

**PENGEMBANGAN MEDIA BIG-BOOK PADA PEMBELAJARAN
TEMA DIRIKU UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA
DAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 1 MI AL-MA'ARIF
SUKOMULYO MANYAR GRESIK**

SKRIPSI



Oleh

Apriliyah Purnama Noer

NIM. 18140095

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Desember, 2022**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA BIG-BOOK PADA PEMBELAJARAN
TEMA DIRIKU UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA
DAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 1 MI AL-MA'ARIF
SUKOMULYO MANYAR GRESIK**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(S.Pd)



Oleh

Apriliyah Purnama Noer
NIM. 18140095

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Desember, 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA BIG-BOOK PADA PEMBELAJARAN
TEMA DIRIKU UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA
DAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 1 MI AL-MA'ARIF
SUKOMULYO MANYAR GRESIK

SKRIPSI

Oleh:

Aprilivah Purnama Noer

NIM. 18140095

Telah diperiksa dan disetujui untuk Diujikan

Oleh Dosen Pembimbing



Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP. 1976100132003121004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA BIG-BOOK PADA PEMBELAJARAN
TEMA DIRIKU UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA
DAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 1 MI AL-MA'ARIF
SUKOMULYO MANYAR GRESIK

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Apriyah Purnama Noer (NIM. 18140095)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 09 Desember 2022 dan
dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Penguji

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Roiyan One Febriani, M. Pd
NIP. 19930201 20180201 1 141



Sekretaris Sidang

Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 19761003 200212 1 004




Pembimbing

Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 19761003 200212 1 004



Penguji Utama

Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19780707 200801 1 021



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil ‘Alamin, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

Kedua Orang Tua

Lilik Khodijah dan Noer Hidayat selaku orang tua, terimakasih atas do’a dan kasih sayang yang diberikan, serta mendukung dan memberikan semangat kepada peneliti dalam meraih cita-cita.

Saudara

Uyunul Maulidatus Sholihah, Fairuz Zarochmi Salsabila, M. Makinun Amin yang selalu memberikan peneliti semangat dan dukungan dalam menyelesaikan tugas skripsi.

Dosen Pembimbing

Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku dosen wali dan dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dari awal hingga akhir penelitian dengan penuh kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

MOTTO

رَضِيَ اللهُ فِي رِضَى الْوَالِدَيْنِ وَسُخِطُ اللهُ فِي سُخْطِ الْوَالِدَيْنِ

“Ridha Allah ada pada Riha kedua orang tua, dan murka Allah ada pada murka kedua orang tua”

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah: 5-6)

Fokuslah pada pencapaian yang diinginkan, tutup telinga abaikan perkataan orang, karena mereka tidak tahu maupun peduli bagaimana keadaanmu saat berjuang.

-Apriliyah Purnama Noer-

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 02 Desember 2022

PEMBIMBING

Ahmad Abtokhi, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Apriyah Purnama Noer
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Apriyah Purnama Noer
NIM : 18140095
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Big-Book* Pada Pembelajaran Tema Diriku Untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas I MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP.1976100132003121004

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Apriliyah Purnama Noer

NIM : 18140095

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Pengembangan Media *Big-Book* Pada Pembelajaran Tema Diriku
Untuk Menumbuhkan Minat Baca Dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas
1 Di MI Al- Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 02 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



METERAL
TEMPREL
5FCAKX157078993

Apriliyah Purnama Noer

NIM. 18140095

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karuniaNya, Tugas Akhir skripsi dalam memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dengan judul “Pengembangan Media *Big-Book* pada Pembelajaran Tema Diriku untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 1 MI Al-Ma’arif Sukomulyo Manyar Gresik” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Dosen wali serta Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir skripsi.
5. Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku ahli materi dan Vannisa Avianna Melinda, M.Pd selaku ahli media pembelajaran yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, dan masukan serta memvalidasi media *Big-Book*.

6. Nur Hayati, S.Pd selaku Kepala MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo.
7. Anis Humaida M. Pd.I selaku guru kelas 1 MI Al-Ma'arif dan bapak A. Chusnul Mubarak, S.Pd selaku guru olahraga Sukomulyo yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan serta respon terhadap media *Big-Book*.
8. Siswa-siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo atas kerjasama dan partisipasi dalam pelaksanaan uji coba lapangan tugas akhir skripsi.
9. Kedua Orang tua peneliti yaitu bapak Noer Hidayat dan Ibu Lilik Khodijah yang senantiasa mendoakan dan mendukung dalam menyelesaikan pendidikan.
10. Kakak-kakakku Uyunul Maulidatus Sholihah, Fairuz Zarochmi Salsabila, Moh. Makinun Amin dan keponakan Langen Nara Kinanti yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
11. Teman-teman kelas PGMI E angkatan 2018 yang menemani selama perkuliahan dan memberi dukungan peneliti dalam menyelesaikan tugas skripsi.
Semua bantuan yang diberikan oleh pihak-pihak yang ada di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan Tugas Skripsi ini dapat dijadikan sebagai informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang – â

Vokal (i) panjang – î

Vokal (u) panjang – û

C. Vokal Diftong

أ = aw

يأ = ay

يا = î

وأ = û

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
المخلص.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Asumsi Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
G. Definisi Operasional.....	9
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Big-Book.....	13
C. Tematik	16
D. Minat Baca	18

E. Berpikir Kreatif	21
BAB III	23
METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	23
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	24
C. Uji Coba Produk.....	27
D. Jenis Data	28
E. Instrumen Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV	36
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	36
A. Hasil Produk Pengembangan	36
B. Hasil Data Pengembangan	50
C. Analisis Data Uji Coba.....	55
BAB V	60
PEMBAHASAN	60
A. Kajian produk yang dikembangkan	60
B. Kesimpulan	71
C. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar.....	18
Tabel 2.2 Indikator Berpikir Kreatif	22
Tabel 3.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	25
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Media.....	31
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Minat Baca.....	32
Tabel 3.4 Indikator Penilaian Berpikir Kreatif.....	32
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Berpikir Kreatif.....	34
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Respon Siswa.....	35
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar.....	38
Tabel 4.2 Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).....	38
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media, Materi, dan Praktisi Pembelajaran.....	51
Tabel 4.4 Hasil Saran dan Kritikan Para Ahli Validator.....	54
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Minat Baca.....	55
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Berpikir Kreatif Siswa	57
Tabel 4.7 Hasil Tes Evaluasi	58
Tabel 4.8 Hasil angket respon siswa.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 4.1 Cover Big-book.....	42
Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan Media.....	43
Gambar 4.3 Isi cerita.....	48
Gambar 4.4 Tebak Nama anggota tubuh.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	78
Lampiran 2 Surat Balasan.....	79
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	80
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	81
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Media.....	82
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 7 Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran.....	86
Lampiran 8 Angket Respon Siswa.....	89
Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	91
Lampiran 10 Evaluasi Pembelajaran.....	92
Lampiran 11 Hasil Observasi Minat Baca Siswa	95
Lampiran 12 Hasil Observasi Berpikir Kreatif Siswa.....	97
Lampiran 13 Bukti Konsultasi Skripsi.....	98
Lampiran 14 Dokumentasi.....	99
Lampiran 15 Profil Sekolah.....	101
Lampiran 16 Biodata Mahasiswa.....	102

ABSTRAK

Noer, Apriyati Purnama. 2022. *Pengembangan Media Big-Book Pada Pembelajaran Tema Diriku Untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 1 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi, Ahmad Abtokhi, M.Pd.

Big-book merupakan salah satu media yang digunakan dalam menyampaikan materi berisi cerita bergambar yang dapat membantu menstimulus siswa dalam menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif. Media *big-book* pada tema diriku materi bagian tubuh manusia digunakan untuk siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengetahui proses pengembangan media *big-book* pada tema diriku materi bagian tubuh manusia, (2) mengetahui tingkat validitas media *big-book* pada tema diriku materi bagian tubuh manusia, (3) mengetahui minat baca dan berpikir kreatif siswa, (4) mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *big-book*.

Jenis Penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Penelitian ini diujicobakan pada 10 siswa kelas 1 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, tes, dan angket. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian berupa produk media pembelajaran berbasis *big-book*. Media *Big-book* di desain dengan tampilan yang menarik dan inovatif serta memenuhi kriteria valid dengan perolehan skor sebesar 94,11% dari validator ahli media, 88,75% dari validator ahli materi, dan perolehan nilai sebesar 87% praktisi pembelajaran. Media *big-book* juga dapat menumbuhkan minat baca siswa dengan kategori tinggi dengan presentase sebesar 87,27%, sedangkan untuk kemampuan berpikir kreatif siswa tumbuh dalam kategori sangat baik dengan perolehan nilai 88,75%. Siswa memberikan respon positif terhadap pengembangan media *big-book* untuk menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa dibuktikan dengan perolehan skor sebesar 87% dengan kategori sangat menari, hal ini dikarenakan media dapat memberikan stimulus siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak monoton, dan menarik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *big-book* layak untuk dijadikan media pembelajaran pada pembelajaran tema diriku materi bagian tubuh manusia pada siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik.

Kata Kunci : Media *Big-book*, Minat Baca, Berpikir kreatif

ABSTRACT

Noer, Apriliyah Purnama. 2022. *Development of Big-Book Media in Learning the Theme of Myself to Grow Interest in Reading and Creative Thinking of Grade 1 Students at MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor, Ahmad Abtokhi, M.Pd.

Big-book media is one of the tools used in conveying material containing illustrated stories that can help stimulate students by fostering an interest in reading and creative thinking. The big-book media on the theme of myself contains material on human body parts and is used for first grade students at MI. Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik.

The goals research and development are (1) to know the process of developing big-book media on the theme of myself material for human body parts, (2) to know the validity level of big-book media on the theme of myself material for human body parts, (3) to know interest in reading and thinking creatively among students, and (4) to know student responses to the use of big-book media.

The type of research used is research and development (RnD) with the ADDIE development model (analyze, design, develop, implement, and evaluate). This research was tested on 10 students first-grade at MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Data collection techniques in this study were interviews, tests, and questionnaires. This study uses qualitative and quantitative analysis techniques.

The results of this research and development are big-book media. Big-book media is designed with an attractive and innovative appearance and meets valid criteria with a score of 94.11% from the media expert validator, 88.75% from the material expert validator, and a score of 87% from learning practitioners. Big-book media can also foster students' interest in reading in the high category with a percentage of 87.27%, while students' creative thinking skills grow in the very good category with a score of 88.75%. Obtaining a student response questionnaire score of 87.6% in the "very interesting" category shows that big-book media can foster students' interest in reading and creative thinking because it provides stimulus for them so that learning becomes fun, not monotonous, and interesting. It can be concluded that book-based learning media are appropriate to be used as learning media in learning the theme of myself and the material parts of the human body first grade at Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik.

Keywords: Big-book media, reading interest, creative thinking

الملخص

نوير ، ابريليا بورناما. 2022. تطوير وسائط الكتاب الكبير في تعلم موضوع ذاتي لزيادة الاهتمام بالقراءة والتفكير الإبداعي لطلاب الصف الأول في مدرسة ابتدائية المعارف سوكوموليو مانيار جريسيك. أطروحة ، برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة مولانا الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مستشار الأطروحة ، أحمد أبطوخي ، ماجستير في التربية

تعد وسائط الكتب الكبيرة إحدى الأدوات المستخدمة في نقل المواد التي تحتوي على قصص مصورة يمكن أن تساعد في تحفيز الطلاب على تعزيز الاهتمام بالقراءة والتفكير الإبداعي. يتم استخدام وسائط الكتب الكبيرة حول موضوع نفسي ، وهي مادة لأجزاء جسم الإنسان ، لطلاب الصف الأول في مدرسة ابتدائية المعارف سوكوموليو مانيار جريسيك.

يهدف هذا البحث والتطوير إلى (1) تحديد عملية تطوير وسائط الكتب الكبيرة حول موضوع أنا مادة لأجزاء جسم الإنسان ، (2) تحديد مستوى صلاحية وسائط الكتاب الكبير حول موضوع أنا مادة لجسم الإنسان أجزاء ، (3) تحدد الاهتمام بالقراءة والتفكير لدى الطلاب المبدعين ، (4) معرفة استجابات الطلاب لاستخدام وسائط الكتب الكبيرة.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (ر ن د) مع نموذج تطوير ADDIE (تحليل ، تصميم ، تطوير ، تنفيذ ، تقييم). تم اختبار هذا البحث على طلاب الصف الأول ١٠ في مدرسة ابتدائية المعارف سوكوموليو مانيار جريسيك. كانت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة هي المقابلات والاختبارات والاستبيانات. تستخدم هذه الدراسة تقنيات التحليل النوعي والكمي.

جاءت نتائج البحث في شكل منتجات وسائط تعليمية قائمة على الكتب الكبيرة. تم تصميم وسائط الكتاب الكبير بمظهر جذاب ومبتكر وتفي بالمعايير الصالحة بدرجة ٩٤,١١٪ من مدقق خبير وسائل الإعلام ، و ٨٨,٧٥٪ من مدقق خبير المواد ، ودرجة ٨٧٪ من ممارسي التعلم. يمكن لوسائل الإعلام ذات الكتب الكبيرة أيضًا أن تعزز اهتمام الطلاب بالقراءة في الفئة العالية بنسبة ٨٧,٢٧٪ ، بينما تنمو مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب في فئة جيدة جدًا بنسبة ٨٨.75٪. أعطى الطلاب استجابة إيجابية لتطوير وسائط الكتب الكبيرة لتعزيز اهتمام الطلاب بالقراءة والتفكير الإبداعي كما يتضح من الحصول على درجة ٨٧٪ في فئة الرقص للغاية ، وذلك لأن وسائل الإعلام يمكن أن توفر حافزًا للطلاب حتى يصبح التعلم ممتعًا وليس رتيبًا وممتعًا. يمكن الاستنتاج أن وسائط التعلم القائمة على الكتب الكبيرة مناسبة لاستخدامها كوسائط تعليمية في تعلم موضوع نفسي عن الأجزاء المادية من جسم الإنسان في الصف الأول من مدرسة ابتدائية المعارف سوكوموليو مانيار جريسيك

الكلمات المفتاحية: كتاب إعلامي كبير ، اهتمام بالقراءة ، تفكير إبداعي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No. 20 Tahun 2003). Proses pembelajaran tidak lepas dari peran kurikulum. Saat ini di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 atau lebih dikenal dengan sebutan K13. Kurikulum ini bertujuan untuk “mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia” (Kurikulum 2013 – Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran, 2022).

Pembelajaran pada kurikulum 2013 tingkat Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Efendi, 2009). Karakteristik pembelajaran tematik salah satunya adalah menuntut siswa untuk lebih aktif pembelajaran berpusat pada siswa serta memberikan pengalaman secara langsung. Proses pembelajaran ini dikembangkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif melalui kegiatan mengamati (melihat,

membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, chart, dan lain lain)” (Gultom, 2013).

Kegiatan membaca selalu diperlukan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini memerlukan minat bagi setiap individu karena minat membaca perlu ditanamkan dan ditumbuhkan sejak anak masih kecil sebab minat membaca pada anak tidak akan terbentuk dengan sendirinya, melainkan dipengaruhi oleh rangsangan yang diperoleh dari lingkungan anak. Minat membaca merupakan keinginan seseorang melalui usaha yang dilakukan secara sadar untuk membaca. Keinginan seseorang yang kuat untuk membaca diwujudkan dengan bersedianya seseorang untuk mencari dan menemukan bahan bacaan, selanjutnya dibaca tanpa ada unsur paksaan (Darmadi, 2018).

