

**PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* BERBASIS BUDAYA BANTEN UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SASTRA  
SISWA KELAS AWAL**

**Tatu Hilaliyah dan Farid Ibnu Wahid**  
**Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia**  
**FKIP Untirta Serang Banten**  
**tatuh@untirta.ac.id/wahidfarid@untirta.ac.id**

**Abstraks**

Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya literasi membaca sastra di Sekolah Dasar harus ditunjang dengan media yang memadai. Hasil studi pendahuluan dikelas III SDN Gerem I Kota Cilegon, diketahui media pembelajaran membaca sastra masih terbatas. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *Big Book* berbasis Kebudayaan Banten yang layak untuk pembelajaran siswa kelas III SDN Gerem I Kota Cilegon. Metode penelitian menggunakan *research and development (R&D)* dengan tiga fase, yang terdiri tahap pendefinisian, tahap perancangan dan tahap pengembangan. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan siswa kelas III SD sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan kualitas media *Big Book* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 85.30% dari ahli media, 90% dari ahli bahasa dan 90.67% dari ahli materi. Respon siswa terhadap media *Big Book* berbasis kebudayaan Banten pada uji coba dengan 38 responden sebesar 95.61% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media *Big Book* berbasis kebudayaan Banten untuk pembelajaran membaca sastra siswa kelas III Sekolah Dasar layak digunakan.

Kata kunci: Media *Big Book*, Budaya Banten, Literasi Membaca sastra.

**Pendahuluan**

Tingkat literasi membaca siswa Indonesia termasuk rendah dibandingkan dengan tingkat literasi siswa seusia mereka di dunia. Dari studi tahun 1999 diketahui bahwa keterampilan membaca di Sekolah Dasar berada pada tingkat terendah di Asia Timur. Berdasarkan data statistik UNESCO 2012 yang menyebutkan indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya, setiap 1.000 penduduk, hanya satu orang saja yang memiliki minat baca. Angka UNDP juga mengejutkan bahwa angka melek huruf orang dewasa di Indonesia hanya 65,5 persen saja.

Rendahnya budaya literasi di Indonesia, salah satu penyebabnya karena pejabat dan birokrat pendidikan tidak paham tentang literasi itu sendiri. Akibatnya, literasi tidak menjadi bagian dari kurikulum, termasuk dalam Kurikulum 2013. Penyebab lainnya, adalah budaya menonton masyarakat Indonesia yang tinggi. Hal ini melemahkan minat membaca dan

menulis siswa di Indonesia. "Saat ini kegiatan utama keluarga di Indonesia adalah nonton TV atau menonton youtube di HP". Berdasarkan data BPS, bahwa jumlah waktu yang digunakan anak Indonesia dalam menonton televisi adalah 300 menit per hari. Jumlah ini terlalu besar dibanding anak-anak di Australia yang hanya 150 menit per hari dan di Amerika yang hanya 100 menit per hari. Sementara di Kanada 60 menit per hari.

Mengapa anak-anak lebih mengingat apa yang dilihatnya di televisi atau mengingat informasi dari gambar yang terpampang besar di jalan raya? Hal ini terjadi karena otak akan menyimpan informasi yang menarik perhatian saja. Riset menyatakan bahwa kita akan lebih mudah memahami konsep yang diberikan lewat visual atau verbal (Salomon, 1979). Sementara itu, Cowen (1984) menyatakan bahwa penggunaan media visual membuat kita lebih mengingat informasi daripada hanya sekadar menggunakan media teks. Pembelajaran literasi di kelas awal memerlukan alat yang dapat membantu siswa dalam mengoptimalkan keterampilan menulis dan membacanya.

Dalam proses belajar membaca sastra, siswa membutuhkan demonstrasi dari kegiatan orang disekitarnya. Karena itu, guru harus menjadi model membaca sastra bagi siswa, bahkan model berbicara. Berdasar hal itulah, kegiatan pemodelan dalam membaca sastra membutuhkan peran guru secara maksimal. Guru harus memiliki kreativitas dalam menyusun strategi pemodelan agar siswa tertarik, kemudian menyimak dan meniru.

