

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan globalisasi saat ini sangat memberikan pengaruh besar bagi perkembangan suatu Negara. Agar manusia dapat bersaing di dalam era globalisasi saat ini maka diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu lembaga pendidikan diuntut untuk meningkatkan kualitas pendidikannya, namun pada kenyataannya kualitas pendidikan kita sudah jauh tertinggal dari negara-negara tetangga, apalagi bila dibandingkan dengan negara-negara maju. Upaya dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia saat ini merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi. Dengan pembelajaran ke abad 21 dimana pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21 dalam kemajuan teknologi dan komunikasi yang berkembang begitu cepat memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk pada proses belajar mengajar dan dengan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan manusia dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sesuai dengan tujuan pendidikan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu pada pasal 3 yakni menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab.

Salah satu kebijakan pemerintah yang mendapatkan banyak sorotan dalam dunia pendidikan Indonesia adalah kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan Pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum merupakan program pendidikan yang disediakan untuk proses pembelajaran, Dimana siswa melakukan berbagai aktivitas belajar sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan. Saat ini, kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah kurikulum merdeka yang diluncurkan pada Februari 2022 oleh Mendikbud Ristek, Nadiem Anwar Makarim (GTK, 2022). Kurikulum merdeka merupakan bentuk sederhana dari kurikulum 2013 dengan sistem pembelajaran berbasis pada proyek tertentu (Asbari, 2023). Pada tahun ini untuk SD Negeri 1 Munde Kauh hanya menerapkan kurikulum merdeka di kelas 1, 2 dan 4. Sementara di kelas 3, 5 dan 6 masih menggunakan kurikulum sebelumnya, yakni kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memiliki karakteristik penilaian aspek sikap, pengetahuan dan

keterampilan serta memberikan pengalaman belajar terencana sehingga dapat diterapkan dalam berbagai situasi.

Pembelajaran merupakan metode yang sengaja digunakan pendidik untuk berinteraksi dengan peserta didik, dengan tujuan menyampaikan pengetahuan, menata sistem lingkungan, dan menggunakan berbagai metode agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien sehingga mencapai hasil belajar yang optimal (Masdul, 2018). Guru berperan mengatur kegiatan dalam pembelajaran tersebut untuk mendorong peserta didik agar aktif serta mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan (Penguasaan et al., 2000). Peran guru sebagai fasilitator maupun motivator tidak dapat tergantikan oleh teknologi manapun maka dari itu guru harus bisa menyesuaikan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa. Guru juga harus mengetahui potensi apa yang dimiliki oleh peserta didik, karena dengan mengetahui potensi yang dimiliki maka guru akan dengan mudah memilih model pembelajaran yang sesuai dan pelaksanaannya pasti akan terlaksana sesuai dengan apa yang diharapkan (Rusman, 2021:62). Dari berbagai mata pelajaran yang ada, Bahasa Indonesia merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai peserta didik dari bangku sekolah dasar untuk lanjut ke jenjang yang lebih tinggi. Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang artinya belajar Bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang tidak jauh berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas dan sikap yang baik. Hal ini berarti bahwa pengetahuan, sikap serta keterampilan yang diperoleh oleh peserta

didik merupakan tanggung jawab dari satuan pendidikan yaitu tempat peserta didik bersekolah.

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan berbicara (*speaking skills*) keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skills*). Untuk mencapai tujuan pendidikan, maka satuan pendidikan harus memperhatikan segala kebutuhan peserta didiknya, baik itu dalam proses pembelajaran, sarana prasarana pendukung kegiatan pembelajaran, serta kebijakan-kebijakan terkait pendidikan. Menurut Supriano, Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Kemdikbud, 2018) bahwa terdapat empat hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu kebijakan, kepemimpinan kepala sekolah, infrastruktur dan proses pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan sarana dan perantara pendukung dalam pembelajaran, seperti media pembelajaran yang relevan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Nurrita, 2018). Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi agar menjadi lebih jelas. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan mempermudah siswa menguasai materi pelajaran dengan tujuan menimbulkan minat, motivasi, kreativitas, meningkatkan aktivitas siswa, dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran juga dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran

khususnya dalam muatan Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada pemahaman fakta, konsep dan definisi bahasa saja, namun juga berfokus pada pengembangan kemampuan literasi (berbahasa dan berpikir) yang berhubungan dengan keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Febriani, 2017). Oleh karena itu, peranan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan prestasi siswa (Audie, 2019).

