



**PENGEMBANGAN
MEDIA *BIG BOOK* BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA PEMAHAMAN TEKS EKSPLANASI
KELAS V SDN 5 KLALING KUDUS**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

Denna Meidita Fahroza

1401416097

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi Kelas V SDN 5 Klaling Kudus”, karya

nama : Denna Meidita Fahroza

NIM : 1401416097

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui Oleh,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Ise Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Semarang, 22 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, likely belonging to the supervisor, Drs. Sukardi.

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 195905111987031001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi Kelas V SDN 5 Klaling Kudus”, karya

nama : Denna Meidita Fahroza

NIM : 1401416097

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jum’at, tanggal 4 September 2020.

Semarang, 4 September 2020

Panitia Ujian

Sekretaris,



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP 197707252008011008

Penguji I,

Penguji II,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007

Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.
NIP 196008061987031001

Penguji III

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 195905111987031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Denna Meidita Fahroza

NIM : 1401416097

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

judul : *Pengembangan Media **Big Book** Berbasis Multimedia untuk
Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks
Eksplanasi Kelas V SDN 5 Klaling Kudus*

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 3 Agustus 2020
Peneliti,



Denna Meidita Fahroza
NIM 1401416097

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.” (QS Al Alaq: 1)
2. “Membaca ialah upaya merengkuh makna, ikhtiar untuk memahami alam semesta. Itulah mengapa buku disebut jendela dunia, yang merangsang pikiran agar terus terbuka.” (Najwa Shihab)
3. “Membaca adalah alat paling dasar untuk meraih hidup yang baik.” (Joseph Addison)
4. “Hiduplah seakan-akan kau akan mati besok. Belajarlah seakan-akan kau akan hidup selamanya.” (Mahatma Gandhi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan suatu wujud ibadah kepada Allah SWT, karena hanya kepada-Nya kami menyembah dan memohon pertolongan. Sekaligus sebagai ungkapan terima kasih, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orangtuaku tercinta: Ayah Sudirno dan Ibu Kamilatun yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, doa, dan dukungan.
2. Keluarga besarku tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa.
3. Teman-teman sebimbing yang senantiasa membantu serta mendukung proses penyelesaian skripsi.
4. Almamater tercinta, Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Fahroza, Denna Meidita. 2020. *Pengembangan Media Big Book Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi Kelas V SDN 5 Klaling Kudus*. Sarjana Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Sukardi S.Pd., M.Pd. 97 halaman.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran, wawancara pada guru kelas V SDN 5 Klaling Kudus, dan dokumentasi diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia kurang bervariasi, hanya menggunakan buku cerita bergambar. Selain itu minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya siswa yang kurang aktif ketika ada materi yang banyak bacaannya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan usaha dengan cara mengembangkan media pembelajaran berupa media digital dalam bentuk aplikasi dengan materi teks eksplanasi tentang perpindahan kalor secara konveksi pada siswa kelas V SDN 5 Klaling Kudus. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *big book* berbasis multimedia dan menguji kelayakan media *big book* berbasis multimedia pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan menurut Sugiyono yang telah disesuaikan menjadi lima langkah, yaitu: (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi ahli, dan (5) revisi desain. Data penelitian diperoleh melalui angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa, sedangkan lembar validasi diperoleh dari ahli media, bahasa, dan materi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, data dokumen, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk berupa analisis kelayakan media, validitas soal, reliabilitas soal membaca pemahaman, validitas rubrik, dan reliabilitas rubrik penilaian keterampilan membaca pemahaman.

Media *big book* berbasis multimedia dikembangkan melalui analisis potensi dan masalah; pengumpulan data terkait kebutuhan guru dan siswa; mendesain media sesuai kebutuhan; menguji kelayakan media; dan revisi media sesuai saran ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *big book* sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan penyajian sebesar 94% sedangkan persentase kelayakan bahasa dan materi sebesar 86,25%.

Simpulan penelitian ini adalah media *big book* berbasis multimedia dikembangkan menggunakan lima tahapan menurut Sugiyono. Media *big book* berbasis multimedia sangat layak digunakan pada pembelajaran membaca pemahaman teks eksplanasi bahasa Indonesia kelas lima sekolah dasar. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan media *big book* berbasis multimedia dengan memperhatikan kekurangan media *big book* dari segala aspek untuk kemudian disempurnakan.

Kata Kunci: *Big Book*; Membaca Pemahaman; Multimedia; Teks Eksplanasi

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan karunia, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi Kelas V SDN 5 Klaling Kudus”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini selesai tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Penguji 1;
6. Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd., Penguji 2;
7. Sony Zulfikasari, M.Pd., Ahli Media;
8. Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd., Ahli Bahasa dan Materi;
9. Suroso, S.Pd.SD., Kepala SDN 5 Klaling, yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi, identifikasi masalah, dan rencana penelitian;
10. Sri Windarti, S.Pd., Guru Kelas V SDN 5 Klaling, yang telah membantu proses identifikasi masalah;
11. Dra. Dinna Amriyati, Kepala SDN 3 Klaling, yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba instrumen penelitian;
12. Ali Yusron, S.Pd., Guru Kelas VI SDN 3 Klaling, yang telah membantu jalannya proses uji coba instrumen penelitian;
13. Siswa kelas V SDN 5 Klaling dan siswa kelas VI SDN 3 Klaling tahun ajaran 2019/2020;

Semoga semua pihak yang belum disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 3 Agustus 2020
Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Denna Meidita Fahroza', written in a cursive style.

Denna Meidita Fahroza
NIM 1401416097

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1.6.2.1 Bagi Peneliti	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teoritis.....	10
2.1.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan.....	10
2.1.1.1 Pengertian Pengembangan	10

2.1.1.2	Pengertian Penelitian dan Pengembangan.....	10
2.1.2	Hakikat Media Pembelajaran	10
2.1.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2.2	Kerucut Edgar Dale	11
2.1.2.3	Fungsi Media Pembelajaran	13
2.1.2.4	Ciri-Ciri Media Pembelajaran	14
2.1.2.5	Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.1.2.6	Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	16
2.1.2.7	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
2.1.2.8	Prinsip-Prinsip Penggunaan Media	17
2.1.2.9	Pengembangan Media Pembelajaran	18
2.1.3	<i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	19
2.1.3.1	Pengertian <i>Big Book</i>	19
2.1.3.2	Karakteristik <i>Big Book</i>	20
2.1.3.3	Keistimewaan Media <i>Big Book</i>	20
2.1.3.4	Tujuan Media <i>Big Book</i> dalam Pembelajaran Membaca	21
2.1.3.5	Manfaat <i>Big Book</i>	21
2.1.4	Hakikat Multimedia.....	22
2.1.4.1	Pengertian Multimedia	22
2.1.4.2	Tujuan Multimedia.....	24
2.1.5	Hakikat Belajar.....	24
2.1.5.1	Pengertian Belajar	24
2.1.5.2	Unsur-Unsur Belajar	24
2.1.5.3	Faktor-Faktor Belajar	25
2.1.5.4	Prinsip-Prinsip Belajar	26
2.1.5.5	Pengertian Hasil Belajar.....	27

2.1.6	Pengertian Pembelajaran	28
2.1.7	Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	29
2.1.8	Keterampilan Membaca	31
2.1.8.1	Pengertian Membaca	31
2.1.8.2	Tujuan Membaca	32
2.1.8.3	Membaca sebagai Suatu Keterampilan	33
2.1.9	Membaca Pemahaman	33
2.1.9.1	Pengertian Membaca Pemahaman	33
2.1.10	Teks Eksplanasi	35
2.1.10.1	Pengertian Teks Eksplanasi	35
2.1.10.2	Macam-Macam Teks Eksplanasi	35
2.1.10.3	Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi	35
2.2	Kajian Empiris	37
2.3	Kerangka Pikir	41
BAB III METODE PENELITIAN		44
3.1	Desain Penelitian	44
3.1.1	Pendekatan Penelitian	44
3.1.2	Jenis Penelitian	44
3.1.3	Model Pengembangan	45
3.1.4	Prosedur Penelitian	45
3.1.4.1	Potensi dan Masalah	46
3.1.4.2	Pengumpulan Data	47
3.1.4.3	Desain Produk	47
3.1.4.4	Validasi Produk	47
3.1.4.5	Revisi Desain	47
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	48

3.2.1	Tempat Penelitian.....	48
3.2.2	Waktu Penelitian	48
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	48
3.3.1	Data	48
3.3.1.1	Data Kualitatif	48
3.3.1.2	Data Kuantitatif	48
3.3.2	Sumber Data.....	49
3.3.2.1	Siswa	49
3.3.2.2	Guru.....	49
3.3.2.3	Ahli.....	49
3.3.2.4	Peneliti.....	49
3.3.3	Subjek Penelitian.....	50
3.4	Variabel Penelitian	50
3.4.1	Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>).....	50
3.4.2	Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>).....	50
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	51
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	53
3.6.1	Teknik Nontes	53
3.6.1.1	Observasi.....	53
3.6.1.2	Wawancara	53
3.6.1.3	Angket	54
3.6.1.4	Dokumentasi.....	54
3.6.2	Teknik Tes.....	55
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Reliabilitas.....	55
3.7.1	Uji Kelayakan.....	55
3.7.2	Uji Validitas	56