Pemodelan merupakan upaya paling konkret yang dapat dilakukan guru. Dalam kegiatan pemodelan, guru memberikan stimulasi kepada siswa untuk membaca. Stimulasi yang diberikan guru kepada siswanya dapat mendorong siswa mengenal, mengetahui, serta memahami huruf, kata, dan kalimat. Stimulasi berarti membangkitkan suatu kekuatan atau kemampuan yang sebenarnya telah ada dalam diri seorang siswa. Hal yang harus selalu diingat, stimulasi dalam kegiatan pemodelan ini tidak bersifat memaksa dan tidak mengandung target kemampuan tertentu (bukan merupakan bagian teacher centre). Dengan demikian, stimulasi dibutuhkan sebagai bagian dari pemodelan.

Kegiatan pemodelan membaca harus memperhatikan psikologi siswa kelas awal (usia 6-9 tahun). Pada usia tersebut, siswa membutuhkan stimulasi dari guru secara berkelanjutan. Menurut Cox (1999:132) seperti dikutip oleh Musfiroh (2008: 12-13), stimulasi melalui bermain sambil belajar harus memperhatikan berbagai hal, diantaranya adalah demonstrasi dan keterlibatan.

Menurut Uno dan Mohamad (2012:75) salah satu aspek yang sangat mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran rendah. Di samping itu, media jarang digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kering dan kurang bermakna. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dimana siswa dapat terlibat aktif secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga membuat kegiatan pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta meningkatkan kepekaan sosial. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi

membaca, bertujuan untuk mengajak siswa memecahkan masalah dalam materi pembelajaran tertentu dengan cara menyelesaikan latihan maupun simulasi yang tertuang dalam media pembelajaran tersebut.

Menurut Livestrong untuk meningkatkan keterampilan membaca sastra adalah dengan: (1) Menyediakan berbagai barang yang membantu, seperti buku-buku yang menarik (buku bergambar). (2) Mengajak anak ke perpustakaan. (3) Membacakan buku untuk anak. Membacakan buku untuk anak dengan suara keras bias menjadi salah satu cara paling efektif untuk membantu meningkatkan membaca siswa. (4) Menjadikan suatu permainan, Dengan demikian suasana membaca lebih menyenangkan dan menarik bagi anak.

Membaca sastra adalah salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Salah satu cara untuk meningkatkan literasi membaca pada usia anak sekolah dasar yaitu dengan cara menggunakan sebuah karya sastra seperti puisi, cerpen, dongeng, dan lain-lain. Selain karena sastra bersifat serta berfungsi menghibur dan mendidik, dalam sastra juga terdapat kata-kata, gambar-gambar, simbol-simbol serta lambang-lambang yang menarik yang tentunya juga dapat meningkatkan literasi membaca pada anak. Selain itu, sastra juga berfungsi untuk mengembangkan imajinasi serta wawasan anak.

Dalam pembelajaran membaca sastra di sekolah dasar, tentunya karya sastra yang digunakannya pun merupakan jenis karya sastra anak-anak yang di dalamnya terdapat kata-kata yang mudah untuk dimengerti dan dipahami serta gambar-gambar yang menarik yang tentunya dapat membuat anak benar-benar merasakan kesenangan serta kenikmatan ketika sedang belajar membaca karya sastra tersebut. Jenis-jenis sastra secara umum yaitu sastra anak dan sastra dewasa. "Sastra anak adalah sastra yang mencerminkan perasaan dan pengalaman anak-anak masa kini, yang dapat dilihat dan dipahami melalui mata anak-anak *through the eyes of a child*" (Tarigan, (2008 : 5).

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan literasi membaca sastra pada siswa sekolah dasar yaitu dengan : (1) Memilih karya sastra sederhana yang kata-katanya mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa. (2) Gambar-gambar dan symbol-simbol yang beraneka ragam bentuk dan warna sangat berpengaruh sekali untuk meningkatkan minat membaca siswa. (3) Berikan karya sastra pada siswa yang mencerminkan perasaan dan pengalaman anak-anak, yang dapat dilihat serta dipahami melalui mata anak-anak.

Sedangkan cara untuk meningkatkan keterampilan membaca sastra pada siswa sekolah dasar menurut Livestrong yaitu dengan: (1) Menyediakan berbagai barang yang membantu, seperti buku-buku yang menarik (buku bergambar). (2) Mengajak anak ke perpustakaan. (3) Membacakan buku untuk anak. Membacakan buku untuk anak dengan suara keras bias menjadi salah satu cara paling efektif untuk membantu meningkatkan membaca siswa. (4) Menjadikan suatu permainan, Dengan demikian suasana membaca lebih menyenangkan dan menarik bagi anak.

