Dasar dan Penerapan*, Jakarta: Grasindo, hlm.1.

¹⁷Nur Samsiyah, (2016), *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*, Jawa Timur: CV AE Media Grafika, hlm.1.

¹⁸Junaida dkk, *Op.,Cit*, hlm.16.

tentu tidak hanya menuntut peserta didik untuk dapat berbicara saja. Pembelajaran bahasa Indonesia harus mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa yang meliputi keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis.¹⁹ Keempat keterampilan tersebut sesuai dengan yang dipaparkan dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan Permendiknas No.22 Tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.²⁰

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Membaca memiliki arti penting bagi siapapun. Membaca adalah sarana untuk menyerap informasi dan pengetahuan. Dengan membaca seseorang dapat memperoleh informasi baru dan memperkaya pengetahuannya. Aktivitas membaca pada anak harus dilakukan sejak dini untuk memacu kemampuannya. Menanamkan sugesti kepada anak bahwa membaca itu mudah untuk dilakukan. Dengan begitu anak akan termotivasi untuk membaca dan memahami isi bacaan.

Pada masa permulaan sekolah, anak mempunyai potensi untuk belajar membaca dan gemar pada buku. Membaca adalah kegiatan terikat dan menyeluruh, bukan sekedar mengenal huruf-huruf dan bagaimana mengucapkannya atau mengetahui bentuk-bentuk kalimat dan pengucapannya. Kegiatan membaca meliputi kemampuan memahami arti kata, memahami susunan kalimat dan serangkaian wacana yang disertai dengan kemampuan

¹⁹Retno Kurniawati, (2019), *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jakarta: Graf Literature, hlm.136.

²⁰Depdiknas, (2008), *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Depdiknas, hlm.107 diakses pada 22 Januari 2020.

menyimpulkan, mengingat, merespons, mengungkapkan kembali apa yang dibaca dan berani mengkritiknya.²¹

Menurut Meliyawati, kemampuan membaca adalah kemampuan proses yang melibatkan indera dan jiwa untuk memahami pesan-pesan berupa simbol tertulis dan memerlukan media untuk mengembangkan cara berpikir dan berimajinasi.²² Menurut Ni Nyoman dan Luh Putu, membaca merupakan suatu proses pengembangan intelektualitas karena membaca melibatkan konsentrasi, internalisasi pengetahuan, menyimpan pengetahuan dan informasi baru. Konsentrasi dan pemahaman dalam membaca juga mengasah kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif yang juga merupakan dasar pengembangan intelektualitas seseorang.²³ Dari pengertian membaca tersebut, dapat diketahui bahwa membaca adalah proses yang kompleks dan memerlukan konsentrasi agar dapat memahami isi bacaan yang dibaca. Dengan membaca, seseorang secara tidak langsung sudah mengumpulkan kata demi kata dalam mengaitkan maksud dan arah bacaannya yang pada akhirnya pembaca dapat menyimpulkan suatu hal dengan nalar yang dimilikinya.

Memahami isi bacaan lewat kegiatan membaca akan berdampak pada kemampuan memprediksi isi bacaan. Peserta didik dapat memprediksi suatu isi bacaan apabila memahami apa yang dibaca. Dalam kegiatan membaca ada tahapan yang harus dilalui, salah satunya adalah tahap survei yaitu langkah membaca untuk mendapatkan gambaran keseluruhan yang terkandung di dalam bahan yang dibaca. Melalui tahap survei, peserta didik akan memperoleh garis

²¹Farmawi M Farmawi, (2001), *Memfaatkan Waktu Anak Bagaimana Caranya?*, Depok: Gema Insani, hlm.34.

²²Meliyawati, (2016), *Pemahaman Dasar Membaca*, Yogyakarta: Deepublish, hlm.62.

²³Ni Nyoman Padmadewi dan Luh Putu Artini, (2018), *Literasi di Sekolah, Dari Teori ke Praktik*, Bali: Nilacakra, hlm.145.

besar atau gambaran dari isi bacaan yang akan dibacanya secara keseluruhan sehingga membuat peserta didik mampu memprediksi isi dari teks cerita yang dibacanya.²⁴

Ada 6 aspek yang perlu diperhatikan sebagai kriteria kemampuan memahami bacaan dengan baik diantaranya: 1) Kemampuan asosiasi (kemampuan memahami antara satu kata dengan kata lain yang membentuk suatu makna baru); 2) Kemampuan konsepsi (kemampuan memahami konsep yang abstrak ke bentuk yang konkret); 3) Kemampuan persepsi (kemampuan memberikan pendapat atau penilaian terhadap suatu peristiwa atau kejadian); 4) Kemampuan sintaktik (kemampuan memahami susunan kata dalam kalimat); 5) Kemampuan semantik (kemampuan tentang makna kata dalam kalimat); 6) Pemahaman kognitif (kemampuan secara kritis memahami isi bacaan). Cara untuk memahami semua aspek tersebut membutuhkan kemampuan kognitif yang baik sebagai proses berpikir untuk mengetahui atau memahami sesuatu yang dibaca.²⁵

Memprediksi bacaan merupakan kegiatan memberikan perkiraan dari bacaan yang telah dibaca. Kegiatan memprediksi bacaan memerlukan indikator untuk mengukur adanya perubahan dan sebagai tolak ukur keberhasilan dari kegiatan tersebut. Indikator keberhasilan memprediksi bacaan terdiri dari: 1) Siswa mampu menjawab pertanyaan guru tentang judul bacaan berdasarkan latar belakang pengetahuan yang dimilikinya; 2) Siswa mampu mengajukan pertanyaan

²⁴Halimah dkk, (2016), *Penerapan Metode Sq3r dan Permainan Stabilo Kalimat Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Menyimpulkan Isi Cerita Anak*, Bandung: Jurnal Pena Ilmiah UPI, Vol.1, No.1, hlm.7. diakses pada 20 Januari 2020.

²⁵Anggraeni Swastika Sari, (2017), *Meningkatkan Kemampuan Memahami Bacaan Melalui Pelatihan Aspek Pemahaman Bacaan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Semarang: Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Manusia, hlm.147 diakses pada 22 Januari 2020.

tentang sesuatu yang ingin diketahuinya tentang judul bacaan; 3) Siswa mampu membuat prediksi berdasarkan judul dan bacaan yang telah dibacanya.²⁶

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.²⁷ Media merupakan perantara yang dapat menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik yang berfungsi menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik.²⁸ Media adalah segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.²⁹

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.³⁰ Media pembelajaran dapat berupa orang, bahan, alat atau keadaan sekitar yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar peserta didik.³¹ Media pembelajaran adalah berbagai komponen

²⁶ Murti, (2019), *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Penggunaan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Siswa Kelas V Negeri 8 Bengkalis Kecamatan Bengkalis Kabupaten Bengkalis*, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol.3, No.1, hlm. 18, diakses pada 04 Juni 2020.

²⁷ Arief S.Sadiman,dkk, (2008), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT.RajaGrasindo Persada, hlm.6.

²⁸ Usman Basyaruddin, (2008), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press, hlm.74.

²⁹ Effi Aswita Lubis, (2015), *Strategi Belajar Mengajar*, Medan: Perdana Publishing, hlm.26.

³⁰ Rayandra Asyhar, (2011), *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Perss, hlm.8.

³¹ Purbatua Manurung, (2011), *Media Instruksional*, Medan: Badan Penerbit Fakultas Tarbiyah IAIN Sumatera Utara, hlm.19.

yang ada dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Lingkungan itu sendiri cukup luas, meliputi lingkungan yang didesain sedemikian rupa untuk kebutuhan proses pembelajaran seperti laboratorium atau perpustakaan dan lain sebagainya, dan lingkungan yang tidak didesain untuk kebutuhan pembelajaran akan tetapi dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran peserta didik seperti kantin sekolah, masjid dan lain sebagainya.³²

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian peserta didik untuk belajar sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Junaida dkk mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk alasan media digunakan, dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang memungkinkan guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Berikut adalah ciri-cirinya:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut atau disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat diproyeksikan kapan saja diperlukan. Dengan ciri

³²Wina Sanjaya, (2012), *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, hlm.60.

fiksatif ini, media memungkinkan objek atau rekaman kejadian dapat diproyeksikan tanpa mengenal waktu, kapan saja dan beberapa kali pun dilakukan.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam kurun waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, misalnya bagaimana proses penanaman dan panen coklat hingga proses pembuatan permen coklat dapat dipersingkat waktunya dalam suatu urutan rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup bagi peserta didik untuk mengetahui asal usul dan proses dari penanaman bahan baku coklat hingga menjadi permen coklat.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransfortasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format apa saja (video, disket, misalnya) ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan ia siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.³³

³³Junaida dkk., *Op., Cit*, hlm.66.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seperti yang dikatakan para ahli mengenai pengertian media pembelajaran, bahwa media pembelajaran bisa berupa apa saja maka berikut ini akan dirincikan jenis-jenis media pembelajaran. Pada dasarnya media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media komunikasi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan jenis-jenis media salah satunya dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media tersebut. Media diklasifikasikan menjadi: 1) Media grafis yang terdiri dari grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan *bulletin board*; 2) Media bahan cetak yang terdiri dari buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram; 3) Media gambar diam seperti foto; 4) Media proyeksi diam yang terdiri dari OHP/OHT, *Opaque Projector*, slide dan filmstrip; 5) Media audio yang terdiri dari radio, dan alat perekam pita magnetik; 6) Media audiovisual diam yang terdiri dari *sound slide* (slide suara), filmstrip bersuara dan halaman bersuara; 7) Media film; 8) Media televisi.³⁴ Berdasarkan sifatnya media dibagi menjadi: 1) Media auditif seperti radio dan rekaman suara; 2) Media visual seperti film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis; 3) Media audiovisual seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dll.³⁵

5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penyampaian dan penerimaan materi pelajaran yang disampaikan dan sudah barang tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan

³⁴Rudi Susilana dan Cepi Riyana, (2009), *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, hlm.12-14.

³⁵Retno Dwi Suyanti, (2010), *Strategi Pembelajaran Kimia*, Yogyakarta: Graha Ilmu, hlm.90.

pembelajaran. Akan tetapi media tetap mempunyai kelebihan dan kekurangan seperti yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Kehadiran media pembelajaran tidak bisa menggantikan peran guru seutuhnya. Artinya media tanpa guru adalah suatu hal yang sulit meningkatkan kualitas pembelajaran sekalipun media telah merangkum semua bahan pelajaran yang diperlukan peserta didik.

Secara garis besar fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Fungsi Umum

Secara umum media berfungsi sebagai pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Fungsi khusus

Secara khusus, fungsi media pembelajaran adalah untuk:

- 1) Menarik perhatian peserta didik.
- 2) Memperjelas penyampaian pesan
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya.
- 4) Menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir.
- 5) Mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar peserta didik.³⁶

Selain fungsi media pembelajaran yang telah dipaparkan diatas, sesuai dengan perkembangan zaman dan tuntutananya, media pembelajaran diciptakan tentu saja memiliki manfaat bagi pendidik dan peserta didik. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

³⁶Asep Kustiawan, (2016), *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudera, hlm.9.

Menurut Effi Aswita, manfaat media pembelajaran adalah: 1) Untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien; 2) Dapat merangsang minat, perhatian, dan motivasi peserta didik agar fokus kepada pembelajaran; 3) Untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang telah disampaikan; 4) Penggunaan model dan metode pembelajaran menjadi bervariasi, sebab didukung alat bantu; Materi pembelajaran yang didapatkan peserta didik melalui media pembelajaran lebih bermakna.³⁷

Menurut Hamidulloh Ibda, manfaat media pembelajaran adalah: 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga; 3) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dll.³⁸

Menurut Satrianawati manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.³⁹

³⁷Effi Aswita Lubis, *Op.Cit.*, hlm.27.

³⁸Hamidulloh Ibda, (2019), *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, Semarang: CV.Pilar Nusantara, hlm.36.

³⁹Satrianawati, (2018), *Media dan Sumber Belajar*, Yogyakarta: Deepublish, hlm.9.

Tabel 2.1 Manfaat Media Pembelajaran

Aspek	Manfaat Media Pembelajaran	
	Bagi Guru	Bagi Peserta didik
Penyampaian materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami konkret medianya, konkret pemahamannya.
Waktu	Lebih efektif dan efisien mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan.
Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru.	Membangkitkan minat belajar peserta didik.
Situasi Belajar	Interaktif	Multi-Aktif
Hasil Belajar	Kualitas hasil mengajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran mempunyai manfaat baik untuk guru maupun untuk peserta didik.

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran dapat mengefektifkan proses pembelajaran. namun persoalannya, media pembelajaran jenisnya sangat beragam, seperti bagan, grafik, gambar mati, poster, peta datar, *globe*, papan tulis, film, *slide*, model, video, dan program interaktif. Untuk itu guru dituntut harus memilih dari sekian banyak alternatif media yang ada. Dari hal seperti inilah muncul persoalan besar, yaitu bagaimana cara memilih media yang paling tepat untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.⁴⁰

Berangkat dari persoalan itu, maka dipandang perlu untuk menyajikan pembahasan tentang cara memilih dan mengambil keputusan yang tepat dalam menggunakan media pembelajaran. Mengenai pemilihan dan pengembangan

⁴⁰Andi Prastowo, (2015), *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, Jakarta: Kencana, hlm.310.

media, pertanyaan tersebut berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai, bagaimana informasi itu akan disampaikan, karakteristik pelajaran itu, dan sifat-sifat media yang tersedia. Dengan cara ini keputusan yang efektif dapat dibuat dan tindakan yang dilakukan tanpa perencanaan pun dapat dihindarkan.

Efektivitas biaya juga perlu diperhatikan dalam pemilihan media seperti yang dikemukakan oleh Arief S. Sadiman bahwa faktor dalam pemilihan media salah satunya adalah efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang. Ada sejenis media yang biaya produksinya mahal (seperti program film bingkai). Namun dilihat kestabilan materi dan penggunaan yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang program film bingkai mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah seperti brosur tetapi setiap waktu materinya berganti.⁴¹

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Arsyad dalam Junaida dkk mengemukakan bahwa ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional dalam pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu ranah atau dua maupun gabungan ketiga ranah (kognitif, afektif, psikomotorik).
- b. Tepat untuk mendukung isi materi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Agar dapat membantu proses

⁴¹Arief S. Sadiman, (2008), *Op., Cit*, hlm.88.

pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.

- c. Praktis, luwes dan bertahan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Guru harus memiliki media ini sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya.
- d. Guru terampil menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, sebab nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh yang mengoperasikannya.
- e. Pengelompokan sasaran. Media digunakan secara efektif berdasarkan pengelompokan sasaran, ada media yang tepat digunakan untuk kelompok besar belum tentu efektif digunakan untuk kelompok kecil demikian pula sebaliknya.
- f. Mutu teknis. Pengembangan media harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. misalnya visual pada *slide* harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain sehingga peserta didik terfokus dan pesan yang disampaikan dapat ditangkap secara efektif.⁴²

7. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian peserta didik, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Mengenai media pembelajaran juga dinyatakan dalam Al-

⁴²Junaida dkk, *Op.Cit.*, hlm.76.

Qur'an seperti yang terdapat dalam QS. Al-Isra (17) :14 yang artinya “**Bacalah** kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu”.⁴³

Surah lain yang mengisyaratkan penggunaan media adalah QS. At-Taubah(9) : 11 yang artinya: “*Jika mereka bertaubat, mendirikan shalat dan menunaikan zakat, maka (mereka itu) adalah saudara-saudaramu seagama dan Kami **menjelaskan** ayat-ayat itu bagi kaum yang mengetahui.*”⁴⁴

Dari kata kerja “**Bacalah**, dan **menjelaskan**” yang terdapat pada kedua ayat di atas tentunya akan menimbulkan bunyi atau suara sehingga dapat dipahami apa isi yang disampaikan, dan mungkin ini merujuk pada media yang berjenis *audio* (jenis media yang menimbulkan suara).