Penerapan pembelajaran di sekolah selain berkaitan erat dengan kegiatan membaca, juga dituntut untuk dapat menerapkan penggunaan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*), hal ini dapat direalisasikan dengan baik jika peran guru saat proses mengajar didukung dengan penggunaan perangkat pembelajaran yang mampu mendukung munculnya keterampilan 4C dalam setiap pembelajaran yang berlangsung (Sugiyarti et al., 2018). Peran guru diperlukan baik dalam menyiapkan dan mengatur kegiatan pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh. Guru yang kreatif akan mencari terobosan baru dalam mengajar, salah satunya dengan mengembangkan media

untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran, di samping membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media juga dapat membantu meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya (Nurfadhilla, dkk, 2021).

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik ditemukan beberapa masalah. Pertama, karakteristik siswa kelas kelas 1 masih memiliki minat baca dan kemampuan berpikir kreatif yang rendah, terlihat pada proses kegiatan membaca siswa merasa malas dan tidak tertarik pada teks bacaan yang ada di buku, selain itu pengetahuan siswa tampak belum meluas mengenai materi bagian tubuh manusia dan kegunaannya. Kedua, kurangnya variasi dalam penyajian pembelajaran terutama penyajian pembelajaran tematik, baik dari segi metode maupun media pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan lebih dominan guru yang menjelaskan sehingga terkesan pembelajaran berpusat pada guru dengan bantuan buku paket dan LKS. Ketiga, kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dibuktikan dengan tidak tersedianya media pembelajaran di ruang kelas terutama pembelajaran tema.

Realita ini bertolak belakang dengan karakteristik pembelajaran tematik di sekolah, siswa bukan hanya menerima pengetahuan dari guru melainkan siswa juga terlibat dalam proses pembelajaran. Peneliti menganggap masalah tersebut sangat penting dan perlu segera diatasi. Oleh karena itu, pembelajaran tematik di sekolah perlu mendapatkan perhatian yang besar dalam menerapkan

dan menyajikan pelajaran sesuai dengan tema. Solusi ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa, guru maupun sekolah yaitu dengan pengembangan media big-book untuk pembelajaran tema diriku. Pemilihan media big-book disesuaikan dengan kebutuhan siswa maupun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut USAID banyak ahli pendidikan yang menyatakan bahwa big-book sangat baik dipergunakan di kelas awal. Media big-book merupakan buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar dan digunakan sebagai pemodelan dalam membaca. Gambar yang ada pada big book harus mampu mengilustrasikan bacaan secara keseluruhan (USAID, 2014).

Berdasarkan hasil studi literatur pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan menyatakan bahwa media big-book dapat menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Anita 2021 menunjukkan bahwa pengembangan media *big-book* memperoleh presentase sebesar 96,42%. Hal itu dibuktikan adanya peningkatan minat baca siswa sebelum menggunakan media *big-book* memiliki rata-rata pre-test 30,85. Perubahan terjadi setelah penggunaan media *big-book* memperoleh rata-rata post test sebesar 57,42 (Anita et al., 2021). Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Rohayu 2021 melakukan analisis beberapa jurnal yang relevan diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *big-book*. Pemaparan di atas menunjukkan keberhasilan penelitian

sebelumnya dalam penerapan media *big-book* untuk menumbuhkan minat baca dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan adanya “**Pengembangan Media *Big-Book* Pada Pembelajaran Tema Diriku Untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 1 MI Al- Ma’arif Sukomulyo Manyar Gresik**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media *big-book* pada tema diriku materi bagian tubuh manusia kelas 1 MI Al-Ma’arif Sukomulyo Manyar Gresik?
2. Bagaimana validitas media *big-book* pada tema diriku materi bagian tubuh manusia kelas 1 MI Al-Ma’arif Sukomulyo Manyar Gresik?
3. Bagaimana minat baca dan berpikir kreatif siswa kelas 1 MI Al- Ma’arif Sukomulyo Manyar Gresik pada pembelajaran tema diriku?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media *big-book* pada pembelajaran tema diriku dalam menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa kelas 1 MI Al- Ma’arif Sukomulyo Manyar Gresik?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka tujuan adanya penelitian dan pengembangan produk sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *big-book* pada tema diriku materi bagian tubuh manusia kelas 1 MI Al-Ma’arif Sukomulyo Manyar Gresik.

2. Untuk mengetahui tingkat validitas media big-book pada tema diriku materi bagian tubuh manusia di kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik.
3. Untuk mengetahui minat baca dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran tema diriku materi bagian tubuh siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap implementasi media big-book pada pembelajaran tema diriku dalam menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini penting dilakukan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Adapun manfaat pengembangan media pembelajaran berbasis *big-book* sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan media big-book ini diharapkan dapat memberikan sumbang asih kepada guru dan siswa untuk menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tema diriku serta penelitian ini dapat memberikan inovasi baru dalam media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan umum kepada pihak sekolah terkait penggunaan media Big-book

terutama pada pembelajaran tema diriku khususnya kelas rendah yaitu kelas satu.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk menumbuhkan minat baca anak dan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media big-book dalam proses pembelajaran tema diriku.

c. Bagi Siswa

Penyajian media big-book diharapkan dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa akan mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan dan akan membantu mereka lebih memahami materi.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai bekal dan persiapan menjadi pendidik yang kreatif dan profesional. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti lainnya yang ingin mempelajari topik yang sama.

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media berbasis big-book ini didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini sudah diuji dan dikatakan valid sehingga layak diaplikasikan dalam pembelajaran.

2. Penggunaan media big-book dapat menstimulus siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tema diriku khususnya materi bagian tubuh manusia.
3. Hasil pengembangan media berbasis big-book dapat menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tema diriku, karena media dikemas dalam tampilan yang menarik dan pembahasan materi disajikan secara singkat, padat, dan jelas melalui cerita bergambar sehingga mudah dipahami oleh siswa.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil dari penelitian berupa media yang berbasis *big-book* dalam pembelajaran tema diriku materi bagian tubuh manusia. Adapun media yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media big-book diperuntukkan bagi kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah.
2. Media yang dibuat dikembangkan berdasarkan KI dan KD kurikulum 2013 pada pembelajaran tema diriku materi bagian tubuh manusia.
3. Media ini berisi gambar serta teks yang berukuran besar bertujuan agar mudah terbaca oleh siswa disajikan dengan banyak warna untuk perhatian siswa.
4. Media big-book dicetak pada kertas art paper dengan ukuran A3 atau setara dengan 29,7 cm x 42,0 cm dengan ketebalan kertas 210gsm.
5. Bentuk fisik media big-book disajikan dengan tampilan seperti kalender.
6. Media big-book terdiri dari cover, petunjuk penggunaan, isi, dan tebak gambar bagian tubuh manusia.

G. Definisi Operasional

Berdasarkan variabel yang akan diteliti, peneliti memberikan penegasan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul meminimalisir kesalahan dalam penafsiran makna istilah yang ada. Berikut ini pemaparan istilah-istilah tersebut:

1. Media Big-Book

Big-book jika diartikan kedalam bahasa Indonesia memiliki arti buku besar. Dalam Buku Besar ini memiliki isi tulisan dan gambar yang berukuran besar sehingga dapat terlihat keseluruhan oleh siswa. Media big-book merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dikemas dengan buku yang berukuran besar.

2. Minat baca

Dorongan seseorang untuk membaca buku secara sukarela tanpa ada paksaan dari seseorang. Minat baca berbeda dengan kebiasaan membaca. Kebiasaan membaca ini dilakukan secara berulang-ulang dan teratur. Minat baca akan tumbuh dan menjadi pola kebiasaan seseorang apabila tersedia cukup buku bacaan dan waktu.

3. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah cara berfikir yang dimiliki oleh seseorang pada hal-hal yang baru. Siswa dapat mengemukakan pendapat dari hasil pemikirannya, serta memberikan jawabandari sudut pandang yang berbeda.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Definisi Media

Menurut bahasa media berasal dari bahasa latin dari kata “*medius*” yang memiliki arti tengah, perantara, pengantar pesan dari pengirim yang ditujukan untuk penerima pesan (Nurfadhillah & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021). Pendapat lain disampaikan oleh Robert Hanick, dkk yang menyatakan bahwa media adalah cara penyampaian pesan yang digunakan oleh sumber dan penerima informasi. Menurut Daryanto dalam Hamid (2020), semua hal baik berupa benda, manusia maupun lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai penyampaian pesan dalam pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Siswa akan memusatkan perhatian, minat, bakat, dan perassan mengikuti pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Hamid et al., 2020a).

Pendapat lain yang senada dari sebuah organisasi yang bergerak dalam bidang teknologi ilmu dan komunikasi yang dikenal dengan AECT (*Assosiation of Education Communication Technology*) mengusulkan bahwa semua media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyebarkan informasi (Hamid et al., 2020b). National Education Association (NEA) berpendapat bahwa media merupakan benda yang dapat dimanipulasikan, dimanfaatkan dengan cara dilihat, didengar, dibaca, atau diucapkan dengan bantuan indera. (Nurfadhillah dkk, 2021b, p. Hlm. 07). Menurut Gagne and Briggs media pembelajaran

merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran (dalam Hamid et al., 2020a).

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dengan tujuan untuk memudahkan dalam penyampaian materi dan menarik perhatian siswa.

2. Peran Media Dalam Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran sebagai sarana penyaluran pesan. Suatu media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Adapun peranan media yang dimaksudkan sebagai berikut:

a. Sebagai alat bantu belajar

Media pembelajaran sebagai alat bantu belajar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa melibatkan seluruh indera dan pikiran.

b. Sebagai alat komunikasi

Media digunakan untuk memudahkan penyampaian pesan antara informan dan juga komunikan.

c. Sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru

Penggunaan media dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan maka guru perlu menyajikan materi dengan menarik yang berfungsi sebagai stimulus siswa. Penyajian materi tidak selalu secara

verbal dan monoton, akan tetapi penggunaan media yang bervariasi bertujuan untuk menarik perhatian siswa (Pakpahan et al., 2020).

Dari pemaparan di atas menjelaskan media memiliki beberapa peran dalam pembelajaran. Media berperan sebagai alat bantu, alat komunikasi, serta alat untuk menumbuh ciptaan baru untuk memperbaiki kondisi belajar sebelumnya.

3. Fungsi dan Manfaat Media

Media memiliki keterkaitan dengan proses pembelajaran. Penggunaan media dapat memudahkan proses pembelajaran. Melalui media sesuatu hal yang bersifat abstrak dapat dijadikan lebih konkret. Selain memiliki peran, media juga memiliki fungsi dan manfaat dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk tujuan pengajaran. Fungsi lain dari media pembelajaran dapat memotivasi, meningkatkan minat belajar, serta memudahkan dalam menyajikan informasi dihadapan siswa (Nurfadhillah dkk, 2021). Penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran akan membantu proses kegiatan menjadi lebih efektif. Media juga memiliki berbagai manfaat bagi guru maupun siswa. Berikut ini manfaat media dalam pembelajaran adalah:

- a. Membantu proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Seluruh materi pelajaran tidak selalu dapat disampaikan secara verbal aja, akan tetapi diperlukan alat bantu yang dapat membantu mengirimkan pesan kepada siswa. Guru mendapatkan akses kemudahan menyampaikan materi pelajaran, dan siswa lebih mudah memahami konsep materi yang diterima.

Sehingga bukan hanya transfer pengetahuan melainkan juga transfer nilai dapat dilakukan secara maksimal.

- b. Membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Selain itu juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat siswa. Interaksi yang dilakukan oleh siswa baik interaksi antar siswa maupun interaksi yang dilakukan dengan guru akan meningkat, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif. Media juga dapat membantu mengkonkretkan materi yang masih bersifat abstrak.
- c. Media pembelajaran membantu mengatasi adanya keterbatasan dalam berbagai aspek diantaranya ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Terdapat beberapa tema yang membutuhkan waktu dalam menyampaikan materinya. Dengan demikian, media digunakan dalam mengatasi hal tersebut yang disesuaikan dengan karakteristik materinya (Hamid et al., 2020a).

B. Big-Book

1. Pengertian Big-Book

Menurut USAID (*United States Agency for International Development*) *big-book* yaitu buku yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambaryang besar. Ukuran yang digunakan beragam diantaranya A3, A4, A5 atau seukuran koran. Ukuran *big-book* memperhatikan segi keterbacaan seluruh siswa di kelas. Ciri-ciri big-book menurut USAID diantaranya: (1) cerita singkat, (2) pola kalimat jelas, (3) gambar memiliki makna, (4) jenis dan ukuran huruf dapat terbaca jelas, (5) jalan cerita mudah dipahami (USAID, 2014)

Pendapat lain menjelaskan bahwa ciri khusus media *big-book* adalah buku yang dibesarkan baik segi tulisan maupun gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ciri lain media *big-book* yaitu memiliki tampilan yang berwarna-warni, cerita bergambar yang menarik, memiliki kata yang sederhana, dan alur yang mudah ditebak, bahkan bisa dinyanyikan karena pola teks berirama (Puspaningrum & Gunansyah, 2015a).

Dari pemaparan di atas diperoleh kesimpulan terkait definisi media Big-book adalah media yang digunakan sebagai alat yang membantu dalam menyampaikan pesan berupa buku yang berbentuk besar, dengan tampilan gambar yang dominan daripada tulisan.

2. Manfaat *Big-Book*

Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2021) menerangkan bahwa media *big-book* memiliki beberapa manfaat bagi siswa. Adapun manfaat yang dimaksud dipaparkan sebagai berikut:

- a. Memotivasi anak untuk membaca lebih cepat.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri anak, karena sudah sukses menjadi pembaca pemula.
- c. Bagi anak belajar menjadi menyenangkan.
- d. Memacu anak agar terdorong menyukai buku bacaan atau cerita yang berbeda-beda.
- e. Menumbuhkan kesadaran anak untuk membaca secara mandiri.

Berdasarkan manfaat di atas dapat disimpulkan bahwa media big-book dapat digunakan untuk menumbuhkan minat baca anak, baik untuk dorongan

membaca, memecahkan kesulitan dalam membaca, serta menumbuhkan ketertarikan siswa untuk membaca.

3. Kelebihan dari Media *Big-book*

Menurut Mohana Nambiar dalam Aqila (2015) media *big-book* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a. Memiliki ukuran yang besar dan dapat menjelaskan alur cerita seperti ketika membaca buku sendiri.
- b. *Big-book* dapat menarik perhatian siswa sehingga menjadi lebih fokus. Penggunaan media *big-book* memiliki peluang lebih besar bagi siswa memperhatikan dibandingkan dengan tanpa media.
- c. Mampu meningkatkan daya tarik dan membantu siswa memahami isi cerita serta pesan yang ada didalamnya. Pemilihan kata pada media *big-book* menggunakan kata yang sederhana dan mudah dipahami siswa serta dilengkapi dengan gambar sebagai pendukung.
- d. Media *big-book* menjadi wadah karena memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dengan memberikan kesempatan mereka membaca buku dengan bersama-sama.
- e. *Big-Book* dapat dijadikan sebagai stimulus yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi.
- f. *Big-book* dapat mengembangkan semua aspek kebahasaan.
- g. *Big-book* dapat disisipi dengan perbincangan yang sesuai dengan isi cerita bersama para siswa sehingga topik bacaan semakin berkembang sesuai dengan pengalaman dan imajinasi siswa.