Proses belajar terjadi ketika anak terlibat secara aktif terhadap apa yang mereka lakukan. Hal ini merefleksikan suatu perspektif konstruktif dari belajar dan mengajar. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pemodelan ini dapat dimunculkan dengan praktik meniru model. Misalnya, dalam pemodelan membaca sastra, siswa menirukan pelafalan setiap kata

yang diucapkan guru. Kesuksesan membaca di kelas awal sangat bergantung kecakapan guru dalam menerapkan strategi, menggunakan media, dan mendemonstrasikan langkah-langkah membaca. Karena itu, kreativitas guru sangat diperlukan dalam kegiatan membaca sastra. Kegiatan tersebut guru akan diarahkan untuk mencobakan dengan menggunakan media *Big Book* berbasis kebudayaan Banten sebagai alat untuk ketertarikan siswa dalam literasi membaca sastra.

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata *media* berasal dari bahasa Latin, yaitu merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah, televisi, telegram, media cetak (*printed materials*), komputer, instruktur, dan lain sebagainya (Indriana, 2011:13).

Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2016:59-60) memandang media pembelajaran bukan hanya alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Media dapat dipilih untuk memberikan informasi dan peristiwa pengajaran. Media merupakan elemen fisik di lingkungan belajar dengan apa peserta didik berinteraksi untuk belajar sesuatu (Majid, 2015:59). Selain itu, pentingnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah seperti yang dikemukakan oleh Murwani dalam Susanto (2013:46), bahwa media akan membantu siswa untuk memvisualkan hal-hal abstrak, mengasah rasa, merangsang kreativitas, menemukan pengetahuan, memaknai konsep dan lain-lain.

Menurut Hamzah dan Muhlissarini (2014:96) media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan daya serap siswa atas pembelajaran yang diberikan guru.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam proses belajar dan mengajar membaca permulaan di kelas adalah *Big Book*. *Big Book* adalah salah satu media dalam pembelajaran membaca dengan pendekatan *shared reading* atau membaca bersama. Holdaway adalah orang pertama yang menciptakan *Big Book* sebagai cara guru untuk menjadikan *Big Book* sebagai model yang bisa dilihat oleh siswa (Fisher, et al: 2008). Holdway (1979) menyebutkan tiga ciri dari pembelajaran membaca yang berhasil adalah: (1) Buku yang dipilih harus buku yang disukai oleh siswa, (2) Siswa harus bisa melihat sendiri bukunya, dan (3) Guru harus membaca ceritanya dengan cara yang menarik dan antusias.

*Big Book* atau buku besar adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. Ukuran big book beragam dari mulai ukuran A3, A4, A5 atau dengan ukuran yang lebih besar lagi. Ukuran *Big Book* harus mempertimbangkan segi keterbacaan seluruh siswa di kelas. *Big Book* dapat digunakan di kelas awal karena *Big Book* memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat memilih *Big Book* dengan isi cerita atau topik yang disesuaikan dengan minat siswa atau sesuai dengan tema pelajaran.

Menurut Karges-Bone (Hall: 2006), sebuah *Big Book* akan membuat pembelajaran bahasa lebih efektif jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Cerita singkat (10-15

halaman), (2) Pola kalimat jelas, (3) Gambar memiliki makna, (4) Jenis dan ukuran huruf jelas terbaca, (5) Jalan cerita mudah dipahami, (6) Terdapat humor dalam ceritanya.

Curtain dan Dahlberg (2004) menyatakan bahwa *Big Book* memungkinkan siswa untuk belajar membaca dengan cara mengingat dan mengulang bacaan. *Big Book* baik digunakan di kelas membaca karena dengan tampilannya, *Big Book* akan mampu menarik minat siswa dalam membaca. Penggunaan *Big Book* dalam pembelajaran membaca memiliki beberapa tujuan, yaitu: (1) Memberi pengalaman membaca, (2) Membantu siswa memahami buku, (3) Mengenalkan berbagai jenis bahan bacaan kepada siswa, (4) Memberi peluang kepada guru memberi contoh bacaan yang baik, (5) Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, (6) Menyediakan contoh teks yang baik untuk digunakan siswa, (7) Menggali informasi.