3.7.3	Uji Reliabilitas.....	58
3.7.4	Taraf Kesukaran	59
3.7.5	Daya Beda	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Hasil Penelitian	63
4.1.1	Perancangan Produk.....	63
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia	63
4.1.1.2	<i>Prototype</i> Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	66
4.1.1.3	Desain Pengembangan Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	69
4.1.2	Hasil Produk.....	80
4.1.2.1	Penilaian Kelayakan Media.....	80
4.1.2.1.1	Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli Media	80
4.1.2.1.2	Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli Bahasa dan Materi	86
4.2	Pembahasan	90
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	90
4.2.1.1	Hasil Pengembangan Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	91
4.2.1.2	Hasil Validasi Penilaian Kelayakan Media <i>Big Book</i>	93
4.2.1.3	Hasil Validasi Penilaian pada Setiap Komponen	93
4.3	Implikasi Penelitian.....	95
4.3.1	Implikasi Teoritis	95
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		97
5.1	Simpulan.....	97
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN.....		104

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	51
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media	55
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Pemahaman	57
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Keterampilan Membaca Pemahaman ...	57
Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Instrumen	58
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pemahaman	59
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Membaca Pemahaman	59
Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Pemahaman.....	60
Tabel 3.9 Kriteria Indeks Daya Pembeda Soal Pemahaman.....	61
Tabel 3.10 Kriteria Daya Pembeda	61
Tabel 4.1 Rekapitulasi Kebutuhan Guru terhadap Media Big Book Berbasis Multimedia.....	64
Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa terhadap Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	65
Tabel 4.3 <i>Prototype</i> Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia	67
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Kelayakan Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	81
Tabel 4.5 Perbaikan Kelayakan Penyajian Media <i>Big Book</i>	82
Tabel 4.6 Perbandingan Tampilan Media <i>Big Book</i>	83
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Kelayakan Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia Setelah Revisi	84
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Kelayakan Bahasa dan Materi Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	86
Tabel 4.9 Perbaikan Kelayakan Bahasa dan Materi pada Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	88
Tabel 4.10 Perbandingan Penulisan Isi Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2014: 14)	12
Gambar 2.2 Konsep Multimedia	23
Gambar 2.3 Diagram Struktur Teks Eksplanasi.....	36
Gambar 2.4 Kerangka Pikir Pengembangan Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia	43
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Model Pengembangan Sugiyono....	45
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia	46
Gambar 4.1 Bagian Awal <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	69
Gambar 4.2 Bagian Judul <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	70
Gambar 4.3 Tampilan Menu <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia	71
Gambar 4.4 Tampilan Submenu Petunjuk Penggunaan <i>Big Book</i>	72
Gambar 4.5 Tampilan Halaman 1 Submenu Materi Berisi Setengah Paragraf Pernyataan Umum dari Teks Eksplanasi.....	72
Gambar 4.6 Tampilan Halaman 2 Submenu Materi Berisi Lanjutan Paragraf Pernyataan Umum dari Teks Eksplanasi.....	73
Gambar 4.7 Tampilan Halaman 3 Submenu Materi Berisi Paragraf Deretan Penjelas dari Teks Eksplanasi	73
Gambar 4.8 Tampilan Halaman 4 Submenu Materi Berisi Lanjutan Paragraf Deretan Penjelas dari Teks Eksplanasi.....	73
Gambar 4.9 Tampilan Halaman 5 Submenu Materi Berisi Paragraf Interpretasi dari Teks Eksplanasi.....	74
Gambar 4.10 Tampilan Halaman 6 Submenu Materi Berisi Lanjutan Paragraf Interpretasi dari Teks Eksplanasi	74
Gambar 4.11 Tampilan Halaman 7 Submenu Materi Berisi Lanjutan Paragraf Interpretasi dari Teks Eksplanasi	74
Gambar 4.12 Tampilan Submenu Pustaka	75
Gambar 4.13 Tampilan Submenu Biodata Pengembang Media <i>Big Book</i>	75

Gambar 4.14 Tampilan Awal Submenu Kuis	77
Gambar 4.15 Tampilan Kolom Identitas Pengguna	77
Gambar 4.16 Tampilan Petunjuk Pelaksanaan Kuis	77
Gambar 4.17 Tampilan Soal pada Submenu Kuis	78
Gambar 4.18 Tampilan Animasi Jawaban Benar	78
Gambar 4.19 Tampilan Animasi Jawaban Salah	78
Gambar 4.20 Tampilan Hasil Pengerjaan Kuis	79
Gambar 4.21 Tampilan Ulasan Pengerjaan Kuis	79
Gambar 4.22 Tampilan Bagian Akhir Media <i>Big Book</i>	80
Gambar 4.23 Tampilan ikon menu petunjuk sebelum dan sesudah direvisi	83
Gambar 4.24 Tampilan sampul sebelum dan sesudah direvisi	83
Gambar 4.25 Tampilan ikon penanda menu sebelum dan sesudah direvisi	83
Gambar 4.26 Tampilan nomor halaman bagian materi sebelum dan sesudah direvisi	84
Gambar 4.27 Tampilan letak ikon penanda bagian menu sebelum dan sesudah direvisi	84
Gambar 4.28 Penggunaan tanda baca sebelum dan sesudah direvisi	89
Gambar 4.29 Penulisan daftar pustaka sebelum dan sesudah direvisi	89
Gambar 4.30 Diagram Batang Hasil Penilaian Media <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Wawancara dengan Guru.....	104
Lampiran 2	Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	107
Lampiran 3	Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	109
Lampiran 4	Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	110
Lampiran 5	Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	111
Lampiran 6	Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	113
Lampiran 7	Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	115
Lampiran 8	Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	118
Lampiran 9	Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media.....	122
Lampiran 10	Instrumen Penilaian Validasi Ahli Bahasa dan Materi...	127
Lampiran 11	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 12	Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa dan Materi.....	136
Lampiran 13	Validasi Rubrik Keterampilan.....	140
Lampiran 14	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	141
Lampiran 15	Rubrik Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman.....	209
Lampiran 16	Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal.....	211
Lampiran 17	Hasil Uji Coba Instrumen Soal.....	212
Lampiran 18	Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba..	213
Lampiran 19	Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Keterampilan Membaca Pemahaman.....	217
Lampiran 20	Analisis Taraf Kesuakaran Soal Membaca Pemahaman.....	220
Lampiran 21	Analisis Daya Beda Soal Membaca Pemahaman.....	221
Lampiran 22	Surat Izin Penelitian.....	222
Lampiran 23	Dokumentasi Penelitian.....	223
Lampiran 24	Desain <i>Big Book</i> Berbasis Multimedia.....	224

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting bagi kehidupan manusia yaitu agar nilai-nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi, dan keterampilan dapat ditransformasikan sehingga menjadi manusia lebih bermartabat, berpengetahuan, berakhlak mulia. Sistem pendidikan di Indonesia diatur Undang-Undang yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Tujuan pendidikan tersebut perlu diwujudkan melalui proses peningkatan pembelajaran yang mencakup peran guru, keaktifan siswa, hasil belajar serta keterampilan yang terbentuk dari proses belajar. Peran guru di sekolah adalah sebagai pendidik dan fasilitator dalam peningkatan keaktifan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Berlandaskan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dikembangkan beberapa pola pikir pembelajaran, satu di antaranya adalah penguatan pembelajaran berbasis multimedia. Maka diperlukan pengembangan media untuk membuat variasi pembelajaran sehingga hasil belajar dan keterampilan siswa dapat dikembangkan pada berbagai muatan pembelajaran. Untuk meningkatkan keterampilan membaca dan minat baca maka media pembelajaran yang mendukung perlu dimanfaatkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kata *media* berasal dari bahasa Latin yang

merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang artinya pengantar atau perantara (Sadiman, 2012: 6). Oleh karena itu, peran media pembelajaran adalah sebagai alat bantu penyampaian pesan dari guru kepada siswa.

Satu di antara berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *big book*. *Big book* merupakan buku bacaan dengan ukuran, tulisan, dan gambar yang besar (USAID, 2014: 42). Menurut Madyawati (2017; 174) *big book* yaitu buku berisi gambar yang dipilih untuk dibesarkan dan mempunyai ciri khusus, yaitu dibesarkan bagian teks maupun gambarnya. Hal ini dilakukan agar terjadi kegiatan membaca secara bersama-sama antara guru dengan siswa atau antara orangtua dengan anak.

Dewasa ini, pemanfaatan alat elektronik dan media-media digital lebih diminati masyarakat termasuk juga siswa. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media digital bukan lagi dianggap sesuatu yang asing, mahal, dan hanya dimanfaatkan oleh kalangan menengah ke atas. Tetapi kini hampir seluruh lapisan masyarakat sudah memanfaatkan teknologi dan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Media digital atau dapat disebut sebagai multimedia secara terminologis merupakan kombinasi terpadu dan sinergis antara berbagai jenis media misalnya teks, gambar, animasi, suara, video, dan sejenisnya melalui komputer atau alat-alat elektronik lain yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Surjono, 2017: 2).

