

Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Utara dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas II SDS Muhammadiyah 36 Medan

Risma Handayani¹, Tri Indah Kusumawati², Auffah Yumni³
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{1,2,3}

*Email Korespondensi: rismahandayani12337@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 19-09-2025
Disetujui 29-09-2025
Diterbitkan 01-10-2025

ABSTRACT

Storytelling is an important communication skill to develop, especially for elementary school students. Because it not only plays an important role in academic matters, but is also useful in their daily lives. However, many elementary school students still lack self-confidence and have limited access to interesting learning media, resulting in students encountering obstacles when telling stories in front of the class. This study aims to determine whether the developed big book media is feasible, practical, and effective for use in learning to improve students' storytelling skills. This research is included in the category of research and development or Research and Development (R&D), with the ADDIE model, which consists of: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that the big book obtained a percentage of 83.6% (material experts), 100% (media experts), 80% (teacher responses), and 95% (student responses). The effectiveness of the big book media achieved an N-Gain score of 14.87 with an average N-Gain score of 0.51275862 and an N-Gain percentage of 51%. Based on the N-Gain criteria, the big book media can be categorized as quite effective so that the big book learning media can be used to improve the storytelling skills of second-grade students at SDS Muhammadiyah 36 Medan.

Keywords: *Big Book, ADDIE, Storytelling skill*

ABSTRAK

Kemampuan bercerita merupakan kemampuan berkomunikasi yang penting untuk dikembangkan, khususnya pada siswa sekolah dasar. Karena bukan hanya berperan penting dalam hal akademis saja, melainkan juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari mereka. Tetapi masih banyak siswa sekolah dasar yang rasa percaya dirinya masih kurang dan adanya keterbatasan media pembelajaran yang menarik sehingga mengakibatkan siswa menemui kendala pada saat bercerita di depan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *big book* yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), dengan model ADDIE, yang terdiri dari: Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan (Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *big book* memperoleh persentase 83,6% (ahli materi), 100% (ahli media), 80% (respon guru), dan 95% (respon siswa). Keefektifan media *big book* mendapatkan skor N-Gain 14,87 dengan rata-

rata skor N-Gain yaitu 0,51275862 dan persentase skor N-Gain 51%. Berdasarkan kriteria N-Gain, maka media big book dapat dikategorikan cukup efektif sehingga media pembelajaran big book dapat dipakai untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II SDS Muhammadiyah 36 Medan.

Kata kunci: *Big book*, ADDIE, Kemampuan bercerita

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Risma Handayani, Tri Indah Kusumawati, & Auffah Yumni. (2025). Pengembangan Media Big Book Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Utara dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas II SDS Muhammadiyah 36 Medan. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(6), 4072-4086. <https://doi.org/10.63822/s2p9fz58>

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran krusial dalam memotivasi seorang individu, masyarakat, dan negara untuk meningkatkan mutu pendidikan yang mencakup berbagai bidang kehidupan yang berguna dalam menunjang kemajuan dan masyarakat. Pendidikan tidak bisa terpisahkan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai bagian yang terintegrasi dan bekarjasama untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Salim, S. 2015:1). Setiap anak yang mengalami proses pertumbuhan sampai ia menjadi dewasa, mayoritas kebanyakan waktunya di habiskan untuk melakukan pembelajaran di bangku pendidikan. Dalam proses belajar mengajar banyak sekali hal-hal positif yang didapatkan, tidak sekedar dari segi kemampuan kognitif saja, melainkan juga kemampuan afektif dan psikomotorik anak juga terlatih. Adapun salah satunya yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Melalui bahasa, seseorang bisa mengekspresikan identitas dan peranannya dalam suatu lingkungan (Kusumawati, T. I., 2022:138-139).

Terdapat empat bagian dalam keterampilan berbahasa, diantaranya yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam aspek berbahasa anak ada satu bagian penting yang mendapatkan fokus utama, yaitu keterampilan berbicara anak. Berbicara dapat diartikan sebagai komunikasi langsung melalui penggunaan bahasa lisan agar dapat dimengerti oleh orang lain, baik itu dalam penyampaian isi pikiran ataupun perasaan (Rambe, Dkk. 2023:12). Jadi secara tidak langsung berbicara merupakan bentuk komunikasi dengan orang lain. Selain berbicara, kemampuan bercerita juga merupakan bentuk kemampuan berkomunikasi. Kemampuan ini penting untuk dikembangkan, khususnya pada siswa sekolah dasar. Kemampuan ini bukan hanya berperan penting dalam hal akademis saja, melainkan juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Menurut Tarigan dalam (Magdalena, I., Dkk.. 2021:388) bercerita adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Kadang, E (2024:70) menyebutkan bahwa dalam percakapan sehari-hari, menyimak dan berbicara dapat berlangsung secara paralel. Dengan adanya kegiatan bercerita di dalam kelas, maka siswa akan menemukan berbagai macam kosakata baru yang dapat meningkatkan kemampuan berbicaranya di depan kelas. Seperti hasil penelitian yang dilakukan Suhendi, D. P. A., & Jumiatin, D. (2021:14) yang mengemukakan bahwa menggunakan gambar dalam bercerita bermanfaat untuk memfasilitasi interaksi sosial dan mengutarakan gagasan. Menurut Juniza, D., Dkk. (2022:236) Keterampilan bercerita bukan sesuatu yang bisa didapatkan secara alami, tapi perlu dipelajari dan dilatih.