Dengan ukurannya yang besar disertai gambar yang menarik, dalam proses pembelajaran membaca di kelas awal, *Big Book* memiliki beberapa keuntungan, seperti, (1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan membaca yang menyenangkan, (2) Memungkinkan siswa melihat tulisan yang sama ketika guru membaca tulisan yang ada dalam *Big Book*, (3) Memungkinkan siswa secara bersama-sama memberi makna pada setiap tulisan yang ada dalam *Big Book*, (4) Membantu siswa untuk memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan, (5) Memberikan kesempatan kepada siswa yang lambat dalam membaca untuk mengenali tulisan dengan bantuan guru dan teman-temannya, (6) Dengan membaca *Big Book* bersama-sama, akan timbul keyakinan dalam diri siswa bahwa mereka mampu untuk membaca, terutama bagi siswa yang lambat membaca, (7) Mengembangkan semua aspek bahasa, (8) Dapat diselingi percakapan yang relevan mengenai isi cerita dalam *Big Book* bersama siswa sehingga terjadi proses belajar yang interaktif. Topik bacaan akan berkembang sesuai dengan pengalaman dan imajinasi siswa.

Big book digunakan dalam pembelajaran untuk merangsang siswa membaca literasi sastra dengan menggunakan isi gambar dan bacaan yang menunjukkan salah satu budaya Banten. Oleh karena itu tampak bahwa model pembelajaran yang menggunakan media *big book* untuk meningkatkan literasi membaca sastra kelas awal amat diperlukan di propinsi Banten, agar guru dan siswa dapat membaca dan sekaligus mengenal kebudayaan salah satu kota atau kabupaten di propinsi Banten. Kebudayaan tersebut dapat dikatakan sebagai materi sastra.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Instrumen dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket dengan menggunakan pedoman wawancara dan angket yang tepat. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), model pengembangan mengikuti langkah menurut Trianto (2012: 94) yaitu tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Dalam penelitian ini dilakukan hanya sampai langkah pengembangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Gerem 1 Kota Cilegon ditentukan hanya satu kelas berjumlah 20 siswa. Data diperoleh untuk mendapatkan kelayakan media melakukan uji kelayakan materi, Bahasa, dan media oleh masing-masing

tiga orang pakar/ahli. Sedangkan untuk respon siswa, data diperoleh dengan melakukan uji coba media terhadap siswa kelas III SDN Gerem I Cilegon,

Model yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini menggunakan rumus rerata sederhana, kemudian diinterpretasikan pada table modifikasi Purwanto (2013:103) dan Ridwan (2013:89). Hasil analisis tersebut dideskripsikan dengan menggunakan penjelasan-penjelasan yang menggambarkan keberhasilan pertanyaan dan tujuan penelitian.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Negeri Gerem I Kota Cilegon tahun ajaran 2018/2019. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media *big book* berbasis budaya Banten (Pencak Silat) dengan Subtema “Pengalaman yang Mengesankan” mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar, dengan pokok materi memiliki percaya diri, menggali informasi, menyampaikan teks dongeng tentang kondisi alam dengan bentuk permainan peran.

Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan model 3D yang dikembangkan oleh Trianto yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*). Berikut penjelasan tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan.

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

Tahapan awal pembuatan media *big book* dimulai dengan melakukan studi pendahuluan yang terdiri dari analisis silabus, analisis kebutuhan media pembelajaran dan analisis materi yang kemudian akan terbentuk sebuah tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi. Tahap analisis silabus yaitu bahwa Kurikulum yang digunakan di SDN Gerem I Cilegon adalah Kurikulum 2013. Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengidentifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan merumuskan indikator serta memahami kedalaman dan keluasan kompetensi yang harus dikembangkan, selanjutnya menguraikan KI dan KD menjadi beberapa indikator. Kompetensi Dasar terdapat pada 2.4 Memilih rasa percaya diri dan peduli terhadap kondisi alam, 3.4. Menggali informasi dari teks dongeng, 4.4 Menyampaikan teks dongeng kondisi alam bentuk permainan peran.

Analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi berdasarkan studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari jurnal dan laporan hasil penelitian tentang pengembangan media *big book*. Sedangkan studi lapangan dengan menggunakan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas 3 diperoleh data awal bahwa di SD Negeri Gerem I Cilegon terdapat media pembelajaran seperti buku ajar, buku cerita, dan berbagai fasilitas pembelajaran seperti LCD Proyektor. Tetapi media yang tersedia belum terintegrasi dengan Kurikulum 2013. Selain itu ada perbedaan respon siswa pada penggunaan media pembelajaran. Siswa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan media. Dalam hal ini diperlukan media pembelajaran yang terintegrasi dengan Kurikulum 2013 untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik yang dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Guru setuju dengan

perencanaan pembuatan media *big book* yang terintegrasi dengan K13 karena menjadi suatu hal yang baru bagi guru dan siswa menggunakan media berbasis cerita permainan peran, sehingga siswa dapat melakukan literasi membaca sastra.