Beracuan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah terdapat 8 muatan pembelajaran di jenjang sekolah dasar, yaitu: mata pelajaran ilmu pengetahuan alam; ilmu pengetahuan sosial; pendidikan agama; seni budaya dan prakarya; pendidikan kewarganegaraan; bahasa Indonesia; matematika; serta pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pada setiap muatan pembelajaran termuat 4 cakupan kompetensi yang dimiliki siswa yaitu: sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan empat keterampilan yang termuat dalam muatan pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Susanto, 2016: 241). Menurut

Tarigan (2015: 6) terdapat empat komponen keterampilan berbahasa, antara lain keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, serta keterampilan menulis. Empat komponen keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan. Keterampilan menyimak dan berbicara dapat langsung digunakan, artinya pemberi dan penerima pesan berkomunikasi secara langsung dengan tatap muka atau bertemu. Sedangkan keterampilan membaca dan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan secara tidak langsung, artinya penyampai dan penerima pesan tidak bertemu secara langsung.

Hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018 menunjukkan penurunan jika dibandingkan dengan hasil studi PISA pada tahun 2015. Indonesia menempati peringkat 74 untuk kategori kemampuan membaca dengan skor rata-rata 371 (Tohir, 2019: 1). Dengan demikian perlu adanya peningkatan kemampuan membaca bagi siswa sejak dini.

Membaca yaitu proses yang dilakukan dan digunakan pembaca agar diperoleh informasi yang akan disampaikan oleh penulis melalui kelompok kata atau bahasa tulis (Tarigan, 2015: 7). Pada proses ini kelompok kata yang menjadi satu kesatuan ditekankan agar dapat terlihat dalam sekilas pandang dan makna kata dapat diketahui. Apabila hal ini tidak dipenuhi maka informasi yang tersurat dan tersirat tidak dapat dimengerti sehingga proses membaca tidak dapat berjalan dengan baik.

Bahasa Indonesia termasuk muatan pembelajaran umum kelompok A, pengelompokan ini beracuan pada aturan dari pusat. Termuat empat jenis keterampilan berbahasa dan sastra pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat dipelajari. Pada muatan pembelajaran ini, siswa diajarkan untuk memahami isi bacaan secara lebih mendalam melalui keterampilan membaca pemahaman. Keterampilan membaca pemahaman merupakan jenis keterampilan membaca dengan memahami bacaan secara keseluruhan untuk menemukan gagasan atau ide pokok bacaan sehingga informasi dan bacaan dapat dipahami dengan baik (Muhafidin, 2016: 66-67).

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) mencakup berbagai macam teks yang diajarkan. Berlandaskan Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013, satu di antara jenis teks yang diajarkan di SD adalah teks eksplanasi. Teks eksplanasi merupakan teks penjelasan tentang suatu peristiwa, seperti peristiwa alam, peristiwa sosial dan budaya, maupun peristiwa pribadi (Kosasih, 2018: 114). Fungsi dari teks eksplanasi yaitu menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena. Fungsi lain teks ekplanasi yaitu sebagai sarana pemahaman dunia dan cara kerjanya. Tujuan teks eksplanasi ditinjau dari pengertian dan fungsi teks eksplanasi adalah untuk menjelaskan proses terjadinya sesuatu; menjelaskan cara kerja sesuatu; dan menjelaskan terjadinya suatu fenomena. Bagian teks eksplanasi secara umum yaitu: (a) judul; (b) pernyataan umum; (c) bagian inti dari teks eksplanasi yang merupakan penjelasan tahapan dari suatu proses; dan (d) penutup yang berisi kesimpulan.

Berlandaskan hasil identifikasi di Sekolah Dasar Negeri 5 Klaling (SDN 5 Klaling) ditemukan bahwa minat baca dan keterampilan membaca pemahaman siswa masih rendah. Hal ini disebabkan penggunaan sumber belajar yang hanya berupa buku sehingga dianggap kurang menarik, selain itu siswa cenderung terganggu oleh penggunaan android di luar jam sekolah sehingga minat belajar siswa menurun. Hal ini diperkuat dengan keadaan dimana tidak digunakan media pembelajaran untuk mendukung penyampaian pesan kepada siswa sehingga hanya metode konvensional yang digunakan seperti diskusi kelompok dan ceramah dari guru. Maka, sangat diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, meningkatkan motivasi belajar, minat baca, serta hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 5 Klaling Kudus.

Berlandaskan uraian tersebut, peneliti mengembangkan media *big book* berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Harapan peneliti siswa lebih tertarik untuk membaca dikarenakan isi *big book* yang bervariasi antara teks dan gambar. Dengan media *big book* berbasis multimedia ini siswa dapat mengoperasikannya sendiri melalui perangkat seperti komputer, *laptop*, atau *smartphone*.

Penelitian ini didukung penelitian terdahulu yang dilakukan Elin Rosmaya dan Hesti Muliawati pada tahun 2020 berjudul “Menumbuhkan Minat Baca Anak Menggunakan Media *Big Book* untuk Menciptakan Budaya Literasi di SD 1 Balagedog, Kecamatan Sindangwangi, Kabupaten Majalengka”. Hasil penelitian ini menunjukkan satu di antara media yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat baca anak adalah media *big book*. Media *big book* dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan membaca karena tampilan *big book* menarik disertai beberapa aktivitas kecil sehingga motorik siswa terasah. Berlandaskan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *big book* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca serta menumbuhkan budaya literasi sejak dini.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan Gio Mohamad Johan dan Dyoty Auliya Vilda Ghasya pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Literasi *Big Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini antara lain: (1) validitas media *Big Book* berlandaskan hasil validasi dari para ahli mendapat nilai 3,87 dengan kriteria sangat baik, (2) praktikalitas media *Big Book* ditunjukkan oleh hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru ketika media literasi *Big Book* digunakan dalam pembelajaran, diperoleh rata-rata nilai aktivitas siswa dengan hasil yang baik, yaitu nilai $>2,5$ pada seluruh siswa, sedangkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa pencapaian nilai aktivitas guru sangat baik, dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai pada setiap pembelajaran, (3) efektivitas media *Big Book* ditunjukkan dengan hasil tes membaca pemahaman, diperoleh nilai t_{hitung} terhadap uji nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca pemahaman sebesar 4,83 dengan t_{tabel} sebesar 2,04. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti $4,83 > 2,04$. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media literasi *Big Book*.

Penelitian lainnya yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan K.S. Diputra pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan berkualifikasi baik sehingga

siap digunakan secara publik. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian pakar media pembelajaran, pakar desain multimedia, dan pakar pembelajaran tematik. Kemudian dilakukan uji perorangan dengan hasil yang menunjukkan bahwa multimedia berkualifikasi sangat baik.

Berlandaskan ulasan latar belakang dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, maka penelitian ini akan dikaji melalui penelitian *Research and Development* (R&D) dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi Kelas V SDN 5 Klaling Kudus”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan hasil wawancara dan observasi pembelajaran di SD Negeri 5 Klaling, dapat ditetapkan beberapa akar permasalahannya sebagai berikut:

1. Ada beberapa siswa yang semangat belajarnya rendah karena metode pengajaran cenderung konvensional yaitu ceramah dan diskusi kelompok;
2. Beberapa siswa masih lambat merespon perintah guru;
3. Minat baca siswa cenderung rendah pada bacaan yang kalimatnya panjang;
4. Guru bersama siswa tidak pernah membuat alat peraga atau media pembelajaran;
5. Pemanfaatan *Liquid Crystal Display Projector* yang disediakan sekolah tidak maksimal;
6. Antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia cenderung rendah pada materi teks bacaan yang cukup panjang;
7. Hasil belajar siswa rendah pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial;
8. Penggunaan media pembelajaran kurang optimal;
9. Sumber belajar kurang variatif, hanya Lembar Kerja Siswa (LKS), Buku Siswa, dan Buku Penilaian Autentik (Bupena) yang digunakan;
10. Pendampingan orangtua terhadap kegiatan belajar siswa sangat rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah terkait media pembelajaran. Media dan sumber belajar masih terbatas, media yang dimanfaatkan guru hanya Buku Guru, Buku Siswa, LKS, dan Bupena yang tersedia di sekolah tanpa media pembelajaran lainnya yang mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dimanfaatkan guru kurang variatif menjadi penyebab antusiasme siswa rendah dalam mengikuti pembelajaran dan diperkuat dengan rendahnya minat baca siswa sehingga materi yang disampaikan guru sulit diserap siswa. Maka, media pembelajaran dikembangkan peneliti untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Indonesia kelas V SDN 5 Klaling Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan batasan masalah, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana desain pengembangan media *big book* berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks eksplanasi kelas V SDN 5 Klaling?
2. Bagaimana kelayakan media *big book* berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks eksplanasi kelas V SDN 5 Klaling?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *big book* berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks eksplanasi kelas V SDN 5 Klaling.
2. Menguji kelayakan media *big book* berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks eksplanasi kelas V SDN 5 Klaling.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap dapat membantu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara teoritis dan praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media *big book* berbasis multimedia.
2. Menambah sumber belajar berupa media *big book* berbasis multimedia pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yaitu manfaat yang didapat dari hasil penelitian ini yang bersifat praktis dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat praktis penelitian ini ditujukan kepada peneliti.