Selanjutnya isyarat penggunaan media juga terdapat dalam Hadits berikut:

“*Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.”(HR. Bukhari).*

⁴³Departemen Agama RI, (2007), *Mushaf Al-Qur'an Terjemahan*, (Bandung: CV.Insan Kamil, hlm.283.

⁴⁴*Ibid*, hlm.188.

Dalam hadits ini, Rasulullah Saw menggambarkan manusia sebagai garis lurus yang terdapat di dalam gambar, sedangkan gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.

Rasulullah Saw menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan lewat visualisasi gambar ini, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya. Sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menjebak kapan ajal akan menjemputnya.⁴⁵

Hadits tersebut mengisyaratkan tentang penggunaan media gambar, melalui media gambar tersebut secara tidak langsung Rasulullah Saw mengajarkan mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian.

⁴⁵Abdul Haris Pito, (2018), *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran*, Jurnal Andragogi Vol.VI, No.2, hlm.108.diakses pada 10 Desember 2019.

8. Media Pembelajaran *Big book*

a. Pengertian Media *Big book*

Big book atau buku besar merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual. *Big book* merupakan buku cerita yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan peserta didik. Buku ini mempunyai karakteristik khusus seperti penuh warna-warni, memiliki kata yang dapat diulang-ulang, mempunyai alur cerita yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang sederhana.⁴⁶

Menurut beberapa para ahli *big book* didefinisikan dalam beberapa pengertian yaitu : 1) *Big book* mampu menjadi sebuah media yang kuat untuk memotivasi anak untuk belajar tentang pengucapan kata, bentuk, jenis kata majemuk, singkatan, kata kerja, dan sajak.⁴⁷ 2) *Big book* ialah sebuah buku bergambar dipilih secara khusus untuk dibesarkan tulisan dan gambarnya sehingga dapat memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan peserta didik. *Big book* ini memiliki karakteristik khusus seperti bukunya penuh warna-warni, memiliki kata yang dapat diulang, memiliki alur cerita yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang sederhana.⁴⁸ 3) *Big book* ialah salah satu bentuk media yang sangat disenangi oleh anak-anak guru dapat membuatnya sendiri. *Big book* bukunya berukuran besar dan biasa digunakan untuk peserta

⁴⁶Solehuddin dkk, *Op.,Cit*,hlm.7.

⁴⁷Sundari Septiyani, (2017), *Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini* dalam jurnal Potensia Online PG PAUD FKIP UNIB Vol.2 No.1,hlm.49. diakses pada 10 Desember 2019.

⁴⁸Ika Rahmawati, (2019), *Pengaruh Media Big Book Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Awal Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak (TK) Namira School Kraksaan Probolinggo*, Skripsi, Surabaya: UIN Sunan Ampel,hlm.12.

didik di kelas awal, berisi cerita singkat dengan kalimat sederhana dengan tulisan yang diberi gambar warna-warni.⁴⁹

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *big book* adalah media pembelajaran berupa buku yang berukuran besar, yang dilengkapi dengan tulisan dan gambar yang dibesarkan, memiliki alur cerita yang mudah dan menggunakan kalimat sederhana sehingga peserta didik mudah memahami dengan baik.

b. Ciri-Ciri *Big Book*

Media *big book* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pola ceritanya sangat singkat antara 10-15 halaman
- 2) Pola kalimat yang digunakan sangat jelas
- 3) Gambar yang besar dan memiliki makna
- 4) Jenis dan ukuran huruf dibesarkan secara jelas dan terbaca
- 5) Jalan cerita mudah dipahami oleh anak
- 6) Menggunakan pola pengulangan kata-kata agar peserta didik lebih mudah membaca dan mengingat
- 7) Irama seperti irama bayi agar peserta didik lebih tertarik maka bacaan perlu diiramakan
- 8) Pola bacaan berdasarkan pada budaya yang dikenal oleh anak serta dekat dengan lingkungan anak sehari-hari, dan alur cerita yang dapat ditebak
- 9) Mengandung unsur humor
- 10) Sederhana tetapi menarik dalam alur ceritanya.⁵⁰

⁴⁹Aqila Darmata Synta, (2015), "*Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Big Book Pada Peserta didik Kelas 1 SD negeri Dalegan 2 Prambanan Sleman*", Skripsi, (Yogyakarta: Digilib Universitas Negeri Yogyakarta), hlm.35. diakses pada 5 Januari 2020.

c. Keunggulan *Big Book*

Keunggulan media *big book* adalah sebagai berikut:

- 1) *Big book* yang berukuran besar sehingga dapat mengetahui jalannya cerita, seperti saat membaca buku sendiri.
- 2) *Big book* mampu membuat peserta didik lebih fokus terhadap bahan bacaan yang diberikan. Biasanya jika guru hanya menggunakan buku biasa maka anak akan sibuk sendiri dan sangat dimungkinkan peserta didik tidak akan mendengar apa yang dijelaskan oleh guru. Namun dengan menggunakan *big book* peserta didik akan tertarik membaca bersama guru dan mau mendengarkan cerita dari guru.
- 3) *Big book* membuat peserta didik lebih mudah memahami isi cerita dan mampu membuat anak untuk tertarik membaca khususnya mengajarkan anak untuk membaca awal. Kata-kata yang digunakan pada *big book* menggunakan kata-kata yang sederhana dan dilengkapi dengan gambar pendukung sehingga akan lebih mudah dipahami.
- 4) *Big book* mampu menjadi wadah karena dalam hal ini mereka dapat melihat langsung cerita yang dibacakan oleh guru sehingga peserta didik dapat merasakan jalannya cerita dan seolah-olah mengalami sendiri peristiwa yang ada pada cerita.
- 5) *Big book* merupakan sebuah hal baru yang sangat dimungkinkan membuat peserta didik tertarik dan mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi

⁵⁰Ana Fitriyanti, (2016), *Efektivitas Penggunaan Media Big Books Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 SLB Widya Mulia Pundong Bantul* Yogyakarta, Skripsi, (Yogyakarta:Digilib Universitas Negeri Yogyakarta), hlm.41.diakses pada 5 Januari 2020.

terhadap apa didalamnya. Hal itu membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran.

- 6) *Big book* memberikan kesempatan kepada peserta didik yang lambat membaca untuk mengenali tulisan dengan bantuan guru dan teman-temannya.
- 7) *Big book* dapat mengembangkan semua aspek kebahasaan.
- 8) *Big book* dapat diselipi dengan perbincangan yang sesuai mengenai isi cerita bersama para peserta didik sehingga topik bacaan semakin berkembang sesuai dengan pengalaman dan imajinasi peserta didik.⁵¹

B. Kerangka Berpikir

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa dan menjadi ruang lingkup dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan membaca yang diharapkan bukan hanya mampu mengenali dan menyambungkan huruf demi huruf menjadi sebuah kalimat untuk dibaca, tetapi mampu memahami isi dari teks yang dibaca. Kemampuan memahami isi bacaan diperlukan untuk dapat memprediksi isi suatu wacana atau bacaan.

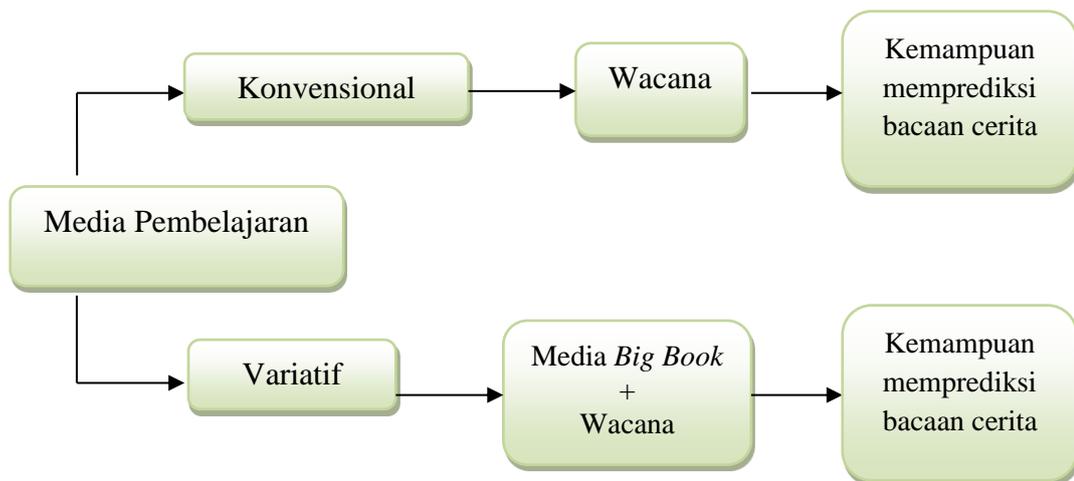
Dalam proses pembelajaran di kelas, peserta didik membaca buku teks pelajaran yang memuat banyak kalimat. Konteks kalimat dalam jumlah yang banyak tentu akan membuat peserta didik menjadi jenuh dan kurang memahami isi bacaan dengan baik. Melihat kenyataan ini diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memprediksi bacaan.

⁵¹Aqila Darmata Synta, *Op.Cit.*, hlm.38.

Media dapat diartikan sebagai perantara maupun penyampai pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media memiliki banyak jenis salah satunya adalah media cetak. *Big book* adalah salah satu contoh dari media cetak tersebut. *Big book* adalah sebuah buku besar yang memuat gambar dan tulisan dalam ukuran besar. Tulisan dalam *big book* terdiri dari 2-3 kalimat dan merupakan keterangan dari gambar yang ada. Jumlah kalimat dalam *big book* akan mengurangi kejenuhan peserta didik dari membaca sebuah wacana yang banyak kalimat dan tidak menyertakan gambar.

Dengan pengembangan media *big book* diharapkan peserta didik menjadi tertarik terhadap materi yang diajarkan dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memprediksi bacaan cerita. Oleh sebab itu peneliti berpikir bahwa pengembangan media *big book* dapat meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik.

Untuk lebih jelasnya, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh media *Big Book* dalam meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik.

H_a : Terdapat pengaruh media *Big Book* dalam meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Seperti yang dikemukakan oleh Salim dan Haidir bahwa yang dimaksud dengan Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.⁵²

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *big book* yaitu sebuah media cetak berbentuk buku besar yang didalamnya terdapat cerita bertema perubahan wujud benda. Karakteristik media ini adalah gambar yang besar disertai dengan cerita dibawah gambar tersebut. Dari cerita dan gambar yang ada peserta didik diharapkan bisa memprediksi perubahan wujud benda apa yang terjadi dari gambar dan cerita tersebut.

B. Tahap Penelitian (*Research*)

1. Populasi dan Sampel/Sumber Data Penelitian

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SD Muhammadiyah 28 Medan yang terdiri dari 46 peserta didik dan terbagi menjadi 2 rombongan kelas yaitu kelas III-A dan III-B. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sampel didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang

⁵² Salim dan Haidir, (2019), *Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hlm.58.

sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.⁵³ Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III-A yang berjumlah 24 orang, dengan pertimbangan tertentu yaitu tingkat daya nalar dan tingkat kognitif peserta didik.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Wawancara

Wawancara dapat diartikan proses bertemu muka antara peneliti dengan guru dan para peserta didik, yang direncanakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.⁵⁴ Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih tentang responden. Pada survey awal, peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang permasalahan yang ada di SD Muhammadiyah 28, sehingga peneliti dapat menentukan variabel atau permasalahan yang harus diteliti.

b. Angket

Angket adalah metode pengumpulan data. Bentuk lembaran angket dapat berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang ia alami dan ketahuinya.⁵⁵ Angket dalam penelitian ini digunakan untuk penilaian dan tanggapan yang berupa isi media, penggunaan media, desain media berdasarkan skala *likert*. Angket tersebut ditujukan untuk ahli isi/materi, ahli media, dan peserta didik untuk pengujian kepraktisan produk yang dibuat.

⁵³ Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta ,hlm.84.

⁵⁴ Salim dan Haidir, *Op., Cit*, hlm.99.

⁵⁵ *Ibid*, hlm.84.

c. Tes

Tes perolehan hasil pembelajaran diperoleh dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media *big book* yang menunjukkan efektivitas produk dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran *big book*.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data, seperti tes, kuesioner dan pedoman wawancara.⁵⁶ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Instrumen pertama berupa pedoman wawancara untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diadakan penelitian dan pendapat guru setelah diadakan uji coba lapangan. Instrumen wawancara dapat dilihat pada lampiran 1 dan 2 (*terlampir*).
- b. Instrumen kedua berupa instrumen validasi yang terdiri dari instrumen validasi untuk ahli isi/materi dan instrumen validasi untuk ahli media pembelajaran. Instrumen validasi dapat dilihat pada lampiran 2 dan 3 (*terlampir*).
- c. Instrumen ketiga berupa angket yang terdiri dari angket respon peserta didik dan angket respon guru untuk uji kepraktisan produk yang dapat dilihat pada lampiran 6 dan 7 (*terlampir*).
- d. Instrumen keempat berupa instrumen tes untuk uji efektivitas/uji keefektifan produk oleh peserta didik yang dapat dilihat lampiran 5 (*terlampir*).

⁵⁶ Sugiyono, Op., Cit, hlm. 156.

- e. Instrumen kelima berupa instrumen observasi penggunaan produk oleh guru yang dapat dilihat lampiran 9 (*terlampir*).

4. Analisis Data

Pada umumnya, kegiatan analisis data penelitian dilakukan setelah pengumpulan data selesai. Pada penelitian pengembangan jumlah kegiatan analisis data akan tergantung pada level penelitian, jenis dan jumlah rumusan masalah, serta jumlah rumusan hipotesis.⁵⁷

Pada penelitian ini, menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Yaitu mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan penyajian data menggunakan tabel biasa maupun distributif frekuensi, grafik garis maupun batang dengan variasi kelompok melalui rentang dan simpangan baku.⁵⁸ Pedoman dalam melakukan perubahan penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1
Perubahan Data Kualitatif Ke Kuantitatif

Data Kualitatif	Data Kuantitatif/Skor
Sangat Tepat	5
Tepat	4
Cukup Tepat	3
Kurang Tepat	2
Sangat Kurang Tepat	1

(Sumber: Nur Azizah, 2016:55)

Dari tabel 3.1 di atas, dapat diketahui jika skor yang diberikan oleh validator adalah 5 maka kriterianya sangat tepat, jika skor yang diberikan adalah 4 maka kriterianya tepat, dan seterusnya. Untuk respon peserta didik dan guru jika

⁵⁷ Sugiyono, *Op., Cit.*, hlm.248.

⁵⁸ *Ibid*, hlm.262.

mereka merasa penggunaan produk sangat tepat maka memberikan skor 5, jika tepat diberi skor 4, dan seterusnya.

Selanjutnya, skor yang diperoleh dianalisis berdasarkan kualifikasi tingkat kevalidan seperti pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2
Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
$84 < \text{skor} \leq 100$	Sangat valid	Tidak revisi
$68 < \text{skor} \leq 84$	Valid	Tidak revisi
$52 < \text{skor} \leq 68$	Cukup valid	Sebagian revisi
$36 < \text{skor} \leq 52$	Kurang valid	Revisi
$20 < \text{skor} \leq 36$	Tidak valid	Revisi

(Sumber :Nur Azizah,2016:55)

Dari tabel 3.2 di atas, dapat diketahui bahwa:

1. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 20 sampai dengan 36 maka tingkat kevalidannya “tidak valid” dengan keterangan revisi.
2. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 36 sampai dengan 52 maka tingkat kevalidannya “kurang valid” dengan keterangan revisi.
3. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 52 sampai dengan 68 maka tingkat kevalidannya “cukup valid” dengan keterangan sebagian revisi.
4. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 68 sampai dengan 84 maka tingkat kevalidannya “valid” dengan keterangan tidak revisi.
5. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 84 sampai dengan 100 maka tingkat kevalidannya “sangat valid” dengan keterangan tidak revisi.

Untuk menganalisis efektifitas produk, dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 21 untuk pengujian sebagai berikut:

- b. Uji normalitas data dilakukan melalui uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS (*Statistical Program for Social Sciense*) versi 21.