C. Tematik

1. Definisi Tematik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “tematik” memiliki arti “bersangkutan dengan tema”, sedangkan tema sendiri memiliki arti pokok pikiran, dasar cerita. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu pada beberapa jenjang pendidikan seperti Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD/MI) (Prastowo, 2019).

Pembelajaran tematik diartikan sebagai salah satu model pembelajaran terpadu yang menghubungkan beberapa mata pelajaran dengan menggunakan rancangan tema sehingga suatu proses pembelajaran memungkinkan menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa (D.A. Kadarwati & Malawi, 2017).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan topik tertentu, dan pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar kepada siswa sehingga terasa lebih dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Ciri-Ciri Pembelajaran Tematik

Suatu pembelajaran dikatakan pembelajaran tematik apabila memiliki beberapa ciri-ciri berikut ini:

a. Pembelajaran yang berpusat pada siswa

Pembelajaran ini menekankan pada peran siswa dan guru. Siswa berperan sebagai subjek aktif yang terlibat dalam pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

- b. Memberikan pengalaman secara langsung

Pembelajaran tematik bukan hanya fokus pada transfer ilmu melainkan, siswa seolah-olah mengalaminya atau pengalaman belajar secara langsung. Siswa mampu menghadapi kejadian yang nyata.

- c. Batas antar mata pelajaran tidak begitu jelas

Pemisah mata pelajaran dalam pembelajaran tematik sudah tidak tampak, karena mata pelajaran sudah terintegrasi dan fokus pada tema-tema yang disesuaikan dengan di sekitar siswa.

- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Konsep yang digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu terpadu dan holistik atau keseluruhan.

- e. Bersifat fleksibel

Tematik memiliki sifat yang fleksibel, guru secara leluasa dapat menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

- f. Hasil pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberikan ruang untuk bergerak bebas dalam memaksimalkan kemampuan sesuai dengan minat dan kebutuhan yang diperlukan.

- g. Prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Pembelajaran dikemas dengan menarik dan tidak monoton sehingga dapat memberikan stimulus siswa untuk termotivasi belajar (D. A. Kadarwati & Malawi, 2017)

Berdasarkan ciri di atas tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema

dengan prinsip belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Buku tematik diterbitkan oleh pemerintah berdasarkan kurikulum 2013. Buku tematik ini terdiri dari tema, sub tema, dan pembelajaran. Tema dari buku ajar tematik beragam salah satunya adalah tema diriku. Buku ini merupakan bahan ajar yang khusus dibuat untuk kelas satu. Dalam Tema diriku terdapat subtema tubuhku. Pada pembelajaran tematik memuat beberapa mata pelajaran diantaranya bahasa Indonesia, SBdP, PPKn, Matematika, dan PJOK. Salah satu pembahasan yang ada didalamnya yaitu terdapat materi bagian tubuh manusia yang tercantum pada pelajaran PJOK. Adapun kompetensi dasarnya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar

No.	Kompetensi Dasar
3.8	Mengetahui, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya dan kebersihan pakaian
4.8	Menceritakan, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian

D. Minat Baca

1. Pengertian Minat Baca

Minat baca tidak muncul seraca langsung, melainkan disebabkan oleh faktor baik dari dalam individu maupun dari luar individu itu sendiri. Minat adalah kecenderungan atau keinginan yang besar seseorang terhadap sesuatu. Menurut Noeng Muhajir, minat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu. Minat juga diartikan sebagai rasa suka atau ketertarikan pada suatu hal ataupun bentuk aktivitas tanpa paksaan dan

dorongan dari orang lain. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Farida Rahim mendefinisikan bahwa minat merupakan keinginan kuat seseorang yang diikuti dengan usaha-usaha untuk membaca. Seseorang yang memiliki minat baca yang kuat maka secara sadar seseorang tersebut akan bersedia mencari sumber dan membacanya atas dasar inisiatif diri sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain. Minat baca yang meningkat akan membuat siswa juga mudah memahami bacaan pada teks yang dibaca (Tarigan, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat baca adalah keinginan dan ketertarikan seseorang dalam membaca atas kesadarannya sendiri diikuti dengan usaha membaca untuk memahami makna atau isi dan memperoleh informasi dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Oleh karena itu semakin tinggi minat baca anak, maka semakin kuat keinginannya untuk membaca.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ruslan & Wibayanti (2019) mengemukakan bahwa minat baca anak dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun pemaparan dari keduanya sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri seseorang yang meliputi perasaan, perhatian, serta motivasi. Untuk mendapatkan hasil membaca yang baik harus didukung bahan bacaan yang menarik sehingga anak tidak merasa bosan. Ketertarikan anak terhadap kegiatan membaca akan merasa senang, memusatkan perhatian pada buku bacaan, serta dapat

termotivasi untuk melakukan kegiatan membaca secara mandiri tanpa ada unsur paksaan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang seperti peranan guru, lingkungan, keluarga dan fasilitas serta faktor lingkungan yang ada di sekolah. Peran orang tua diperlukan ketika anak berada dalam lingkungan keluarga untuk menumbuhkan minat membaca. Peran guru dalam pembelajaran dapat mempengaruhi minat membaca anak, seperti metode pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan di kelas. Guru yang profesional mampu menguasai strategi pembelajaran yang tepat, sehingga proses pembelajaran dapat diterima dengan mudah oleh siswa, terutama dalam meningkatkan minat baca siswa. Selain itu guru juga dapat berperan sebagai motivator agar anak mau membaca. Guru memberikan stimulus yang baik bagi siswa melalui penggunaan alat peraga dan serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Aktivitas pembelajaran yang baik khususnya dalam menumbuhkan minat baca siswa didukung oleh guru yang profesional.

3. Indikator minat baca

Indikator minat baca menurut safari yang dikutip maharani (2017) ada empat. *Pertama*, perasaan senang yang dirasakan oleh siswa terhadap suatu pembelajaran, sehingga siswa tersebut akan terus belajar terkait ilmu yang disenanginya. *Kedua*, ketertarikan siswa pada orang, benda, kegiatan, atau juga berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. *Ketiga*,

perhatian siswa. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengabaikan selain dari apa yang dia sedang perhatikan. Siswa yang memiliki minat pada suatu objek tertentu, maka dia akan selalu memperhatikannya. *Keempat*, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketertarikan seseorang akan suatu objek, maka orang tersebut akan senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan tersebut (Maharani et al., 2017).

E. Berpikir Kreatif

Tujuan dari pendidikan yaitu membentuk anak untuk berpikir kreatif baik dalam pemecahan masalah maupun dalam berkomunikasi dan mengutarakan pemikiran mereka. Padahal, di dalam penerapan pembelajarannya tidak adanya dorongan bagi siswa untuk berpikir kreatif. Berpikir adalah proses pengetahuan hubungan antara stimulus dan respon dari kegiatan kognitif tingkat tinggi. Sementara kegiatan penalaran yang kritis, kreatif, dan reflektif disebut dengan kemampuan berpikir atau kemampuan berkomunikasi yang dijadikan sebagai dasar pada satu keyakinan serta tindakan. Ada keterkaitannya seseorang individu dengan kemampuan berpikir dalam menggunakan kognitifnya dan afektifnya untuk mendapatkan atau memberikan informasi, membuat keputusan, atau menyelesaikan masalah (Fauziah, 2020).

Menurut Liliwasti dan Puspita berpikir kreatif adalah keterampilan kognitif yang digunakan untuk memunculkan ide atau gagasan baru sebagai wujud pengembangan ide yang sudah ada sebelumnya guna untuk memecahkan

suatu permasalahan. Menurut Krulik dan Rudnick dalam Fitriarosah (2017), mengungkapkan bahwa berpikir kreatif merupakan tingkat tinggi seseorang dalam berpikir karena dimulai dari tingkatan rendah (ingatan) hingga tingkat tinggi (berpikir kreatif). Menurut Munandar berpikir kreatif merupakan perpaduan berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi seseorang dalam kondisi sadar (Fitriarosah, 2016).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang tingkat tinggi dalam ranah kognitif memunculkan sesuatu yang baru guna memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi. Terdapat banyak indikator berpikir kreatif yang dikemukakan oleh para ahli salah satunya adalah indikator yang dikembangkan oleh Munandar ada 4 yaitu *Fluency* (Kelancaran), *Flexibility* (Keluwesan), *Originality* (Orisinalitas), *Elaboration* (Merinci) (Fitriarosah, 2017). Adapun indikator yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2.2 Indikator Berpikir Kreatif

Indikator	Aspek yang diamati
Fluency (Kelancaran)	Menceritakan kembali dengan 5 kalimat atau lebih
Flexibility (Keluwesan)	Menuliskan cerita dengan kalimat sederhana, panjang kalimat (kalimat singkat kurang dari 5 kata, kalimat panjang lebih dari sepuluh kata), ejaan yang benar, serta pemilihan kata yang tepat
Originality (Orisinalitas)	Penugasan murni dikerjakan sendiri dengan menggunakan bahasa sendiri
Elaboration (Merinci)	Menceritakan kembali secara jelas, runtut, mudah dipahami dan cerita sesuai dengan alur

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Kegiatan penelitian dan pengembangan mengarah pada penciptaan/perbaikan sebuah produk, jasa, metode, model, strategi, atau yang lainnya, sehingga hasil pengembangan tersebut diharapkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik (Putra, 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *big-book* dalam pembelajaran tema diriku subtema tubuhku materi bagian tubuh manusia yang diperuntukkan oleh siswa kelas 1 MI Al- Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik.

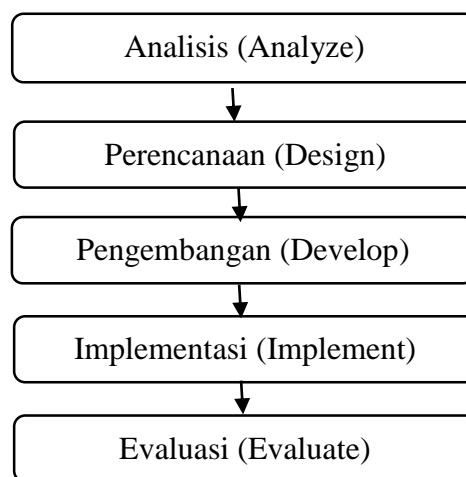
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Sesuai dengan namanya ADDIE memiliki 5 tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate* (Branch, 2009).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural, yaitu model deskriptif yang menggambarkan tahap-tahap yang harus diikuti secara sistematis serta memiliki kegiatan evaluasi pada setiap

tahapannya untuk menghasilkan produk yang valid dan layak. Menurut Gustafison dan Branch menyatakan bahwa dalam pengembangan pembelajaran atau *instructional development*, inti pada proses ADDIE yaitu analisis latar dan kebutuhan peserta didik, desain, pengembangan materi untuk siswa, mengatur materi, pelaksanaan instruksi, evaluasi formatif dan sumatif, hasil pengembangan (Angko & Mustaji, 2017).

Adapun 5 tahapan yang ada dalam model desain ADDIE sebagai berikut:

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE



B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran menurut model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahap yang harus dilakukan. Adapun lima tahapan itu dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama, peneliti mencari permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan oleh peneliti

dengan melakukan observasi pra-lapangan serta wawancara dengan guru yang ada di sekolah. Hasil dari observasi dan wawancara diperoleh bahwasanya belum semua siswa kelas 1 dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga belum mampu berpikir kreatif terutama pada muatan pembelajaran tematik materi anggota tubuh manusia.

Selanjutnya peneliti mendalami materi pembelajaran tema diriku materi bagian-bagian tubuh manusia yang akan dipelajari siswa di kelas 1 dengan cara menelaah kurikulum 2013 yang nantinya akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran berbasis big-book. Peneliti menelaah Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) khususnya kelas 1 tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menelaah Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) khususnya kelas 1 tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Tabel 3.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (Mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.8 Mengetahui , bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya dan kebersihan pakaian

<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>4.8 Menceritakan , bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian</p>
---	---

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap kedua yaitu perencanaan, peneliti mulai merancang media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Rancangan produk difokuskan pada:

- a. Rancangan media meliputi ukuran media, bahan media yang digunakan, tampilan media, petunjuk penggunaan, isi cerita, serta evaluasi.
- b. Bahan media big-book meliputi gambar, cerita, serta elemen-elemen pendukung.
- c. Media (aplikasi) yang akan digunakan dalam pembuatan *big-book*.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini merupakan suatu proses dalam mengolah desain yang sudah dirancang menjadi wujud nyata, dengan catatan segala sesuatu yang dibutuhkan harus sudah siap semua. Pada tahap ini peneliti menyusun media dengan menggabungkan gambar sesuai dengan isi cerita keseluruhan. Setelah proses pengembangan selesai, media akan dicetak dengan ukuran kertas A3 dengan posisi potrait, dan dispiral bagian atas seperti kalender.

4. Tahap Implementasi (*Implement*)

Tahap ini meliputi penerapan media yang telah dikembangkan. Tujuannya untuk memperoleh jawaban dari media yang dibuat oleh peneliti. Penerapan media dilakukan pada sekolah yang dipilih untuk dijadikan tempat penelitian, tetapi sebelum media diterapkan terlebih dahulu melakukan validasi dengan dosen-dosen dan guru yang berkompeten dibidangnya untuk mengetahui kelayakan media. Apabila media dikatakan valid, artinya media siap diujicobakan pada siswa kelas 1 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap yang terakhir yaitu evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap media big-book yang telah dikembangkan apabila masih ditemukan hal-hal yang harus disempurnakan berdasarkan hasil uji coba serta proses revisi untuk mencapai hasil akhir produk jadi yang dapat digunakan oleh sekolah.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba terbatas pada siswa kelas 1 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Berdasarkan informasi dari guru tingkat kemampuan kognitif yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda. Penelitian ini dilakukan pada 10 siswa yang mewakili keseluruhan populasi dengan kemampuan yang berbeda-beda. Hasil dari uji lapangan ini digunakan untuk mengetahui penggunaan dari media big-book dalam

pembelajaran tema diriku materi bagian tubuh manusia dalam menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan media big-book ini merupakan siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023 semester ganjil.

D. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam tahap hasil uji coba ada dua macam, yaitu:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket validasi materi, validasi media, validasi praktisi pembelajaran, respon siswa, lembar observasi minat baca siswa, serta hasil tes.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru beserta tanggapan, kritik, dan saran perbaikan dari ahli materi, ahli media, serta praktisi pembelajaran terhadap media big-book.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat ukur variabel penelitian. Bentuk instrumen yang dapat diterapkan dalam mengumpulkan data penelitian beragam seperti angket, soal tes, dan metode observasi yang menggunakan check list (Salim & Haidir, 2019). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar angket

Lembar angket digunakan untuk menguji validitas media big-book yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun hal yang diteliti berkenaan dengan beberapa hal diantaranya:

- a. Lembar angket penilaian ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran.
- b. Lembar angket respon siswa terhadap penggunaan media big-book terhadap minat baca dan berpikir kreatif siswa.