Namun kenyataannya, penggunaan media pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia di sekolah dasar belum dilaksanakan dengan maksimal. Permasalahan tersebut dapat ditemukan dalam kegiatan observasi atau pengumpulan data pada 16 September 2023 di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya buku pegangan guru dan siswa. Selain itu, penelitian dari Qistina, dkk (2019) juga menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang konkret sehingga menyebabkan minimnya kesempatan siswa dalam membangun pengalaman belajar. Kurangnya pemahaman guru mengenai model, metode, pendekatan dan bahan ajar menarik menjadi faktor utama penyebab kurangnya penggunaan media pembelajaran (Qistina et al., 2019). Pembelajaran yang monoton tanpa didukung penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang antusias dan cenderung hanya mempelajari teori daripada praktik (Iftitah et al., 2021).

Berdasarkan kegiatan wawancara dan penyebaran kuesioner kepada guru kelas II memperoleh temuan hasil bahwa siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan berbahasa yaitu menulis, membaca, berbicara dan menyimak. Selain itu, dilakukan

kegiatan observasi untuk mengetahui tingkat keterampilan berbahasa siswa pada kelas II. Observasi dilakukan pada 16 September 2023 dengan cara memberikan siswa sebuah cerita bacaan kemudian meminta siswa untuk satu persatu menyampaikan pendapatnya terkait bacaan yang telah dibaca. Observasi ini bertujuan mencari siswa dengan keterampilan berbahasa yang baik dan siswa dengan keterampilan berbahasa yang kurang. Dari observasi yang dilakukan didapatkan jumlah siswa yang memiliki keterampilan berbahasa baik ataupun masih rendah di kelas II SDN 1 Mundeh Kauh. Data terkait hasil pengamatan keterampilan berbahasa siswa kelas II yang dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Hasil Observasi Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas II

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Keterampilan Berbahasa Baik	Keterampilan Berbahasa Kurang Baik
SDN 1 Mundeh Kauh	II	21	5	16

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 menunjukkan keterampilan berbahasa di kelas II SDN 1 Mundeh Kauh masih tergolong rendah. Dengan demikian sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa SD. Berdasarkan kegiatan observasi ditemukan bahwa guru lebih sering menerapkan pendekatan saintifik dengan metode ceramah dalam proses pembelajarannya. Melalui pemberian kuesioner kepada guru, diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang bervariasi. Guru lebih banyak menggunakan benda nyata, media gambar dan buku siswa yang ada. Alasan guru menggunakan media tersebut karena lebih praktis dan efisien. Selain itu, karena keterbatasan waktu dan keterbatasan pemahaman dalam menyusun media variatif juga menjadi pertimbangan guru. Keterampilan berbahasa

siswa kelas II di SD Negeri 1 Mundeh Kauh tergolong rendah, yaitu terdapat 76,19% atau 16 dari 21 siswa yang mempunyai keterampilan berbahasa yang kurang baik. Rendahnya keterampilan berbahasa siswa akan mempengaruhi beberapa faktor yaitu kesulitan dalam memahami materi pelajaran, kesulitan dalam mengekspresikan ide dan gagasan secara tertulis, cenderung kurang berminat untuk membaca dan mengalami rendahnya rasa percaya diri dan motivasi belajar yang rendah. Hal ini dapat mempengaruhi prestasi akademik dan kemampuan sosial siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat diberikan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sehingga hasil belajar siswa juga ikut meningkat adalah dengan *Big Book* berbasis cerita berkuis. *Big Book* ini dapat digunakan secara fleksibel baik pada pembelajaran tatap muka di kelas maupun belajar di rumah.