- c. Uji wilcoxon dengan taraf signifikansi data $\alpha = 0,05$ dengan bantuan SPSS versi 21.

Untuk menganalisis kepraktisan produk yang dihasilkan dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3
Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase

No.	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	86-100%	Sangat praktis
2	76-85%	Praktis
3	60-75%	Cukup praktis
4	55-59%	Kurang praktis
5	0-54%	Tidak praktis

(Sumber :Rahma dan Delsina,2019:83)

Dari tabel 3.3 di atas, dapat diketahui bahwa:

1. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 86 sampai dengan 100 maka kriterianya “sangat praktis”.
2. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 76 sampai dengan 85 maka kriterianya “praktis”.
3. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 60 sampai dengan 75 maka kriterianya “cukup praktis”.
4. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 55 sampai dengan 59 maka kriterianya “kurang praktis”.
5. Jika skor yang diperoleh dalam rentang 0 sampai dengan 54 maka kriterianya “tidak praktis”.

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan uji *Mann Whitney* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan kriteria jika nilai *Asym Sig* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, kemudian jika nilai *Asym Sig* $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a di tolak.

C. Rancangan Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *big book*. Media *big book* merupakan media berbentuk gambar dan tulisan dalam ukuran besar. Fungsi media ini adalah membantu meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik pada materi perubahan wujud benda untuk peserta didik kelas III. Adapun langkah-langkah merancang produk adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan kertas berukuran A3/buku gambar A3.
2. Menyiapkan pensil, penggaris, penghapus, pensil warna dan *twin pen*.
3. Menentukan topik cerita yang berhubungan dengan materi perubahan wujud benda.
4. Menggambar ilustrasi cerita.
5. Membuat tulisan isi cerita di halaman sebelah gambar.
6. Menghias media *big book*.

Hasil rancangan *big book* dapat dilihat sebagai berikut:

a. Cover



b. Gambar 1 (Perubahan Wujud Benda Mencair)



c. Gambar 2 (Perubahan Wujud Benda Menguap)



d. Gambar 3 (Perubahan Wujud Benda Menyublim)



e. Gambar 4 (Perubahan Wujud Benda Mengembun)



f. Gambar 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)



g. Cerita 1 (Perubahan Wujud Benda Mencair)

Pada suatu sore, di sebuah gubuk
Diva, Mona dan Putu sedang makan
es krim. Es krim meleleh dan mengotori
mulut mereka.

h. Cerita 2 (Perubahan Wujud Benda Menguap)

Diva, Ayah, Ibu dan Pupus sarapan bersama. Diva melihat ada uap yang keluar dari makanan dan minuman di atas meja.

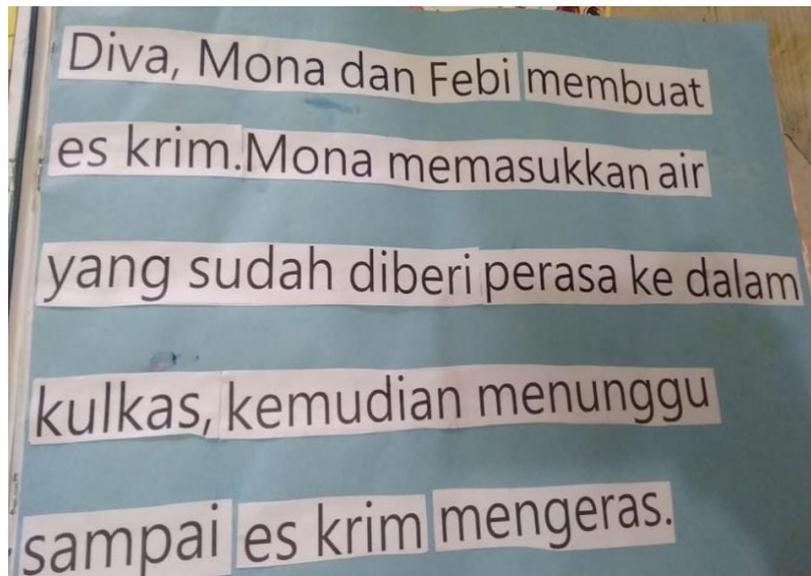
i. Cerita 3 (Perubahan Wujud Benda Menyublim)

Di depan pintu kamar mandi, Diva menghirup aroma dari pengharum kamar mandi. Pengharum tersebut ada yang berukuran bulat besar dan ada yang sudah mengecil.

j. Cerita 4 (Perubahan Wujud Benda Mengembun)

Mona, Febi, dan Tomi mengamati tanaman di kebun sekolah. Tomi melihat ada titik-titik air di atas daun dan tanaman lainnya.

k. Cerita 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)



Jika rancangan produk sudah dibuat, maka langkah selanjutnya melakukan pengujian terhadap produk yang telah dibuat. Untuk penjelasan lebih rinci sebagai berikut:

1. Pengujian Internal 1

Rancangan produk pertama akan dilakukan pengujian internal produk dengan melakukan validasi kepada ahli isi/materi yaitu Ibu Putri Miranty, S.Pd selaku guru kelas III SD Muhammadiyah 28 Medan dan ahli desain media yaitu Ibu Emiliya Sukmadara Damanik, M.Pd selaku dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dirancang dalam penggunaan media pada proses pembelajaran dan akan dilakukan revisi untuk melakukan perbaikan media yang telah dirancang. Validitas dan revisi media pembelajaran ini berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian *skala likert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian yang berasal dari saran validator.

Hasil uji internal akan diolah secara manual dengan menghitung skor hitung dengan skor kriterium yang diperoleh pada masing-masing uji internal 1 tersebut. Penghitungan dilakukan dengan cara sebagai berikut.⁵⁹

$$Uji\ Internal\ 1 = \frac{Skor\ Hitung}{Skor\ Kriterium} \times 100$$

Setelah dilakukan penghitungan maka disesuaikan dengan tingkat kelayakan berdasarkan persentase tingkat kevalidan sebagaimana yang sudah dijelaskan sebelumnya pada tabel 3.2 jika mendapat kriteria sangat valid/valid berarti produk layak digunakan untuk uji eksternal (uji coba lapangan), akan tetapi jika hasilnya tidak valid maka akan dilakukan revisi produk.

2. Pengujian Internal 2

Pengujian internal 2 rancangan produk *big book* dilakukan sebagaimana pada uji internal 1 dengan ditambahi pertanyaan terbuka yang sifatnya meminta pendapat dan saran terkait rancangan produk yang telah disusun untuk digunakan pada uji coba lapangan, yang dilakukan dengan wawancara lisan kepada validator. Hasil yang diperoleh adalah persetujuan dari pihak validator terhadap produk untuk selanjutnya diperbaiki lagi dari segi gambar dan tulisan sebelum produk diujicobakan di lapangan utama. Berikut saran yang diberikan oleh validator media pembelajaran:

Mediannya sudah bagus, cuma kamu perhatikan lagi penulisan huruf, sesuaikan dengan anak kelas III serta penulisan judul disesuaikan dengan gambar yang ada. Pergunakan kata-kata yang sering didengar anak kelas III.⁶⁰

⁵⁹ Sugiyono, *Op., Cit.*, hlm.467.

⁶⁰ Wawancara dengan Ibu Emiliya Sukmadara Damanik, Dosen FITK, tanggal 3 Maret 2020 Pukul 10.00 WIB.

D. Tahap Pengembangan

1. Pembuatan Produk

Penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran *big book* dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

a. Bagian 1 Mengembangkan *Big Book*

- 1) Menentukan perubahan wujud benda apa saja yang akan dijadikan cerita.
- 2) Menulis rancangan cerita.
- 3) Menentukan tokoh-tokoh dalam cerita.

b. Bagian 2 Membuat *Big Book*

- 1) Menyiapkan kertas berukuran A3/buku gambar A3.
- 2) Menyiapkan pensil, penggaris, penghapus, pensil warna dan *twin pen*.
- 3) Menentukan topik cerita yang berhubungan dengan materi.
- 4) Menggambar ilustrasi cerita.
- 5) Membuat tulisan isi cerita di halaman sebelah gambar dengan ukuran huruf 4 cm untuk huruf kapital dan 2 cm untuk huruf kecil.
- 6) Menghias media *big book*.

Berikut adalah produk akhir yang dibuat:

1) Cover



2) Gambar 1 (Perubahan Wujud Benda Mencair)



3) Gambar 2 (Perubahan Wujud Benda Menguap)



4) Gambar 3 (Perubahan Wujud Benda Menyublim)



5) Gambar 4 (Perubahan Wujud Benda Mengembun)



6) Gambar 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)



7) Cerita 1 (Perubahan Wujud Benda Mencair)

Pada suatu sore yang cerah, Diva, Mona dan Putu berada di sebuah gubuk tempat mereka bermain. Sore itu mereka bertiga menikmati es krim yang lezat. Es krim tersebut meleleh dan mengotori mulut mereka bertiga.

8) Cerita 2 (Perubahan Wujud Benda Menguap)

Diva, Ayah, Ibu dan Pupu duduk di meja makan. Mereka sarapan bersama. Diva melihat ada uap yang keluar dari makanan dan minuman yang ada di atas meja.

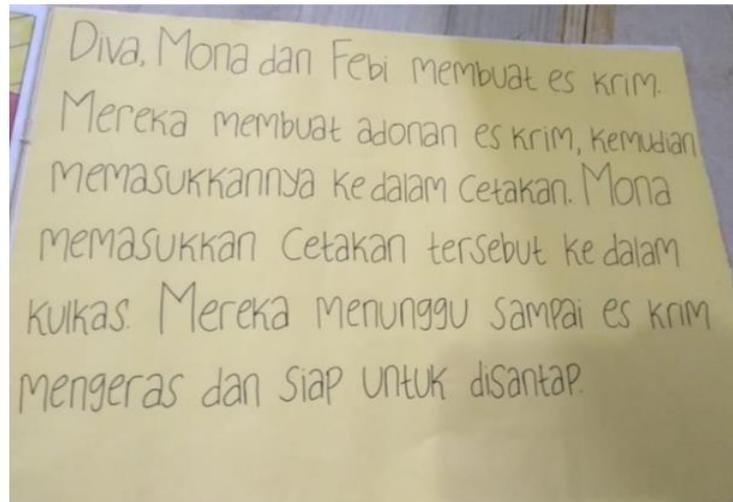
9) Cerita 3 (Perubahan Wujud Benda Menyublim)

Di depan pintu kamar mandi, Diva menghirup aroma dari pengharum kamar mandi. Pengharum itu di letakkan di lantai dan ada juga yang digantung. Pengharum tersebut ada yang berukuran bulat besar dan ada yang sudah mengecil.

10) Cerita 4 (Perubahan Wujud Benda Mengembun)

Mona, Febi dan Tomi berada di kebun sekolah. Mereka mengamati tanaman yang ada di sana. Tomi melihat ada titik-titik air di atas daun, bunga dan tanaman lainnya. Mona dan Febi juga melihat hal yang sama.

11) Cerita 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)



2. Pengujian Lapangan Awal

a. Desain Uji Coba

Desain pengujian lapangan awal menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*.

b. Sampel Penelitian

Langkah selanjutnya setelah dilakukan uji internal 1 dan 2 maka dilakukan uji lapangan awal atau terbatas. Produk berupa media pembelajaran *Big Book* digunakan pada 1 sekolah yaitu SD Muhammadiyah 28 Medan dengan jumlah sampel sebanyak 24 sampel.

c. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh secara kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan komparatif. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan memprediksi bacaan sebelum dan sesudah menggunakan produk. Pengujian ini dilakukan selama 2 minggu dari tanggal 17 Februari 2020 – 02 Maret 2020.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada uji coba lapangan awal ini adalah instrumen tes dan lembar pengamatan peserta didik untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Big Book* yang diberikan pada sampel penelitian.

e. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul maka dianalisis sesuai dengan desain uji coba yaitu *one Group Pretest-Posttest*, dilakukan dengan rumus sebagai berikut:⁶¹

$$O_2 - O_1$$

Ket:

O_1 = Nilai *Pretest* sebelum menggunakan media *Big Book*.

O_2 = Nilai *Posttest* sesudah menggunakan media *Big Book*.

Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Nilai Rata-Rata *Pretest-Posttest*

Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> (O_1)	77,54
Nilai Rata-Rata <i>Posttest</i> (O_2)	84,33

Dari tabel tersebut terlihat nilai rata-rata sebelum menggunakan *Big Book* adalah 77,54 sedangkan nilai rata-rata setelah menggunakan *Big Book* adalah 84,33. Untuk lebih jelasnya, daftar nilai dan perhitungan nilai rata-rata dapat dilihat pada lampiran 13 dan 14. Selisih nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan *Big Book* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} O_2 - O_1 &= 84,33 - 77,54 \\ &= 6,79 \end{aligned}$$

Jadi, selisih nilai sebelum dan sesudah menggunakan *big book* adalah 6,79.

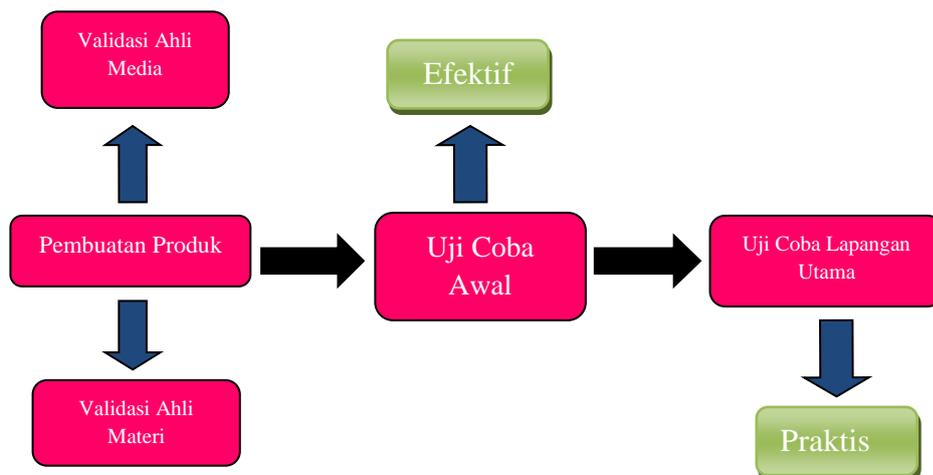
⁶¹ Sugiyono, *Op., Cit.*, hlm.500.

3. Pengujian Lapangan Utama

Uji produk yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini merupakan uji produk rancangan secara eksternal. Pengujian produk ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi fungsi produk apakah telah sesuai dan spesifik. Pengujian pada uji lapangan utama dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat berdasarkan angket respon peserta didik dan guru.

Hasil uji coba lapangan utama merupakan hasil akhir dari pengujian produk yang disusun peneliti. Untuk lebih jelasnya, prosedur tahap pengembangan dapat dilihat pada bagan berikut:

Gambar 3.1
Tahap Pengembangan



Dari bagan tersebut terlihat bahwa pada uji coba awal peneliti memvalidasikan produk kepada ahli isi/materi dan ahli media, untuk diperoleh data hasil validasi kemudian diadakan revisi produk jika hasil validasi berada pada kategori tidak valid. Produk yang telah di revisi kemudian diujicoba lapangan awal untuk mengetahui keefektifan/efektivitas produk kemudian pada

uji coba lapangan utama dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat.

Pada uji coba lapangan utama diperoleh data yang berasal dari respon peserta didik dan guru melalui angket terkait media *Big Book* yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.5
Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Kriteria	Skor (%)	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah adik merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan <i>big book</i> ?	98%	Sangat praktis
2	Apakah adik tertarik mengikuti pembelajaran tematik tentang benda di sekitarku dengan menggunakan media <i>big book</i> ?	90%	Sangat praktis
3	Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut materi pembelajaran perubahan wujud benda ?	98%	Sangat praktis
4	Apakah materi pembelajaran perubahan wujud benda pada media <i>big book</i> menarik ?	92%	Sangat praktis
5	Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran perubahan wujud benda dalam media <i>big book</i> ?	88%	Sangat praktis
6	Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada <i>big book</i> ?	94%	Sangat praktis
7	Bagaimana kualitas tulisan yang digunakan pada <i>big book</i> ?	92%	Sangat praktis
8	Apakah kamu paham materi perubahan wujud benda menggunakan media <i>big book</i> ?	88%	Sangat praktis
9	Apakah rasa ingin tahu kamu dalam media <i>big book</i> sangat besar?	93%	Sangat praktis
10	Bagaimana kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi?	93%	Sangat praktis
Jumlah		92,6%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 3.5 di atas, maka respon peserta didik untuk kepraktisan produk adalah 92,6% dengan kriteria sangat praktis.