Hasil dari lembar angket penilaian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dari setiap indikatornya. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketercapaian indikator yang akan dijadikan acuan dalam perbaikan media.

2. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui minat baca siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media big-book. Lembar observasi ini berisikan beberapa pernyataan yang dijawab tegas oleh observer dengan memberikan jawaban “ya” atau “tidak” sesuai dengan kondisi sebenarnya. Observer dalam kegiatan penelitian ini merupakan guru yang telah ditunjuk dalam mengamati kegiatan belajar mengajar yang dapat dilihat pada (Lampiran 11).

3. Lembar tes

Lembar tes digunakan sebagai evaluasi pembelajaran untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa selama menggunakan media big-book.

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dapat diukur melalui tes, siswa dalam menuliskan kembali cerita yang telah dipelajari pada media big-book serta di dukung soal tes yang berjumlah 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang dapat dilihat pada (Lampiran 10).

F. Teknik Analisis Data

Ada dua teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Analisis Data Kualitatif

Pada tahap uji coba, data diperoleh menggunakan angket penilaian terbuka yakni analisis data kualitatif untuk memberikan tanggapan atau saran guna perbaikan media *big-book* yang dikembangkan. Hasil dari analisis data kualitatif ini diolah dengan cara mendeskripsikan tanggapan atau saran dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis validitas produk

Data yang terbentuk angka atau data kuantitatif dianalisis melalui teknik perhitungan nilai rata-rata dengan menggunakan skala likert berkriteria lima tingkat. Rumus yang digunakan untuk validitas produk adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2015):

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

Keterangan:

P = Kevalidan

$\sum x$ = Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimum

100% = Konstanta

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran menggunakan kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Media

Persentase	Kualifikasi	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	Tidak revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Valid	Sebagian revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak Valid	Revisi

Sumber : (Subali dkk, 2012)

Berdasarkan tabel tersebut, apabila media yang dihasilkan dalam penelitian tidak mencapai presentase di atas 68%, maka dianggap layak dan bisa tidak dilakukan revisi. Begitu juga sebaliknya, apabila presentase yang dihasilkan di bawah 68%, maka media tersebut layak dipakai dan harus dilakukan perbaikan.

b. Analisis minat baca

Data analisis minat baca yang diperoleh dari hasil pengamatan observer, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

Dalam pengumpulan data yang diperoleh dari hasil observasi untuk mengetahui minat baca siswa dapat dilihat berdasarkan kualifikasi berikut ini:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Minat Baca

No.	Indikator Skor	Kategori
1.	$76\% < \text{skor} \leq 100\%$	Tinggi
2.	$56\% < \text{skor} \leq 75\%$	Sedang
3.	$0\% < \text{skor} \leq 56\%$	Rendah

Sumber : (Suharsimi Arikunto, 2013)

c. Analisis berpikir kreatif siswa

Kemampuan berpikir kreatif siswa diukur melalui penilaian terhadap penugasan siswa sesuai dengan indikator pencapaian siswa. Adapun pemberian skor dengan ketentuan berikut:

Tabel 3.4 Indikator Penilaian Berpikir Kreatif

Indikator	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
Kelancaran	Siswa mampu menceritakan kembali dengan menuliskan 5 kalimat atau lebih	4	Sangat lancar
	Siswa mampu menceritakan kembali dengan menuliskan 4 kalimat	3	Lancar
	Siswa mampu menceritakan kembali dengan menuliskan 3 kalimat	2	Cukup lancar
	Siswa mampu menceritakan kembali dengan menuliskan kurang dari 3 kalimat	1	Tidak lancar

Keluwesan	Siswa menuliskan cerita dengan kalimat sederhana, panjang kalimat (kalimat singkat kurang dari 5 kata, kalimat panjang lebih dari sepuluh kata), ejaan yang benar, serta pemilihan kata yang tepat	4	Sangat luwes
	Siswa menuliskan cerita secara luwes jika memenuhi 3 kriteria diatas	3	Luwes
	Siswa menuliskan cerita secara luwes jika memenuhi 2 kriteria diatas	2	Kurang luwes
	Siswa menuliskan cerita secara luwes jika memenuhi 1 kriteria diatas	1	Tidak luwes
Orisinalitas	Hasil dari penugasan siswa dikerjakan sendiri, tidak melihat jawaban teman, tidak bertanya guru, serta menggunakan bahasa sendiri	4	Sangat asli
	Hasil dari penugasan siswa menunjukkan keaslian jika memenuhi 3 kriteria diatas	3	Asli
	Hasil dari penugasan siswa menunjukkan keaslian jika memenuhi 2 kriteria diatas	2	Cukup asli
	Hasil dari penugasan siswa menunjukkan keaslian jika memenuhi 1 kriteria diatas	1	Tidak asli
Merinci	Siswa mampu menceritakan kembali secara jelas, runtut, mudah dipahami dan cerita sesuai dengan alur	4	Sangat Merinci
	Siswa mampu menceritakan kembali dengan merinci jika memenuhi 3 kriteria diatas	3	Merinci
	Siswa mampu menceritakan kembali dengan merinci jika memenuhi 2 kriteria diatas	2	Cukup merinci

	Siswa mampu menceritakan kembali dengan merinci jika memenuhi 1 kriteria diatas	1	Tidak merinci
--	---	---	---------------

Perolehan skor siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase kemampuan berpikir kreatif siswa

Penjelasan kategori kemampuan berpikir kreatif siswa menurut riduwan yang dikutip oleh Qomariyah & Subekti 2021 sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Berpikir Kreatif

Presentase	Kategori Berpikir Kreatif
81% < skor ≤ 100%	Sangat baik
61% < skor ≤ 80%	Baik
41% < skor ≤ 60%	Cukup baik
21% < skor ≤ 40%	Kurang baik
0% < skor ≤ 20%	Tidak baik

Sumber : (Riduwan, 2012)

d. Analisis respon siswa

Respon siswa terhadap penerapan media big-book dalam pembelajaran tema diriku dapat diketahui melalui pengisian angket tertutup dengan menggunakan skala Likert berkriteria empat tingkat sebagai berikut:

Sangat setuju = 4

Setuju = 3

Kurang Setuju = 2

Tidak Setuju = 1

Hasil jawaban dari kuesioner dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

Dalam pengumpulan data yang diperoleh dari hasil angket untuk mengetahui respon siswa terhadap implemenatasi media big-book berdasarkan kualifikasi berikut ini :

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Respon Siswa

No.	Presentase	Kategori
1.	81% < skor ≤ 100%	Sangat Menarik
2.	61% < skor ≤ 80%	Menarik
3.	41% < skor ≤ 60%	Cukup Menarik
4.	≤ 40%	Kurang Menarik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

1. Hasil Produk Pengembangan

Produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis *big-book* (buku besar) yang didalamnya berisikan gambar dan tulisan yang berukuran besar. Pengembangan produk media ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dan dilaksanakan melalui lima tahap berdasarkan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Impliment, and Evaluate*). Prosedur ini menggunakan 5 tahapan seperti pemaparan berikut ini:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pengambilan data dilakukan di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar di kelas dan juga wawancara dengan guru untuk mendapatkan informasi. Pada kegiatan tahap ini, bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi di kelas selama kegiatan belajar dan mengajar khususnya pada pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dapat melakukan beberapa analisis berikut:

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan oleh peneliti untuk menyesuaikan kurikulum yang berlaku di sekolah dengan materi yang akan dikembangkan. Kurikulum yang diterapkan di sekolah MI Al- Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik merupakan kurikulum 2013.

b. Analisis kebutuhan

Hasil wawancara bersama guru kelas mengatakan bahwa sebenarnya anak lebih menyukai pembelajaran dengan bantuan media, karena ada bentuk visual secara langsung sehingga dapat menarik perhatian siswa. Akan tetapi, di sekolah masih minim penggunaan media pembelajaran di kelas.

c. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan peneliti dengan melakukan observasi di kelas 1A MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar. Pada saat pembelajaran tema berlangsung, terdapat siswa yang menghiraukan penjelasan guru, berbicara dengan teman, dan ketika ditanya siswa tidak mampu menjawab dengan tepat atau hanya meniru jawaban temannya. Guru yang mengajar tidak menggunakan media pembelajaran, melainkan masih mengacu dengan buku paket dan LKS.

Media sangat dibutuhkan untuk menarik minat belajar siswa dalam segi membaca maupun berpikir kreatif. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat membaca dan berpikir kreatif yaitu penggunaan media yang tepat dan optimal. Dengan demikian, guru diharapkan dapat menerapkan media yang menarik perhatian siswa untuk memudahkan dalam memahami materi pelajaran. *Big-book* dipilih sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik minat baca siswa khususnya kelas rendah.

Pengembangan media big-book diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa terkait materi bagian tubuh manusia yang dikemas dengan menarik, dan inovatif sehingga dapat menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa.

Hasil rangkuman analisis di atas, dijadikan peneliti untuk pedoman dalam pengembangan media *big-book* lebih lanjut. Adanya media ini diharapkan dapat menumbuhkan minat baca siswa pada suatu teks bacaan serta menumbuhkan berpikir kreatif siswa.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap yang kedua adalah perencanaan media yang akan dikembangkan. Tahapan ini berisikan konsep yang akan dituangkan ke dalam media *big-book*. Peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang nantinya akan dijadikan isi dalam media *big-book*. Adapun perencanaan yang disusun oleh peneliti sebagai berikut:

a. Menentukan materi yang akan digunakan

Materi yang dikembangkan yaitu materi siswa kelas 1 tema diriku subtema tubuhku materi bagian tubuh manusia. Sebelum mengembangkan materi, langkah yang harus dilakukan yaitu menentukan Kompetensi Dasar. Adapun Kompetensi Dasarnya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar (KD)
3.8 Mengetahui, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya dan kebersihan pakaian
4.8 Menceritakan, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian

Setelah menentukan Kompetensi Dasar selanjutnya yaitu mengembangkan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adapun Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) sebagai berikut:

Tabel 4.2 Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

IPK
3.8.1 Menyebutkan nama-nama bagian tubuh dengan benar
3.8.2 Mengidentifikasi bagian tubuh beserta kegunaannya dengan tepat
3.8.3 Menjelaskan bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh dengan benar
3.8.4 Memberi contoh cara menjaga kebersihan diri dengan tepat

b. Merancang desain produk

Kegiatan pada tahap merancang produk melalui 2 tahap yaitu pembuatan sinopsis dan ilustrasi. Berikut pemaparan kegiatan yang dilakukan setiap tahapnya:

1) Pembuatan Sinopsis

Pada tahap ini peneliti menuangkan ide yang akan dijadikan isi cerita melalui ringkasan cerita atau sinopsis. Sinopsis merupakan gambaran awal isi dari sebuah cerita yang bertujuan untuk memudahkan tahap selanjutnya. Ringkasan cerita ini disusun dengan alur yang menarik sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang di dalamnya mengandung unsur pendidikan dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

2) Pembuatan Ilustrasi

Setelah cerita sudah disusun, tahap berikutnya adalah pembuatan ilustrasi. Pembuatan ilustrasi ini membuat gambar sesuai dengan naskah cerita. Pada tahap ini akan lebih kompleks dari sebelumnya berisikan tentang penentuan tokoh, adegan cerita, latar cerita, jenis gambar, dan lain sebagainya untuk memudahkan dalam proses penyusunan. Media ini berisikan tentang cover, petunjuk penggunaan, isi (cerita bergambar), serta tebak gambar bagian tubuh manusia.

c. Penyusunan instrumen validasi, instrumen respon siswa, dan evaluasi pembelajaran

Perancangan produk yang telah selesai, tahapan yang dilakukan adalah penyusunan instrumen angket validasi media dan respon siswa. Peneliti membuat alat validasi yang meliputi validasi media, validasi materi dan pembelajaran praktisi, ke dalam angket yang mencakup

pernyataan dan lima skala penelitian. Pada lembar angket tersedia kolom saran yang dapat diisi oleh validator untuk perbaikan. Instrumen respon siswa disusun dalam bentuk angket yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran. Evaluasi pembelajaran disusun dalam bentuk 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Soal tes berkaitan dengan materi yang telah dipelajari untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi bagian tubuh manusia.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada pengembangan media, peneliti menggunakan dua aplikasi yaitu *canva* dan *corel draw*. Kedua aplikasi dipilih karena karena sesuai dengan kebutuhan. *Canva* digunakan untuk pengumpulan dan pengolahan gambar yang dibutuhkan, sedangkan *corel draw* digunakan untuk editing gambar baik dari bentuk, posisi, ekspresi tokoh, latar tempat yang sesuai, hingga penulisan teks. Pembuatan gambar disesuaikan dengan alur cerita yang telah disusun. Adapun proses pengembangan media dalam penelitian ini adalah:

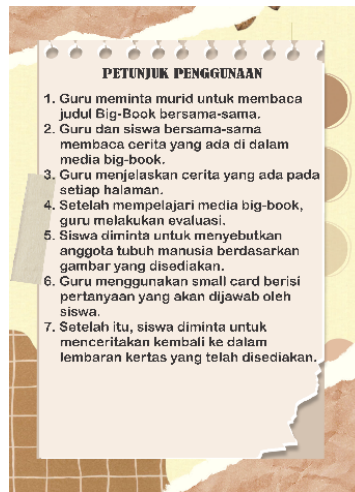
- a) Menyiapkan aplikasi *canva* (di hp atau di laptop) dan *corel draw* (di laptop).
- b) Menyiapkan teks cerita yang akan dimasukkan ke dalam media.
- c) Mencari dan mengumpulkan gambar yang akan digunakan dalam media melalui aplikasi *canva*.
- d) Mengolah gambar agar sesuai dengan yang dibutuhkan dalam media melalui aplikasi *canva*.