Big Book adalah buku dengan ukuran besar yang sengaja dirancang untuk kegiatan pembelajaran, konten *Big Book* berupa cerita bergambar artinya dalam *Big Book* terkandung gambar dan tulisan yang dirangkai sedemikian rupa sebagai sebuah cerita (Tatminingsih, 2022). Ukuran *Big Book* bisa sangat beragam. Ukuran *Big Book* harus dipertimbangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang akan menggunakannya. *Big Book* memiliki karakteristik khusus, seperti memiliki gambar yang menarik, penuh warna-warni, memiliki kata yang diulang-ulang, plot atau alur cerita yang mudah ditebak, dan pola teks berirama yang dapat dinyanyikan (Sukatoni, 2018). Keistimewaan media *Big Book* yaitu dapat menarik perhatian karena di dalamnya terdapat gambar berwarna serta ukurannya yang besar sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa serta memudahkan untuk memahami teks bacaan dengan dukungan gambar. Oleh karena

itu, pengembangan media pembelajaran *Big Book* sangat sesuai dilakukan sebagai alat pendukung keterampilan berbahasa pada siswa. Pengembangan media belajar *Big Book* didesain dengan gambar menarik dan tulisan yang disusun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai kebutuhan siswa (Gao et al., 2023) Melihat peran penting *Big Book* yang ada dari pendapat beberapa peneliti maupun hasil penelitian, dapat di buktikan bahwa keberadaan *Big Book* menjadi salah satu sumber daya dukung yang dibutuhkan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Perubahan Kurikulum dari yang sebelumnya dengan munculnya beberapa media baru, masih menimbulkan problematika. Pergantian kurikulum memberikan banyak peluang bagi seorang pendidik untuk berkreasi sekreatif mungkin dalam merancang media pembelajaran yang sesuai.

Big Book berbasis cerita berkuis merupakan media pembelajaran yang bersifat konkret dengan menggabungkan cerita terkait materi menjaga kesehatan dan kuis yang dapat mengembangkan keterampilan berbahasa. Cerita berkuis adalah karangan yang menceritakan sebuah kejadian yang sungguh-sungguh terjadi dalam permasalahan dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah melalui kuis. *Big Book* berbasis cerita berkuis akan dapat mendorong peserta didik untuk belajar dan aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Siswa secara langsung mengikuti setiap tahapan pembelajaran hingga memperoleh jawaban dari isi *Big Book*, sehingga dapat membentuk kebiasaan belajar mandiri melalui kuis dan latihan. Cerita berkuis digunakan dalam pengembangan media ini karena memiliki kelebihan dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Siswa juga

diberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide dan gagasan yang mereka miliki dalam menggunakan media *Big Book*. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menantang untuk menemukan pengetahuan baru. Pada penelitian pengembangan media *Big Book* pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar yang diteliti oleh Pratiwi, R.A (2015) menyatakan bahwa sebanyak 92% Responden menjadi lebih bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi dengan media yang digunakan. Media *Big Book* berbasis cerita berkuis juga dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa (M. Zainuddin., 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran berbahasa melalui media yang telah dikembangkan. Memberikan fasilitas proses pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, dan praktis sehingga menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran. Adapun judul penelitian pengembangan yang dilakukan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran “*Big Book*” Berbasis Cerita Berkuis (Cerkis) Pada Materi Menjaga Kesehatan Kelas II Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

- 1.2.1 Keterampilan berbahasa siswa Sekolah Dasar cenderung rendah dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran.
- 1.2.2 Penggunaan model pembelajaran masih berpusat pada guru dan model pembelajaran konvensional.