Analisis materi dilakukan dengan tujuan bahwa materi yang dideskripsikan pada media pembelajaran *Big Book* sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang ingin dicapai. Berdasarkan tahapan tersebut diperoleh materi yang akan digunakan dalam media *big book* yaitu pada Tema 2, Subtema 3 Upaya literasi membaca sastra dengan fokus materi pengalaman yang mengesankan, kegiatan kebudayaan Banten misalnya kegiatan pencak silat, dengan gambar cerita kaver sebagai berikut:



## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan dengan mengumpulkan data maupun informasi yang berhubungan dengan subtema upaya peningkatan literasi membaca sastra, dan gambar-gambar yang mendukung pembuatan media *big book*. Data yang diperoleh digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media *big book*. Tahapan pertama pembuatan media diawali dengan membuat *design* produk atau rancangan garis besar isi media *big book* berupa *storyboard* dengan menggunakan program aplikasi *Corel Draw X7*. Setelah membuat *storyboard* kemudian dilakukan dengan menyusun instrumen penilaian yang ditujukan kepada para ahli untuk memberikan penilaian terhadap media *big book* sebagai bahan yang dikembangkan. Selain itu juga membuat instrumen penilaian angket respon siswa untuk mengetahui pendapat siswa setelah menggunakan media. Langkah selanjutnya yaitu membuat produk awal media *big book* dengan mengikuti poin-poin di dalam *storyboard*.

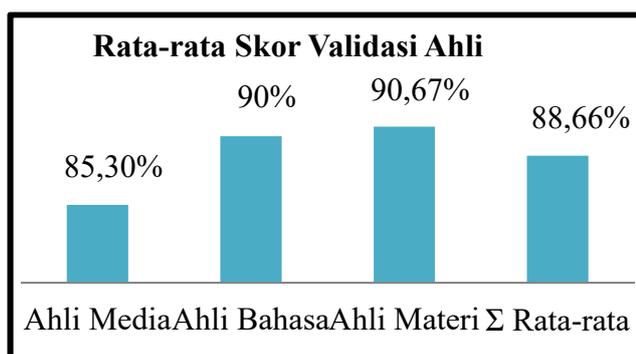
## 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan melakukan uji validasi instrumen yang terdiri dari instrumen validasi ahli dan respon siswa. Validasi instrument yang dilakukan oleh ahli, adapun saran dan koreksi dari para ahli yaitu: 1) penggunaan kata dan kalimat untuk instrumen ahli bahasa seperti, (a) kalimat “sederhana dan langsung ke sasaran” diubah menjadi “sederhana dan jelas”, (b) kata merangsang diubah menjadi menstimulus, (c) penggunaan kalimat yang kurang efektif pada pernyataan “penggunaan istilah yang menggambarkan suatu konsep konsisten antar-bagian dalam media”, 2) hasil penghitungan “jumlah item” diubah menjadi “jumlah skor item”. Untuk validasi instrumen angket respon siswa dilakukan oleh ahli, adapun saran dan koreksi dari dosen ahli untuk angket respon siswa yaitu menghilangkan identitas sekolah dan nama siswa. Hal ini dikarenakan pada judul angket sudah tertera identitas sekolah. Selain itu, nama siswa

dihilangkan agar siswa jujur dalam pengisian angket. Hasil uji validasi instrument penilaian oleh para ahli secara garis besar dinyatakan valid dan dapat digunakan.

Validasi dilakukan oleh para ahli berjumlah sembilan orang validator yang terdiri dari: 1) tiga orang dosen sebagai ahli media pembelajaran, 2) dua orang dosen dan satu guru SD sebagai ahli bahasa, dan 3) dua orang dosen dan satu guru SD sebagai ahli materi. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil validasi para pakar/ahli untuk kelayakan media *Big Book* berbasis budaya Banten.