Guru menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pedagogis dengan menggunakan taktik pendidikan (Arlina, A., Dkk. 2023). Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Mayangsari, E., Nurhasanah, N., & Bustamam, N. (2019:86) mengungkapkan bahwa ternyata masih banyak siswa SD yang rasa percaya dirinya masih kurang dan adanya keterbatasan media pembelajaran yang menarik sehingga mengakibatkan siswa menemui kendala pada saat bercerita di depan kelas. Selanjutnya Alviolita, N. W., & Huda M. (2019: 54) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang pasif membuat siswa tidak cukup antusias dan pasif dalam pembelajaran bercerita, maka diharapkan guru lebih mengembangkan media pembelajaran yang digunakan agar hal tersebut tidak dianggap membosankan oleh siswa. Dari beberapa pernyataan di atas dapat artikan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat membuat siswa merasa tertarik dan antusias dalam belajar serta mudah dalam mencerna materi yang dibawakan oleh guru.

Di era pendidikan modern, pengembangan suatu media yang menarik, efektif dan efisien sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Karena keberhasilan proses pembelajaran berkaitan dengan peran strategis media pembelajaran sebagai alat bantu. Menurut Kustandi, C., Deddy, D (2020:16-17) dalam pembelajaran, media berperan sebagai pengantar informasi dari sumber belajar ke siswa. Penggunaan media yang sesuai menjadi faktor yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan bercerita siswa. Seperti penggunaan media *big book* dalam pembelajaran. Media *big book* (buku besar) merupakan media pembelajaran visual yang bisa dipakai sebagai solusi efektif karena memiliki ukuran buku yang cukup besar, memiliki beragam cerita serta ilustrasi yang menarik. *Big book* merupakan buku berukuran besar (minimal A3) yang dikombinasikan dengan gambar dan teks berukuran besar, sehingga mendukung aktivitas membaca terbimbing bersama guru dan siswa. Menurut Djaga, S., Riangtati, A. D., & Usman, H. (2020:67) ciri-ciri *big book* adalah sebagai berikut: Cerita singkat dan pola kalimat jelas dengan tanda baca, gambar yang tepat dapat membantu siswa memahami teks dengan lebih baik, jenis huruf dan ukuran hurufnya jelas dapat acuan oleh siswa dalam menulis. Buku besar bisa digunakan oleh kelompok anak sehingga mereka dapat memahami bentuk huruf, belajar membaca, memahami teks, dan mengembangkan minat terhadap dunia sastra. (Khasanah, U., Dkk. 2022:239-243)

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa media *big book* memiliki beragam cerita serta ilustrasi yang menarik, salah satunya yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan kisah-kisah yang hidup di kelompok sosial, memiliki nilai-nilai moral dan kearifan yang perlu di lestarikan sebagai warisan budaya lokal. Menurut Mardianto (2015:16-17), cerita rakyat berawal dari kejadian dalam bentuk bahasa lisan; mereka diceritakan, bukan ditulis. Sebagai narasi lisan, cerita rakyat berfungsi melalui perpaduan berbagai kualitas suara manusia, seperti vokal dan konsonan, nada suara, dan sebagainya. Sebagaimana dalam Surah Yusuf ayat 3 yang berbunyi:

نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ
الْغَافِلِينَ

Artinya: Kami menceritakan kepadamu (Nabi Muhammad) kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al-Qur'an ini kepadamu, dan sesungguhnya kamu sebelum (kami mewahyukan) nya adalah termasuk orang-orang yang belum mengetahui.

Menurut Tafsir Ath Thabari dalam (Abdurraziq, A. A, Dkk., 2022:441-442) Abu Ja'far berkata: Allah SWT berfirman untuk menjelaskan kepada Nabi Muhammad Saw, "Hai Muhammad, Kami telah mengisahkan kepadamu cerita-cerita terbaik melalui Al-Qur'an ini, Oleh karena itu, Kami memberitakan kepadamu tentang kisah-kisah masa lalu dan kisah umat-umat terdahulu, serta kitab yang telah Kami turunkan pada masa lampau."