Tabel 3.6
Hasil Angket Respon Guru

No	Kriteria	Skor (%)	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah Ibu merasa senang mengajar dengan menggunakan <i>big book</i> ?	80%	Sangat praktis
2	Apakah Ibu tertarik mengajarkan materi tema perubahan wujud benda dengan <i>big book</i> ?	80%	Sangat praktis
3	Apakah menurut Ibu materi pembelajaran perubahan wujud benda pada media <i>big book</i> menarik?	80%	Sangat praktis
4	Apakah media <i>big book</i> ini memudahkan Ibu dalam mengajarkan materi pembelajaran?	80%	Sangat praktis
5	Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran perubahan wujud benda dalam media <i>big book</i> ?	80%	Sangat praktis
6	Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada <i>big book</i> ?	100%	Sangat praktis
7	Bagaimana kualitas tulisan yang digunakan pada <i>big book</i> ?	100%	Sangat praktis
8	Bagaimana kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi?	100%	Sangat praktis
Jumlah		87,5%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 3.6 di atas, maka respon peserta didik untuk kepraktisan produk adalah 87,5% dengan kriteria sangat praktis.

4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari pengembangan media *Big Book* terhadap kemampuan memprediksi bacaan maka dilakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis *Mann-Withney* dengan bantuan SPSS versi 21 dengan mengambil taraf signifikansi sebesar 0,05.

Adapun hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media *Big Book* dalam meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik.

H_a :Terdapat pengaruh media *Big Book* dalam meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik.

Kriteria pengambilan keputusan untuk uji hipotesis dalam penelitian ini adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data atas Jawaban Terhadap Rumusan Masalah

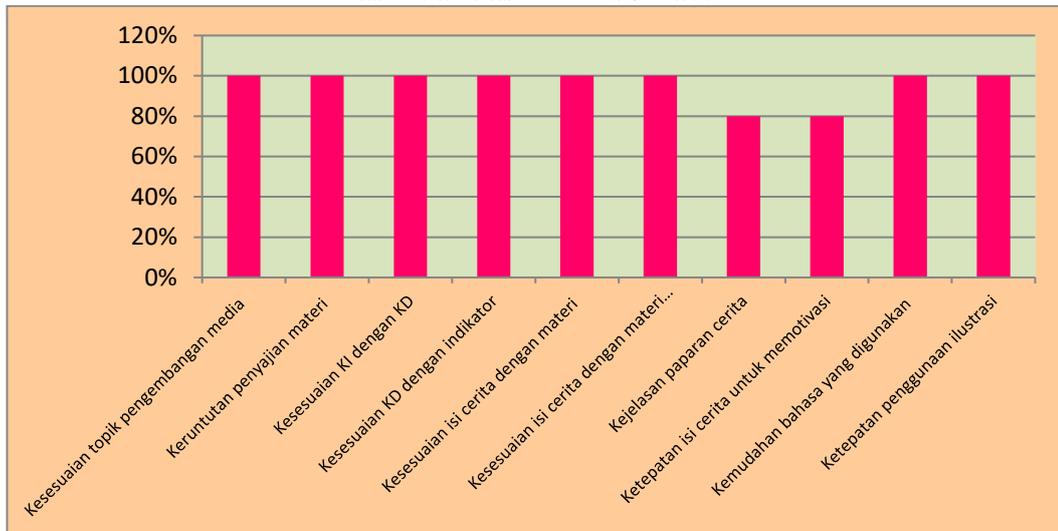
1. Deskripsi Data Validitas Produk

Validitas produk pada penelitian ini dilihat dari skor yang diperoleh dari validator (ahli isi/materi dan ahli media pembelajaran). Berikut adalah data berupa skor yang diperoleh dari ahli isi/materi:

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif dari validasi ahli isi/materi oleh guru kelas III-A SD Muhammadiyah 28, selengkapnya dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 4.1
Hasil Validasi Ahli Isi/Materi



Dari grafik di atas, dapat dilihat perolehan skor dalam persentase untuk setiap kriteria yang diberikan. Keterangan yang berada pada sumbu horizontal menunjukkan berbagai kriteria validasi produk yang terdiri dari:

1. Kesesuaian topik pada pengembangan media pembelajaran
2. Keruntutan penyajian materi pembelajaran perubahan wujud benda.
3. Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar

4. Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator
5. Kesesuaian isi cerita dengan gambar
6. Kesesuaian isi cerita dengan materi pelajaran
7. Kejelasan paparan cerita
8. Ketepatan isi cerita untuk memotivasi siswa
9. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran
10. Ketepatan ilustrasi.

Keterangan skor pada sumbu vertikal merupakan skor perolehan dari masing-masing kriteria, dimana kriteria nomor 1,2,3,4,5,6,9 dan 10 mendapat skor 100%, sedangkan kriteria nomor 7 dan 8 mendapat skor 80%. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan membagikan skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, sehingga memperoleh skor akhir 96%. Maka validasi oleh ahli isi/materi memperoleh skor 96%, kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84 < skor ≤ 100	Sangat valid	Tidak revisi
68 < skor ≤ 84	Valid	Tidak revisi
52 < skor ≤ 68	Cukup valid	Sebagian revisi
36 < skor ≤ 52	Kurang valid	Revisi
20 < skor ≤ 36	Tidak valid	Revisi

(Sumber :Nur Azizah,2016:55)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, skor akhir yaitu 96% berada pada rentang skor 84 sampai dengan 100, oleh sebab itu memperoleh tingkat kevalidan “sangat valid” dengan keterangan tidak revisi. Untuk lebih jelasnya hasil validasi ahli isi/materi dapat dilihat pada lampiran 9 (*terlampir*).

b. Data Kualitatif

Data kualitatif validasi ahli isi/materi oleh guru kelas III-A SD Muhammadiyah 28, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2 kritik dan saran ahli isi/materi berikut:

Tabel 4.2
Kritik dan Saran Ahli Isi/Materi

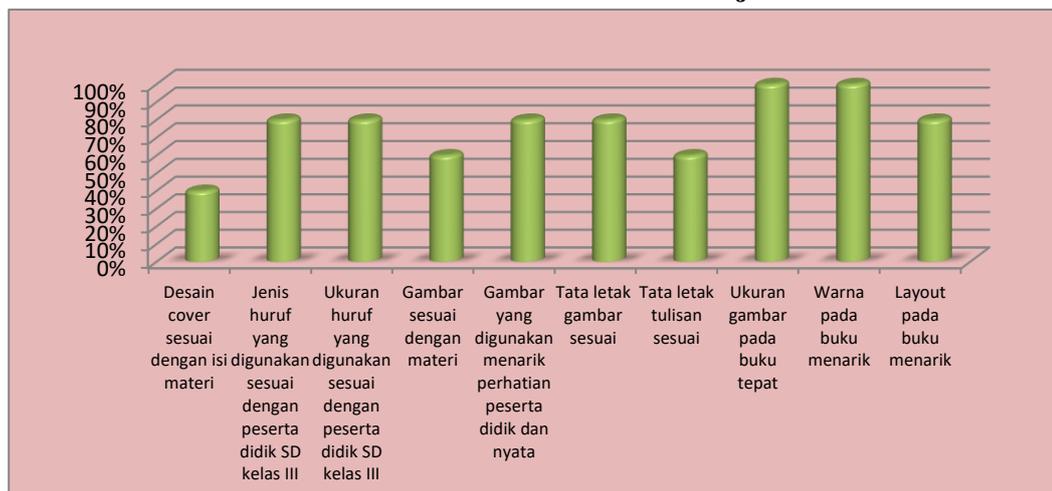
Nama Subjek Ahli Isi/Materi	Kritik dan Saran
Putri Miranty, S.Pd	Suara untuk lebih dikuatkan lagi dalam menjelaskan.

Validasi berikutnya dari ahli media pembelajaran, Berikut adalah data berupa skor yang diperoleh dari ahli media pembelajaran:

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif dari validasi ahli media pembelajaran oleh Dosen FITK UIN SU, selengkapnya dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 4.2
Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran



Dari grafik tersebut, dapat dilihat perolehan skor dalam persentase untuk setiap kriteria yang diberikan. Keterangan yang berada pada sumbu horizontal menunjukkan berbagai kriteria validasi produk yang terdiri dari:

1. Desain cover sesuai dengan isi materi
2. Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas III
3. Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas III
4. Gambar sesuai dengan materi
5. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan nyata
6. Tata letak gambar sesuai
7. Tata letak tulisan sesuai
8. Ukuran gambar pada buku tepat
9. Warna pada buku menarik
10. Layout pada buku menarik

Sedangkan keterangan skor pada sumbu vertikal merupakan skor perolehan dari masing-masing kriteria, dimana kriteria nomor 1 dan 2 mendapat skor 40%. Kriteria nomor 3,5 dan mendapat skor 80% dan kriteria nomor 4,7,8,9,10 mendapat skor 60%. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan membagikan skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, sehingga memperoleh skor akhir 62%. Maka skor perolehan validasi dari ahli desain media pembelajaran keseluruhan mencapai 62%, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori cukup valid dengan keterangan sebagian revisi. Untuk lebih jelasnya hasil validasi ahli media dapat dilihat pada lampiran 10 (*terlampir*).

b. Data Kualitatif

Data kualitatif validasi ahli isi/materi oleh Dosen FITK UIN SU selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3 kritik dan saran ahli media berikut:

Tabel 4.3
Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Subjek Ahli Isi/Materi	Kritik dan Saran
Emiliya Sukmadara Damanik, M.Pd	Perbaiki tulisan dan sesuaikan judul dengan gambar.

Setelah divalidasi oleh ahli isi/materi dan ahli desain media, maka saran-saran perbaikan dari kedua ahli diterima dan produk direvisi. Hasil revisi produk adalah sebagai berikut:

a. Cover



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

b. Gambar 1 (Perubahan Wujud Benda Mencair)



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

c. Gambar 2 (Perubahan Wujud Benda Menguap)



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

d. Gambar 3 (Perubahan Wujud Benda Menyublim)



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

e. Gambar 4 (Perubahan Wujud Benda Mengembun)



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

f. Gambar 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

g. Cerita 1 (Perubahan Wujud Benda Mencair)

Pada suatu sore, di sebuah gubuk Diva, Mona dan Putu sedang makan es krim. Es krim meleleh dan mengotori mulut mereka.

Sebelum Revisi

Pada suatu sore yang cerah, Diva, Mona dan Putu berada di sebuah gubuk tempat mereka bermain. Sore itu mereka bertiga menikmati es krim yang lezat. Es krim tersebut meleleh dan mengotori mulut mereka bertiga.

Sesudah Revisi

h. Cerita 2 (Perubahan Wujud Benda Menguap)

Diva, Ayah, Ibu dan Pupus sarapan bersama. Diva melihat ada uap yang keluar dari makanan dan minuman di atas meja.

Sebelum Revisi

Diva, Ayah, Ibu dan Pupus duduk di meja makan. Mereka sarapan bersama. Diva melihat ada uap yang keluar dari makanan dan minuman yang ada di atas meja.

Sesudah Revisi

i. Cerita 3 (Perubahan Wujud Benda Menyublim)

Di depan pintu kamar mandi, Diva menghirup aroma dari pengharum kamar mandi. Pengharum tersebut ada yang berukuran bulat besar dan ada yang sudah mengecil.

Sebelum Revisi

Di depan pintu kamar mandi, Diva menghirup aroma dari pengharum kamar mandi. Pengharum itu di letakkan di lantai dan ada juga yang digantung. Pengharum tersebut ada yang berukuran bulat besar dan ada yang sudah mengecil.

Sesudah Revisi

j. Cerita 4 (Perubahan Wujud Benda Mengembun)

Mona, Febi, dan Tomi mengamati tanaman di kebun sekolah. Tomi melihat ada titik-titik air di atas daun dan tanaman lainnya.

Sebelum Revisi

Mona, Febi dan Tomi berada di kebun sekolah. Mereka mengamati tanaman yang ada di sana. Tomi melihat ada titik-titik air di atas daun, bunga dan tanaman lainnya. Mona dan Febi juga melihat hal yang sama.

Sesudah Revisi

k. Cerita 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)

Diva, Mona dan Febi membuat es krim. Mona memasukkan air yang sudah diberi perasa ke dalam kulkas, kemudian menunggu sampai es krim mengeras.

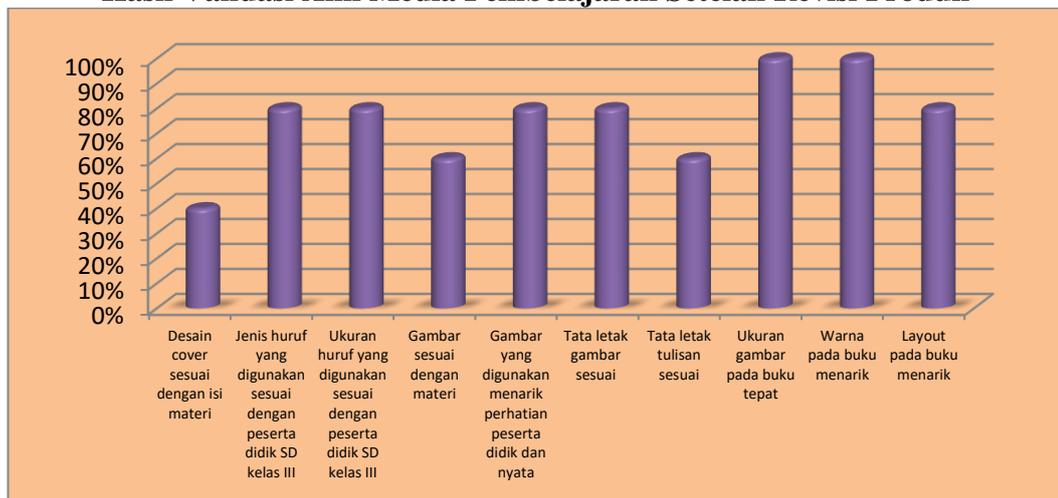
Sebelum Revisi

Diva, Mona dan Febi membuat es krim. Mereka membuat adonan es krim, kemudian memasukkannya ke dalam cetakan. Mona memasukkan cetakan tersebut ke dalam kulkas. Mereka menunggu sampai es krim mengeras dan siap untuk disantap.