Grafik Rata-rata Presentase Uji Kelayakan



Berdasarkan grafik rata-rata presentase uji kelayakan pada grafik di atas menunjukkan hasil penilaian validasi media *big book* ditinjau dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hasil penilaian keseluruhan menjelaskan bahwa rata-rata skor tertinggi didapatkan dari hasil validasi ahli materi dengan ketercapaian persentase skor 90.67%. Diikuti dengan perolehan skor persentase dari ahli bahasa dengan perolehan skor 90% serta perolehan skor dari ahli media sebesar 85.28%. Jika dilihat dari grafik rata-rata presentase uji kelayakan media, maka dapat dikatakan bahwa media *big book* ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 88.66% dengan kategori “sangat layak” melalui uji validasi pakar/ahli, sehingga media *big book* ini layak digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Hasil revisi ahli media ini didapatkan komentar dan saran dari ahli media dengan garis besar komentar dari ketiga ahli berupa pada bagian cover, tulisan yang berada di cover di ubah warna hurufnya agar lebih kontras tanpa merubah *background* covernya dengan alasan menjaga kemenarikan media *big book* ini dan dilengkapi dengan identitas penulis serta ditunjukkan kepada siapa. Serta ilustrasi pada setiap *background* cerita diganti dengan *background* warna warni saja agar anak dapat fokus terhadap bacaan. Salah satu perubahan yang peneliti lakukan diantaranya tercantum pada gambar berikut.



Cover sebelum direvisi



Cover setelah direvisi

Hasil pengisian angket respon siswa kelas III setelah menggunakan media pembelajaran *big book* berbasis budaya Banten di kelas, berdasarkan kriteria analisis data respon siswa terhadap media didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 94,69% termasuk dalam kriteria “Sangat Setuju”. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan memiliki ketertarikan dan mudah digunakan pada siswa kelas III SD Negeri Gerem I Kota Cilegon.

## Pembahasan

Media pembelajaran *big book* berbasis kearifan lokal ini merupakan penelitian pengembangan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi didalam kelas maupun diluar kelas, hal ini di perjelas menurut Fazilla (2016:3) bahwa media *big book* adalah suatu bahan ajar yang sekaligus merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat memberikan arti bahwa media pembelajaran *big book* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran didalam kelas maupun di luar kelas. Melalui penggunaan media ini diharapkan siswa mampu belajar secara optimal sehingga dapat memberikan dampak pada minat siswa dalam belajar, disamping itu dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini diharapkan dapat memberikan motivasi dalam belajar sehingga siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa SDN Karangtumaritis.

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh beberapa dosen ahli baik dari ahli media, materi, bahasa sampai dengan ahli pendidikan, peneliti mendapatkan perolehan skor dari setiap masing-masing ahli dengan presentase sebagai berikut.

**Tabel Rerata Skor Validasi Ahli**

<b>Hasil validasi</b>	<b>Presentase %</b>	<b>Kategori</b>
Ahli media	90%	Sangat layak
Ahli materi	85,28%	Sangat layak
Ahli bahasa	90,5%	Sangat layak
<b>Rata-Rata Skor</b>	<b>83.83%</b>	<b>Sangat layak</b>

Tabel di atas menunjukkan tingkat hasil penilaian berdasarkan rata-rata presentase dari penilaian uji validasi dari setiap ahli (media, materi, bahasa, dan pendidikan). Hasil tabel diatas menjelaskan bahwa rata-rata skor tertinggi didapatkan dari hasil validasi ahli materi, dengan ketercapaian presentase skor 91%, presentase tersebut didapat dari aspek penilaian yaitu : aspek pembelajaran yang menunjukkan kategori ”Sangat Layak”. Namun, masih adanya beberapa kekurangan pada media *big book* berbasis budaya Banten ini, diantaranya: a) Sebaiknya materi di media diperluas lagi. Diikuti dengan perolehan skor presentase dari ahli pendidikan dengan perolehan skor 86%, presentase tersebut didapat dari 2 aspek penilaian yaitu aspek pembelajaran dan aspek kelayakan media yang menunjukkan kategori “Sangat Layak”. Namun, masih adanya beberapa kekurangan pada media *big book* berbasis budaya Banten ini, diantaranya: a) Tanda baca harus disesuaikan terutama pada penggunaan

kapital b) Perlu dilaminating c) Sebaiknya penggunaan tata bahasa disesuaikan dengan karakter anak atau siswa.