1.6.2.1 Bagi Peneliti

1. Menambah pengalaman dan wawasan bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan sesungguhnya.
2. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk merupakan penjelasan tentang pembuatan sesuatu (Sugiyono, 2015: 401). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *big book* berbasis multimedia. Spesifikasi yang dimiliki media *big book* berbasis multimedia adalah sebagai berikut:

1. Media *big book* berbasis multimedia merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa memahami isi teks eksplanasi dan meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa;

2. Media dikembangkan dengan konsep multimedia yang berupa perpaduan antara tulisan, gambar, dan audio disertai animasi agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi perpindahan panas dalam bentuk teks eksplanasi;
3. Media didesain sesuai karakteristik siswa agar dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok;
4. Media dilengkapi dengan latihan soal untuk mempermudah pengukuran tingkat pemahaman siswa terhadap isi teks atau materi yang dipelajari;
5. Media pembelajaran ini dioperasikan melalui komputer, *laptop*, maupun *smartphone*;
6. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan program *iSpring Suite 9* sebagai program utama yang ditunjang dengan program *Corel Draw X7*, *Website 2 APK Builder*, dan *exe-packager*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2016: 5) pengembangan merupakan mendalami, meluaskan, dan menyempurnakan suatu tindakan, teori, atau produk yang sudah ada.

Simpulan menurut ahli berkaitan dengan pengertian pengembangan yaitu pengembangan merupakan suatu kegiatan memperbaiki yang telah ada sehingga menjadikannya lebih sempurna.

2.1.1.2 Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu yang kemudian diuji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407). Menurut Slameto (2012: 108) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk meneliti perubahan atau pertumbuhan dari suatu fungsi.

Berlandaskan pendapat tersebut, disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang menghasilkan produk, setelah itu mengkaji perubahan suatu fungsi, kemudian produk tersebut diuji keefektifannya.

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin. Kata *media* merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, kata *medium* berarti pengantar atau perantara. *Mediõ* adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sadiman, 2012: 6).

Definisi media dibatasi oleh berbagai pendapat. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi definisi media yaitu berbagai bentuk saluran yang dapat dimanfaatkan dalam penyaluran informasi atau pesan. Media adalah segala macam komponen yang ada di sekitar siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Selain itu, media merupakan segala macam alat fisik yang digunakan dalam penyajian pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Dari pendapat yang membatasi definisi media, terdapat beberapa persamaan bahwa media adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan dalam penyaluran pesan dari pengirim kepada penerima sehingga pikiran, perhatian, perasaan, dan minat belajar siswa terangsang dan dapat terjadi proses belajar (Sadiman, 2012: 7).

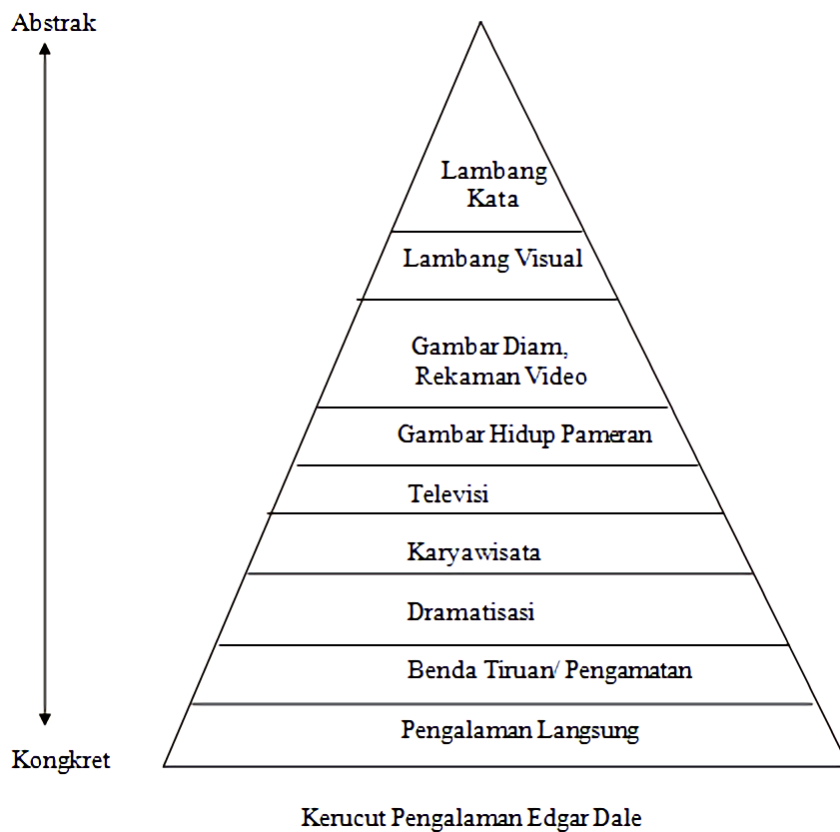
2.1.2.2 Kerucut Edgar Dale

Pengetahuan, keterampilan, perubahan sikap serta tingkah laku dapat diperoleh dari interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami. Terdapat tiga tingkat utama modus belajar, antara lain pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Arsyad, 2014: 10).

Tingkat pengalaman pemerolehan hasil belajar digambarkan Dale sebagai proses komunikasi (Arsyad, 2014: 11). Materi yang disampaikan dan diinginkan agar dikuasai siswa disebut pesan. Pesan dituangkan dalam simbol-simbol tertentu oleh guru sebagai penyampai pesan (*encoding*) dan simbol-simbol tersebut akan ditafsirkan siswa sebagai penerima pesan sehingga dapat dipahami sebagai pesan (*decoding*).

Kerucut pengalaman belajar Edgar Dale adalah gambaran yang dijadikan sebagai acuan penggunaan media pembelajaran. Hasil belajar didapatkan dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan di lingkungan, benda tiruan, hingga lambang verbal (abstrak).

Kesan paling utuh dan bermakna tentang suatu informasi serta gagasan dapat diperoleh dari pengalaman langsung. Oleh sebab itu, panca indera manusia dilibatkan dalam pengalaman. Hal ini disebut sebagai *learning by doing*.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2014: 14)

Keabstrakan pesan semakin meningkat apabila pesan dituangkan ke dalam bentuk lambang-lambang seperti grafik, bagan, atau kata. Apabila pesan disajikan dalam bentuk lambang, pelibatan indera manusia untuk menafsir semakin terbatas. Tetapi meskipun partisipasi indera terbatas sesungguhnya daya imajinasi semakin terlibat dan berkembang. Pada dasarnya pengalaman konkret maupun pengalaman abstrak saling bergantian; capaian abstraksi seseorang dapat diubah dan diperbarui melalui hasil pengalaman belajar langsung, begitu sebaliknya. Kemampuan menginterpretasikan lambang kata dapat membantu seseorang memahami informasi maupun gagasan yang diperoleh dari pengalaman langsung yang dialami seseorang (Arsyad, 2014: 14).

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan fungsi media pembelajaran secara umum (Sadiman, 2012: 17).

- a. Sajian pesan diperjelas sehingga tidak bersifat verbal (hanya bentuk kata-kata baik tertulis maupun lisan saja).
- b. Informasi dapat tersaji meskipun ruang, waktu, dan daya indera sangat terbatas, misalnya: (1) objek yang sangat besar dapat digantikan oleh gambar, film bingkai, film, atau model; (2) objek yang sangat kecil dapat dilihat dengan bantuan proyektor mikro, film, film bingkai, atau gambar; (3) gerakan yang sangat cepat atau sangat lambat dapat diamati dengan bantuan *time lapse* atau *high-speed photography*; (4) peristiwa masa lampau dapat disajikan kembali melalui rekaman video, film, film bingkai, foto, maupun secara verbal; (5) objek terpadu seperti mesin dapat disajikan melalui model, diagram, dan sebagainya; (6) konsep yang cakupannya luas (iklim, gempa bumi, gunung berapi, dan lain-lain) dapat disajikan dengan bentuk film, film bingkai, gambar, dan sebagainya.
- c. Sikap pasif siswa dapat teratasi dengan dimanfaatkannya media pembelajaran yang bervariasi. Interaksi secara langsung antara siswa dengan kenyataan dan lingkungan dimungkinkan terjadi melalui media pembelajaran, semangat belajar terpacu, serta siswa dimungkinkan dapat belajar secara mandiri berdasarkan bakat dan minatnya.
- d. Adanya keunikan karakter siswa yang disertai pengalaman dan lingkungan berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran dibuat sama untuk semua siswa, sehingga berbagai kesulitan dialami guru apabila semua itu harus diselesaikan sendiri. Hal ini menjadi lebih sulit jika ditambah perbedaan latar belakang lingkungan antara guru dengan siswa. Maka, peran media pembelajaran dapat mengatasi kondisi ini dengan kemampuannya dalam pemberian rangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan kesamaan persepsi.