Di Indonesia banyak sekali cerita rakyat yang dapat memberikan pesan moral untuk kehidupan sehari-hari, khususnya di Provinsi Sumatera Utara memiliki beragam cerita rakyat yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Sebagaimana menurut Siahaan, N (2018:651) yang mengemukakan bahwa penggunaan cerita rakyat lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya sekaligus mengembangkan kemampuan literasi mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru di SDS Muhammadiyah 36 Medan yaitu guru kelas II, diketahui bahwa untuk kelas II terdiri dari 4 kelas. Peneliti menggunakan kelas II Fathanah sebagai subjek untuk penelitian. Pada kelas II Fathanah masih terdapat beberapa siswa yang kemampuan berceritanya masih rendah. Dalam hal ini siswa terbiasa mendengarkan penjelasan saja, jadi ada beberapa diantara mereka yang tidak fokus dan kurang antusias dalam pembelajaran karena merasa bosan, sehingga

pada saat guru bertanya secara lisan untuk menanggapi apa yang telah disampaikan hanya beberapa siswa saja yang mampu menjelaskan dan menceritakannya kembali, dan sebagian siswa lagi cenderung ragu bahkan bertanya pada teman lainnya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan karena kurangnya kepercayaan pada diri sendiri dan merasa takut kalau apa yang akan disampaikan itu salah. Ketersediaan dan pemanfaatan media di sekolah tersebut masih terbatas dan biasanya guru hanya menggunakan buku paket untuk sumber belajar menyebabkan guru belum banyak menggunakan media yang bervariasi.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Syahfitri. R., Dkk. (2022:1081) bahwa siswa tidak bisa memahami konsep belajar dan cenderung pasif dalam pembelajaran karena belajar dengan menggunakan metode ceramah dan terpusat pada pengajar sehingga membuat sebagian dari mereka merasa tidak bersemangat ataupun tidak fokus. Oleh karena itu dalam rangka meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II SD/MI masih perlu diperhatikan lagi. Adapun aspek penting yang harus diperhatikan yaitu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, penggunaan cerita rakyat Sumatera Utara sebagai isi dari media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan dampak yang positif, karena siswa bukan hanya sebatas meningkatkan kemampuan berceritanya saja, tetapi bisa sekaligus mengenal dan melestarikan kearifan lokal yang ada disekitarnya. Hal tersebut menjadikan siswa merasa tertarik dan antusias dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan bercerita setiap siswa.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan, yang umumnya disebut sebagai dengan *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan dapat dipahami sebagai pendekatan ilmiah dalam melakukan penelitian, merancang, memproduksi, serta menguji validitas produk yang telah diciptakan. Berdasarkan pemahaman ini, proses penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan menjadi empat tahap utama: Penelitian, Desain, Produksi, dan Pengujian. (Sugiyono, 2021:394).

Adapun model yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan (*Evaluation*). Peneliti memilih model ini karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran, bukan bidang teknik perangkat lunak, sehingga model ini cocok dalam proses pengembangan produk.

Penelitian ini dilakukan di SDS Muhammadiyah 36 Medan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II Fathanah dengan jumlah 29 siswa, guru kelas II Fathanah SDS Muhammadiyah 36 Medan, serta validator ahli media dan ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu *big book* berbasis cerita rakyat Sumatera Utara dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II yang valid/layak, praktis dan efektif. Pengembangan *big book* ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Pada tanggal 06 Mei 2025 peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Dara Dinasti, S.Pd selaku guru kelas II Fathanah di SDS Muhammadiyah 36 Medan. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa ketersediaan dan penggunaan media untuk belajar yang ada di sekolah tersebut masih terbatas. Biasanya guru menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dan berfokus pada metode ceramah pada pembelajaran cerita rakyat. Maka dari itu, peneliti membuat media pembelajaran dalam bentuk *big book* yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran cerita rakyat di kelas II Fathanah.

b. Analisis Pembelajaran

Analisis di kelas II Fathanah SDS Muhammadiyah 36 Medan dilakukan peneliti dengan melakukan observasi langsung. Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan terhadap karakteristik individu setiap siswa didapatkan bahwa di kelas II Fathanah yang berjumlah 29 orang, ada beberapa siswa yang tidak fokus dan kurang antusias dalam pembelajaran karena merasa bosan, siswa terbiasa mendengarkan penjelasan saja, jadi sehingga pada saat guru bertanya secara lisan untuk menanggapi apa yang telah disampaikan hanya beberapa siswa saja yang mampu menjelaskan dan menceritakannya kembali, dan sebagian siswa lagi cenderung ragu bahkan bertanya pada teman lainnya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan karena kurangnya kepercayaan pada diri sendiri dan merasa takut kalau apa yang akan disampaikan itu salah. Berdasarkan hal tersebut peneliti membuat media *big book* yang digunakan untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka antusias dalam proses pembelajaran.