Penilaian skor tertinggi ketiga diperoleh dari ahli media sebesar 85,83%, hasil presentase tersebut didapat dari 2 aspek yaitu aspek komunikasi visual dan aspek kelayakan media yang menunjukkan kategori “Sangat Layak”. Namun, masih adanya beberapa kekurangan pada media *big book* berbasis budaya Banten ini, diantaranya : a) Warna judul kurang kontras dengan background, b) Tambahkan identitas buku dan sumber bacaan, c) Pada cover dilengkapi penulis dll (ide cerita, ilustrasi, judul media, diajukan untuk siapa) dan hasil validasi terendah yaitu penilaian dari ahli bahasa sebesar 72,5%, hasil presentase tersebut didapat dari 6 aspek penilaian yaitu aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa dan terakhir penggunaan istilah, simbol atau ikon yang menunjukkan kategori “Layak”. Namun, masih adanya beberapa kekurangan pada media *big book* berbasis budaya Banten ini, diantaranya : a) Perbaiki penulisan EYD dan tata bahasa b) Perbaiki ketepatan ejaan, dan sesuaikan dengan materi pada indikator pembelajaran. Jika dilihat dari tabel rerata skor validasi diatas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *big book* berbasis kearifan lokal ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 83.83% melalui uji validasi ahli sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Setelah melakukan validasi dan revisi berdasarkan saran perbaikan dari seluruh tim ahli, maka produk di uji coba terbatas pada siswa SD kelas III. Uji coba dilakukan di SDN Gerem I yang di uji cobakan kepada 20 orang siswa. adapun data yang didapat dari respon siswa terhadap media pembelajaran mendapat rata-rata skor presentase sebesar 94.69% dengan kriteria “Sangat Setuju” dari respon siswa. Berdasarkan pembahasan tersebut, kelayakan media pembelajaran *big book* berbasis budaya Banten ini telah sesuai dengan komponen utama kelayakan sebuah media pembelajaran. Penilaian media pembelajaran mengacu pada 3 aspek seperti yang dikatakan Wahono dalam Supriadi (2016:4) menyatakan bahwa kriteria penilaian media pembelajaran terdapat 3 aspek yakni aspek kelayakan media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Pertama, kelayakan media dan aspek komunikasi visual telah diwakili oleh ahli media dan bahasa, kedua aspek pembelajaran telah diwakili oleh ahli materi.

Konsep produk disajikan dalam bentuk gambar-gambar yang nyata sehingga mempermudah siswa dalam mengetahui cerita-cerita kebudayaan Banten seperti budaya pencak silat. sehingga *big book* berbasis budaya Banten ini dapat menarik minat siswa dalam bermain peran seperti yang diceritakan dalam media *big book*. Selain itu siswa dapat belajar dan diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dalam membaca sastra mengenai permainan pencak silat yang diperankan oleh semua siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Astari dkk (2016:5) mengungkapkan bahwa media *big book* merupakan salah satu media pilihan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, yang berupa buku yang penuh dengan gambar yang digunakan oleh guru, yang mempunyai karakteristik khusus seperti penuh dengan warna – warni, gambar yang menarik, mempunyai kata yang dapat di ulang – ulang. Maka dari itu *big book* bisa menjadi media alternatif bagi guru dalam membantu proses pembelajaran bercerita agar mudah dipahami dan dapat memotivasi serta menarik perhatian siswa dalam belajar.

Media pembelajaran *big book* berbasis budaya Banten dapat membantu siswa dalam mengasah keterampilan berbahasa karena dapat menyampaikan materi secara ringan dan menyenangkan. Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami anak, gambar yang digunakan memiliki daya tarik bagi siswa dalam keterlibatan membaca sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami maksud dari isi sebuah cerita. Hal tersebut juga diungkapkan menurut Kurniawati (2012:2) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran *big book* merupakan buku cerita yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, untuk memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama (*share reading*) antara guru dan murid. Dengan adanya media pembelajaran *big book* ini dapat menunjang guru dalam melatih keterampilan berbahasa siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia pada tema pengalaman yang mengesankan. Melalui media pembelajaran *big book* ini guru lebih mudah menyampaikan maksud isi sebuah cerita secara langsung melalui gambar – gambar penuh warna yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari hal tersebut juga dibenarkan menurut Fazilla (2016:3) yaitu *big book* merupakan bahan bacaan, namun guru dapat menyelinginya dengan percakapan yang relevan mengenai isi cerita bersama anak sehingga topik bacaan akan semakin berkembang sesuai dengan pengalaman dan daya imajinasi anak.