2.1.2.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran mencakup petunjuk penggunaan media dan berbagai kemampuan yang dapat dikerjakan oleh media yang tidak mampu atau kurang efisien jika dilakukan guru (Arsyad, 2014: 15-17).

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif memberikan gambaran dari potensi media untuk merekam, menyimpan, mengabadikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif media dapat melakukan perekaman atas suatu peristiwa atau objek yang terjadi pada waktu tertentu untuk kemudian ditransportasikan setiap saat. Suatu peristiwa atau objek dapat dirangkai kembali menggunakan media seperti film, fotografi, *audio tape*, *video tape*, dan disket komputer.

Ciri fiksatif sangat penting bagi guru. Dengan ciri ini guru terbantu dalam penyajian kembali peristiwa, kejadian, maupun objek yang direkam atau disimpan dengan format media yang tersedia. Peristiwa yang hanya terjadi satu kali dapat diabadikan dan dirangkai kembali guna dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang membutuhkan penyajian kembali dari peristiwa tersebut.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif merupakan kemampuan transformasi terhadap suatu objek atau peristiwa. Peristiwa yang membutuhkan waktu cukup lama dapat ditampilkan hanya dalam beberapa menit dengan teknik *time-lapse recording*. Media dengan ciri manipulatif ini penggunaannya sangat membutuhkan perhatian karena jika terjadi kesalahan pada pengurutan kembali suatu peristiwa atau pemotongan bagian yang tidak tepat, dapat menyebabkan kesalahan penafsiran yang membuat siswa bingung bahkan menyesatkan sehingga sikap siswa berubah ke arah yang tidak seharusnya. Memanipulasi suatu peristiwa atau objek dengan cara hasil rekaman diedit dapat menghemat waktu, inilah keuntungan dari media dengan ciri manipulatif.

3. Ciri Distributif (*Distribution Property*)

Ciri distributif media memungkinkan suatu kejadian atau objek ditransportasikan melalui ruang, dan kejadian atau objek tersebut dapat disajikan secara bersamaan kepada siswa yang berjumlah banyak dengan

pengalaman yang hampir sama mengenai kejadian tersebut. Dewasa ini, pendistribusian media lebih luas, tidak hanya pada satu atau beberapa kelas di sekolah pada wilayah tertentu, tetapi dapat tersebar kapan saja ke seluruh wilayah yang diinginkan.

Informasi yang direkam satu kali dengan berbagai format media, dapat diproduksi ulang hingga lebih dari satu kali dan siap digunakan berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang direkam masih memiliki kesamaan dengan informasi aslinya.

2.1.2.5 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar (Arsyad, 2014: 29-30) adalah sebagai berikut.

1. Proses penyajian informasi lebih jelas sehingga proses belajar dapat berjalan lancar dan hasil belajar meningkat.
2. Konsentrasi belajar siswa dapat ditingkatkan dan diarahkan sehingga tumbuh motivasi belajar, interaksi langsung dengan lingkungan, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai minat dan kemampuannya.
3. Keterbatasan ruang dan waktu, serta panca indera siswa teratasi dalam mencermati suatu kejadian atau objek;
 - a. Ukuran objek yang sangat besar diganti penyajiannya dengan foto, gambar, *slide*, realia, radio, film, atau model.
 - b. Penyajian objek yang sangat kecil dapat dibantu dengan mikroskop, gambar, *slide*, atau film.
 - c. Kejadian langka dapat disajikan melalui foto, video, film, *slide*, selain dengan cara verbal.
 - d. Objek yang kompleks dapat disajikan melalui gambar, film, *slide*, atau simulasi komputer.
 - e. Simulasi kejadian yang berisiko dapat disajikan melalui video, film, dan komputer.
 - f. Peristiwa alam dapat disajikan melalui rekaman seperti video, *slide*, *time-lapse* untuk film, atau simulasi komputer.

4. Terjadi persamaan pengalaman belajar tentang peristiwa yang ada di lingkungan siswa, dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru, masyarakat dan lingkungan melalui karyawisata serta kunjungan ke tempat edukatif lainnya.

2.1.2.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dapat ditempuh dengan suatu upaya yang dilakukan guru yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Maka, ketika media pembelajaran ditentukan guru terlebih dahulu harus memahami jenis-jenis media pembelajaran, mana yang sesuai dan cocok diterapkan pada proses pembelajaran, baik pembelajaran di ruang kelas maupun pembelajaran di luar kelas. Menurut Arsyad (2014: 35) jenis media jika dipandang dari segi perkembangan teknologi diklasifikasikan menjadi dua yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

Pilihan media tradisional dijabarkan menjadi permainan, realia, media cetak, media visual diam yang diproyeksikan, media visual yang tidak diproyeksikan, media visual dinamis yang diproyeksikan, penyajian multimedia, dan media audio. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir meliputi media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor.

2.1.2.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum media pembelajaran dimanfaatkan, media harus ditentukan sesuai tujuan pembelajaran. Penentuan media tidak boleh didasarkan atas rasa suka dengan media tersebut tanpa memperhatikan kemanfaatannya. Menurut Suryani (2018: 59) kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan adalah seperti berikut ini.

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengacu pada ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. Oleh sebab itu, tujuan pembelajaran yang ditetapkan harus sangat dipahami guru sehingga pembelajaran yang bermakna dan terarah dapat tercipta.

b. Mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi

Beberapa materi pembelajaran tidak dapat disesuaikan melalui media secara lugas, tetapi disajikan dalam bentuk konsep, simbol, atau sesuatu yang lebih umum dan disertai penjelasan. Maka, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan potensi dan kebutuhan siswa untuk mempelajari isi materi.

c. Praktis, luwes, dan bertahan

Hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran adalah mudah digunakan, sederhana, harga terjangkau, tahan lama, dan dapat digunakan berkali-kali.

d. Guru mampu dan terampil dalam menggunakan media

Pembelajaran akan menjadi bermakna jika guru mampu dan terampil dalam pengaplikasian media pembelajaran yang telah dipilih.

e. Pengelompokan sasaran

Guru biasanya membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen untuk membantu belajar. Kemampuan yang dimiliki setiap kelompok dalam menangkap pesan pembelajaran tentunya berbeda. Maka, besar kecilnya kelompok belajar harus dipertimbangkan untuk memilih media pembelajaran, latar belakang setiap kelompok secara umum, dan potensi belajar tiap individu siswa.

f. Mutu teknis

Setiap produk yang dipilih untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pasti memiliki standar dan persyaratan teknis tertentu sehingga produk tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan.

2.1.2.8 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan satu dari beragam cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik. Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi prinsip penggunaan media pembelajaran sehingga tidak menyimpang terlalu jauh dari tujuan pembelajaran.

Suryani (2018: 33) menyebutkan prinsip-prinsip yang harus dipenuhi dalam pemanfaatan media, antara lain:

- a. Mengkombinasikan dua atau lebih media pembelajaran. Kombinasi ini dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran melalui media yang digunakan. Karena setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing maka tidak ada media terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- b. Mencocokkan ciri-ciri media pembelajaran dengan karakteristik materi yang akan disampaikan;
- c. Media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan;
- d. Menyusun persiapan yang baik sebelum media pembelajaran dimanfaatkan;
- e. Mengarahkan perhatian siswa kepada media pembelajaran selama penyajian berlangsung;
- f. Melibatkan partisipasi siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran.

2.1.2.9 Pengembangan Media Pembelajaran

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan semakin berkembang seiring dengan perkembangan kurikulum, perangkat pembelajaran, dan tuntutan dunia kerja. Media pembelajaran merupakan satu di antara alat bantu pada proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi baik berbentuk cetak maupun noncetak, maka media pembelajaran berperan penting untuk memaksimalkan komunikasi sehingga proses pembelajaran berjalan secara optimal (Budiarti, 2016: 234-235).

Suryani (2018: 121) menyatakan bahwa pengembangan media adalah aktivitas yang terpadu dengan penyusunan dokumen pendukung proses pembelajaran, sebagai contoh kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sehingga tidak hanya pengembangan kurikulum dan perangkat pembelajaran, melainkan media pembelajaran juga harus turut dikembangkan. Melalui pemanfaatan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pelajar serta guru diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada dasarnya telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan pengguna, dan kondisi yang ada. Penyesuaian itu dilakukan untuk mengurangi masalah dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik. Ada lima langkah utama pengembangan media pembelajaran, yaitu analisis kebutuhan, penentuan model pengembangan, penentuan media yang digunakan, melakukan uji coba, dan mengimplementasikannya. Penentuan model pengembangan media pembelajaran adalah hal yang utama dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat memberikan arahan-arahan yang jelas tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Hasil penggunaan model pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Suryani, 2018: 124-125).