Adapun kurikulum yang digunakan di SDS Muhammadiyah 36 Medan adalah kurikulum merdeka, yaitu kurikulum yang memberikan kebebasan lebih luas kepada satuan pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik melalui pembelajaran yang beragam dan fleksibel.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas didapati bahwa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II ada mempelajari tentang cerita rakyat. Maka dari itu, peneliti melakukan analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) yang ada dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 yaitu:

Tabel 1 Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia Kelas II

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	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 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
Kompetensi Inti (Keterampilan)	Kompetensi Dasar
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.	4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

Setelah menganalisis Kompetensi Dasar (KD), berdasarkan peneliti KD tersebut sesuai dengan pengembangan media *big book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Nantinya, siswa diminta untuk menceritakan ulang dongeng binatang (fabel) tentang "Beo dan Saudagar

Kikir”. Cerita tersebut merupakan cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Utara, tepatnya di Kabupaten Nias.

2. Perancangan (*Design*)

a. Merancang desain produk

Perancangan produk dilakukan dengan menyesuaikan materi dan Kompetensi Dasar (KD) dengan *big book* yang dirancang. Adapun desain media dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva.

- ### b. Perancangan kisi-kisi instrumen validasi materi dan media, instrumen penilaian guru dan penilaian respon siswa, *pretest* dan *posttest*, serta RPP untuk kelas II.
- Peneliti membuat kisi-kisi validasi dan angket respon guru yang mencakup pernyataan dengan 5 skala penilaian. Pada lembar validasi materi, validasi ahli media serta angket respon guru terdapat kolom saran yang dapat diisi oleh validator dan praktisi pembelajaran untuk perbaikan. Ada 3 aspek yang diamati dalam validasi materi yaitu, aspek kualitas isi, aspek penyajian materi dan aspek bahasa. Sedangkan aspek yang diamati dalam validasi media ada 3 yaitu: kelayakan desain sampul/*Cover*, kualitas dan tampilan media, serta ukuran media. Penilaian pada lembar angket respon guru memuat pernyataan yang berkaitan dengan *big book* yang telah dibuat. Sedangkan penilaian respon siswa disusun dalam bentuk angket yang berkaitan dengan penerapan media dalam pembelajaran. Adapun *pretest* yang dilakukan peneliti yaitu dengan meminta siswa untuk menuliskan pengalaman pribadinya di kertas, lalu menceritakannya di depan kelas, sedangkan untuk *posttest* yang dilakukan peneliti yaitu dengan meminta siswa untuk membacakan dan menceritakan kembali dongeng binatang tentang ”Beo dan Saudagar Kikir” di depan kelas dengan menggunakan *big book*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses dalam pengembangan produk, adapun tahapannya yaitu:

- 1) Peneliti memanfaatkan aplikasi canva sebagai alat bantu dalam pengembangan media. Aplikasi tersebut dipilih karena fitur-fitur didalamnya sangat mendukung untuk membuat *big book*, selanjutnya dicetak dengan menggunakan kertas bahan konstruk ukuran A3 kemudian dicetak dan dijilid dengan menggunakan ring. Berikut ini hasil pembuatan media *big book*:



Gambar 1 Cover *big Book* tentang Beo dan Saudagar Kikir

- 2) Validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru, angket respon siswa, adapun rumus untuk menghitung validasi dan angket yaitu:

$$\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100 \%$$

Total skor maksimal

- a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan dosen Bahasa Indonesia di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Berikut ini penilaian validasi ahli materi yang telah dilakukan.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang diamati	Nilai yang Diperoleh	Nilai Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
1.	Aspek Kualitas Isi	14	15	93,3%	Sangat Layak
2.	Aspek Penyajian Materi	17	20	85%	Sangat Layak
3.	Aspek Bahasa	15	20	75%	Layak
Total		46	55	83,6%	Layak

Dari hasil tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai total sebesar 46 dengan nilai maksimal 55 dan persentase 83,6% kategori "layak". Dari hasil persentase tersebut *big book* dinyatakan layak sesuai dengan standar validasi yang digunakan.