Sesudah Revisi

Sesudah dilakukan revisi produk, maka kemudian dilakukan validasi kembali terhadap produk yang telah direvisi. Hasil skor yang diperoleh dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 4.3
Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Setelah Revisi Produk



Dari grafik di atas, dapat dilihat perolehan skor dalam persentase untuk setiap kriteria yang diberikan. Keterangan yang berada pada sumbu horizontal menunjukkan berbagai kriteria validasi produk yang terdiri dari:

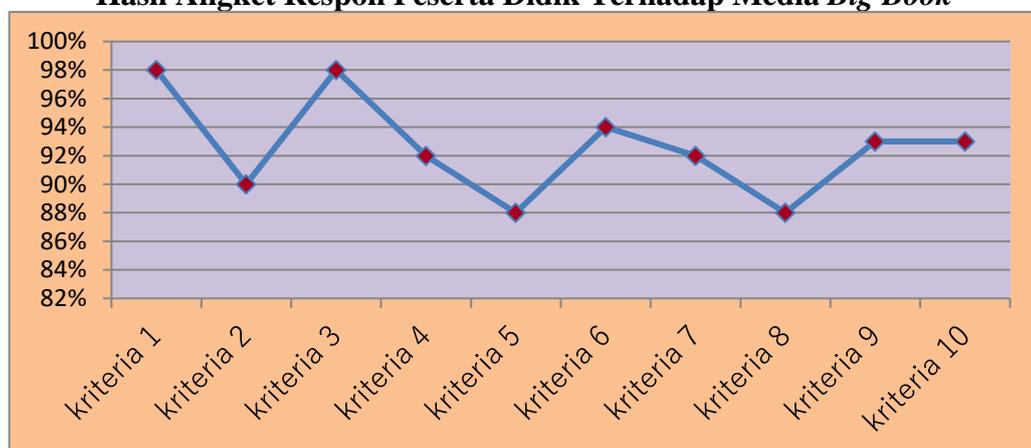
1. Desain cover sesuai dengan isi materi
2. Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas III
3. Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas III
4. Gambar sesuai dengan materi
5. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan nyata
6. Tata letak gambar sesuai
7. Tata letak tulisan sesuai
8. Ukuran gambar pada buku tepat
9. Warna pada buku menarik
10. Layout pada buku menarik

Sedangkan keterangan skor pada sumbu vertikal merupakan skor perolehan dari masing-masing kriteria, dimana kriteria nomor 1 mendapat skor 40%, kriteria nomor 2,3,5,6,10 dan mendapat skor 80% dan kriteria nomor 4 dan 7 mendapat skor 60% serta kriteria nomor 8 dan 9 mendapat skor 100%. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan membagikan skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, sehingga memperoleh skor akhir 76%, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori valid dengan keterangan tidak revisi. Untuk lebih jelasnya hasil validasi ahli media dapat dilihat pada lampiran 12 (*terlampir*).

2. Deskripsi Data Kepraktisan Produk

Pada hasil uji coba lapangan utama, untuk menguji kepraktisan produk, maka peneliti memberikan angket respon kepada guru dan angket respon peserta didik. melalui angket yang berupa penilaian dari peserta didik dan guru setelah pembelajaran dengan menggunakan media *big book*. Angket diberikan kepada 24 peserta didik yang merupakan sampel dalam penelitian ini. Berikut adalah penilaian peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 28 terhadap media pembelajaran *big book* yang disajikan dalam grafik berikut:

Gambar 4.4
Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media *Big Book*



Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa sumbu horizontal menunjukkan kriteria yang terdiri dari 10 kriteria, yaitu:

1. Apakah adik merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan *big book*?
2. Apakah adik tertarik mengikuti pembelajaran tematik tentang benda di sekitarku dengan menggunakan media *big book*?
3. Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut materi pembelajaran perubahan wujud benda?
4. Apakah materi pembelajaran perubahan wujud benda pada media *big book* menarik?
5. Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran perubahan wujud benda dalam media *big book*?
6. Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada *big book*?
7. Bagaimana kualitas tulisan yang digunakan pada *big book*?
8. Apakah kamu paham materi perubahan wujud benda menggunakan media *big book*?
9. Apakah rasa ingin tahu kamu dalam media *big book* sangat besar?
10. Bagaimana kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi?

Sumbu vertikal menunjukkan skor yang diperoleh dalam persentase untuk masing-masing kriteria. Kriteria nomor 1 dan 3 mendapat skor 98%, kriteria nomor 2 mendapat skor 90%, kriteria nomor 4 dan 7 mendapat skor 92%, kriteria nomor 5 dan 8 mendapat skor 88%, kriteria nomor 6 mendapat skor 94%, kriteria nomor 9 dan 10 mendapat skor 93%. Skor yang diperoleh kemudian dihitung

dengan membagikan skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, sehingga memperoleh skor akhir 92,6%.

Skor akhir yang diperoleh dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan berikut:

Tabel 4.4
Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase

No.	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	86-100%	Sangat praktis
2	76-85%	Praktis
3	60-75%	Cukup praktis
4	55-59%	Kurang praktis
5	0-54%	Tidak praktis

(Sumber :Rahma dan Delsina,2019:83)

Berdasarkan tabel tersebut maka skor 92,6% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 15 (*terlampir*). Selanjutnya, uji kepraktisan juga dilihat dari respon guru melalui angket yang dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 4.5
Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Big Book



Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa sumbu horizontal menunjukkan kriteria yang terdiri dari 8 kriteria, yaitu:

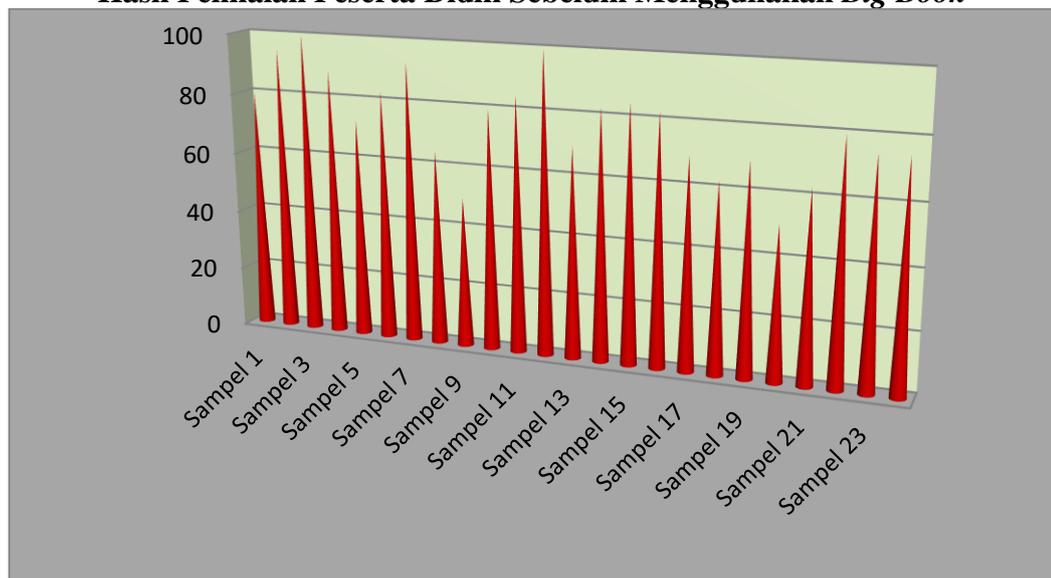
1. Apakah Ibu merasa senang mengajar dengan menggunakan *big book* ?
2. Apakah Ibu tertarik mengajarkan materi tema perubahan wujud benda dengan *big book*?
3. Apakah menurut Ibu materi pembelajaran perubahan wujud benda pada media *big book* menarik?
4. Apakah media *big book* ini memudahkan Ibu dalam mengajarkan materi pembelajaran?
5. Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran perubahan wujud benda dalam media *big book*?
6. Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada *big book*?
7. Bagaimana kualitas tulisan yang digunakan pada *big book*?
8. Bagaimana kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi?

Sumbu vertikal menunjukkan skor yang diperoleh dalam persentase untuk masing-masing kriteria, kriteria nomor 1,2,3,4, dan 5 mendapat skor 80% dan kriteria nomor 6,7, dan 8 mendapat skor 100%. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan membagikan skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, sehingga memperoleh skor akhir 87,5% termasuk dalam kategori sangat praktis. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 16 (*terlampir*).

3. Deskripsi Data Efektivitas Produk

Pada uji coba lapangan, untuk melihat efektivitas produk dilakukan melalui pemberian *Pretest* dan *Posttest* kepada 24 peserta didik yang merupakan sampel dalam penelitian ini. Hasil *pretest* peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

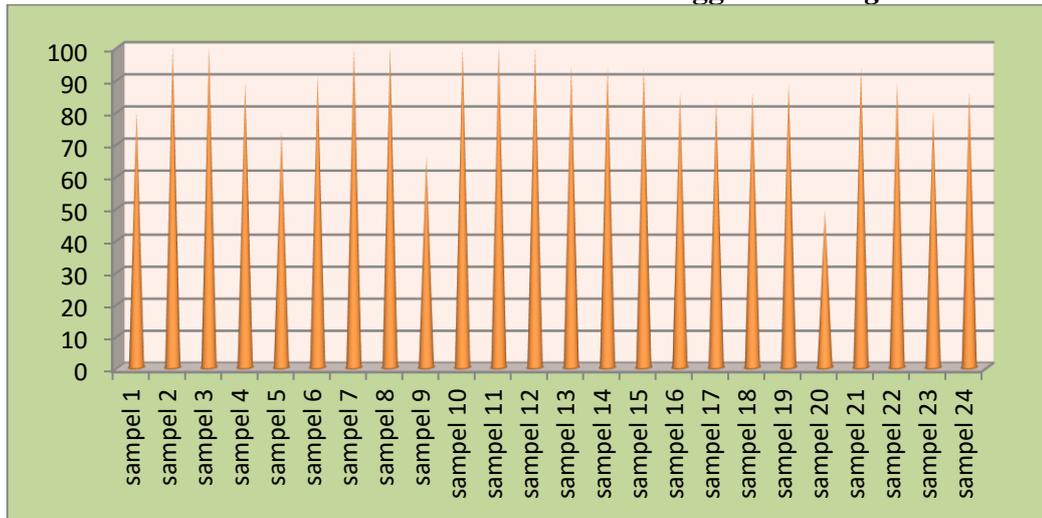
Gambar 4.6
Hasil Penilaian Peserta Didik Sebelum Menggunakan *Big Book*



Dari grafik di atas, dapat dilihat perolehan nilai sebelum penggunaan produk. Keterangan yang berada pada sumbu horizontal menunjukkan sampel sedangkan keterangan skor pada sumbu vertikal merupakan nilai yang diperoleh masing-masing sampel. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian peserta didik sebelum menggunakan produk dapat dilihat pada lampiran 12 (*terlampir*)

Selanjutnya, dilakukan uji coba menggunakan produk yaitu media pembelajaran *big book* kepada 24 sampel dan hasil penilaian dapat dilihat pada grafik berikut:

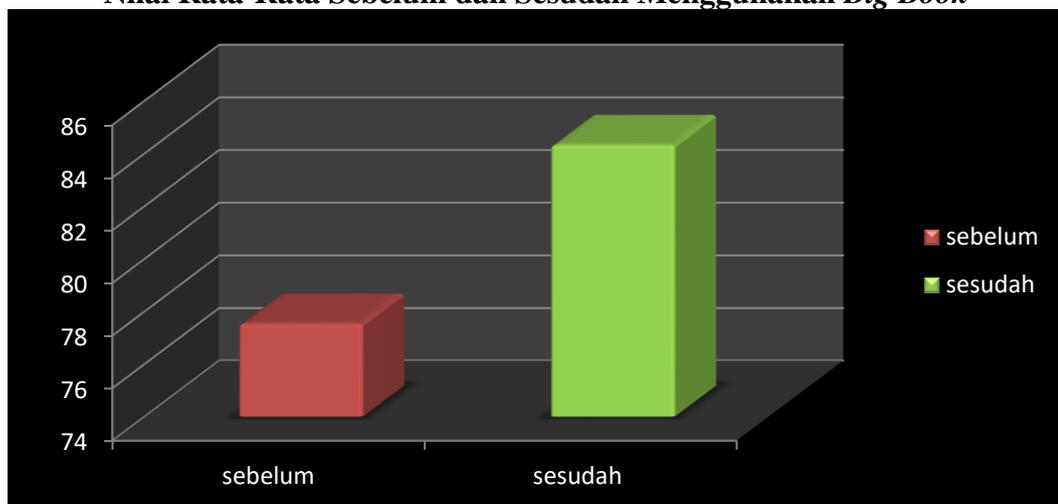
Gambar 4.7
Hasil Penilaian Peserta Didik Sesudah Menggunakan *Big Book*



Dari grafik di atas, dapat dilihat perolehan nilai sesudah penggunaan produk. Keterangan yang berada pada sumbu horizontal menunjukkan sampel sedangkan keterangan skor pada sumbu vertikal merupakan nilai yang diperoleh masing-masing sampel. Untuk lebih jelasnya hasil penilaian peserta didik sesudah menggunakan produk dapat dilihat pada lampiran 13 (*terlampir*).

Nilai rata-rata yang diperoleh sampel sebelum dan sesudah penggunaan produk dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 4.8
Nilai Rata-Rata Sebelum dan Sesudah Menggunakan *Big Book*



Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa sumbu horizontal menunjukkan waktu yaitu sebelum dan sesudah penggunaan produk sedangkan sumbu vertikal menunjukkan nilai yang diperoleh. Dari grafik terlihat bahwa nilai rata-rata sebelum penggunaan produk adalah 77,54 sedangkan nilai rata-rata sesudah penggunaan produk adalah 84,33. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 13 dan 14 (*terlampir*). Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik maka selanjutnya data diolah melalui pengujian sebagai berikut:

a. Hasil Uji Normalitas

Setelah diperoleh nilai sebelum dan sesudah menggunakan produk, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas terhadap nilai sebelum dan sesudah. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 21 dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang bertujuan untuk mengetahui keselarasan atau kesesuaian data dengan berdistribusi normal atau tidak. Taraf signifikansi uji adalah $\alpha = 0,05$. Kriterianya jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka berdistribusi normal. Tetapi jika hasil yang diperoleh $< \alpha$ maka data tidak berdistribusi normal.

Adapun hasil analisis uji normalitas *Shapiro-Wilk* data dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Sebelum	,114	24	,200*	,969	24	0,650
Sesudah	,176	24	,052	,833	24	0,061
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi di bagian tabel *Shapiro- Wilk* yaitu nilai signifikansi sebelum menggunakan produk adalah 0,650, dimana nilai signifikansi tersebut $> 0,05$, sedangkan nilai signifikansi sesudah menggunakan produk adalah 0,061, dimana nilai signifikansi tersebut $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang diperoleh $>$ signifikansi $\alpha 0,05$.

b. Hasil Uji Wilcoxon

Uji wilcoxon digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan dua sampel yang saling berhubungan. Sampel yang diuji adalah hasil dari nilai sebelum dan sesudah menggunakan produk. Jika hasil pengujian $< \alpha (0,05)$ maka terdapat perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah, sebaliknya jika hasil pengujian $> \alpha (0,05)$ maka tidak terdapat perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah. Adapun hasil penghitungan uji wilcoxon adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Sesudah – Sebelum
Z	-3,846 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000120
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan penghitungan uji wilcoxon diperoleh nilai Asymp Sig 0,000120. Dibandingkan dengan taraf signifikan 0,05 maka Asym Sig $<$ taraf signifikan atau $0,000120 < 0,05$. maka terdapat perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan produk, sebagaimana yang terdapat pada gambar 4.6 sebelumnya bahwa nilai rata-rata sebelum penggunaan produk adalah 77,54

sedangkan nilai rata-rata sesudah penggunaan produk adalah 84,33, terjadi peningkatan nilai peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk efektif untuk meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan peserta didik.

c. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Mann-Whitney* dengan bantuan SPSS versi 21 dengan mengambil taraf signifikansi sebesar 0,05.

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media *Big Book* dalam meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik.

H_a : Terdapat pengaruh media *Big Book* dalam meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik.

Kriteria pengambilan kesimpulan untuk pengujian tersebut adalah:

11. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima.
12. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak.

Hasil uji hipotesis *Mann-Whitney* dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Hasil Uji Hipotesis *Mann-Whitney*

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	141,000
Wilcoxon W	441,000
Z	-3,046
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002
a. Grouping Variable: Kelompok	

Dari tabel tersebut, diperoleh bahwa Z_{hitung} sebesar -3,046 dengan nilai Sig.0,002. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,002 < 0,05$ sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_a diterima. Hal ini

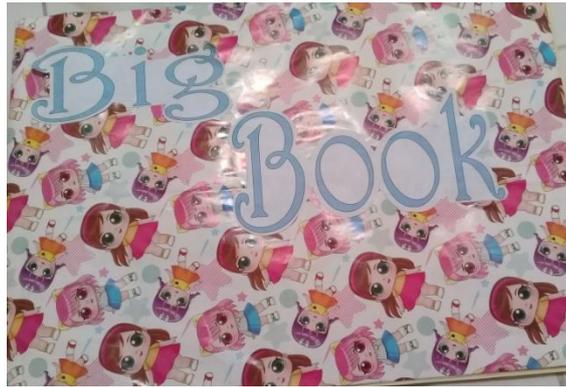
menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Big Book* untuk meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik.