2.1.3 *Big Book* Berbasis Multimedia

2.1.3.1 Pengertian *Big Book*

Big book merupakan buku berisi gambar yang dipilih untuk dibuat dengan ukuran besar dan mempunyai ciri khusus, yaitu dibesarkan pada bagian teks dan gambar. Hal ini bertujuan agar terjadi kegiatan membaca secara bersama-sama (*shared reading*) antara guru dengan siswa atau antara orangtua dengan anak. Selain ciri tersebut, buku ini penuh warna, berisi gambar menarik, mengandung kata yang dapat diulang-ulang, memiliki alur yang dapat ditebak dengan mudah, serta memiliki pola teks yang berirama untuk dinyanyikan. Idealnya ukuran *big book* sekurang-kurangnya adalah A3 atau A2 (Madyawati, 2017: 174-176).

Lynch berpendapat bahwa *big book* yang dicetak dengan ukuran besar disertai ilustrasi warna-warni memungkinkan siswa dalam seluruh kelas berbagi cerita dengan baik. Selain itu, saat dimanfaatkan dalam pembelajaran kelompok kecil, *big book* dapat mengembangkan bahasa lisan melalui membaca pemodelan (Anggraeni, 2017: 5).

Berlandaskan beberapa pendapat tersebut, ditarik kesimpulan bahwa *big book* adalah buku besar dengan ciri tertentu yang dapat digunakan untuk membaca secara bersama-sama antara siswa dengan guru.

2.1.3.2 Karakteristik *Big Book*

Big book merupakan buku besar dengan karakteristik khusus. Karakteristik *big book* antara lain berukuran besar, penuh warna, berisi gambar menarik, mengandung kata yang dapat diulang-ulang, memiliki alur yang mudah ditebak, dan memiliki pola kalimat berirama sehingga dapat dinyanyikan (Madyawati, 2017: 174). Media *big book* juga memiliki pola pengulangan kumulatif, irama, pola bacaan berdasarkan budaya yang dikenal anak, serta alur cerita yang dapat ditebak (Andini, 2015: 194).

2.1.3.3 Keistimewaan Media *Big Book*

Menurut USAID (2014: 44) *big book* dengan ukuran besar disertai gambar yang menarik mempunyai keistimewaan antara lain: (1) melibatkan siswa untuk dapat membaca bersama-sama; (2) memungkinkan seluruh siswa membaca tulisan yang sama saat tulisan tersebut dibaca oleh guru; (3) memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bersama-sama memaknai setiap kalimat pada *big book*; (4) memberikan peluang bagi siswa yang masih lambat dalam membaca untuk mengenali tulisan melalui bimbingan guru dan teman; (5) memunculkan keberanian dan keyakinan pada diri siswa bahwa mereka “sudah bisa” membaca; (6) mengembangkan seluruh aspek kebahasaan; dan (7) mengembangkan pengalaman dan imajinasi siswa melalui selingan percakapan yang relevan dengan isi cerita.

Lynch berpendapat tentang keistimewaan media *big book*, antara lain: (1) memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat secara nyata tanpa rasa takut; (2) memungkinkan siswa sama-sama melihat tulisan yang dibaca oleh guru atau orangtua; (3) memungkinkan siswa bekerja sama memberikan makna pada tulisan di dalamnya; (4) membantu siswa yang masih lambat dalam membaca untuk mengenali tulisan melalui bantuan guru dan teman; (5) mengembangkan seluruh aspek kebahasaan meliputi kemampuan keaksaraan dan pengungkapan bahasa; dan

(6) mengembangkan topik bacaan sesuai pengalaman dan imajinasi siswa jika diselingi dengan percakapan yang relevan (Madyawati, 2017: 175).

Berlandaskan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *big book* memiliki keistimewaan yaitu memberikan kesempatan membaca bersama, menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam membaca, meningkatkan imajinasi dan pengalaman siswa setelah membaca *big book* yang diselingi percakapan.

2.1.3.4 Tujuan Media *Big Book* dalam Pembelajaran Membaca

Menurut USAID (2014: 44) *big book* digunakan pada pembelajaran membaca dengan tujuan, antara lain: (1) memberikan pengalaman membaca; (2) membantu pemahaman isi buku; (3) mengenalkan ragam jenis bahan bacaan; (4) memberikan kesempatan kepada guru untuk menyampaikan contoh bacaan yang baik; (5) melibatkan keaktifan siswa pada pembelajaran; (6) memberikan contoh bacaan yang baik; dan (7) menggali informasi.

Tujuan media *big book* berlandaskan pendapat tersebut yaitu memberikan pengalaman membaca kepada siswa untuk memahami isi buku, mengenalkan ragam bacaan yang baik, menggali informasi, serta memberikan kesempatan bagi guru untuk mencontohkan bacaan yang baik.

2.1.3.5 Manfaat *Big Book*

Madyawati (2017: 176) berpendapat bahwa media *big book* memberikan banyak manfaat, antara lain: (1) memotivasi anak untuk belajar membaca; (2) menumbuhkan rasa percaya diri anak atas kesuksesannya menjadi pembaca pemula; (3) memberikan cara belajar yang menyenangkan; (4) memotivasi anak untuk menyukai cerita dengan berbagai tema; (5) menumbuhkan kebiasaan anak dalam membaca cerita secara mandiri.

Pendapat ahli tersebut dapat dibuat kesimpulan bahwa manfaat *big book* yaitu memotivasi anak dalam belajar membaca sehingga muncul rasa percaya diri hingga sukses menjadi pembaca pemula, memberikan metode belajar yang menyenangkan sehingga tumbuh kebiasaan membaca secara mandiri, dan memotivasi anak untuk menyukai cerita dengan berbagai tema.

2.1.4 Hakikat Multimedia

2.1.4.1 Pengertian Multimedia

Menurut Arsyad (2014: 162) multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia dapat berbentuk perpaduan teks, animasi, grafik, suara, maupun video. Multimedia merupakan gabungan dari kata ‘multi’ dan ‘media’. Kata ‘multi’ dan kata ‘media’ berasal dari bahasa Latin. ‘Multi’ yaitu *nouns* yang memiliki arti banyak atau beragam, sedangkan kata ‘media’ dalam bahasa Latin yaitu *medium* yang memiliki arti perantara atau alat untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu (Munir, 2012: 2).

Istilah multimedia secara terminologis adalah kombinasi secara terpadu dan sinergis antara berbagai jenis media misalnya teks, gambar, animasi, suara, video, dan sejenisnya melalui komputer atau alat-alat elektronik lain yang digunakan dalam pencapaian suatu tujuan. Pada istilah multimedia secara terminologis terdapat dua kata kunci yaitu terpadu dan sinergis. Hal ini berarti bahwa semua komponen multimedia harus disatukan, tergabung menjadi satuan yang utuh dan saling mendukung secara sinergis untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Selain itu, pada definisi tersebut terkandung arti bahwa setiap komponen multimedia harus dimanipulasi dan diolah kemudian dipadukan secara digital dengan memanfaatkan perangkat komputer dan sejenisnya (Surjono, 2017: 2).

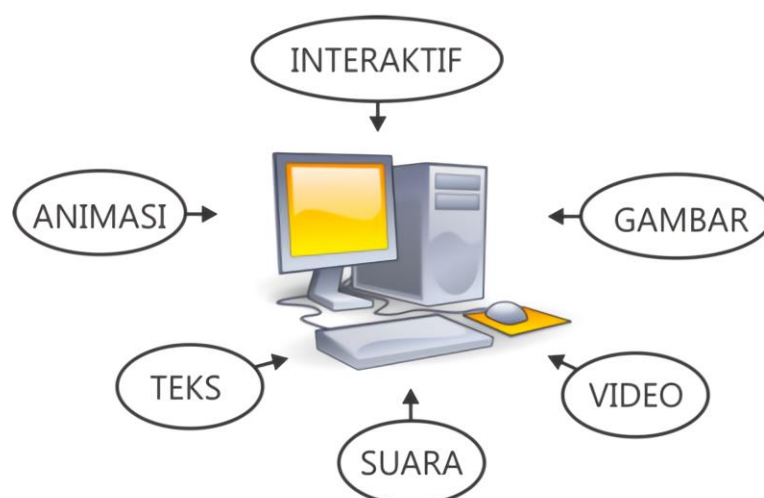
Multimedia interaktif sangat cocok digunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar baik pada proses hingga hasil belajar. Multimedia interaktif adalah pemanfaatan berbagai jenis media (teks, grafik, video, suara, animasi) dan elemen interaktif. Interaktif artinya terdapat umpan balik yang diberikan media kepada pengguna yang semula memberikan perintah kepada media yang digunakan (Wulandari, 2017: 1025). Variasi jenis media yang termuat dalam multimedia interaktif harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Maka, guru harus memperhatikan kesesuaian media dengan materi yang akan diajarkan.