- b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen media pembelajaran di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Berikut ini penilaian validasi ahli media yang telah dilakukan.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Nilai yang Diperoleh	Nilai Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
1.	Kelayakan Desain Sampul/ Cover	15	15	100%	Sangat Layak
2.	Kualitas dan Tampilan Media	20	20	100%	Sangat Layak

3.	Ukuran Media	10	10	100%	Sangat Layak
Total		45	45	100%	Sangat Layak

Dapat dilihat bahwa dari hasil tabel di atas validasi oleh ahli media memperoleh nilai total sebesar 45 dengan nilai maksimal 45 dan persentase 100% kategori "sangat layak". Dari hasil persentase tersebut *big book* dinyatakan sangat layak dalam segi media yang dikembangkan sesuai dengan standar validasi yang digunakan.

c. Angket respon guru

Angket respon guru diberikan kepada guru kelas II Fathanah di SDS Muhammadiyah 36 Medan.

Tabel 4 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek yang Diamati	Nilai yang Diperoleh	Nilai Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
1.	Materi disajikan dengan kalimat yang sistematis dan mudah dimengerti	4	5	80%	Praktis
2.	Penggunaan <i>big book</i> mempermudah guru dalam mengajar dan menyampaikan materi	4	5	80%	Praktis
3.	<i>Big book</i> menampilkan warna, tulisan dan gambar yang menarik dan kontras	5	5	100%	Sangat Praktis
4.	Media <i>big book</i> ini mudah dipahami	4	5	80%	Praktis
5.	Penggunaan media <i>big book</i> dapat meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran	4	5	80%	Praktis
6.	Desain <i>big book</i> yang ramah anak dan sesuai dengan karakteristiknya	3	5	60%	Cukup Praktis
7.	Penggunaan media <i>big book</i> dapat mendukung kemampuan bercerita siswa	4	5	80%	Praktis
8.	Media <i>big book</i> sangat cocok untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia	4	5	80%	Praktis
Jumlah Skor		32	40	80%	Praktis

Berdasarkan tabel di atas, skor total yang diperoleh yaitu 80%. Hal ini memperlihatkan bahwa media *big book* berbasis cerita rakyat Sumatera Utara termasuk kategori "praktis". Dengan demikian *big book* dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak II.

d. Angket respon siswa

Respon siswa dikumpulkan melalui angket dan diberikan kepada siswa kelas II Fathanah di SDS Muhammadiyah 36 Medan dengan jumlah 29 siswa.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek yang Diamati	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
1.	Saya tertarik membaca <i>big book</i>	140	145	96,5%	Sangat Praktis
2.	Saya senang belajar dengan menggunakan <i>big book</i>	143	145	98,6%	Sangat Praktis
3.	Membaca <i>big book</i> tidak membosankan	139	145	95,8%	Sangat Praktis
4.	Saya senang belajar menggunakan <i>big book</i> karena gambarnya menarik	140	145	96,5%	Sangat Praktis
5.	Saya senang belajar menggunakan <i>big book</i> karena warnanya menarik	139	145	95,8%	Sangat Praktis
6.	Saya semangat jika membaca bersama dengan menggunakan <i>big book</i>	135	145	93,1%	Sangat Praktis
7.	Saya lebih mudah memahami jika belajar menggunakan <i>big book</i>	133	145	91,7%	Sangat Praktis
8.	Tulisan pada <i>big book</i> terlihat jelas	137	145	94,4%	Sangat Praktis
9.	Gambar pada <i>big book</i> yang disajikan terlihat jelas	140	145	96,5%	Sangat Praktis
10.	Saya lebih mudah mengingat materi dengan media <i>big book</i>	140	145	96,5%	Sangat Praktis
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	133	145	91,7%	Sangat Praktis
12.	Saya memperhatikan guru ketika mengajar dengan menggunakan media <i>big book</i>	137	145	94,4%	Sangat Praktis
13	Saya tidak mengantuk ketika belajar dengan menggunakan media <i>big book</i>	139	145	95,8%	Sangat Praktis
Total		1,795	1,885	95%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, persentase yang diperoleh yakni 95%. Hal ini memperlihatkan bahwa *big book* berbasis cerita rakyat Sumatera Utara termasuk dalam kategori "sangat praktis".