- e) Setelah bahan terkumpul, tahap selanjutnya yaitu membuka *corel draw* lalu siapkan tampilan dengan ukuran kertas A3.
- f) Setelah itu masukkan latar belakang (*background*) yang akan digunakan kemudian dilanjut memasukkan gambar tokoh yang telah diperoleh dari *canva*.
- g) Selanjutnya yaitu melakukan tahap editing gambar untuk menyesuaikan bentuk, posisi, latar tempat, ekspresi tokoh, serta tindakan tokoh dalam cerita melalui *corel draw* pada ukuran kertas yang telah dipilih.
- h) Mengabungkan beberapa gambar dan elemen-elemen hiasan yang tepat sesuai dengan cerita diperoleh melalui *corel draw*.
- i) Menambahkan teks cerita berdasarkan alur cerita yang telah dibuat dengan bantuan *corel draw*

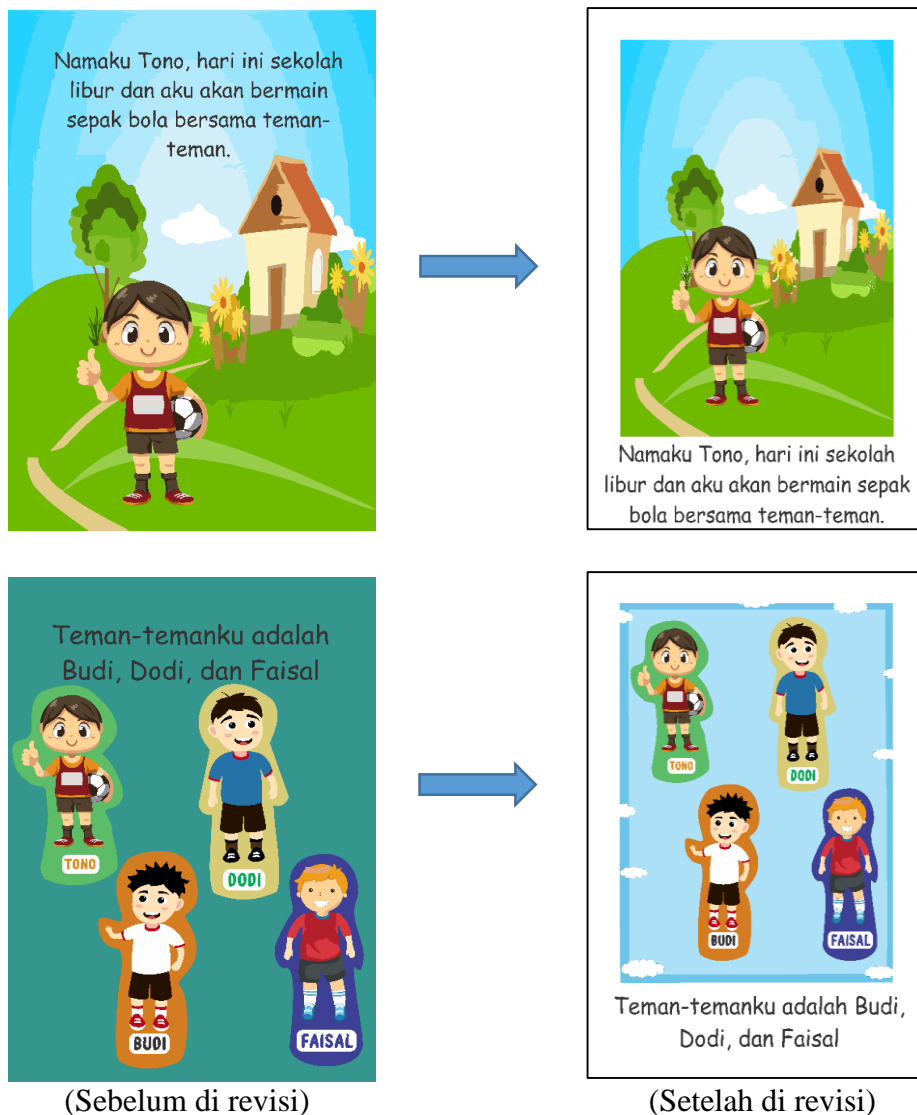
Berikut ini hasil pembuatan media *big-book*:



Gambar 4.1 Cover Big-book



Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan Media



Aku dan teman-teman berjalan bersama menuju lapangan



Aku dan teman-teman berjalan bersama menuju lapangan

Sepak bola termasuk olahraga yang menggunakan seluruh tubuh



Sepak bola termasuk olahraga yang menggunakan seluruh tubuh

Sebagai pemain Tono, Budi, dan Dodi boleh menggunakan seluruh tubuh kecuali tangan



Sebagai pemain Tono, Budi, dan Dodi boleh menggunakan seluruh tubuh kecuali tangan

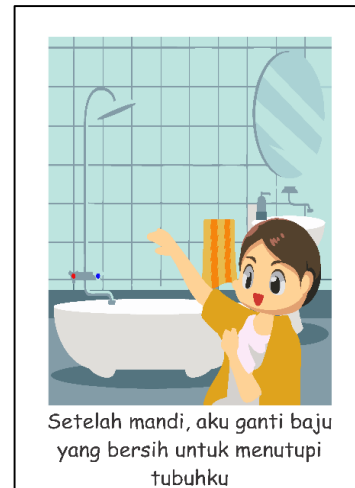
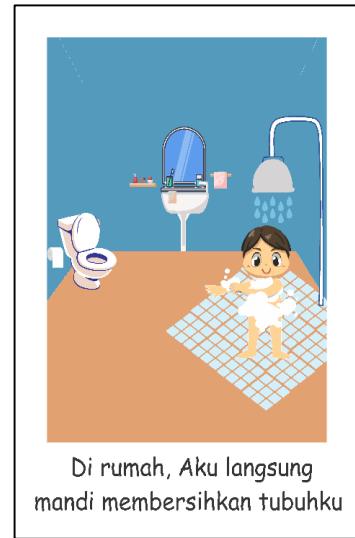
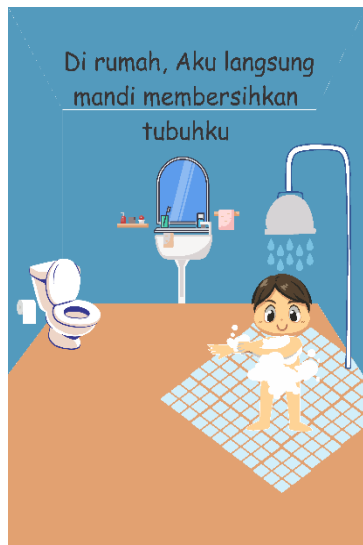
(Sebelum di revisi)

(Setelah di revisi)



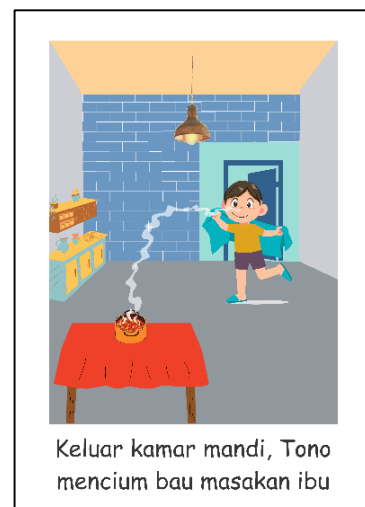
(Sebelum di revisi)

(Setelah di revisi)



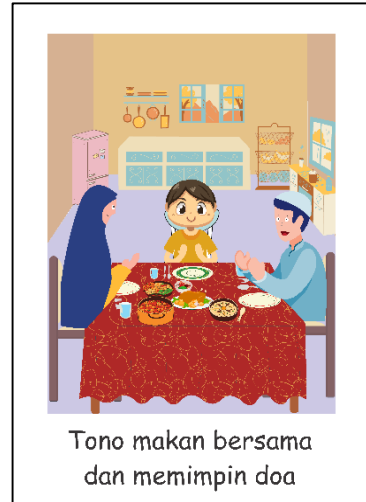
(Sebelum di revisi)

(Setelah di revisi)



(Sebelum di revisi)

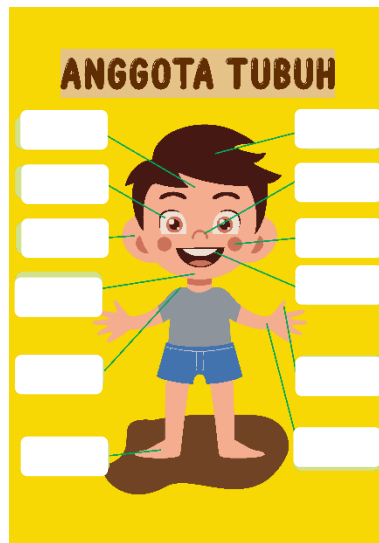
(Setelah di revisi)



(Sebelum di revisi)

(Setelah di revisi)

Gambar 4.3 Isi Cerita



Gambar 4.4 Tebak Nama bagian tubuh

Pada halaman terakhir berisikan gambar bagian tubuh manusia yang akan ditebak oleh siswa. Siswa memiliki kesempatan satu kali untuk menyebutkan nama-nama bagian tubuh berdasarkan arah panah, dan membuka penutup tulisan untuk memastikan jawaban yang sebenarnya.

Media yang sudah selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi. Validasi media big-book dilakukan oleh ahli media, validator ahli materi, serta praktisi pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media sebelum dilakukan uji coba. Jika masih terdapat kekurangan, maka diperlukan perbaikan hingga layak digunakan.

4. Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah media dinyatakan valid dan layak oleh validator ahli media, ahli materi beserta praktisi pembelajaran. Media *big-book* diujicobakan pada 10 siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Penerapan media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membaca secara bersama-sama cerita yang ada di

dalam media. Selanjutnya melakukan tanya jawab dengan siswa secara lisan dengan *small card* berkaitan dengan materi yang ada dalam media big-book, dilanjutkan dengan melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan meminta siswa menuliskan kembali cerita yang ada pada media big-book untuk mengetahui kemampuan berpikir siswa, selain itu juga dilakukan tes pada akhir pembelajaran untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap materi bagian tubuh manusia. Tahap terakhir yaitu pengisian angket respon siswa terhadap media *big-book* yang telah digunakan. Penerapan pembelajaran menggunakan media *big-book* berjalan dengan lancar dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan pada model ADDIE. Evaluasi dilakukan dengan melakukan analisis angket validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui kelayakan media, sedangkan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik terhadap penggunaan media big-book pada tema diriku subtema tubuhku materi bagian tubuh manusia.

B. Hasil Data Pengembangan

Hasil validasi pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas 1 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik terhadap pengembangan media big-book pada tema diriku materi bagian-bagian tubuh manusia, bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media big-book. Hasil Validasi ini dilakukan

oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Data yang diperoleh dari ketiga validator tersebut berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari perolehan skor validasi, sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran para validator. Berikut ini penilaian validasi:

Tabel 4.3 Hasil Validitas Materi, Media, dan Praktisi Pembelajaran

Indikator Penelitian	Butir Penilaian	Skor		
		V1	V2	V3
Materi	1. Materi disajikan sesuai dengan KD pembelajaran PJOK kelas 1	5		
	2. Penggunaan media big-book sesuai dengan materi bagian tubuh pada pembelajaran PJOK kelas 1	4		
	3. Petunjuk penggunaan dituliskan dengan jelas	5		
	4. Media ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran	5		
	5. Media big-book mampu menumbuhkan berpikir kreatif siswa	4		
	6. Media big-book mampu mengukur minat baca siswa	4		
	7. Materi disajikan dengan jelas pada big-book	5		
	8. Materi yang ada dalam media disajikan secara runtut	5		
	9. Cerita yang disajikan sesuai dengan subtema 2 Tubuhku	5		
	10. Pemilihan cerita berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4		
	11. Materi bagian tubuh dalam media mudah dimengerti oleh siswa	4		
	12. Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media big-book tepat	4		
	13. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh siswa	5		
	14. Bahasa yang digunakan konsisten	4		

Indikator Penelitian	Butir Penilaian	Skor		
		V1	V2	V3
	15. Pemilihan kata sesuai dengan usia siswa	4		
	16. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	4		
Media	1. Desain <i>cover</i> big-book menarik bagi siswa		5	
	2. Ukuran huruf yang digunakan sesuai dan dapat terbaca oleh siswa		5	
	3. Ukuran gambar yang digunakan sesuai dan terlihat jelas		5	
	4. Pemilihan warna yang digunakan tidak mengganggu tulisan		5	
	5. Penggunaan gaya huruf yang sesuai dengan usia siswa		5	
	6. Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik		5	
	7. Tata letak gambar dan objek proporsional		5	
	8. Kesesuaian dalam pemilihan dan penggunaan warna pada media big-book		4	
	9. Gambar yang digunakan sesuai dengan isi cerita		5	
	10. Kenyamanan bahan yang digunakan pada big-book		5	
	11. Keamanan bahan yang digunakan pada big-book bagi guru maupun siswa		4	
	12. Ketepatan pemilihan bahan yang digunakan pada big-book		5	
	13. Media yang dikembangkan tepat sasaran		4	
	14. Kesesuaian big-book dengan tingkat perkembangan kognitif siswa		5	
	15. Penggunaan gambar dan ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		5	
	16. Media yang disajikan bersifat komunikatif		4	
	17. Penggunaan media big-book dapat menarik minat belajar siswa		4	

Praktisi Pembelajaran	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar pembelajaran PJOK			4
	2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			5
	3. Big-book sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			5
	4. Big-book mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran			4
	5. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas			4
	6. Media Big-book dapat memotivasi siswa			4
	7. Materi dalam media Big-book jelas			4
	8. Materi penting untuk dipelajari siswa			5
	9. Cerita dalam Big-book mudah dipahami			4
	10. Alur cerita yang disajikan secara jelas			5
	11. Penggunaan bahasa mudah dimengerti siswa			4
	12. Media Big-book dapat menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa			4
	13. Desain cover Big-book menarik			5
	14. Ilustrasi gambar menarik dan jelas			4
	15. Pemilihan cerita berkaitan dengan kehidupan sehari-hari			4
	16. Kalimat yang digunakan sederhana			4
	17. Pemilihan warna yang sesuai dan proporsional			4
	18. Tata letak gambar dan tulisan seimbang			5
	19. Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai			4
	20. Media aman digunakan bagi guru dan siswa			5
Total		71	80	87

Keterangan :

V1 = Validator 1

V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

Validitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor tertinggi 5 dalam kategori sangat valid dan skor terendah 1 dalam kategori tidak valid. Hasil data pada tabel 4.3, akumulasi perolehan hasil dari validator 1 sebesar 71, dari validator 2 memperoleh skor sebanyak 80, dan validator 3 sebesar 87. Hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada Lampiran 5, hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada Lampiran 6, sedangkan penilaian praktisi pembelajaran dapat dilihat pada Lampiran 7. Media big-book pada pembelajaran tematik materi bagian-bagian tubuh manusia mendapatkan saran dari masing-masing validator yang ditunjukkan pada tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4 Data Hasil Saran dan Kritikan Para Ahli Validator

Validator	Saran
Validator 1	<ul style="list-style-type: none"> - Tulisan kalimat pada media big-book diletakkan di bawah - Harus disertai dengan keterangan nama anggota tubuh - Ukuran big-book minimal A3
Validator 2	Media ini sudah layak digunakan
Validator 3	Penggunaan media <i>big-book</i> sangat sesuai sekali dengan imajinasi anak-anak yang disajikan secara visual, dan membantu memudahkan dalam proses pembelajaran. Alangkah baiknya, setiap tema di buat media <i>big-book</i> seperti ini, sehingga media ini dapat mewarnai dari keragaman media pembelajaran saat ini.