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran *big book* berbasis budaya Banten ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasanya, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Fazilla (2016:3) kelebihan *big book* mampu membangkitkan kemampuan dasar anak dalam semua aspek bahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Oleh karena itu, Berbicara kelebihan media pembelajaran *big book* berbasis budaya Banten ini pasti tidak terlepas dari kelemahan terhadap media pembelajaran tersebut, adapun kelemahan media pembelajaran ini dari penelitian Septiana (2017:54) bahwa media pembelajaran *big book* ini belum dapat mengembangkan keterampilan berbicara pada seluruh anak hal ini disebabkan berbagai faktor salah satunya dari dalam diri anak itu sendiri, karena setiap anak pada dasarnya bersifat individual dan tidak memiliki kemampuan yang sama. Sehingga pada saat diberi perlakuan dengan menggunakan media *big book* tidak semua anak dapat berkembang. Walaupun media pembelajaran *big book* ini memiliki kekurangan, tetapi tidak menutup kemungkinan media *big book* ini berhasil dalam membantu siswa melatih keterampilan membaca pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *big book* ini mengalami peningkatan diatas KKM. Nilai KKM pada pembelajaran bahasa Indonesia dikelas III memiliki standar nilai rata – rata 65, dari hasil penelitian menghasilkan rata – rata nilai 83,5. Dari pembahasan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *big book* berbasis budaya Banten pada tema pengalaman yang mengesankan dikelas III SDN Gerem I dapat dikatakan “layak digunakan dilapangan” .

## Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut: Kelayakan media *big book* pada Subtema Upaya peningkatan literasi membaca sastra didapatkan dari hasil penilaian ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan jumlah sembilan orang validator. Tingkat validitas media dari segi media mencapai 85.30% yang

masuk dalam kategori sangat layak. Tingkat validitas media dari segi bahasa mencapai 90% yang masuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan, Tingkat validitas media dari segi materi mencapai 90.67% yang masuk dalam kategori sangat layak. Jika dihitung pencapaian rata-rata hasil penilaian validasi ahli maka dapat dikatakan bahwa media *big book* ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 88.66% dengan kategori “sangat layak”.

### Daftar Pustaka

- Anonim. 2008. *Listening and Speaking: First Steps into Literacy*. Manitoba Education, Citizenship and Youth Cataloguing in Publication Data.
- Ahuja, Pramila dan Ahuja G.C. 2004. *Membaca Secara Efektif dan Efisien*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalman, H. 2013. *Keterampilan Membaca*. Rajagrafindo Persada. Depok
- Fisher, Douglas et al. 2008. *Shared Readings: Modeling Comprehension, Vocabulary, Text Structures, and Text Features for Older Readers*. International Reading Association, DOI:10.1598/RT.61.7.4, ISSN: 00340561 print / 1936-2714 online
- Fountas, I., & Pinnell, G. (1996). *Guided reading: Good first teaching for all children*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Grabe, William & Stoller, Fredericka I. 2002. *Teaching and Researching Reading*. Longman. Hongkong
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVAPress.
- Hall, Susan Colville. 2006. *Using Big Books: A Standards-Based Instructional Approach for Foreign Language*. *Foreign Language Annals* • Vol. 39, No. 3
- Hartati, Tatat & Cuhariah, Yayah. 2015. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. UPI Press. Bandung
- James O. Carey, Lou Carey, dan Waiter Dick, 2009, *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Merrill an imprint of pearson.
- Maslelis. 2012. Just Another Edublogs.org site.

- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Riduwan. (2009). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- 45
- Selengkapnya : [http://www.kompasiana.com/aedygunawanhutajulu/sekali-lagitentang-big-book\\_552b3ca96ea8341729552d00](http://www.kompasiana.com/aedygunawanhutajulu/sekali-lagitentang-big-book_552b3ca96ea8341729552d00)
- Sadiman, A.S, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Subroto, A.G. dkk. (2016). *Pemanfaatan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras*. Jurnal IKIP PGRI Madiun Volume 3 Nomor 2 Halaman 49-54.
- Smith, Frank. 1988. *Understanding Reading*. New Jersey: Laurence Erlbaum.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan, H., G. (1995). *Dasar-Dasar Psikosastra*. Bandung: Angkasa.
- Tompkin, Gaile E. 1994. *Teaching Writing: Balancing Process and Product*. New York: Macmilan College Publishing Company.
- Usaid Prioritas. 2014. *Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. [www.prioritaspendidikan.org](http://www.prioritaspendidikan.org).
- USAID PRIORITAS. 2014. *Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. [www.prioritaspendidikan.org](http://www.prioritaspendidikan.org).
- Uno, H. B. dan Mohamad, N. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Bandung: Kata Pena.