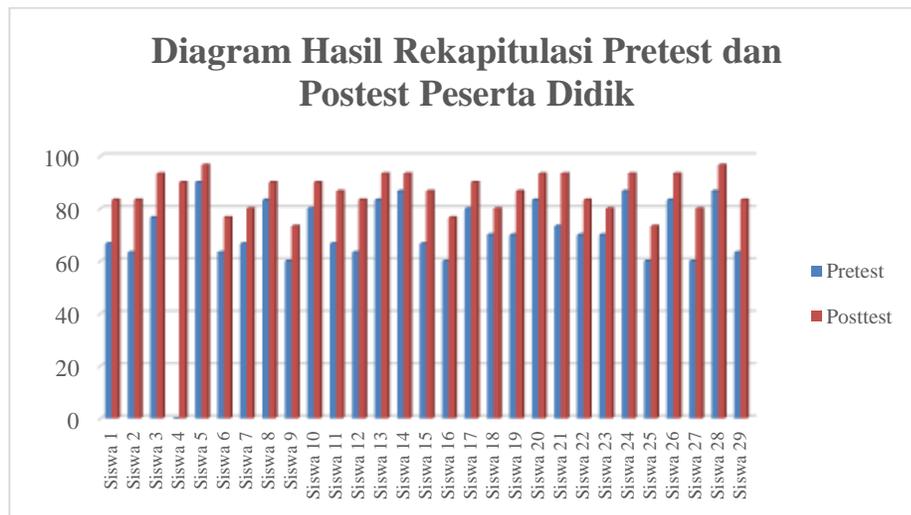
4. Penerapan (*Implementation*)

Media *big book* diuji cobakan pada 29 siswa kelas II Fathanah di SDS Muhammadiyah 36 Medan. Implementasi media pembelajaran ini dilakukan dengan cara peneliti terlebih dahulu mencontohkan cara membaca cerita rakyat dengan *big book*, seperti: membaca dengan menggunakan suara yang kuat, pelafalan yang jelas, dan lancar dalam bercerita. Setelah itu siswa diminta satu persatu maju ke depan kelas untuk bercerita menggunakan *big book* seperti yang sudah dicontohkan. Selanjutnya, peneliti membagi siswa kedalam 4 kelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mencakup pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita *big book* yang sudah dibaca, lalu mempresentasikannya di depan kelas. Setelah itu, siswa diminta untuk mengisi angket berupa respon siswa terhadap media *big book* yang telah digunakan dalam pembelajaran. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *big book* yang dilakukan di kelas II fathanah SDS Muhammadiyah 36 Medan berjalan dengan lancar dan siswa sangat antusias.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti mengukur keefektifan media *big book* berbasis cerita rakyat Sumatera Utara dengan melakukan uji N-Gain. Efektivitas *big book* dapat diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil dari kedua tes tersebut dihitung berdasarkan kriteria penilaian kemampuan bercerita pada setiap indikatornya. Adapun rumus N-Gain yaitu:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$



Gambar 2 Hasil Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Menurut hasil tabel di atas terdapat perbandingan nilai tes antara *pretest* dan *posttest*. Hasil nilai terendah pada *pretest* peserta didik yaitu 60, sedangkan nilai terendah pada *posttest* yaitu 73,3. Selanjutnya nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 90, sedangkan nilai tertinggi pada *posttest* yaitu 96,6. Maka dapat disimpulkan bahwa *posttest* memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest* karena dilakukan setelah penerapan *big book* di dalam kelas.

Tabel 6 Hasil Perhitungan Nilai N-Gain

Jumlah peserta didik	29
Total skor N-Gain	14,87
Rata-rata skor N-Gain	0,51275862
Persentase skor N-Gain	51%

Berdasarkan hasil tabel di atas, diketahui bahwa total skor N-Gain 14,87 dengan rata-rata skor N-Gain yaitu 0,51275862, dengan persentase skor N-Gain 51%. Berdasarkan tabel kriteria N-Gain, maka media *big book* dapat dikategorikan cukup efektif sehingga media pembelajaran *big book* dapat dipakai untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II SDS Muhammadiyah 36 Medan.

Pembahasan

Penelitian ini memfokuskan pada media *big book* yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Pengembangan media *big book* ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Adapun tahap awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis perlunya produk untuk pengembangan. Peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan observasi ke SDS Muhammadiyah 36 Medan dan wawancara dengan guru kelas II Fathanah untuk menganalisis kebutuhan dan analisis pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara guru kelas II Fathanah di SDS Muhammadiyah 36 Medan. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran yang ada di sekolah tersebut masih terbatas. Biasanya guru menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dan berfokus pada metode ceramah pada pembelajaran cerita rakyat. Maka dari itu, peneliti membuat media pembelajaran dalam bentuk *big book* yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran cerita rakyat di kelas II Fathanah. Sedangkan analisis pembelajaran dilakukan peneliti dengan melakukan observasi di kelas II Fathanah SDS Muhammadiyah 36 Medan. Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan terhadap karakteristik individu setiap siswa didapatkan bahwa di kelas II Fathanah siswa terbiasa mendengarkan penjelasan saja, jadi ada beberapa diantara mereka yang tidak fokus dan kurang antusias dalam pembelajaran karena merasa bosan, sehingga pada saat guru bertanya secara lisan untuk menanggapi apa yang telah disampaikannya hanya beberapa siswa saja yang mampu menjelaskan dan menceritakannya kembali, dan sebagian siswa lagi cenderung ragu bahkan bertanya pada teman lainnya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan karena kurangnya kepercayaan pada diri sendiri dan merasa takut kalau apa yang akan disampaikannya itu salah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahfitri, R., Dkk. (2022:1081) bahwa siswa tidak bisa memahami konsep belajar dan cenderung pasif dalam pembelajaran karena belajar dengan menggunakan metode ceramah dan terpusat pada pengajar sehingga membuat sebagian dari mereka merasa tidak bersemangat ataupun tidak fokus.