C. Analisis Data Uji Coba

Kegiatan uji coba dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2022 dengan subyek uji coba siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *stratified random sampling*, dan diperoleh sebanyak 10 sampel dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda yang mewakili keseluruhan populasi. Hasil yang diperoleh dari uji coba sebagai berikut:

1. Minat Baca dan Berpikir Kreatif

a. Minat baca

Dalam penerapan media big-book siswa diminta membaca buku secara bersama-sama. Sembari proses pembelajaran berlangsung, guru sebagai observer mengamati setiap siswa untuk mengetahui minat bacanya berdasarkan pedoman observasi yang telah disediakan. Pengamatan yang dilakukan oleh observer dengan memberikan penilaian pada pedoman observasi dengan menggunakan skala Guttman dengan memberikan jawaban “ya” atau “tidak” berdasarkan kondisi sebenarnya siswa. Jawaban ya akan mendapatkan poin 1, sedangkan untuk jawaban “tidak” akan mendapatkan poin 0. Hasil penilaian observer terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Penilaian minat baca siswa

No.	Nama Siswa	Observer 1	Observer 2	Total
1.	A. Yusuf Putra F.	8	9	17

2.	Anindita Keisha Panama	10	10	20
3.	Faiz El Masyudi	8	9	17
4.	Keysha Oktaviani Dzikri	9	11	20
5.	Mahira Zahwa Purnama A	11	11	22
6.	Mirza Najmu Addin	8	9	17
7.	M. Arshaka Virendra	11	10	21
8.	M. Zarif Naufal	9	8	17
9.	Nasywa Putri Arsyah R.	10	9	19
10.	Tsamara Azka Wakiva	11	11	22
Total		95	97	192
Skor maksimum		110	110	220

Berdasarkan data yang diperoleh di atas observer 1 telah memberikan penilaian sebesar 95, sedangkan observer 2 memberikan penilaian sebesar 97 terhadap minat baca siswa dengan menggunakan media *big-book*. Hasil penilaian dari para observer dapat dilihat pada Lampiran 103.

b. **Berpikir Kreatif Siswa**

Pada tanggal 18 Oktober meriview kembali cerita yang ada pada media *big-book*, setelah itu dilanjutkan dengan bermain *small card* yang berisikan pertanyaan yang berkaitan dengan media dan akan dijawab oleh siswa. Semua siswa mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan. Selanjutnya, siswa diminta untuk menceritakan kembali teks bacaan pada lembaran kertas. Dokumentasi terkait hasil tes tulis siswa dapat dilihat pada Lampiran 10.2. Hal ini bertujuan untuk

mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil tes siswa ini dianalisis dengan memberikan skor berdasarkan 4 indikator yang dicapai dalam menumbuhkan berpikir kreatif. Skor maksimum setiap indikator yaitu 4 dan skor minimumnya 1. Analisis penelitian dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Berpikir Kreatif Siswa

No.	Nama	Indikator				Skor Total
		Lancar	Luwes	Orisinal	Merinci	
1.	A. Yusuf Putra F.	4	3	3	4	14
2.	Anindita Keisha Panama	4	4	4	4	16
3.	Faiz El Masyudi	4	3	3	3	13
4.	Keysha Oktaviani Dzikri	4	4	4	3	15
5.	Mahira Zahwa Purnama	4	4	4	4	16
6.	Mirza Najmu Addin	4	3	3	3	13
7.	M. Arshaka Virendra	4	3	4	4	15
8.	M. Zarif Naufal	4	2	4	3	13
9.	Nasywa Putri Arsyah R.	4	2	4	3	13
10.	Tsamara Azka Wakiva	4	3	4	3	14
Total		40	31	37	34	142

Berdasarkan data di atas dari hasil tes siswa dengan menuliskan kembali cerita yang telah dibaca, jumlah perolehan skor siswa keseluruhan sebesar 142.

Untuk melengkapi data di atas didukung dengan hasil belajar siswa. Dokumen tentang evaluasi belajar dapat dilihat pada lampiran 10.1, sedangkan data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Hasil Tes Evaluasi

No.	Nama Siswa	Skor Nilai
1.	A. Yusuf Putra F.	90
2.	Anindita Keisha Panama	100
3.	Faiz El Masyudi	80
4.	Keysha Oktaviani Dzikri	100
5.	Mahira Zahwa Purnama Azkia	90
6.	Mirza Najmu Addin	95
7.	M. Arshaka Virendra	85
8.	M. Zarif Naufal	90
9.	Nasywa Putri Arsyah Rizqiyah	95
10.	Tsamara Azka Wakiva	100
Jumlah		925
Rata-rata		92,5

Hasil yang diperoleh dari data tersebut, bahwa seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKM (75). Siswa memperoleh nilai rata-rata 92,5 terjadi peningkatan setelah penggunaan media. Hal ini menunjukkan suatu keberhasilan dalam penerapan media *big-book*.

2. Angket respon siswa

Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *big-book* dalam proses pembelajaran. Dokumen terkait instrumen angket respon siswa dapat dilihat pada Lampiran 8. Penilaian ini

dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa yang menjadi sampel penelitian. Hasil uji coba media ini berupa akumulasi skor yang diperoleh dalam pengisian angket untuk mengetahui tingkat kemenarikan media dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil angket respon siswa

No.	Nama Siswa	Skor	Skor Maks
1.	A. Yusuf Putra F.	44	60
2.	Anindita Keisha Panama	52	60
3.	Faiz El Masyudi	48	60
4.	Keysha Oktaviani Dzikri	56	60
5.	Mahira Zahwa Purnama A.	56	60
6.	Mirza Najmu Addin	54	60
7.	M. Arshaka Virendra	53	60
8.	M. Zarif Naufal	55	60
9.	Nasywa Putri Arsyah R.	52	60
10.	Tsamara Azka Wakiva	56	60
Jumlah		526	600

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian produk yang dikembangkan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (RnD), yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media berbasis big-book pada pembelajaran tema diriku materi bagian tubuh manusia yang telah teruji dan valid untuk diujicobakan kepada siswa kelas 1 MI Al- Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Sesuai dengan definisi media dalam (Hamid et al., 2020b) bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media big-book diharapkan dapat membantu guru dan menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tema diriku khususnya materi bagian tubuh manusia.

Materi yang penting untuk dipelajari mulai sejak dini yaitu bagian tubuh manusia. Bagian-bagian tubuh manusia adalah hal dasar yang harus dikenali oleh anak-anak. Dengan mengenal bagian tubuh maka anak juga bisa mengetahui fungsi bagian tubuh tersebut (Ariadi & Heru Supriyono, 2017). Pengenalan bagian tubuh beserta fungsinya untuk memperoleh pengetahuan dan menghargai diri dalam kaitannya dengan kegiatan makan, melakukan kebersihan, memelihara kesehatan, mencintai dan mensyukuri dirinya sebagai ciptaan Tuhan. Hal ini menunjukkan bahwa materi bagian tubuh manusia penting untuk diajarkan kepada siswa sejak dini. Berikut merupakan analisis hasil yang diperoleh dari penelitian:

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Media *Big-book* yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, diantaranya *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*. Model pengembangan ini membantu peneliti dalam mengembangkan media yang layak digunakan. Setiap tahapan dapat diulang dan evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahapan hingga dapat mendukung untuk meningkatkan keefektifitasan media (Branch, 2009). Peneliti melakukan revisi untuk perbaikan dalam media pada setiap akhir tahapan mengacu pada saran dari validator serta dosen pembimbing sebelum diaplikasikan.

Proses pengembangan media *big-book* berdasarkan karakteristik siswa kelas 1 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Menurut piaget dalam windayani (2021) siswa kelas 1 dengan rata-rata usia sekitar 6-7 tahun masih tergolong dalam operasional konkret, dimana siswa belum mampu berpikir secara abstrak dalam memecahkan suatu permasalahan. Pada tahap ini siswa lebih mudah memahami materi apabila dengan melihat atau meraba objek serta mengalaminya secara langsung (Windayani et al., 2021). Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik, bahwa siswa kelas rendah lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan sesuatu yang berwujud visual seperti gambar, atau video.

Berdasarkan teori perkembangan yang dikemukakan oleh piaget di atas, media *big-book* dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik yaitu berupa buku yang berisi cerita bergambar dengan ukuran besar dan lebih mendominasi daripada

tulisan. Alur cerita dalam media big-book disisipi dengan materi bagian tubuh manusia.

2. Analisis Validasi

Validasi merupakan cara untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan kriteria media untuk pembelajaran. Tingkat validitas dan kelayakan media *big-book* dapat diketahui dari hasil validasi media yang dilakukan oleh validator yaitu validator ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Berikut ini hasil dari analisis media *big-book* yang dilakukan oleh validator masing-masing:

a. Analisis Hasil Validator Ahli Media

Penilaian media big-book mengacu pada penilaian desain/tampilan, bahan, dan pembelajaran. Ahli media menjawab 17 pernyataan terkait pengembangan produk. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dalam mendapatkan akumulasi skor sebesar 80 dengan presentase sebesar 94,11% (Lampiran 5). Berdasarkan kriteria validitas kelayakan media pada tabel 3.2 masuk dalam kategori sangat valid dan tidak perlu revisi, sehingga media ini dinilai layak untuk digunakan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Istiqomah (2021) yang telah berhasil mengembangkan media big-book berbasis cerita fabel memperoleh hasil pengembangan media big-book yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Istiqomah, 2021).

Validator ahli media tidak memberikan saran untuk perbaikan atau penyempurnaan media, yang artinya media ini sudah layak untuk

diujicobakan kepada siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Berdasarkan kriteria validitas media menurut Subali (2012), media dianggap layak apabila memperoleh presentase di atas 68%.

b. Analisis Hasil Validator Ahli Materi

Penilaian materi yang disajikan pada media big-book mengacu pada penilaian pembelajaran, materi, dan bahasa. Pada proses awal konsultasi, materi yang disajikan dalam media hanya berisi materi anggota tubuh manusia beserta fungsinya. Berdasarkan hasil konsultasi peneliti dengan dosen pembimbing dinilai masih kurang menonjol materi yang disisipkan pada pembelajaran tema diriku materi anggota tubuh sehingga perlu diperbaiki sebelum divalidasi oleh ahli materi. Peneliti menambahkan materi bagian yang boleh dan tidak boleh disentuh. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh azhar arsyad (2002) bahwa salah satu kriteria kelayakan media adalah kesesuaian materi (Arsyad, 2002). Oleh karena itu, terdapat beberapa masukan terkait materi dalam media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan skor presentase 88,75% (Lampiran 6). Berdasarkan kriteria validitas media, maka media *big-book* dikategorikan sangat valid. Validator ahli materi menyarankan beberapa hal terkait media big-book diantaranya:

- *Pertama*, pada awal penilaian oleh validator, peneliti memberikan media yang masih dicetak pada kertas A4, dan disarankan untuk mengubahnya untuk menjadi ukuran A3 supaya sesuai dengan judul medianya yaitu

buku besar. Menurut validator, penggunaan ukuran kertas yang besar bertujuan agar mudah dijangkau oleh siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat USAID yang mengatakan bahwa ukuran *big-book* memperhatikan segi keterbacaan sesuai dengan kebutuhan ruang kelas dan dapat terlihat jelas oleh semua siswa, serta gambar yang disajikan harus rapi dan jelas (USAID, 2014). Oleh karena itu, semakin besar ruang kelas yang digunakan maka semakin besar media yang perlu dikembangkan untuk memudahkan siswa melihat dengan jelas baik tulisan maupun gambar yang ada dalam media *big-book*.

- *Kedua*, menambahkan keterangan nama bagian tubuh pada halaman bagian tubuh yang tidak boleh disentuh untuk memudahkan siswa mengetahui bagian-bagian tubuh yang dimaksudkan pada gambar. Pemberian gambar saja tanpa memberi penjelasan akan membuat siswa kesulitan dalam memaknai gambar yang dimaksud. Menurut Karges-Bone dalam USAID, agar pembelajaran dapat lebih efektif dan berhasil pada media *big-book*, maka salah satu cirinya adalah gambar memiliki makna (USAID, 2014). Dengan demikian gambar yang disajikan pada media *big-book* diberi keterangan yang sesuai dan pola kalimat yang jelas.
- *Ketiga*, Penulisan kalimat pada cerita diletakkan dibawah gambar bukan di atas gambar.

Semua saran dari validator dijadikan acuan dalam proses penyempurnaan media untuk menjadi lebih baik. Setelah perbaikan

dilakukan, media *big-book* layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik.

c. Validator Praktisi Pembelajaran

Validator yang ketiga yaitu praktisi pembelajaran. Subjek yang melakukan validasi ini yaitu dari pihak sekolah untuk menyesuaikan kelayakan media berdasarkan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Penilaian media *big-book* yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran mengacu pada pembelajaran, materi, dan media. Hasil dari validasi ahli praktisi diperoleh presentase sebesar 87% (Lampiran 7) dikategorikan sangat layak dan sesuai dengan proses pembelajaran siswa yang ada di sekolah. Namun ada saran atau masukan dari praktisi pembelajaran terhadap media *big-book*. Praktisi pembelajaran memberikan masukan bahwasanya media *big-book* sudah sesuai dengan imajinasi anak-anak yang disajikan secara visual, dan memudahkan dalam proses pembelajaran, akan tetapi alangkah baiknya setiap tema dapat dibuatkan media *big-book* juga sehingga media ini dapat mewarnai keragaman media pembelajaran saat ini yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Salomon dalam USAID (2014), seseorang akan lebih memahami materi yang diberikan melalui visual atau verbal. Sedangkan menurut Cowen bahwa penggunaan media visual membuat kita lebih mengingat informasi daripada hanya sekadar menggunakan media teks (USAID, 2014).

Pembelajaran di kelas awal memerlukan alat atau bahan yang dapat membantu siswa dalam mengoptimalkan proses pembelajaran Karakteristik

siswa kelas awal yang memiliki rentang konsentrasi pendek membutuhkan dukungan agar mereka memiliki ketertarikan terhadap apa yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran seperti gambar, grafik/diagram atau objek yang menarik perhatian dapat membantu mengoptimalkan proses belajar siswa di kelas. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media big-book. Selain itu, isi Big Book juga dapat diambil dari informasi penting berisi pengetahuan, prosedur, atau jenis teks lainnya yang sesuai dengan tema di setiap kelas. Tema dapat diambil dari kurikulum SD/MI yang berlaku (USAID,2014). Dengan demikian setiap tema pembelajaran dapat dikembangkan melalui media pembelajaran. Semakin banyak media big-book yang dikembangkan, maka dapat menambah keragaman media yang ada di sekolah.

Media big-book dianggap valid dan layak digunakan karena media dikemas dengan menarik. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri media big-book diantaranya tampilan yang berwarna-warni, cerita bergambar yang menarik, memiliki kata yang sederhana, dan alur yang mudah ditebak, bahkan bisa dinyanyikan karena pola teks berirama (Puspaningrum & Gunansyah (2015).

3. Analisis Minat Baca Siswa dan Berpikir Kreatif

a. Minat Baca siswa

Penggunaan media *big-book* dalam proses pembelajaran pada materi bagian tubuh dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat baca dalam kategori tinggi dengan perolehan hasil presentase 87,27 % sesuai dengan analisis hasil data observer. Data observer sesuai dengan indikator

minat baca siswa diantaranya perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan siswa. Hal ini sesuai dengan respon siswa selama proses uji coba berlangsung. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media dibandingkan tanpa menggunakan media. Proses pembelajaran yang tidak menggunakan media, siswa terlihat tidak fokus dan mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran sehingga minat baca siswa pun ikut rendah. Siswa tertarik dan terlibat secara langsung terhadap penggunaan media big-book. Banyak ahli pendidikan yang menyatakan bahwa Big-book sangat baik dipergunakan di kelas awal karena dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam menumbuhkan minat baca (USAID, 2014).