- 1.2.3 Penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak.
- 1.2.4 Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi, seperti benda nyata, media gambar dan buku pegangan siswa.
- 1.2.5 Keterbatasan waktu dan pemahaman guru untuk membuat media yang sesuai dengan gaya belajar setiap siswa.
- 1.2.6 Belum adanya penggunaan *Big Book* dalam memfasilitasi proses belajar siswa kelas II dikarenakan kurangnya informasi terkait media-media yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang dijumpai sangat beragam, dengan demikian diperlukan pembatasan masalah agar penelitian menjadi sistematis dan tidak meluas sehingga dapat mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan dengan optimal. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah (1) keterampilan berbahasa siswa Sekolah Dasar cenderung rendah, (2) penggunaan media pembelajaran yang belum menunjang keterampilan berbahasa siswa, (3) belum adanya media yang dapat memfasilitasi proses belajar siswa. Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka fokus penelitian pengembangan ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran “*Big Book*” Berbasis Cerita Berkuis (Cerkis) Pata Materi Menjaga Kesehatan Kelas II Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran “*Big Book*” Berbasis Cerita Berkuis (Cerkis) Pada Materi Menjaga Kesehatan Kelas II Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas media pembelajaran “*Big Book*” Berbasis Cerita Berkuis (Cerkis) Pada Materi Menjaga Kesehatan Kelas II Sekolah Dasar?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran “*Big Book*” Berbasis Cerita Berkuis (Cerkis) Pada Materi Menjaga Kesehatan Kelas II Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian digunakan untuk mencapai hal yang diinginkan dalam penelitian agar hasil menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengembangkan rancangan media pembelajaran “*Big Book*” Berbasis Cerita Berkuis (Cerkis) Pada Materi Menjaga Kesehatan Kelas II Sekolah Dasar.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas media pembelajaran “*Big Book*” Berbasis Cerita Berkuis (Cerkis) Pada Materi Menjaga Kesehatan Kelas II Sekolah Dasar.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran “*Big Book*” Berbasis Cerita Berkuis (Cerkis) Pada Materi Menjaga Kesehatan Kelas II Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis pengembangan media ini diharapkan dapat berguna dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan digunakan sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat menjadi sumber belajar yang inovatif yang diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran serta dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa terutama dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, penulis juga menuliskan manfaat praktis sebagai dampak bagi siswa, guru, sekolah, beserta peneliti.

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian pengembangan *Big Book* berbasis cerita berkuis (cerkis) pada materi menjaga Kesehatan kelas II Sekolah Dasar ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan serta mampu memfasilitasi proses pembelajaran siswa kelas II.

b. Bagi Guru

Pengembangan *Big Book* berbasis cerita berkuis (cerkis) pada materi kerja sama di lingkungan tetangga kelas II Sekolah Dasar ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan mengolah

pembelajaran dengan lebih menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif, hal ini tentunya akan mampu memfasilitasi proses pembelajaran siswa.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran *Big Book* berbasis cerita berkuis (cerkis) pada materi menjaga Kesehatan kelas II Sekolah Dasar ini diharapkan dapat bermanfaat memberikan kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran serta memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat dijadikan sumber rujukan ataupun referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa baik dijenjang pendidikan yang lebih tinggi atau dengan isi yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa *Big Book* berbentuk sebuah Buku Besar Cerita Berkuis (Cerkis) dengan rincian produk sebagai berikut.

1.7.1 Produk ini berupa media dalam bentuk buku besar.

1.7.2 Jumlah halaman pada *Big Book* Berbasis Cerita Berkuis adalah 16 halaman.

1.7.3 *Big Book* Cerita Berkuis (Cerkis) yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva pro yang mengkombinasikan antara teks, gambar, dan kuis sehingga dapat menarik perhatian siswa saat belajar.

1.7.4 Materi atau isi yang akan dibahas dalam media adalah Bahasa Indonesia materi menjaga kesehatan.

1.7.5 Media yang dikembangkan dilengkapi dengan latihan soal untuk mengasah pemahaman siswa mengenai materi menjaga kesehatan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Ilmu pengetahuan dianggap sebagai suatu strategi dalam mencari pengetahuan yang kurang lebih bersifat abstrak. Sedangkan pengembangan adalah suatu penerapan pengetahuan yang terorganisasi untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk di bidang pendidikan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Untuk dapat mengembangkan produk-produk pendidikan atau pembelajaran yang layak untuk dimanfaatkan dan sesuai dengan kebutuhan, maka perlu kiranya dilakukan penelitian pengembangan mengenai pengembangan media *“Big Book”* berbasis cerita berkuis (cerkis) pada materi menjaga kesehatan kelas II sekolah dasar.

Khususnya untuk siswa kelas rendah sering kali mengalami hambatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hambatan yang paling banyak di alami oleh siswa kelas rendah yaitu pada proses belajar keterampilan berbahasa. Hambatan berbahasa pada siswa kelas rendah dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yaitu siswa belum hapal huruf AZ, sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar, kurangnya latihan menulis dan kurangnya kepercayaan diri untuk berbicara di dalam kelas. Selain itu aspek suasana belajar yang kurang mendukung dan faktor keluarga siswa yang membuat motivasi belajar

siswa rendah. Salah satu cara yang efektif yang dapat digunakan dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa adalah *Big Book* Berbasis Cerita Berkuis. Pengembangan *Big Book* berbasis cerita berkuis memiliki beberapa dampak yang sangat penting dalam konteks pembelajaran.