Adapun kurikulum yang digunakan di SDS Muhammadiyah 36 Medan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dirancang untuk memberikan keleluasaan bagi lembaga pendidikan menentukan arah pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik melalui pembelajaran yang beragam dan fleksibel. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas didapati bahwa dalam mata pelajaran Bahasa

Indonesia siswa kelas II ada mempelajari tentang cerita rakyat. Maka dari itu, peneliti melakukan analisis terhadap KD yang ada dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018.

Tahap desain atau perancangan dari produk yang akan dikembangkan dilakukan setelah tahap analisis. Hasil dari desain masih berupa konsep dan akan berfungsi sebagai acuan dasar dalam proses pengembangan. Ada dua tahapan di dalamnya, yaitu: 1) Perancangan konsep, menentukan materi yang akan dikembangkan, dan merancang desain produk. Materi yang dikembangkan meliputi materi siswa kelas II yaitu materi tentang cerita rakyat. Sebelum mengembangkan materi, terlebih dahulu harus menentukan Kompetensi Dasar (KD) untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. 2) Perancangan kisi-kisi instrumen validasi materi dan media, instrumen penilaian guru dan penilaian respon siswa, soal *pretest dan posttest*, serta RPP untuk kelas II. Peneliti membuat validasi mencakup pernyataan dengan 5 skala penilaian. Pada lembar validasi materi dan media serta angket respon guru terdapat kolom saran yang dapat diisi oleh validator dan praktisi pembelajaran untuk perbaikan. Penilaian respon siswa terhadap penerapan media *big book* dalam pembelajaran dikumpulkan melalui angket.

Tahap pengembangan merupakan proses dalam pengembangan produk, adapun tahapannya yaitu: 1) Peneliti memanfaatkan aplikasi canva sebagai alat bantu dalam pengembangan media. Aplikasi tersebut dipilih karena fitur-fitur didalamnya sangat mendukung untuk membuat *big book*, selanjutnya dicetak dengan menggunakan kertas bahan konstruk ukuran A3 kemudian dicetak dan dijilid dengan menggunakan ring, 2) Validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan angket respon siswa.

Untuk melihat kelayakan pada media *big book* ini, dilakukan validasi oleh dua validator yaitu validator ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian ahli materi menunjukkan bahwa hasil materi memperoleh nilai total sebesar 46 dengan nilai maksimal 55 dan persentase 83,6% kategori "layak". Dari hasil persentase tersebut *big book* dinyatakan layak sesuai dengan standar validasi yang digunakan. Sedangkan penilaian ahli media menunjukkan bahwa hasil validasi media memperoleh nilai total sebesar 45 dengan nilai maksimal 45 dan persentase 100% kategori "sangat layak". Dari hasil persentase tersebut *big book* dinyatakan sangat layak dalam aspek media yang dikembangkan sesuai dengan standar validasi yang digunakan.

Setelah memperoleh validasi dari para validator, selanjutnya untuk melihat kepraktisan dari media *big book* dapat dilihat berdasarkan angket respon guru dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil dari angket respon guru dan siswa di dapatkan bahwa skor yang diperoleh dari angket respon guru yaitu 80%. Hal ini memperlihatkan bahwa media *big book* berbasis cerita rakyat Sumatera Utara termasuk kategori "praktis". Sedangkan hasil respon siswa secara keseluruhan yakni 95%. Hal ini memperlihatkan bahwa *big book* berbasis cerita rakyat Sumatera Utara termasuk dalam kategori "sangat praktis."

Tahap implementasi dilakukan dengan cara peneliti terlebih dahulu mencontohkan cara membaca cerita rakyat dengan *big book*, seperti: membaca dengan menggunakan suara yang kuat, pelafalan yang jelas, dan lancar dalam bercerita. Setelah itu siswa diminta satu persatu maju ke depan kelas untuk bercerita menggunakan *big book* seperti yang sudah dicontohkan. Selanjutnya, peneliti membagi siswa kedalam 4 kelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mencakup pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita *big book* yang sudah dibaca, lalu mempresentasikannya di depan kelas. Setelah itu, siswa diminta untuk mengisi angket berupa respon siswa terhadap media *big book* yang sudah digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, dimana peneliti mengukur keefektifan media *big book* berbasis cerita rakyat Sumatera Utara dengan melakukan uji N-Gain. Efektivitas *big book* dapat diukur

melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil dari kedua tes tersebut dihitung berdasarkan kriteria penilaian kemampuan bercerita pada setiap indikatornya.