Hal ini berkaitan dengan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa penggunaan media *big-book* mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar kelas rendah. Selain itu, siswa juga siswa lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan membaca (Prawiyogi et al., 2021). Penelitian lain yang dilakukan oleh Puspaningrum & Gunansyah, (2015) dengan melakukan uji coba pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan media big-book untuk mengetahui kemampuan literasi anak, diperoleh hasil bahwa media big-book membawa pengaruh terhadap kemampuan literasi siswa terlihat dari hasil kelas eksperimen dengan bantuan big-book memiliki kemampuan literasi meningkat dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media big-book. Dengan demikian, media big-book mampu

menumbuhkan minat baca siswa kelas 1 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Mayar Gresik.

b. Analisis Berpikir Kreatif Siswa

Ditinjau dari hasil tes siswa yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan dapat dilihat pada (Lampiran 12), diperoleh hasil dengan presentase 88,75%. Ternyata dengan media *big-book* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik tumbuh dengan sangat baik. Hal ini sesuai dengan tabel 3.5 terkait kriteria penilaian berpikir siswa. Menurut Munandar (2009) yang dikutip dalam penelitian Fitriarosah indikator siswa kreatif ada 4 diantaranya berpikir lancar (*Fluency*), berpikir luwes (*Flexibility*) berpikir orisinal (*Originality*), kemampuan merinci (*Elaboration*) (Fitriarosah, 2016).

Pertama kemampuan berpikir lancar. Siswa dapat menghasilkan ide melalui kegiatan membaca cerita pada media *big-book* yang dapat melatih pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari. Siswa mampu untuk menuliskan kembali cerita tersebut dengan 5 kalimat atau lebih. Skor siswa paling tinggi yaitu pada indikator kelancaran yang dapat dilihat pada (Tabel 4.6). Menurut munandar bahwa tes untuk mengukur kelancaran yaitu dengan kata, yaitu kemampuan untuk menemukan kata yang memenuhi persyaratan struktural (Munandar, 2012). Hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam menuliskan kembali cerita yang telah dibaca. Siswa dinyatakan mampu memilih kata-kata dalam menulis kembali cerita terlihat baik, namun perlu adanya peningkatan kosa kata yang lebih baik lagi.

Kedua kemampuan berpikir luwes. Siswa mampu untuk menghasilkan banyak ide yang bervariasi setelah mengamati gambar, membaca, serta memahami cerita pada media big-book. Hasil tes siswa dapat dilihat dari penulisan cerita siswa kriteria penggunaan kalimat sederhana, panjang kalimat (kalimat singkat kurang dari 5 kata, kalimat panjang lebih dari sepuluh kata), ejaan yang benar, serta pemilihan kata yang tepat.

Ketiga kemampuan orisinalitas. Siswa mampu menghasilkan ide baru melalui kegiatan membaca cerita media big-book. Hasil orisinalitas ini dapat dilihat dari pola kalimat pada cerita yang ditulis oleh siswa antara yang murni dikerjakan sendiri dengan menggunakan bahasa sendiri dan yang tidak dikerjakan sendiri.

Keempat, kemampuan merinci. Siswa mampu mengembangkan ide dengan detail atau rinci. Adanya kegiatan membaca cerita media big-book dapat memberikan stimulus siswa supaya mampu menuliskan kembali cerita dengan indikator penulisan cerita secara jelas, runtut, mudah dipahami dan cerita sesuai dengan alur.

Hasil tersebut didukung dengan penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa, salah satunya penggunaan media big-book yang dikemas secara menarik dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa (Rohayu et al., 2021). Hal ini sesuai dengan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran, dengan membaca bersama-sama dengan suara

lantang, serta keinginan maju ke depan untuk bermain *small card* yang berisikan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 92,5. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa media *big-book* sangat menarik bagi siswa dalam menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif.

4. Analisis Respon siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media *big-book* dilakukan melalui pengisian angket. Hasil dari perolehan skor angket ini dijadikan acuan sebagai tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dari sudut pandang siswa. Adapun hasil dari respon siswa menunjukkan presentase sebesar 87,66%. Siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media *big-book* pada pembelajaran tema diriku materi bagian tubuh manusia karena media *big-book* cocok untuk siswa kelas rendah serta pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini sesuai dengan pendapat Mohana Nambiar dalam (Rahmawati, 2018) media *big-book* memiliki kelebihan bagi siswa diantaranya media *big-book* dapat menarik pusat perhatian siswa, meningkatkan daya tarik dan membantu siswa dalam memahami materi serta dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi. Ini menguatkan bahwa pengembangan media *big-book* dapat dijadikan media pendukung dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa.

B. Kesimpulan

Permasalahan yang ada di sekolah MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik adalah rendahnya minat baca dan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta minimnya variasi penyajian dalam pembelajaran disebabkan tidak tersedianya media pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi melalui penelitian dan pengembangan dan menghasilkan media big-book untuk menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa pada tema diriku materi bagian tubuh manusia. Adapun kesimpulan dari hasil pengembangan media big-book di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan berupa media big-book pada pembelajaran tema diriku materi bagian tubuh manusia.
2. Pengembangan media *Big-book* dikatakan layak karena telah media dikemas dengan tampilan menarik dan inovatif, serta memenuhi kriteria valid dengan perolehan skor sebesar 94,11% dari validator ahli media, 88,75% dari validator ahli materi, dan perolehan nilai sebesar 87% praktisi pembelajaran.
3. Minat baca siswa tumbuh karena adanya media baru berupa media big-book sehingga siswa lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Minat baca siswa dalam kategori tinggi berdasarkan analisis hasil pengamatan observer saat uji lapangan berlangsung dengan presentase 87,27%. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif siswa tumbuh sangat baik dengan perolehan presentase sebesar 88,75% karena penggunaan media big book dengan membaca cerita singkat mampu memberikan stimulus bagi siswa serta adanya evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa..

4. Perolehan skor yang diberikan siswa sebesar 87,6%. menunjukkan bahwa media *big-book* masuk dalam kategori sangat menarik, karena memberikan stimulus siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak monoton, dan menarik.

Oleh karena itu media yang dikembangkan peneliti berupa *big-book* sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas 1 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik pada pembelajaran tema diriku materi bagian tubuh manusia dalam menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran dari penulis diantaranya:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media *big-book* dalam proses pembelajaran materi bagian tubuh manusia pada mata pelajaran PJOK sehingga dapat menciptakan inovasi baru dalam menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa.

2. Bagi Sekolah

Media *Big-book* diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran lain yang umumnya digunakan oleh guru di sekolah sehingga lebih bermakna. Selain itu melihat antusiasme siswa pada media *big-book*, diharapkan sekolah dapat bekerja sama dengan guru untuk menyediakan media *big-book* tambahan guna menumbuhkan minat baca anak, dan pengelolaan kosa kata anak.

3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *Big-book* pada pembelajaran dan materi yang lain sehingga dapat menyempurnakan media yang ada di sekolah.

4. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman belajar yang bermakna, karena media *big-book* dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Angko, N., & Mustaji, nFN. (2017). Pengembangan bahan ajar dengan model ADDIE untuk mata pelajaran matematika kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>
- Anita, A., Muhsinin, U., & Mukminin, A. (2021). *Pengembangan Media Big Book Berbasis Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi* [Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi]. <http://repository.uinjambi.ac.id/7153/>
- Ariadi, S., & Heru Supriyono, S. Ms. P. (2017). *Edugame Pengenalan Bagian-Bagian Tubuh Manusia Dengan Tiga Bahasa Berbasis Android* [Diploma, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/51287/>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Darmadi. (2018). *Membaca yuk "Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini."* Guepedia.
- Efendi, M. (2009). Kurikulum dan pembelajaran: Pengantar ke arah pemahaman KBK, KTSP, dan SBI. *Malang: Universitas Negeri Malang*.
- Fauziah, R. R. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa Kelas IV MI NU Miftahul Khoir Prigen Pasuruan* [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/24476/>
- Fitriarosah, N. (2016). *Proseiding seminar nasional pendidikan matematika 2016*. 1, 8.
- Gultom, S. (2013). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013. *Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kemendikbud*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020a). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Istiqomah, M. N. (2021). *Pengembangan media Big-book berbasis dongeng fabel untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah kota Jambi*. 216.

- Kadarwati, D. A., & Malawi, D. I. (2017). *Pembelajaran Tematik : (Konsep dan Aplikasi)* (Edisi Kedua Revisi). Cv. Ae Media Grafika.
- Kurikulum 2013 – Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.* (n.d.). Retrieved December 15, 2022, from <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-2013/>
- Maharani, O. D., Laksono, K., & Sukartiningsih, W. (2017). Minat baca anak-anak di kompoeng baca kabupaten Jember. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v3n1.p320-328>
- Nurfadhillah, S., & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu.* Prenada Media.
- Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.36764/jc.v2i2.157>
- Puspaningrum, R. D., & Gunansyah, G. (2015b). *Pengaruh penggunaan media big-book terhadap kemampuan literasi informasi siswa Sekolah Dasar.* 03, 10.
- Putra, N. (2012). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar.* Rajawali Pres.
- Rahmawati, I. (2018). *Pengaruh media big-book terhadap perkembangan kemampuan membaca awal pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak (TK) Namira School Kraksaan Probolinggo* [Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Program Studi PIAUD]. http://digilib.uinsby.ac.id/29494/1/Ika%20Rahmawati_D98214052.pdf
- Rohayu, Putra, D. A., & Afiani, K. D. A. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a262>

- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis* (Cetakan Pertama). Kencana.
- Subali dkk. 2012. Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin, M. (2018). Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/10184>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Alfabeta.
- Synta, Aqila Darmata. 2015. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Big-Book Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman. [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]
- Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.36764/jc.v2i2.157>
- USAID, 2014. Buku Sumber untuk Dosen LPTK: Pembelajaran literasi kelas awal sd/mi di LPTK. Jakarta: USAID
- Windayani, N. L. I., Widyastuti, A., Herlina, E. S., Chamidah, D., Yusuf, R. N., Weya, I., Arini, D. A., Prihatmojo, A., & Karwanto, K. (2021a). *Pengantar Teori Perkembangan Peserta Didik*. Yayasan Kita Menulis.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1880/Un.03.1/TL.00.1/10/2022 11 Oktober 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar
di
Gresik

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Apriyiah Purnama Noer
NIM : 18140095
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2022/2023
Judul Skripsi : Pengembangan Media Big-book pada Pembelajaran Tema Diriku untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik
Lama Penelitian : Oktober 2022 sampai dengan Desember 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Balasan



SURAT - KETERANGAN

Nomer : 034/MI – 019/A/XI/2022

Assalamu'alaikum War. Wab.,

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NUR HAYATI, S.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MI. AL – MA'ARIF Sukomulyo
Alamat : Jl. KH. Bisri II/12 Sukomulyo RT. 08 RW. 02

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : APRILIAH PURNAMA NOER
NIM : 18140095
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Adalah benar-benar telah mengadakan kegiatan di MI. AL – MA'ARIF Sukomulyo dengan judul **"Pengembangan media big-book pada pembelajaran tema diriku untuk menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa kelas 1 MI. Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik"** Mulai Oktober – Desember 2022.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Sukomulyo, 08 November 2022

Wassalam,

Kepala Madrasah



Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-6207/Un.03/FITK/PP.00 9/09/2022 30 September 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth
Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Apriyah Purnama Noer
NIM : 18140095
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Big Book pada Pembelajaran
Tema Diriku untuk Menumbuhkan Minat Baca dan
Berpikir Kreatif Siswa Kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo
Manyar Gresik
Dosen Pembimbing : Ahmad Abtokhi, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dr. Muhammad Walid, M.A
Wakil Dekan Bid. Akademik
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-6206/Un.03/FITK/PP.00.9/09/2022 30 September 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd.I

di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Apriliyah Purnama Noer
NIM : 18140095
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Big Book pada Pembelajaran
Tema Diriku untuk Menumbuhkan Minat Baca dan
Berpikir Kreatif Siswa Kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo
Manyar Gresik
Dosen Pembimbing : Ahmad Abtokhi, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 Instrumen Validator Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama : Vannisa Avianna Melinda, M.Pd
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
NIP : 19910919201802012143

Petunjuk pengisian :

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan
2. lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media pembelajaran tentang kualitas media pembelajaran
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan
4. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih

Pedoman Penilaian :

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat layak = 5
Layak = 4
Cukup = 3
Kurang Layak = 2
Sangat Kurang Layak = 1

No.	Komponen	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	Desain <i>cover</i> big-book menarik bagi siswa	✓				
		Ukuran huruf yang digunakan sesuai dan dapat terbaca oleh siswa	✓				
		Ukuran gambar yang digunakan sesuai dan terlihat jelas	✓				
		Pemilihan warna yang digunakan tidak mengganggu tulisan	✓				

		Penggunaan gaya huruf yang sesuai dengan usia siswa	✓					
		Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik	✓					
		Tata letak gambar dan objek proporsional	✓					
		Kesesuaian dalam pemilihan dan penggunaan warna pada media big-book		✓				
		Gambar yang digunakan sesuai dengan isi cerita	✓					
2.	Bahan	Kenyamanan bahan yang digunakan pada big-book	✓					
		Kemamanan bahan yang digunakan pada big-book bagi guru maupun siswa		✓				
		Ketepatan pemilihan bahan yang digunakan pada big-book	✓					
3.	Pembelajaran	Media yang dikembangkan tepat sasaran		✓				
		Kesesuaian big-book dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	✓					
		Penggunaan gambar dan ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓					
		Media yang disajikan bersifat komunikatif		✓				
		Penggunaan media big-book dapat menarik minat belajar siswa		✓				

Saran

Media sudah layak digunakan.