Multimedia dapat memuat lebih banyak konsep dan materi, dapat melibatkan lebih banyak objek (teks, visual, audio, dan sebagainya) serta materi

dapat dikemas menjadi lebih menarik, efektif, interaktif, dan menyenangkan (Syahroni, 2017: 263). Tetapi multimedia tidak diharuskan memuat seluruh komponen media misalnya teks, gambar, animasi, suara, video dan sejenisnya, tetapi sedikitnya lebih dari satu jenis media termuat contohnya teks dan gambar, yang terpenting adalah masing-masing jenis media harus terpadu dan bersinergi. Sebagai contoh, untuk menjelaskan sebuah konsep, dapat digunakan multimedia berupa kombinasi teks dan gambar yang saling berkaitan (terpadu) dan saling menguatkan (sinergis).

Pembuatan multimedia didasarkan pada tujuan tertentu dan disesuaikan dengan pemanfaatannya. Multimedia yang dimanfaatkan dalam bidang pendidikan bertujuan agar pemahaman materi pembelajaran lebih mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, multimedia ini disebut sebagai multimedia pembelajaran. Ketika aplikasi multimedia digunakan tentunya siswa beraktivitas atau berinteraksi dengan media seperti mengklik tombol-tombol navigasi (*home, next, back*), mengklik menu, memilih alternatif jawaban, mengetikkan teks, menggeser objek, dan sebagainya.

Secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi antara berbagai jenis media yang berupa teks, gambar, video, dan animasi dalam suatu program berbasis komputer sehingga komunikasi interaktif dapat terfasilitasi. Hal tersebut digambarkan pada ilustrasi berikut ini.



Gambar 2.2 Konsep Multimedia

Informasi berbasis multimedia yang disajikan berupa dokumen hidup, dapat disaksikan melalui layar monitor atau saat diproyeksikan melalui layar lebar dengan bantuan *liquid crystal projector* (LCD), serta suaranya dapat didengar dan gerakannya dapat dilihat apabila berupa video atau animasi.

2.1.4.2 Tujuan Multimedia

Tujuan multimedia adalah menyajikan informasi dengan bentuk yang menarik, menyenangkan, mudah dipahami, serta jelas (Arsyad, 2014: 162). Informasi dapat dengan mudah dipahami karena penggunaan panca indera dimaksimalkan untuk menyerap informasi yang disajikan, utamanya mata dan telinga.

Multimedia sangat efektif dan efisien untuk digunakan pada bidang pendidikan, meskipun dewasa ini pemanfaatan media masih dinilai mahal, tetapi beberapa tahun yang akan datang biaya penggunaan media menjadi semakin murah dan dapat dijangkau sehingga dapat dimanfaatkan lebih luas lagi pada berbagai jenjang pendidikan.

2.1.5 Hakikat Belajar

2.1.5.1 Pengertian Belajar

Belajar yaitu sebuah proses yang berlangsung sepanjang hidup setiap orang, sejak masih bayi hingga akhir hayat kelak. Satu di antara tanda bahwa seorang telah belajar yaitu tingkah lakunya mengalami perubahan baik perubahan sikap, kognitif, dan psikomotor.

Seseorang yang telah belajar mengalami perubahan tingkah laku yang menjadi akibat adanya interaksi antara dirinya dan lingkungan, bukan karena pertumbuhan secara fisik atau kedewasaan; bukan karena suatu penyakit, kelelahan, maupun pengaruh dari obat-obatan. Perubahan yang terjadi harus bersifat tetap, bukan berlangsung hanya sesaat saja.

2.1.5.2 Unsur-Unsur Belajar

Belajar adalah sistem yang mengandung beragam unsur yang saling berkaitan sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku terhadap si belajar

(Rifa'i, 2016: 70). Beberapa unsur belajar berlandaskan pendapat di atas adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik. Peserta didik yaitu siswa, warga belajar dan peserta pelatihan yang sedang menjalankan proses belajar. Siswa mempunyai indera yang dimanfaatkan untuk merespon rangsangan. Otak dimanfaatkan untuk menransformasikan hasil penginderaan ke dalam ingatan. Serta syaraf atau otot dimanfaatkan untuk menyajikan kinerja dari apa yang telah dipelajari. Pada proses belajar, rangsangan yang diterima kemudian diorganisasikan oleh syaraf, dan ada sejumlah rangsangan yang disimpan dalam memori ingatan untuk kemudian ditunjukkan dalam tindakan yang dapat dilihat melalui gerak.
- b. Rangsangan (*stimulus*). Stimulus yaitu segala proses yang dapat memberikan rangsangan kepada indera siswa. Stimulus ada pada lingkungan, misalnya suara, warna, sinar, panas, dingin, tanaman, gedung, orang, dan lain-lain yang ada di lingkungan sekitar seseorang. Stimulus tertentu harus difokuskan oleh siswa sesuai minat belajarnya agar siswa mampu belajar secara optimal.
- c. Memori. Memori yang dimiliki siswa berisi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang didapatkan dari proses belajar terdahulu.
- d. Respon. Respon adalah tindakan yang diperoleh dari aktualisasi memori. Siswa akan terdorong untuk merespon rangsangan yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap rangsangan tersebut. Respon dari diri siswa dapat diketahui di akhir dari sebuah proses pembelajaran yang bisa dikatakan sebagai perubahan perilaku.

Semua unsur belajar di atas dapat dijabarkan sebagai berikut. Proses belajar dapat terjadi apabila siswa melakukan interaksi dengan rangsangan dan isi memori, sehingga perilaku siswa mengalami perubahan dari sebelumnya dan sesudah ada stimulus. Adanya perubahan perilaku siswa dapat dijadikan sebagai indikator bahwa siswa telah mengalami proses belajar.

2.1.5.3 Faktor-Faktor Belajar

Faktor belajar yang berkontribusi dalam proses hingga hasil belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal meliputi kondisi fisik yaitu

kesehatan jasmani; kondisi psikis yaitu kecerdasan intelektual dan emosional; serta kondisi sosial yaitu sosialisasi dengan lingkungan. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa misalnya ragam dan taraf kesukaran materi ajar yang dipelajari, lokasi belajar, suasana lingkungan, iklim dan budaya belajar masyarakat akan memberikan pengaruhnya terhadap persiapan, proses, hingga hasil belajar.

Belajar dikatakan berhasil apabila memenuhi persyaratan berupa perhatian guru terhadap kemampuan internal siswa dan kondisi eksternal di luar diri siswa. Maka, mempelajari kemampuan baru harus diawali dengan kemampuan yang telah dimiliki, serta mempersiapkan kondisi eksternal yang variatif.

2.1.5.4 Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar yang berlandaskan teori dan penelitian terdahulu tentang belajar masih memiliki relevansi dengan beberapa prinsip belajar milik Gagne (Rifa'i, 2016: 82). Beberapa prinsip tersebut adalah: keterdekatan (*contiguity*), pengulangan (*repetition*), dan penguatan (*reinforcement*). Prinsip keterdekatan berarti bahwa rangsangan yang akan direspon siswa harus disampaikan pada waktu yang berdekatan dengan respon yang diinginkan. Prinsip pengulangan berarti stimulus dan respon harus disampaikan berulang kali dan disertai praktik agar dapat diperbaiki pada proses belajar sehingga kualitas pendidikan dapat ditingkatkan. Prinsip penguatan menyatakan bahwa mempelajari pengetahuan baru akan lebih kuat jika pada proses belajar pengetahuan terdahulu mendapat hasil belajar yang memuaskan. Dengan kata lain, motivasi belajar siswa untuk belajar pengetahuan yang baru akan menguat jika hasil belajar sebelumnya juga memperoleh penguatan.

Ketiga prinsip yang dikemukakan Gagne tersebut merupakan prinsip yang dipandang sebagai faktor eksternal. Gagne juga mengemukakan prinsip yang menjadi faktor internal yang ada dalam diri siswa. Prinsip-prinsip tersebut yaitu: (a) informasi faktual (*factual information*); (b) kemahiran intelektual (*intellectual skill*); dan (c) strategi (*strategy*). Prinsip-prinsip tersebut merupakan kondisi internal yang harus ada dalam diri siswa agar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar. Berikut ini penjelasan singkat dari ketiga prinsip tersebut.