4. Deskripsi Produk *Big Book*

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Big Book* atau buku besar. *Big Book* memiliki gambar dan cerita dengan ukuran yang besar memenuhi kertas yang digunakan. Pada penelitian ini, peneliti membuat *Big Book* dengan deskripsi sebagai berikut:

- a. Menggunakan buku gambar A3 yang berukuran panjang 42 cm dan lebar 29,7 cm.
- b. Media pembelajaran *Big Book* dibuat manual. Gambar pada *Big Book* merupakan hasil gambar tangan yang kemudian diberi warna dengan *full colour* untuk menarik perhatian peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD).
- c. Pada halaman berikutnya ditulis cerita berdasarkan gambar yang ada, adapun tema cerita yang diangkat adalah materi perubahan wujud benda yang terdiri dari perubahan wujud benda mencair, menguap, menyublim, mengembun, dan membeku.
- d. Sebagai *finishing*, untuk mempercantik tampilan *Big Book*, buku gambar disampul dengan kertas kado dan ditempelkan tulisan “Big Book”.

Produk *Big Book* yang dihasilkan adalah sebagai berikut:



Sampul depan *Big Book*



Cover *Big Book*



Gambar 1

(Perubahan Wujud Benda Mencair)



Gambar 2

(Perubahan Wujud Benda Menguap)



Gambar 3

(Perubahan Wujud Benda Menyublim)



Gambar 4

(Perubahan Wujud Benda Mengembun)



Gambar 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)

Pada suatu sore yang cerah, Diva, Mona dan Putu berada di sebuah gubuk tempat mereka bermain. Sore itu mereka bertiga menikmati es krim yang lezat. Es krim tersebut meleleh dan mengotori mulut mereka bertiga.

Cerita 1

(Perubahan Wujud Benda Mencair)

Diva, Ayah, Ibu dan Pupu duduk di meja makan. Mereka sarapan bersama. Diva melihat ada uap yang keluar dari makanan dan minuman yang ada di atas meja.

Cerita 2

(Perubahan Wujud Benda Menguap)

Di depan pintu kamar mandi, Diva menghirup aroma dari pengharum kamar mandi. Pengharum itu di letakkan di lantai dan ada juga yang digantung. Pengharum tersebut ada yang berukuran bulat besar dan ada yang sudah mengecil.

Cerita 3

(Perubahan Wujud Benda Menyublim)

Mona, Febi dan Tomi berada di kebun sekolah. Mereka mengamati tanaman yang ada di sana. Tomi melihat ada titik-titik air di atas daun, bunga dan tanaman lainnya. Mona dan Febi juga melihat hal yang sama.

Cerita 4

(Perubahan Wujud Benda Mengembun)

Diva, Mona dan Febi membuat es krim. Mereka membuat adonan es krim, kemudian memasukkannya ke dalam cetakan. Mona memasukkan cetakan tersebut ke dalam kulkas. Mereka menunggu sampai es krim mengeras dan siap untuk disantap.

Cerita 5

(Perubahan Wujud Benda Membeku)

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Validitas Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di dapatkan hasil bahwa materi yang dikembangkan dalam media *Big Book* ini telah sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai selain itu juga gambar dan cerita sesuai dengan materi ajar. Media *Big Book* ini mendapat skor validasi dari ahli materi sebesar 96% dan berada dalam kategori sangat valid sesuai dengan kriteria tabel kevalidan produk. Oleh karenanya tidak ada dilakukan revisi untuk materi.

Media *Big Book* juga divalidasi oleh ahli desain media pembelajaran dan mendapat skor 62% dan berada dalam kategori cukup valid dengan keterangan sebagian revisi. Oleh karena itu, dilakukan revisi untuk media *Big Book*. Setelah diadakan revisi, media *Big Book* divalidasi kembali kepada ahli desain media dan mendapat skor 76% dan berada dalam kategori valid dengan keterangan tidak revisi sesuai dengan kriteria tabel kevalidan produk.

2. Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk dilihat dari respon peserta didik dan guru melalui angket dan wawancara. Angket yang diberikan kepada peserta didik memperoleh skor akhir 92,6% dan berada dalam kategori sangat praktis berdasarkan tabel kriteria kepraktisan produk. Angket yang diberikan kepada guru memperoleh skor akhir sebesar 87,5% dan berada dalam kategori sangat praktis berdasarkan tabel kriteria kepraktisan. Kepraktisan produk juga dilihat dari hasil wawancara dengan guru setelah guru menggunakan media *Big Book* ini. Dari hasil wawancara diketahui bahwa guru menilai *Big Book* ini sebagai media yang cocok digunakan

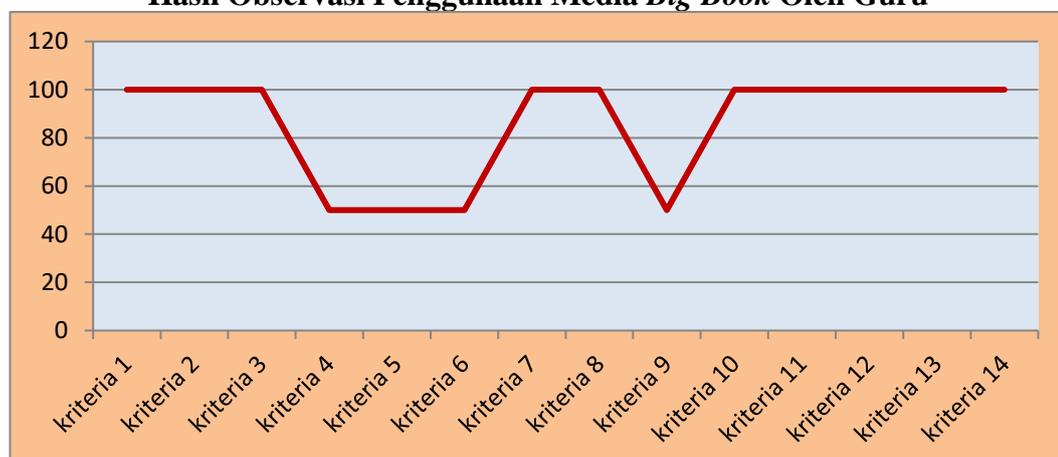
untuk meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita dan peserta didik merasa senang membaca dengan *Big Book*. Hal ini merupakan hal baru dalam proses pembelajaran di kelas mereka dan membuat peserta didik merasa senang dan lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Efektivitas Produk

Efektivitas produk dilihat berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan dengan memberkan *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik untuk melihat perolehan nilai sebelum dan sesudah menggunakan *Big Book*. Pada pengujian ini menggunakan sampel sebanyak 24 orang yang merupakan keseluruhan peserta didik di kelas III-A SD Muhammadiyah 28 Medan. Uji coba lapangan ini dimaksudkan untuk menguji coba dan efektivitas produk yang telah dibuat.

Pemberian *pretest* dilakukan dengan memberikan instrumen tes kepada sampel untuk dijawab, selanjutnya jawaban sampel diperiksa untuk memperoleh nilai. Setelah memberikan *pretest* kepada sampel, kemudian dilakukan kegiatan membaca bersama menggunakan *Big Book* yang dilakukan oleh guru. Penggunaan produk oleh guru yang bisa dilihat dari hasil pada grafik berikut:

Gambar 4.9
Hasil Observasi Penggunaan Media *Big Book* Oleh Guru



Berdasarkan grafik tersebut sumbu horizontal menunjukkan kriteria yang terdiri dari 14 kriteria observasi, yang terdiri dari:

1. Guru membuka pelajaran dan melakukan pengelolaan kelas
2. Guru memberikan apersepsi
3. Guru memberikan motivasi
4. Guru mempersiapkan media *big book* yang akan digunakan
5. Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan
6. Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran
7. Guru bersama siswa membaca dengan menggunakan *big book*
8. Guru mengarahkan siswa untuk proses prediksi isi bacaan
9. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menebak kata-kata sulit yang terdapat dalam isi cerita.
10. Guru membimbing siswa untuk menjelaskan proses yang terjadi sesuai dengan materi pada isi cerita.
11. Guru menanyakan kepada siswa contoh konkret dari materi yang ada di dalam cerita.
12. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi
13. Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilakukan
14. Guru menutup pembelajaran

Sumbu vertikal menunjukkan skor yang diperoleh untuk masing-masing kriteria. Kriteria nomor 1,2,3,7,8,10,11,12,13 dan 14 mendapat skor 100 dan kriteria nomor 4,5,6 dan 9 mendapat skor 50. Skor yang diperoleh kemudian dijumlahkan secara keseluruhan lalu dibagi dengan jumlah kriteria. Skor akhir

yang diperoleh adalah 85,71. Untuk lebih jelasnya hasil observasi penggunaan produk oleh guru dapat dilihat pada lampiran 17 (*terlampir*).

Setelah penggunaan produk *Big Book*, maka dilakukan *posttest* untuk memperoleh nilai peserta didik sesudah belajar menggunakan *Big Book*. Jumlah keseluruhan untuk masing-masing nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh kemudian dibagi sesuai jumlah sampel untuk mencari nilai rata-rata, dan diperoleh bahwa nilai rata-rata sebelum menggunakan *Big Book* adalah 77,54 sedangkan nilai rata-rata sesudah penggunaan *Big Book* adalah 84,33, terjadi peningkatan nilai peserta didik dengan selisih 6,79. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk efektif untuk meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan peserta didik.

4. Produk

Penelitian ini ditinjau dari mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Big Book*. Media *Big Book* telah selesai dikembangkan sesuai dengan proses dan tahapan pengembangan yang sebelumnya telah dijelaskan di bab III. Proses tahapan pengembangan melalui serangkaian proses mulai dari perancangan produk, pembuatan produk, sampai uji lapangan utama sebagai tahapan akhir dalam penelitian ini.

Media *Big Book* adalah media pembelajaran berupa buku besar yang didalamnya memuat gambar dan cerita dalam ukuran yang besar. Gambar dan cerita yang ada di dalamnya memuat materi tentang perubahan wujud benda yang terdiri dari perubahan wujud benda mencair, menguap, menyublim, mengembun dan membeku. Masing-masing gambar mengilustrasikan perubahan wujud benda dan disertai dengan cerita di halaman berikutnya.

Setelah *Big Book* selesai dibuat dan divalidasikan kepada para validator, kemudian diujicobakan kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan peserta didik. *Big Book* digunakan dalam kegiatan membaca bersama guru dengan peserta didik. Peserta didik duduk melingkari guru yang memegang *Big Book*. Pertama sekali guru menunjukkan gambar pada bagian cover *Big Book* dengan menutup judul cover. Peserta didik kemudian menebak tokoh-tokoh yang ada di gambar dan menarik kesimpulan judul apa yang sesuai dengan gambar. Berikut adalah dokumentasi saat kegiatan membaca bersama:



Dokumentasi membaca bersama

Pada halaman selanjutnya, guru juga melakukan hal yang sama, dengan menunjukkan gambar dan peserta didik disuruh untuk menebak dari gambar yang ada, kemudian memprediksi jenis perubahan wujud benda apa yang diilustrasikan gambar dan bagaimana proses dari perubahan wujud benda tersebut. Setelah itu, guru memperlihatkan bacaan untuk dibaca bersama dengan menutupi beberapa kata-kata sulit yang jarang didengar peserta didik. Peserta didik disuruh untuk menebak kata tersebut dengan menghubungkan gambar dengan cerita yang ada juga melihat dari huruf awal kata tersebut.

Peserta didik juga dalam proses memprediksi bacaan juga diberikan kalimat tanya 5W+1H yaitu: *What* (Apa?), *Who* (Siapa?), *Where* (Di mana?), *When* (Kapan?), *Why* (Mengapa?) dan *How* (Bagaimana?). Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut maka peserta didik diarahkan menuju proses memprediksi bacaan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media dan uji coba terhadap media pembelajaran *Big Book*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media *Big Book* yang sudah selesai kemudian divalidasi. 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.
- 2) Media pembelajaran *Big Book* digunakan untuk uji coba lapangan. Setelah penggunaan media *Big Book*, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dilakukan dengan penyebaran angket kepada peserta didik dan guru. 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.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Big Book* terhadap kemampuan memprediksi bacaan cerita maka dilakukan dengan melakukan uji coba terhadap sampel sebelum dan sesudah penggunaan produk, kemudian dilakukan uji wilcoxon dan diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan produk.

4) Uji hipotesis dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dari pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,002 < 0,05$ sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Big Book* untuk meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik.

B. Saran

Adapun saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Big Book* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Big Book* untuk kelas III SD/MI ini tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media big book ini hendaknya didukung dengan gambar yang lebih menarik dan lebih mendalam, agar siswa lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan memprediksi bacaan cerita.
2. Guru yang menggunakan media *Big Book* materi perubahan wujud benda pada kelas III SD/MI yang dikembangkan, sebaiknya mempelajari dan memahami terlebih dahulu bagaimana cara membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu meningkatkan daya nalar peserta didik seperti kemampuan memprediksi bacaan cerita.
3. Media pembelajaran *Big Book* untuk kelas III SD/MI hanya terbatas pada materi perubahan wujud benda, hendaknya untuk penelitian selanjutnya bisa dikembangkan dengan materi lain yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra.2011.*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Azizah Nur.2016.*Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang*,Skripsi(Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, diakses pada 15 April 2020).
- Basyaruddin,Usman.2008.*Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press.
- Departemen Agama RI, 2007.*Mushaf Al-Qur'an Terjemahan*,(Bandung: CV.Insan Kamil.
- Depdiknas.2008.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*,Jakarta: Depdiknas,diakses pada 22 Januari 2020.
- Djamarah,Syaiful Bahri.2010.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono,Sri Esti Wuryani.2004.*Psikologi Pendidikan*.Jakarta: Grasindo.
- Farmawi,Farmawi M.2001.*Memfaatkan Waktu Anak Bagaimana Caranya?*,Depok: Gema Insani.
- Fitriyanti,Ana.2016.*Efektivitas Penggunaan Media Big Books Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 SLB Widya Mulia Pundong Bantul Yogyakarta*,Skripsi,Yogyakarta:Digilib Universitas Negeri Yogyakarta,diakses pada 5 Januari 2020.
- Gurning,Busmin dan Effi Aswita Lubis.2018.*Metodologi Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: K-Media.
- Halimah dkk.2016.*Penerapan Metode Sq3r dan Permainan Stabulo Kalimat Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Menyimpulkan Isi Cerita Anak*,Bandung: Jurnal Pena Ilmiah UPI,Vol.1,No.1,diakses pada 20 Januari 2020.
- Hidayah Nurul.2016.*Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Garudhawaca.
- Ibda,Hamidulloh.2019.*Media Pembelajaran Berbasis Wayang*,Semarang: CV.Pilar Nusantara.
- Jalinus,Nizwardi dan Ambiyar.2016.*Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.

- Junaida dkk.2018.*Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD*,Medan: Perdana Publishing.
- Kiromi,Ivonne Hafidlatil dan Puji Yanti Fauziah.2016.*Pengembangan Media Big Book untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*,Yogyakarta: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat,Vol.3,No.1 diakses pada 18 Januari 2020.
- Kurniawati,Retno.2019.*Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*,Jakarta: Graf Literature.
- Kustiawan,Asep.2016.*Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*,Malang: Gunung Samudera.
- Lefudin.2017.*Belajar & Pembelajaran*,Yogyakarta: Deepublish.
- Lubis,Effi Aswita.2015.*Strategi Belajar Mengajar*,Medan: Perdana Publishing.
- Manurung, Purbatua.2011.*Media Instruksional*, Medan: Badan Penerbit Fakultas Tarbiyah IAIN Sumatera Utara.
- Meliyawati.2016.*Pemahaman Dasar Membaca*,Yogyakarta: Deepublish.
- Padmadewi,Ni Nyoman dan Luh Putu Artini.2018.*Literasi di Sekolah, Dari Teori ke Praktik*,Bali: Nilacakra.
- Pito,Abdul Haris.2018.*Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran*,Jurnal Andragogi Vol.VI, No.2,hlm.108.diakses pada 10 Desember 2019.
- Prastowo,Andi.2015.*Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*,Jakarta: Kencana.
- Rahmawati,Ika.2019.*Pengaruh Media Big Book Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Awal Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak (TK) Namira School Kraksaan Probolinggo*,Skripsi, Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Rahmawati,Irma.2017.*Pengembangan Media Big Book berbasis Keterampilan Membaca Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar*,Semarang: Artikel Seminar Nasional PGSD, diakses pada 16 Januari 2020.
- Sadiman,Arief S. dkk.2008.*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*,Jakarta: PT.RajaGrasindo Persada.
- Salim dan Haidir.2019.*Penelitian Pendidikan*,Jakarta: Kencana.