Dengan ini, media pembelajaran berbasis big-book dinyatakan ***(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan :

*(coret yang tidak perlu)

Malang, 03 Oktober 2022

Validator,



Vannisa Avianna Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Nama : Nuril Nuzulia, M.Pd. I
 Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 NIP : 19900423201608011009

Petunjuk pengisian :

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan
2. lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media pembelajaran
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli materi pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan
4. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mrmgisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih

Pedoman Penilaian :

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat layak = 5
 Layak = 4
 Cukup = 3
 Kurang Layak = 2
 Sangat Kurang Layak = 1

No.	Komponen	Aspek yang dinilai	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Pembelajaran	Materi disajikan sesuai dengan KD pembelajaran PJOK kelas I	✓				
		Penggunaan media big-book sesuai dengan materi anggota tubuh pada pembelajaran PJO kelas I		✓			
		Petunjuk penggunaan dituliskan dengan jelas	✓				

		Media ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓				
		Media big-book mampu menumbuhkan berpikir kreatif siswa		✓			
		Media big-book mampu mengukur minat baca siswa		✓			
2.	Materi	Materi disajikan dengan jelas pada big-book	✓				
		Materi yang ada dalam media disajikan secara runtut	✓				
		Cerita yang disajikan sesuai dengan subtema 2 Tubuhku	✓				
		Pemilihan cerita berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		✓			
		Materi anggota tubuh dalam media mudah dimengerti oleh siswa		✓			
3.	Bahasa	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media big-book tepat		✓			
		Bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh siswa	✓				
		Bahasa yang digunakan konsisten		✓			
		Pemilihan kata sesuai dengan usia siswa		✓			
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa		✓			

Saran

- tulisan kalimat di letakkan di bawah
 = Ukuran bigbook minimal A3
 - harus disertai dengan keterangan anggota tubuh

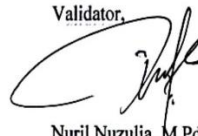
Dengan ini, media pembelajaran berbasis big-book dinyatakan ***(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan :

*(coret yang tidak perlu)

Malang, 03 Oktober 2022

Validator,



Nuril Nuzulia, M.Pd

NIP.19900423201608011009

Lampiran 7 Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran

VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN

Nama : Anis Humaidah, M.Pd.I
 Instansi : MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik

Petunjuk pengisian :

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai praktisi pembelajaran tentang kualitas media pembelajaran
3. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Pendapat, saran, dan kritik yang membangun dari bapak/ibu sebagai praktisi pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan.
4. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih

Pedoman Penilaian :

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat layak = 5
 Layak = 4
 Cukup = 3
 Kurang Layak = 2
 Sangat Kurang Layak = 1

No.	Komponen	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar pembelajaran PJOK				√	
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					√

		Big-book sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa					✓
		Big-book mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓	
		Topik pembelajaran disajikan dengan jelas				✓	
		Media Big-book dapat memotivasi siswa				✓	
2.	Materi	Materi dalam media Big-book jelas				✓	
		Materi penting untuk dipelajari siswa					✓
		Cerita dalam Big-book mudah dipahami				✓	
		Alur cerita yang disajikan secara jelas					✓
		Penggunaan bahasa mudah dimengerti siswa				✓	
		Media Big-book dapat menumbuhkan minat baca dan berpikir kreatif siswa				✓	
3.	Media	Desain cover Big-book menarik					✓
		Ilustrasi gambar menarik dan jelas				✓	
		Pemilihan cerita berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓	
		Kalimat yang digunakan sederhana				✓	
		Pemilihan warna yang sesuai dan proporsional				✓	
		Tata letak gambar dan tulisan seimbang					✓
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai				✓	
		Media aman digunakan bagi guru dan siswa					✓

Saran

penggunaan media pembelajaran big-book sesuai sekali dengan Imajinasi anak-anak yang disajikan secara visual, dan memudahkan dalam proses pembelajaran. Alangkah baiknya setiap tema bisa dibuat media big-book ini sehingga media ini bisa merangsang dari keragaman media pembelajaran saat ini.

Dengan ini, media pembelajaran berbasis big-book dinyatakan ~~*(layak/tidak layak)~~ untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan :

~~*(coret yang tidak perlu)~~

Malang, Oktober 2022

Praktisi,



Anis Humaidah, M.Pd

Lampiran 8 Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

Nama : tsamara azka wahid
 No. Absen : 32
 Kelas : 1a Cipta
 Hari, Tanggal : 18-2022-10 Oktober

A. Petunjuk Pengisian

- Jawablah pernyataan di bawah ini dengan jujur dan benar sesuai dengan pilihanmu.
- Berilah tanda centang (✓) pada lembar jawaban yang tersedia.

Keterangan pilihan jawaban :

- ❖ Sangat Tidak Setuju
- ❖ Tidak Setuju
- ❖ Setuju
- ❖ Sangat Setuju

B. Pernyataan Angket Respon Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
1.	Saya tertarik membaca buku big-book				✓
2.	Saya senang belajar sambil membaca buku big-book			✓	
3.	Membaca big-book tidak membosankan				✓
4.	Saya senang belajar big-book karena banyak gambar				✓
5.	Saya senang belajar big-book karena banyak warna				✓
6.	Saya bersemangat jika membaca bersama menggunakan big-book				✓
7.	Membaca dengan media big-book saya lebih mudah memahami			✓	

8.	Tulisan pada big-book terlihat jelas				✓
9.	Gambar yang disajikan terlihat dengan jelas				✓
10.	Saya mudah mengingat materi dengan media big-book			✓	
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
12.	Saya memperhatikan guru ketika mengajar dengan big-book				✓
13.	Saya tidak mengantuk ketika belajar menggunakan big-book				✓
14.	Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi anggota tubuh yang disajikan			✓	
15.	Saya selalu ingin belajar dengan media big-book				✓

Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Evaluasi

KISI-KISI SOAL EVALUASI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : PJOK

Bentuk Soal : - Pilihan Ganda (10 butir)

Kelas / Semester : 1 / Ganjil

- Uraian (5 butir)

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (Mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.8 Mengetahui bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya dan kebersihan pakaian	Anggota tubuh	Siswa mampu menyebutkan nama-nama anggota tubuh	1 3	PG Uraian
			Siswa mampu menyebutkan kegunaan anggota tubuh	3,4 2	PG Uraian
			Siswa mampu mengidentifikasi nama anggota tubuh berdasarkan kegunaannya	2,7 4	PG Uraian
		Anggota tubuh yang boleh di sentuh dan tidak boleh disentuh	Siswa mampu menyebutkan anggota tubuh yang tidak boleh disentuh	1	Uraian
			Siswa mampu mengelompokkan anggota tubuh yang tidak boleh disentuh	5,6	PG
			Siswa mampu menjelaskan cara menjaga bagian tubuh	8	PG
		Cara menjaga kebersihan tubuh	Siswa mampu memberi contoh cara menjaga kebersihan tubuh	9,10	PG
			Siswa mampu menjelaskan alasan menjaga kebersihan tubuh	4, 5	Uraian

Lampiran 10 Evaluasi pembelajaran

10.1 Evaluasi Media

SOAL EVALUASI KELAS I PJOK TEMA 1 SUBTEMA 2

Nama : tsamara azkaa wafira
No. Absen : (32)

A. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada soal berikut ini!

1. Anggota tubuh manusia yang berada pada bagian kepala adalah....
a. Tangan b. Bahu c. Mata
2. Aku dapat mencium bau wangi, bau busuk, bahkan bau makanan. Aku adalah....
a. Tangan b. Pipi c. Hidung
3. Selain untuk berjalan, kaki juga dapat digunakan untuk.....
a. Memegang bola b. Menangkap bola c. Menendang bola
4. Mata memiliki banyak kegunaan. Berikut ini yang merupakan fungsi dari mata adalah....
 a. Melirik b. Meraba c. Menyentuh
5. 1) Mulut 3) Tangan
2) Kepala 4) Dada

Bagian tubuh yang boleh disentuh ditunjukkan pada nomor....

- a. 1 dan 3 b. 2 dan 4 c. 2 dan 3
6. Yang *bukan* termasuk bagian tubuh yang boleh disentuh adalah....
a. Tangan b. Kaki c. Dada
7. Dalam permainan sepak bola, bagian tubuh yang digunakan kiper untuk menangkap bola adalah....
a. Badan b. Tangan c. Kaki
8. Perilaku yang harus dilakukan untuk menjaga anggota tubuh kita adalah....
a. Jarang ganti baju b. Malas olahraga c. Rajin mandi
9. Tangan yang kotor, maka harus.....
a. Dibiarkan saja b. Dicuci pakai sabun c. Dipakai untuk makan
10. Jika setelah bermain diluar, ketika sampai rumah maka kita harus....
 a. Segera mandi b. Segera makan c. Segera beristirahat

B. Uraian

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Sebutkan anggota tubuh yang tidak boleh disentuh orang lain!

Jawab : dada - mulut - pantat - alat kelamin - perut

2. Selain untuk makan, apa saja kegunaan dari tangan?

Jawab : menulis - menggambar

3. Apa saja bagian tubuh yang berada di bagian kepala?

Jawab : mata - hidung - telinga - mulut

4. Udin selesai bermain dengan teman-temannya di lapangan, akan tetapi sesampainya di rumah dia tidak segera mandi. Apakah akibatnya jika udin tidak segera mandi setelah bermain di luar?

Jawab : badan udin menjadi bau dan berkeringat ✓

5. Mengapa kebersihan badan harus selalu kita jaga?

Jawab : agar tubuh kita selalu bersih ✓

10.2 Hasil Tes Berpikir Kreatif

mahira zahwa Purnama Azkia LA

- toho sedang bermain bola bersama teman-teman +

- teman-teman toho ada Zada dodi budi Fai Zagal

- toho bermain bola bersama teman-teman toho bermain boladi lapangan

- toho selesai bermain bola toho dan teman-temannya pulang kerumah masing-masing setelah toho + bermain bola toho lalu mandi Setelah toho mandi toho memakai toho lalu makan setelah toho makan toho lalu membantu ibu mencuci piring Setelah toho mencuci piring - lalu toho tidur

Lampiran 11 Hasil Observasi Minat Baca

LEMBAR OBSERVASI MINAT BACA SISWA KELAS I MI AL-MA'ARIF SUKOMULYO

Petunjuk Pengisian

1. Ambil posisi yang memudahkan anda untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, tanpa mengganggu proses pembelajaran.
2. Bacalah indikator minat baca dan aspek yang akan diamati dengan seksama sebelum memberikan penilaian.
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan berdasarkan indikator yang ada berdasarkan kondisi siswa dalam proses pembelajaran.
4. Pastikan pemberian nilai minat baca siswa sesuai dengan nama siswa yang sedang diamati.

Keterangan :

Y (Yes) = Ya

N (No) = Tidak

Indikator dan Aspek yang diamati

Indikator	Aspek yang diamati
Perasaan senang	1. Ekspresi muka senang ketika melihat media big-book
	2. Perasaan senang membaca dengan media big-book
Keterlibatan	3. Siswa mengikuti kegiatan membaca big-book bersama-sama
	4. Siswa aktif menjawab pertanyaan guru secara lisan
	5. Siswa aktif mengemukakan pendapat
	6. Siswa aktif dalam menanggapi cerita
Ketertarikan	7. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media big-book
	8. Penerimaan siswa saat diberi tugas oleh guru
Perhatian	9. Tenang dan diam dalam mengikuti pembelajaran
	10. Fokus pada materi yang sedang dipelajari
	11. Memperhatikan media yang digunakan dalam pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI MINAT BACA SISWA KELAS 1 MI AL-MA'ARIF SUKOMULYO

Nama Siswa	Indikator														Total	
	Perasaan senang		Keterlibatan				Ketertarikan				Perhatian					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)		Y (1)
A. Yusuf Putra F.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Anindita Keisha P.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Faiz El Masyudi	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Keysha Oktaviani D	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Mahira Zahwa Purnama A.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Mirza Najmu Addin	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
M. Arshaka Virendra	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
M. Zarif Naufal	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Nasywa Putri A.R.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Tsamara Azka Wakiva	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Gresik, 17 Oktober 2022

Observer 1

(F)

LEMBAR OBSERVASI MINAT BACA SISWA KELAS 1 MI AL-MA'ARIF SUKOMULYO

Nama Siswa	Indikator														Total	
	Perasaan senang		Keterlibatan				Ketertarikan				Perhatian					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)	Y (1)	N (0)		Y (1)
A. Yusuf Putra F.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Anindita Keisha P.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Faiz El Masyudi	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Keysha Oktaviani D	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Mahira Zahwa Purnama A.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Mirza Najmu Addin	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
M. Arshaka Virendra	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
M. Zarif Naufal	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Nasywa Putri A.R.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
Tsamara Azka Wakiva	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Gresik, 2022

Observer 2

(J)

Lampiran 12 Hasil Penilaian Berpikir Kreatif Siswa

LEMBAR PENILAIAN PENERAPAN MEDIA BIG-BOOK DALAM MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Nama Siswa	Indikator															Total
	Kelancaran			Keluasan			Orisinalitas			Merinci			Total			
	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2		1		
Ahmad Yusuf Putra Fanani	✓												✓			14
Anindita Keisha Panama	✓			✓									✓			16
Faiz El Masyudi	✓			✓										✓		13
Keysha Oktaviani Dzikri	✓			✓										✓		15
Mahira Zahwa Purnama Azkia	✓			✓									✓			16
Mirza Najmu Addin	✓			✓										✓		13
M. Arshaka Virendra	✓			✓									✓			15
M. Zarif Naufal	✓						✓							✓		13
Nasywa Putri A.R.	✓						✓							✓		13
Tsamara Azka Wakiva	✓						✓							✓		14

Lampiran 13 Bukti Konsultasi Skripsi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
 Website : www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Apriyah Purnama Noer
 NIM : 18140095
 Judul : Pengembangan Media *Big-book* Pada Pembelajaran Tema Diriku
 Untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Berpikir Kreatif Siswa
 Kelas 1 di MI Al- Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik
 Dosen Pembimbing : Ahmad Abtokhi, M. Pd
 NIP : 1976100132003121004

No.	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1.	15 Juni 2022	Konsultasi perbaikan judul	
2.	28 Juni 2022	Konsultasi bab 1 – bab 3	
3.	19 September 2022	Konsultasi desain media keseluruhan dan materi	
4.	30 September 2022	Konsultasi instrumen penelitian	
5.	4 Oktober 2022	Konsultasi revisi intrumen penelitian	
5.	28 November 2022	Konsultasi bab 4 dan bab 5	
6.	30 November 2022	Konsultasi Revisi bab 4 dan bab 5	
7.	02 Desember 2022	ACC untuk mengikuti sidang	

Malang, 02 Desember
 Ketua Program Studi PGMI,

Bintoro Widodo, M.Kes
 NIP. 197604052008011018

Lampiran 14 Dokumentasi



Pengenalan dan penerapan Media Big-book



Keaktifan siswa di kelas



Keterlibatan siswa dalam penggunaan
Small Card



Siswa mengerjakan penugasan



Siswa mengerjakan evaluasi pembelajaran



Pengisian Angket

Lampiran 15 Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH

1. Nama Lembaga : MI Al-Ma'arif Sukomulyo
2. Alamat : JL. KH. A. Bisri II / 2 Sukomulyo, Kec.
Manyar, Kab. Gresik, Jawa Timur
3. Kode Pos : 61151
4. Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar
5. Kepala Sekolah : Nur Hayati, S. Pd.
6. Nama Yayasan : MI Al-Ma'arif Sukomulyo
7. Status Sekolah : Swasta
8. No. SK Kelembagaan : Kd. 13.25/5/PP.00.6/223/SK2010
9. NSM : 111235250029
10. NIS / NPSN : 60719065
11. Tahun didirikan/beroperasi : 1953
12. Status Tanah : Sertifikat / Hak Milik
13. Luas Tanah : 1068 m²
14. Statuas Akreditasi : Terakreditasi A
15. Kurikulum : 2013
16. Data Guru
 - a. Laki-laki : 9
 - b. Perempuan : 13
17. Rombongan Belajar : 1 tingakatam 3 rombel
18. Sarana Prasarana : Kantor guru (1), Ruang kepala sekolah (1), Ruang tata usaha (1), Ruang BK (1), Ruang Kelas (18), Aula (1), Musholla (1), Perpustakaan (1), Laboratorium komputer (1), Ruang serbaguna (1), Toilet guru (3), Toilet siswa (5), Kantin (1), Gudang (1), Tempat parkir (1), Green house (1)

Lampiran 16 Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



A. Identitas Penulis

Nama : Apriliyah Purnama Noer
NIM : 18140095
Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 01 April 1999
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2018
Alamat Rumah : Ds. Ambeng-Ambeng Watangrejo, Kec. Duduk
Sampeyan, Kab. Gresik, Jawa Timur, Indonesia
No. HP : 082139437566
Email : apriyahapn@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan : - TK Muslimat NU 19
- MI Nasrul Umam Ambeng-Ambeng Watangrejo
- SMP Negeri 3 Gresik
- SMA Negeri 1 Kebomas