Pertama, penggunaan *Big Book* berbasis cerita berkuis dapat meningkatkan minat dan semangat membaca siswa. *Big Book* yang dirancang dengan cerita dan gambar berwarna yang menarik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dimana siswa terlibat langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Kedua, penggunaan *Big Book* berbasis cerita berkuis dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-teman di kelas. Dengan memberikan pertanyaan mengenai kehidupan sehari-hari yang berkaitan langsung dengan lingkungan siswa pada *Big Book*, dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan menganalisis hingga melatih keterampilan menulis dan berbicara siswa. Ketika melakukan proses pembelajaran maka siswa dapat menggunakan kemampuan itu untuk membantunya. Ketiga, pengembangan *Big Book* berbasis cerita berkuis dapat melatih siswa dalam menyimak dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran *Big Book* sangat berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, penting untuk terus melakukan pengembangan terhadap *Big Book* berbasis cerita berkuis terhadap keterampilan berbahasa. Melalui pengembangan yang dilakukan secara

terus-menerus akan dapat menambah variasi dari *Big Book* yang ada. Dengan demikian, hasil belajar siswa juga dapat meningkat secara signifikan dan memberikan dampak positif pada perkembangan belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini dikembangkan didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Pengembangan media *Big Book* ini mampu membantu guru memberikan penyampaian materi pembelajaran melalui strategi belajar serta suasana yang menyegarkan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar
2. Pengembangan media pembelajaran *Big Book* ini mampu memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan dibantu visualisasi media seperti gambar, cerita, kuis.
3. Media *Big Book* dapat memfasilitasi proses belajar siswa.

Sementara itu, keterbatasan dari pengembangan media *Big Book* ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan *Big Book* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar, sehingga produk pengembangan hanya ditujukan kepada siswa kelas II Sekolah Dasar khususnya pada materi Kerjasama di lingkungan tetangga.
2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan media konkrit berupa buku besar dengan berbasis cerita berkuis.

1.10 Definisi Istilah

Identifikasi dilakukan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang digunakan perlu untuk didefinisikan ada penelitian sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan ilmu pengetahuan dan juga teknologi dengan tujuan untuk memanfaatkan teori pengetahuan serta kaidah yang telah terbukti secara fakta guna meningkatkan fungsi, manfaat, dan pengaplikasian ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada menjadi hasil teknologi baru yang lebih baik.
- 1.10.2 Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations) adalah konsel model desain instruksional dengan tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis, dan efisien. Dalam pengembangan ini akan digunakan tahapan dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
- 1.10.3 Media Pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga hal penting yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).
- 1.10.4 *Big Book* adalah media pembelajaran yang terdiri dari dua atau lebih unsur (teks, gambar berwarna, kuis) dengan didukung pertanyaan-pertanyaan dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.10.5 Media cerita berkuis adalah media yang dipilih untuk dibesarkan memiliki karakteristik khusus yaitu adanya sebuah cerita berbasis pertanyaan yang mampu menguji pemahaman siswa. Hal ini sengaja dilakukan supaya terjadi

kegiatan membaca bersama antara guru dan murid atau orang tua bersama anak. Buku ini mempunyai kata yang dapat diulang-ulang dan mempunyai plot yang mudah ditebak.

- 1.10.6 Materi menjaga Kesehatan merupakan salah satu materi pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia yang diterima siswa sekolah dasar di kelas II. Menjaga Kesehatan adalah hal yang sangat penting. Hal ini karena dengan memiliki tubuh yang sehat dan bugar dapat mencegah tubuh terserang penyakit sehingga kita dapat tetap menjalankan aktifitas sehari-hari.
- 1.10.7 Tingkat kelayakan produk adalah kemampuan dari produk yang memiliki manfaat serta nilai guna terhadap siswa maupun guru yang bisa digunakan dalam pemahaman materi terkait proses pembelajaran. Kelayakan ini dilakukan dengan uji validitas dan uji kepraktisan.