- Samsiyah,Nur.2016.*Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*,Jawa Timur: CV AE Media Grafika.
- Sanjaya,Wina.2012.*Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sari,Anggraeni Swastika.2017.*Meningkatkan Kemampuan Memahami Bacaan Melalui Pelatihan Aspek Pemahaman Bacaan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*,Semarang: Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Manusia,hlm.147 diakses pada 22 Januari 2020.
- Satrianawati.2018.*Media dan Sumber Belajar*,Yogyakarta: Deepublish.
- Septiyani,Sundari.2017.*Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini* dalam jurnal Potensia Online PG PAUD FKIP UNIB Vol.2 No.1,hlm.49. diakses pada 10 Desember 2019.
- Setiyaningsih,Gunanti dan Amir Syamsudin.2019.*Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun*,Yogyakarta: Jurnal Scholaria,Vol.9 No.1,diakses pada 16 Januari 2019.
- Solehuddin dkk.2009.*Pembaharuan Pendidikan TK*,Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono.2017.*Metode Penelitian dan Pengembangan*.Bandung: Alfabeta.
- Sukardi.2015.*Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*.Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilana,Rudi dan Cepi Riyana.2009.*Media Pembelajaran*,Bandung: Wacana Prima.
- Suyanti,Retno Dwi.2010.*Strategi Pembelajaran Kimia*,Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syakur,H.M.2016.*Pembelajaran Tematik Untuk Kelas Rendah*, Kudus: Maseifa Jendela Ilmu.
- Syelviana,Nisfhi dan Sri Hariani.2019.*Pengembangan Media Big Book dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar*,Surabaya: Jurnal PGSD Vol.07,No.01,diakses pada 16 Januari 2020.
- Synta,Aqila Darmata.2015.*Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Big Book Pada Peserta didik Kelas 1 SD negeri Dalegan 2 Prambanan Sleman*,Skripsi.Yogyakarta:Digilib Universitas Negeri Yogyakarta diakses pada 5 Januari 2020.

Tanjung, Rahma Elvira dan Delsina Faiza.2019.*Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*.Padang:Jurnal Voteknika.Vol.07,No.02,diakses pada 15 April 2020.

Yanti,Prima Gusti dkk.2016.*Bahasa Indonesia Konsep Dasar dan Penerapan*,Jakarta: Grasindo.

Lampiran 1

Angket Wawancara 1

Hari/Tanggal :

Nama Sekolah :

Nama Narasumber :

No	Komponen	Sub Komponen
1	Mengetahui informasi awal keadaan sekolah dan permasalahan peserta didik di kelas III	<ul style="list-style-type: none">- Jumlah peserta didik- Kondisi peserta didik saat pembelajaran- Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran- Permasalahan yang sering dialami peserta didik.- Karakteristik dan kemampuan peserta didik sebelum dilaksanakan penelitian.

Lampiran 2

Angket Wawancara 2

Hari/Tanggal :

Nama Sekolah :

Nama Narasumber :

No	Komponen	Sub Komponen
1	Mengetahui respon guru pada penggunaan media <i>big book</i>	<ul style="list-style-type: none">- Pendapat guru tentang respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media <i>big book</i>- Pendapat guru tentang penggunaan media <i>big book</i> dalam proses pembelajaran

Lampiran 3

INSTRUMEN VALIDASI AHLI/ISI MATERI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Media Pembelajaran : *Big Book*
Judul : Pengembangan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita di SD Muhammadiyah 28 Medan
Penyusun : Maya Rani Sinaga

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran di kelas III berbasis *big book* bertema perubahan wujud benda. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan *big book* serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

Nama :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

1. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Bacalah dengan cermat item yang ada.
- b. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- c. Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat tepat
4	Tepat
3	Cukup tepat
2	Kurang tepat
1	Sangat kurang tepat.

2. Kriteria-Kriteria Angket

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian topik pada pengembangan media pembelajaran					
2	Keruntutan penyajian materi pembelajaran perubahan wujud benda					
3	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar					
4	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator					
5	Kesesuaian isi cerita dengan gambar					
6	Kesesuaian isi cerita dengan materi pelajaran					
7	Kejelasan paparan cerita					
8	Ketepatan isi cerita untuk memotivasi siswa					
9	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran					
10	Ketepatan ilustrasi					
Jumlah						

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini :

- Tidak layak
- Layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi
- Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi

3. Saran Perbaikan

.....

Medan, Maret 2020
Validator

Putri Miranty,S.Pd
NIP.

Lampiran 4

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Media Pembelajaran : *Big Book*
Judul : Pengembangan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita di SD Muhammadiyah 28 Medan
Penyusun : Maya Rani Sinaga

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran di kelas III berbasis *big book* bertema perubahan wujud benda. Peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan *big book* serta sebagai pengukuran sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

Nama :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

1. Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah dengan cermat item yang ada.
- Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.
- Keterangan makna huruf pilihan anda sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat tepat
4	Tepat
3	Cukup tepat
2	Kurang tepat
1	Sangat kurang tepat.

2. Kriteria-Kriteria Angket

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Desain cover sesuai dengan isi materi					
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas III					
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas III					
4	Gambar sesuai dengan materi					
5	Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan nyata					
6	Tata letak gambar sesuai					
7	Tata letak tulisan sesuai					
8	Ukuran gambar pada buku tepat					
9	Warna pada buku menarik					
10	Layout pada buku menarik					
Jumlah						

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini :

- Tidak layak
- Layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi
- Layak untuk uji coba di lapangan tanpa revisi

3. Saran Perbaikan

.....
.....

Medan, Maret 2020
Validator

Emiliya Sukma Dara Damanik
NIP. 19810926 200912 2 004

Lampiran 5

INSTRUMEN TES

No	Soal
1.	Pada suatu sore, Diva, Mona dan Putu sedang duduk di sebuah gubuk. Mereka menikmati es krim yang lezat. Es krim tersebut meleleh dan mengotori mulut mereka. Dari cerita di atas, perubahan wujud benda yang terjadi adalah.....
2.	Ayah, Ibu, Diva dan Pupus duduk di meja makan. Mereka sarapan pagi bersama. Diva menuangkan air ke dalam gelas dan melihat ada uap yang keluar dari dalam gelas. Diva juga melihat ada uap yang keluar dari nasi dan lauk pauk lainnya. Dari cerita di atas, perubahan wujud benda yang terjadi adalah.....
3.	Diva hendak memasuki kamar mandi. Di depan pintu kamar mandi Diva menghirup aroma yang berasal dari pengharum kamar mandi. Diva melihat pengharum tersebut diletakkan di lantai kamar mandi dan ada juga yang digantung. Diva memperhatikan bentuk pengharum tersebut. ada yang berukuran bulat besar dan ada yang sudah mengecil. Dari cerita di atas, perubahan wujud benda yang terjadi adalah.....
4.	Pada suatu pagi, Tomi, Febi dan Mona berada di taman sekolah. Mereka sedang mengamati tanaman yang ada di sana. Mereka melihat ada titik-titik air di atas daun dan tanaman lainnya. Dari cerita di atas, perubahan wujud benda yang terjadi adalah.....
5.	Diva, Mona dan Febi hendak membuat es krim. Mereka membuat adonan es krim dan memasukkannya ke dalam cetakan. Setelah itu, cetakan tersebut dimasukkan ke dalam kulkas. Beberapa jam kemudian es krim yang mereka buat sudah mengeras dan siap untuk disantap. Dari cerita di atas, perubahan wujud benda yang terjadi adalah.....

Lampiran 6

LEMBAR PENGAMATAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan
Memprediksi Bacaan Cerita di SD Muhammadiyah 28
Medan

Nama Siswa :

Kelas :

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Perhatian peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung					
2	Kelancaran peserta didik saat membaca					
3	Ketepatan memprediksi isi bacaan/cerita					
4	Kemampuan menjelaskan hasil prediksi isi bacaan/cerita					
5	Kemampuan peserta didik menyimpulkan hasil prediksi isi bacaan/cerita					
6	Memahami kalimat tanya yang digunakan guru untuk proses memprediksi bacaan/cerita					
7	Menebak kalimat sulit yang ditutupi					

Ket:

5 = Sangat baik

3 = Cukup baik

1 = Sangat kurang baik

4 = Baik

2 = Kurang baik

Lampiran 7

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *BIG BOOK*

NAMA :

KELAS :

SEKOLAH :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik cermati setiap pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c dan d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adil anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan

1. Apakah adik merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan *big book* ?
 - a. Sangat senang
 - b. Senang
 - c. Cukup senang
 - d. Kurang senang
 - e. Sangat tidak senang
2. Apakah adik tertarik mengikuti pembelajaran tematik tentang benda di sekitarku dengan menggunakan media *big book*?
 - a. Sangat tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Cukup tertarik
 - d. Kurang tertarik
 - e. Sangat tidak tertarik
3. Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut materi pembelajaran perubahan wujud benda ?
 - a. Sangat ingin
 - b. Ingin
 - c. Cukup ingin
 - d. Kurang ingin
 - e. Sangat tidak ingin
4. Apakah materi pembelajarana perubahan wujud benda pada media *big book* menarik ?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Kurang menarik
 - e. Sangat tidak menarik

5. Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran perubahan wujud benda dalam media *big book*?
- a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
 - e. Sangat tidak jelas
6. Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada *big book*?
- a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup baik
 - d. Kurang baik
 - e. Sangat tidak baik
7. Bagaimana kualitas tulisan yang digunakan pada *big book*?
- a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup baik
 - d. Kurang baik
 - e. Sangat tidak baik
8. Apakah kamu paham materi perubahan wujud benda menggunakan media *big book*?
- a. Sangat paham
 - b. Paham
 - c. Cukup paham
 - d. Kurang paham
 - e. Sangat tidak paham
9. Apakah rasa ingin tahu kamu dalam media *big book* sangat besar?
- a. Sangat besar
 - b. Besar
 - c. Cukup besar
 - d. Kurang besar
 - e. Sangat tidak besar
10. Bagaimana kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi?
- a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
 - e. Sangat tidak jelas

Lampiran 8

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA *BIG BOOK*

NAMA :

SEKOLAH :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Ibu cermati setiap pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c dan d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adil anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan

1. Apakah Ibu merasa senang mengajar dengan menggunakan *big book* ?
 - a. Sangat senang
 - b. Senang
 - c. Cukup senang
 - d. Kurang senang
 - e. Sangat tidak senang
2. Apakah Ibu tertarik mengajarkan materi tema perubahan wujud benda dengan *big book*?
 - a. Sangat tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Cukup tertarik
 - d. Kurang tertarik
 - e. Sangat tidak tertarik
3. Apakah menurut Ibu materi pembelajaran perubahan wujud benda pada media *big book* menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Kurang menarik
 - e. Sangat tidak menarik
4. Apakah media *big book* ini memudahkan Ibu dalam mengajarkan materi pembelajaran?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Sangat tidak mudah
5. Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran perubahan wujud benda dalam media *big book*?
 - a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
 - e. Sangat tidak jelas

6. Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada *big book*?
- a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup baik
 - d. Kurang baik
 - e. Sangat tidak baik
7. Bagaimana kualitas tulisan yang digunakan pada *big book*?
- a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup baik
 - d. Kurang baik
 - e. Sangat tidak baik
8. Bagaimana kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi?
- a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Cukup jelas
 - d. Kurang jelas
 - e. Sangat tidak jelas

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama guru :

Kelas :

Berilah tanda (✓) pada kolom (0) bila tidak dilakukan, (1) bila dikerjakan tetapi kurang (2) bila dilakukan dengan baik pada masing-masing pernyataan di bawah ini!

No	Aspek observasi	Skor		
		0	1	2
	Pendahuluan			
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dan melakukan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran siswa, berdoa dan memusatkan perhatian)			
2.	Guru memberikan apersepsi			
3.	Guru memberikan motivasi			
4.	Guru mempersiapkan media <i>big book</i> yang akan digunakan			
5.	Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan			
6.	Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran.			
	Kegiatan Inti			
7.	Guru bersama siswa membaca bersama dengan menggunakan media <i>big book</i> .			
8.	Guru mengarahkan siswa untuk proses memprediksi isi bacaan.			
9.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menebak kata-kata sulit yang terdapat dalam isi cerita.			
10.	Guru membimbing siswa untuk menjelaskan proses yang terjadi sesuai dengan materi pada isi cerita.			
11.	Guru menanyakan kepada siswa contoh konkret dari materi yang ada di dalam cerita.			

Kegiatan Penutup				
12	Guru membimbing siswa menyimpulkan materi			
13	Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilakukan			
14	Guru menutup pembelajaran			

Keterangan

0 = tidak dilakukan guru

1 = dilakukan tapi kurang

2 = dilakukan dengan sempurna

Nilai: $\frac{\text{Jumlah Skor Maksimum}}{\text{Jumlah Skor Perolehan}} \times 100$

Nilai	Kriteria
76-100	Sangat baik
51-75	Baik
26-60	Cukup Baik
1-25	Kurang Baik

Saran / Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Medan, Maret 2020

Observer

Maya Rani Sinaga
NIM. 0306162123

Lampiran 10

HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI ISI/MATERI

No	Kriteria	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian topik pengembangan media pembelajaran	100%	Sangat valid	Tidak revisi
2	Keruntutan penyajian materi pembelajaran perubahan wujud benda	100%	Sangat valid	Tidak revisi
3	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar	100%	Sangat valid	Tidak revisi
4	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	100%	Sangat valid	Tidak revisi
5	Kesesuaian isi cerita dengan materi pelajaran	100%	Sangat valid	Tidak revisi
6	Kesesuaian isi cerita dengan materi pelajaran	100%	Sangat valid	Tidak revisi
7	Kejelasan paparan cerita	80%	Valid	Tidak revisi
8	Ketepatan isi cerita untuk memotivasi peserta didik	80%	Valid	Tidak revisi
9	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	100%	Sangat valid	Tidak revisi
10	Ketepatan penggunaan ilustrasi	100%	Sangat valid	Tidak revisi
	ANALISIS KESELURUHAN	96%	Sangat valid	Tidak revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\sum X$ = total jawaban responden

$\sum X_1$ = total jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{960}{1.000} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi/materi keseluruhan mencapai 96%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori sangat valid dengan keterangan tidak revisi.

Lampiran 11

HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI MEDIA

No	Kriteria	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Desain cover sesuai dengan isi materi	40%	Kurang valid	Revisi
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas III	40%	Kurang valid	Revisi
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas III	80%	Valid	Tidak revisi
4	Gambar sesuai dengan materi	60%	Cukup valid	Sebagian revisi
5	Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan nyata	80%	Valid	Tidak revisi
6	Tata letak gambar sesuai	80%	Valid	Tidak revisi
7	Tata letak tulisan sesuai	60%	Cukup valid	Sebagianrevisi
8	Ukuran gambar pada buku tepat	60%	Cukup valid	Sebagian revisi
9	Warna pada buku menarik	60%	Cukup valid	Sebagian revisi
10	Layout pada buku menarik	60%	Cukup valid	Sebagian revisi
	ANALISIS KESELURUHAN	62%	Cukup valid	Sebagian revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\sum X$ = total jawaban responden

$\sum X_1$ = total jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{620}{1.000} \times 100\%$$

$$P = 62\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran keseluruhan mencapai 62%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori cukup valid dengan keterangan sebagian revisi

Lampiran 12

HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI MEDIA SETELAH REVISI PRODUK

No	Kriteria	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Desain cover sesuai dengan isi materi	40%	Kurang valid	Revisi
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas III	80%	Valid	Tidak revisi
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas III	80%	Valid	Tidak revisi
4	Gambar sesuai dengan materi	60%	Cukup valid	Sebagian revisi
5	Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan nyata	80%	Valid	Tidak revisi
6	Tata letak gambar sesuai	80%	Valid	Tidak revisi
7	Tata letak tulisan sesuai	60%	Cukup valid	Sebagian revisi
8	Ukuran gambar pada buku tepat	100%	Sangat valid	Tidak revisi
9	Warna pada buku menarik	100%	Sangat valid	Tidak revisi
10	Layout pada buku menarik	80%	Valid	Tidak revisi
	ANALISIS KESELURUHAN	76%	Valid	Tidak revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$ = total jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{760}{1.000} \times 100\%$$

$$P = 76\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran keseluruhan mencapai 76%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori valid dengan keterangan tidak revisi.