Uji keefektifan dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain. Efektivitas *big book* dapat diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil dari kedua tes tersebut dihitung berdasarkan kriteria penilaian kemampuan bercerita pada setiap indikatornya. Berdasarkan hasil tabel di atas terdapat perbandingan nilai tes antara *pretest* dan *posttest*. Hasil nilai terendah pada *pretest* peserta didik yaitu 60, sedangkan nilai terendah pada *posttest* yaitu 73,3. Selanjutnya pada *pretest* nilai tertingginya yaitu 90, sedangkan pada *posttest* yaitu 96,6. Maka dikatakan bahwa *posttest* memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest* karena dilakukan setelah penerapan *big book* di dalam kelas. Adapun total skor N-Gain 14,87 dengan rata-rata skor N-Gain yaitu 0,51275862, dengan persentase skor N-Gain 51%. Berdasarkan tabel kriteria N-Gain, maka media *big book* dapat dikategorikan cukup efektif sehingga media pembelajaran *big book* dapat dipakai untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II SDS Muhammadiyah 36 Medan.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan yang didapatkan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan media *big book* berbasis cerita rakyat Sumatera Utara ini telah dipastikan melalui uji validitas dengan ahli materi dan ahli media. Validitas materi pada media *big book* memperoleh persentase 83,6% dengan kategori layak dan validitas media *big book* yang telah dikembangkan memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak.
2. Kepraktisan penggunaan media *big book* berbasis cerita rakyat Sumatera Utara ini dievaluasi berdasarkan tanggapan atau respon dari guru dan siswa. Evaluasi kepraktisan media *big book* dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II diketahui skor yang didapat dari angket respon guru terhadap media *big book* yaitu 80% dan angket respon siswa yaitu 95%. Hal ini dapat dikatakan bahwa media *big book* praktis untuk digunakan.
3. Keefektifan media *big book* berbasis cerita rakyat Sumatera Utara mendapatkan skor N-Gain 14,87 dengan rata-rata skor N-Gain yaitu 0,51275862, dan persentase skor N-Gain 51%. Berdasarkan kriteria N-Gain, maka media *big book* dapat dikategorikan cukup efektif sehingga media pembelajaran *big book* dapat dipakai untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II SDS Muhammadiyah 36 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurraziq, A. A, Dkk. (2022). *Tafsir Ath-Thabari Jami' Al Bayan Fi Ta'wil Al Qur'an Terjemah Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Alviolita, N. W., & Huda M. (2019) Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49-57.
- Arlina, A., Mazid, M. I., Apriani, S., Cahyani, V. R., Sanjuwatma, D., & Harahap, S. M. (2023). *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di SD Negeri Sidodadi, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhan Batu Selatan* (Doctoral dissertation).

- Djaga, S., Riangtati, A. D., & Usman, H. (2020). Pemanfaatan Media *Big Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SD Negeri Gunung Sari II Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10 (1), 65-72.
- Juniza, D., Armariena, D. N., Prassihamni, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa III. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 234-249.
- Kadang, E. (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Khasanah, U., Dkk. (2022). *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Menggunakan Big Book Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., Deddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusumawati, T. I. (2022). Berbagai Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2 (2), 138-148.
- Magdalena, I., Safitri, D., & Adinda, A. P. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudhotul Jannah Kota Tangerang. *Pandawa*, 3(2), 386-395.
- Mardianto. (2015). *Peran Metode Bercerita Untuk Membentengi Kearifan Lokal Menghadapi Perkembangan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Mayangsari, E., Nurhasanah, N., & Bustamam, N. (2019). Efektivitas Pendekatan Gestalt Dengan Teknik Paradoxical Intervention Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4 (2).
- Rambe, R. N., Syahfitri, A., Humayroh, A., Alfina, N., Azkia, P., & Rianti, T. D. (2023). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 11-24.
- Salim, S. (2015). Evaluasi proses praktik pengajaran Micro (Micro teaching) pada prodi PGMI FITK UIN Sumatera Utara.
- Siahaan, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2 (01), 649-651.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendi, D. P. A., & Jumiatin, D. (2021). Menerapkan Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 8-14.
- Syahfitri, R., Kusumawati, T. I., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1079-1088.