Lampiran 13

HASIL PENILAIAN PESERTA DIDIK SEBELUM MENGGUNAKAN *BIG BOOK*

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Sampel 1	80	Tuntas
2	Sampel 2	95	Tuntas
3	Sampel 3	100	Tuntas
4	Sampel 4	89	Tuntas
5	Sampel 5	73	Tuntas
6	Sampel 6	83	Tuntas
7	Sampel 7	93	Tuntas
8	Sampel 8	65	Belum Tuntas
9	Sampel 9	50	Belum Tuntas
10	Sampel 10	80	Tuntas
11	Sampel 11	85	Tuntas
12	Sampel 12	100	Tuntas
13	Sampel 13	70	Tuntas
14	Sampel 14	83	Tuntas
15	Sampel 15	85	Tuntas
16	Sampel 16	83	Tuntas
17	Sampel 17	70	Belum Tuntas
18	Sampel 18	63	Belum Tuntas
19	Sampel 19	70	Tuntas
20	Sampel 20	51	Belum Tuntas
21	Sampel 21	63	Belum Tuntas
22	Sampel 22	80	Tuntas
23	Sampel 23	75	Tuntas
24	Sampel 24	75	Tuntas
Jumlah Nilai		1.861	
Rata-rata		77,54	

Lampiran 14

HASIL PENILAIAN PESERTA DIDIK SESUDAH MENGGUNAKAN *BIG BOOK*

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Sampel 1	80	Tuntas
2	Sampel 2	100	Tuntas
3	Sampel 3	100	Tuntas
4	Sampel 4	89	Tuntas
5	Sampel 5	74	Tuntas
6	Sampel 6	91	Tuntas
7	Sampel 7	100	Tuntas
8	Sampel 8	100	Tuntas
9	Sampel 9	66	Belum Tuntas
10	Sampel 10	100	Tuntas
11	Sampel 11	100	Tuntas
12	Sampel 12	100	Tuntas
13	Sampel 13	94	Tuntas
14	Sampel 14	94	Tuntas
15	Sampel 15	94	Tuntas
16	Sampel 16	86	Tuntas
17	Sampel 17	83	Tuntas
18	Sampel 18	86	Tuntas
19	Sampel 19	89	Tuntas
20	Sampel 20	49	Belum Tuntas
21	Sampel 21	94	Tuntas
22	Sampel 22	89	Tuntas
23	Sampel 23	80	Tuntas
24	Sampel 24	86	Tuntas
Jumlah Skor		2.024	
Rata-rata		84,33	

Lampiran 15

**HASIL PERHITUNGAN RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
*BIG BOOK***

No	Kriteria	%	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah adik merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan <i>big book</i> ?	98%	Sangat praktis
2	Apakah adik tertarik mengikuti pembelajaran tematik tentang benda di sekitarku dengan menggunakan media <i>big book</i> ?	90%	Sangat praktis
3	Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut materi pembelajaran perubahan wujud benda ?	98%	Sangat praktis
4	Apakah materi pembelajaran perubahan wujud benda pada media <i>big book</i> menarik ?	92%	Sangat praktis
5	Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran perubahan wujud benda dalam media <i>big book</i> ?	88%	Sangat praktis
6	Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada <i>big book</i> ?	94%	Sangat praktis
7	Bagaimana kualitas tulisan yang digunakan pada <i>big book</i> ?	92%	Sangat praktis
8	Apakah kamu paham materi perubahan wujud benda menggunakan media <i>big book</i> ?	88%	Sangat praktis
9	Apakah rasa ingin tahu kamu dalam media <i>big book</i> sangat besar?	93%	Sangat praktis
10	Bagaimana kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi?	93%	Sangat praktis
Jumlah		92,6%	Sangat praktis

Lampiran 16

**HASIL PERHITUNGAN RESPON GURU TERHADAP
MEDIA *BIG BOOK***

No	Kriteria	%	Tingkat Kepraktisan
1	Apakah Ibu merasa senang mengajar dengan menggunakan <i>big book</i> ?	80%	Sangat praktis
2	Apakah Ibu tertarik mengajarkan materi tema perubahan wujud benda dengan <i>big book</i> ?	80%	Sangat praktis
3	Apakah menurut Ibu materi pembelajaran perubahan wujud benda pada media <i>big book</i> menarik?	80%	Sangat praktis
4	Apakah media <i>big book</i> ini memudahkan Ibu dalam mengajarkan materi pembelajaran?	80%	Sangat praktis
5	Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran perubahan wujud benda dalam media <i>big book</i> ?	80%	Sangat praktis
6	Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada <i>big book</i> ?	100%	Sangat praktis
7	Bagaimana kualitas tulisan yang digunakan pada <i>big book</i> ?	100%	Sangat praktis
8	Bagaimana kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi?	100%	Sangat praktis
Jumlah		87,5%	Sangat praktis

Lampiran 17

HASIL PERHITUNGAN OBSERVASI PENGGUNAAN PRODUK OLEH GURU

No	Kriteria	Skor	Kriteria
1	Guru membuka pelajaran dan melakukan pengelolaan kelas	100	Sangat baik
2	Guru memberikan apersepsi	100	Sangat baik
3	Guru memberikan motivasi	100	Sangat baik
4	Guru mempersiapkan media <i>big book</i> yang akan digunakan	50	Cukup baik
5	Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan	50	Cukup baik
6	Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran	50	Cukup baik
7	Guru bersama siswa membaca dengan menggunakan <i>big book</i>	100	Sangat baik
8	Guru mengarahkan siswa untuk proses prediksi isi bacaan	100	Sangat baik
9	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menebak kata-kata sulit yang terdapat dalam isi cerita.	50	Cukup baik
10	Guru membimbing siswa untuk menjelaskan proses yang terjadi sesuai dengan materi pada isi cerita.	100	Sangat baik
11	Guru menanyakan kepada siswa contoh konkret dari materi yang ada di dalam cerita.	100	Sangat baik
12	Guru membimbing siswa menyimpulkan materi	100	Sangat baik
13	Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilakukan	100	Sangat baik
14	Guru menutup pembelajaran	100	Sangat baik
Jumlah		85,71	Sangat baik

Lampiran 18

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-2418/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2020
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

Medan, 18 Februari 2020

Yth. Ka. SD Muhammadiyah 28 Medan
Jl. Cemara Gg. Nangka No. 3 Kel. Pulo Brayon Darat II

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : MAYA RANI SINAGA
Tempat/Tanggal Lahir : Sei Sepiring, 03 November 1998
NIM : 0306162123
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Tarbiyah
Semester/Jurusan : VIII (Delapan) / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di SD Muhammadiyah 28 Medan Jl. Cemara Gg. Nangka No. 3 Kel. Pulo Brayon Darat II, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

"PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN MEMREDIKSI BACAAN CERITA DI SD MUHAMMADIYAH 28 MEDAN"

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
Dekan
Kec. Jurusan PGMI

Salminawati, S.S., M.A.
NIP.19711208 200710 2 002

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Lampiran 19

SURAT BALASAN PENELITIAN



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH PULO BRAYAN DAN SEKITARNYA

SD MUHAMMADIYAH - 28

Alamat : Jl. Cemara/Kol. Bejo Gg. Nangka No. 3 Telp. 061-6627691
P. Brayan Darat II Medan-20239

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

NO : 101/IV.4/AUF/2020

Berdasarkan Surat dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) No : B-2418/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2020 Tanggal 18 Februari 2020, Perihal Tentang Permohonan Izin Riset. Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah SD MUHAMMADIYAH – 28, Kecamatan Medan Timur, Provinsi Sumatera Utara :

Nama : Dra. LILIS MULIYANI
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD Muhammadiyah – 28
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :
Nama : MAYA RANI SINAGA
Tempat/Tanggal Lahir : SEI SEPIRING, 03 NOVEMBER 1998
NIM : 0306162123
Semester/Jurusan : VIII/PGMI
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK TERHADAP KEMAMPUAN MEMPREDIKSI BACAAN CERITA DI SD MUHAMMADIYAH 28 MEDAN.**

Telah Selesai Melaksanakan Riset di SD MUHAMMADIYAH – 28
Demikian surat Keterangan ini di buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 23 JUNI 2020

Kepala Sekolah SD Muhammadiyah – 28



Dra. LILIS MULIYANI

Lampiran 20

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan Guru Kelas



Peserta Didik Mengerjakan *Pre-Test*



Kegiatan Belajar Menggunakan Media *Big Book*



Peserta Didik Menjawab Pertanyaan Guru



Peserta Didik Mengerjakan *Post Test*



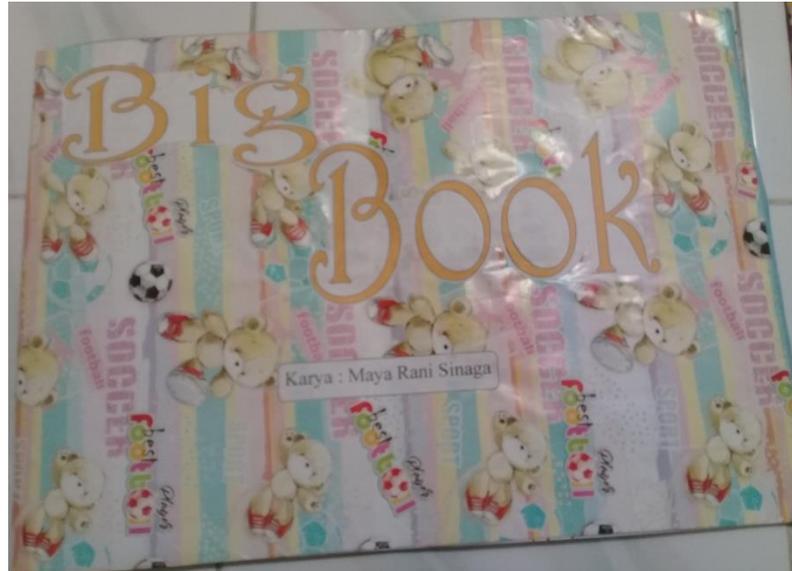
Peneliti Dengan Guru Kelas

Lampiran 21

PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN *BIG BOOK*

Produk Awal

Sampul Depan



Cover



Gambar 1 (Perubahan Wujud Benda Mencair)



Gambar 2 (Perubahan Wujud Benda Menguap)



Gambar 3 (Perubahan Wujud Benda Menyublim)



Gambar 4 (Perubahan Wujud Benda Mengembun)



Gambar 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)



Cerita 1 (Perubahan Wujud Benda Mencair)

Pada suatu sore, di sebuah gubuk
Diva, Mona dan Putu sedang makan
es krim. Es krim meleleh dan mengotori
mulut mereka.

Cerita 2 (Perubahan Wujud Benda Menguap)

Diva, Ayah, Ibu dan Pupus sarapan bersama. Diva melihat ada uap yang keluar dari makanan dan minuman di atas meja.

Cerita 3 (Perubahan Wujud Benda Menyublim)

Di depan pintu kamar mandi, Diva menghirup aroma dari pengharum kamar mandi. Pengharum tersebut ada yang berukuran bulat besar dan ada yang sudah mengecil.

b. Cerita 4 (Perubahan Wujud Benda Mengembun)

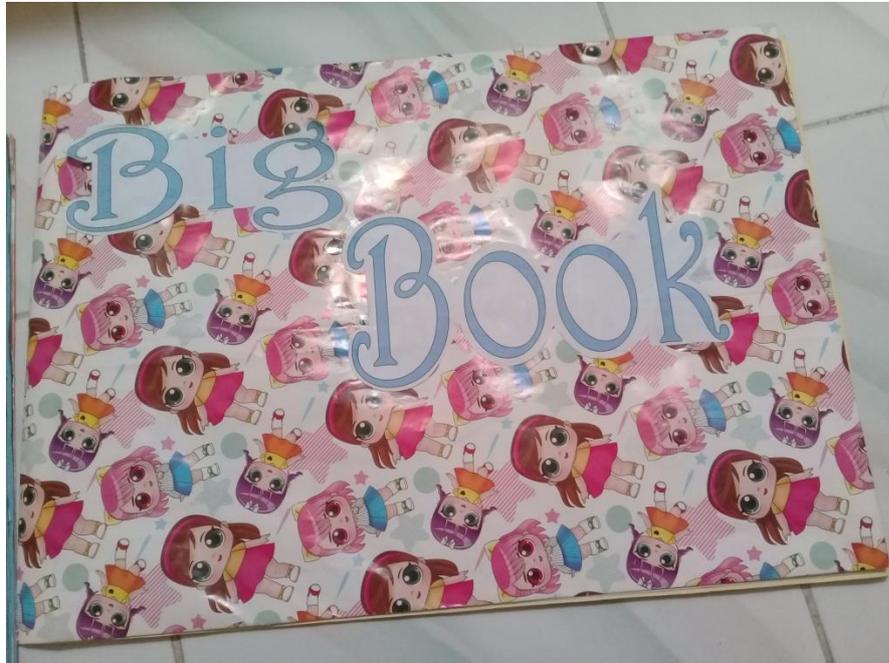
Mona, Febi, dan Tomi mengamati tanaman di kebun sekolah. Tomi melihat ada titik-titik air di atas daun dan tanaman lainnya.

Cerita 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)

Diva, Mona dan Febi membuat es krim. Mona memasukkan air yang sudah diberi perasa ke dalam kulkas, kemudian menunggu sampai es krim mengeras.

PRODUK AKHIR

Sampul Depan



Cover



Gambar 1 (Perubahan Wujud Benda Mencair)



Gambar 2 (Perubahan Wujud Benda Menguap)



Gambar 3 (Perubahan Wujud Benda Menyublim)



Gambar 4 (Perubahan Wujud Benda Mengembun)



Gambar 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)



Cerita 1 (Perubahan Wujud Benda Mencair)

Pada suatu sore yang cerah, Diva, Mona dan Putu berada di sebuah gubuk tempat mereka bermain. Sore itu mereka bertiga menikmati es krim yang lezat. Es krim tersebut meleleh dan mengotori mulut mereka bertiga.

Cerita 2 (Perubahan Wujud Benda Menguap)

Diva, Ayah, Ibu dan Pupu duduk di meja makan. Mereka sarapan bersama. Diva melihat ada uap yang keluar dari makanan dan minuman yang ada di atas meja.

Cerita 3 (Perubahan Wujud Benda Menyublim)

Di depan pintu kamar mandi, Diva menghirup aroma dari pengharum kamar mandi. Pengharum itu di letakkan di lantai dan ada juga yang digantung. Pengharum tersebut ada yang berukuran bulat besar dan ada yang sudah mengecil.

Cerita 4 (Perubahan Wujud Benda Mengembun)

Mona, Febi dan Tomi berada di kebun sekolah. Mereka mengamati tanaman yang ada di sana. Tomi melihat ada titik-titik air di atas daun, bunga dan tanaman lainnya. Mona dan Febi juga melihat hal yang sama.

Cerita 5 (Perubahan Wujud Benda Membeku)

Diva, Mona dan Febi membuat es krim. Mereka membuat adonan es krim, kemudian memasukkannya ke dalam cetakan. Mona memasukkan cetakan tersebut ke dalam kulkas. Mereka menunggu sampai es krim mengeras dan siap untuk disantap.