- a. Informasi faktual. Informasi ini didapatkan dengan cara: (a) dikomunikasikan kepada siswa; (b) siswa mempelajari informasi; dan (c) melacak memori karena informasi tersebut telah dipelajari dan tersimpan dalam memori pada beberapa waktu.
- b. Kemahiran intelektual. Siswa harus mempunyai cara kreatif dalam menyelesaikan sesuatu, utamanya yang berhubungan dengan simbol-simbol bahasa dan sebagainya, sehingga sesuatu yang baru dapat dipelajari. Pertama, menghadirkan stimulasi untuk merangsang ingatan dengan beberapa petunjuk verbal untuk meningkatkan kemahiran intelektual siswa. Kemahiran intelektual tidak dapat disajikan dengan bentuk lisan maupun tulisan yang disampaikan oleh guru. Kemahiran intelektual harus dipelajari terlebih dahulu oleh siswa agar dapat diingat dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya.
- c. Strategi. Pengaktifan strategi belajar dan mengingat sangat diperlukan pada setiap aktivitas belajar. Siswa harus menggunakan strategi untuk mendapatkan stimulus yang kompleks; membuat dan memilih kode dari bagian-bagian stimulus; mengatasi masalah; dan melacak kembali apa yang telah dipelajari. Pada umumnya siswa berusia dewasa ketika menjalankan aktivitas belajar akan dibantu oleh kemampuan pengelolaan diri yang dimilikinya.

2.1.5.5 Pengertian Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2015: 3) menyatakan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari adanya interaksi pada kegiatan belajar dan mengajar. Susanto (2013: 5) juga mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi yang diperoleh seseorang dari kegiatan belajar. Tercapainya hasil belajar dapat diketahui dengan kegiatan penilaian dan evaluasi untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Pengukuran penguasaan tidak dilakukan pada segi kognitif saja, tetapi pada kompetensi sikap dan keterampilan yang ada kaitannya dengan materi yang dipelajari siswa.

Hasil belajar dapat berupa pengetahuan tentang konsep, keterampilan, dan sikap siswa. Pemahaman konsep merupakan kompetensi yang dimiliki seseorang guna menerima, menyerap, dan memahami makna atau isi materi yang dipelajari

(Susanto, 2013: 6). Pengukuran hasil belajar berupa pengetahuan tentang konsep dapat dilakukan melalui evaluasi produk. Misalnya, dengan diadakan beberapa jenis tes, baik tes tertulis maupun tes lisan. Pada umumnya dalam pembelajaran SD, pengetahuan tentang konsep dilakukan dengan mengadakan ulangan baik ulangan harian, semesteran, maupun ulangan umum (Susanto, 2013: 8-9).

Keterampilan proses yaitu keterampilan yang merujuk pada pembentukan fisik, psikis, dan sosial dalam diri siswa sebagai pendorong kemampuan yang lebih tinggi (Susanto, 2013: 9). Sedangkan hasil belajar berupa sikap terdiri dari 3 komponen, antara lain: (1) komponen kognitif, yaitu perbuatan yang mewakili sesuatu yang dipercayai oleh pemilik sikap; (2) komponen afektif, yaitu kondisi emosional seseorang; dan (3) komponen konatif, yaitu cara seseorang dalam berperilaku sesuai dengan sikap yang dimiliki (Susanto, 2013: 10).

2.1.6 Pengertian Pembelajaran

Menurut Rifa'i (2016: 90) pembelajaran merupakan peristiwa yang berpengaruh terhadap siswa sehingga siswa tersebut mendapatkan kemudahan. Peristiwa tersebut membangun pembelajaran dengan sifat internal apabila siswa melaksanakan *self instruction*, dan dapat membangun pembelajaran dengan sifat eksternal apabila hanya bersumber dari siswa. Selain itu pembelajaran diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang dialami siswa di luar dirinya yang disusun untuk mendukung kegiatan belajar siswa.

Berlandaskan pendapat tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian peristiwa di luar diri siswa yang mendukung siswa untuk memperoleh kemudahan pada proses belajar.

Proses pembelajaran sendiri merupakan komunikasi antara guru dan siswa, atau antarsiswa. Proses komunikasi tersebut dapat terjadi secara verbal ataupun nonverbal seperti pemanfaatan komputer dalam pembelajaran. Tetapi, tanpa memandang media apa yang digunakan dalam pembelajaran, sejatinya proses pembelajaran ditandai dengan adanya rangkaian proses komunikasi.

Tujuan komunikasi pada proses pembelajaran adalah membantu jalannya proses pembelajaran itu sendiri. Komunikasi secara mandiri yaitu ketika siswa

belajar mandiri, misalnya menganalisis isi buku, melakukan praktikum di laboratorium, atau menyelesaikan proyek inkuiri. Selain itu, komunikasi dapat dilakukan secara berkelompok seperti yang biasa terjadi pada pembelajaran di kelas pada umumnya.

2.1.7 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD tidak dapat dipisahkan dari empat aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan ini dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan pesan dalam suatu kegiatan komunikasi dan interaksi antara manusia satu dengan yang lain menggunakan bahasa sebagai medianya. Pemanfaatan bahasa dalam berkomunikasi dan berinteraksi terbagi menjadi dua, yaitu bahasa lisan dan tulisan (Susanto, 2013: 242). Ketika anak memasuki pendidikan di taman kanak-kanak (TK) yakni pada usia antara 5-6 tahun, anak mampu menghasilkan cerita. Pada masa ini, kemampuan bercerita anak diasah dan dikembangkan agar mereka dapat menuangkan ide dan perasaannya ke dalam sebuah cerita dengan leluasa meskipun tidak jarang cerita yang diungkap alurnya masih kurang jelas sebab tidak runtut. Cerita yang dihasilkan oleh anak TK pada umumnya adalah cerita yang berkaitan erat dengan keseharian mereka. Selanjutnya, anak-anak yang memasuki usia sekolah dasar dikondisikan untuk mempelajari keterampilan bahasa tulis. Pada usia ini, anak dibimbing agar mampu mengembangkan kemampuan berbahasa yang mereka miliki (Susanto, 2013: 243-244).

Standar kompetensi bahasa Indonesia memuat empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Martini, 2018: 74). Ruang lingkup tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Mendengarkan; contohnya mendengarkan berita, pengumuman, perintah, penjelasan, laporan, pidato, khotbah, ceramah, pembicara narasumber, percakapan, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, serta kaset yang didengar kemudian memberi respon yang tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra seperti dongeng cerita rakyat, cerita anak, fabel, puisi anak, pantun, syair lagu, dan drama anak.

2. Berbicara; contohnya pengungkapan gagasan dan perasaan, penyampaian sambutan, dialog, pengalaman, penyampaian cerita tentang diri sendiri, keluarga, dan teman, pengapresiasian dan pengekspresian sastra melalui kegiatan penyampaian hasil sastra secara lisan seperti dongeng, cerita rakyat, cerita anak, fabel, puisi anak, pantun, syair lagu, dan drama anak.
3. Membaca; contohnya membaca huruf, suku kata, kalimat, paragraf, berbagai jenis bacaan, petunjuk, tata tertib, pengumuman, denah, kamus, ensiklopedia serta apresiasi dan ekspresi sastra melalui kegiatan pembacaan hasil sastra seperti dongeng, cerita rakyat, cerita anak, fabel, puisi anak, pantun, syair lagu, dan drama anak. Kompetensi membaca diarahkan untuk menumbuhkan budaya membaca.
4. Menulis; contohnya menulis karangan naratif maupun nonnaratif dengan tulisan jelas dan rapi dengan menunjukkan tujuan dan ragam membaca, penggunaan ejaan dan tanda baca, penggunaan kosa kata yang tepat dengan memperhatikan penggunaan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta apresiasi dan ekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil karya sastra seperti cerita dan puisi.

Berlandaskan uraian tersebut disimpulkan bahwa standar kompetensi bahasa Indonesia SD menjadi suatu komponen yang membentuk sistem pengajaran bagi siswa utamanya untuk melatih penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD menurut Susanto (2013: 245) yaitu mengembangkan kepribadian siswa, memperluas wawasan, serta meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh siswa melalui karya sastra. Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah meningkatkan kegemaran membaca siswa sehingga dapat meningkatkan kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan pribadinya. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan.

Berlandaskan uraian tersebut dapat diambil suatu kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD yaitu meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara lisan dan tulisan menggunakan bahasa yang baik.

2.1.8 Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan keterampilan pemahaman bacaan yang terfokus pada kata dan kalimat yang dibaca. Membaca pada hakikatnya merupakan pengembangan keterampilan, mulai dari pemahaman kata-kata, kalimat, dan paragraf hingga seluruh isi bacaan dipahami secara kritis dan evaluatif (Marzoan, 2018: 627).

2.1.8.1 Pengertian Membaca

Membaca merupakan proses yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca melalui kata-kata atau bahasa tulis (Tarigan, 2015: 7). Proses ini menitikberatkan pada kelompok kata sebagai satu kesatuan agar tampak dalam sekilas pandangan dan makna kata dapat diketahui secara individual. Apabila hal ini tidak terlaksana maka pesan tersurat maupun tersirat tidak dapat dimengerti sehingga proses membaca tersebut tidak berjalan dengan baik.

Membaca dilihat dari segi linguistik merupakan proses penyandian kembali dan membaca sandi (*a recording dan decoding process*). Membaca sandi (*decoding*) adalah penghubungan kata-kata tulis dan makna bahasa lisan yang meliputi pengubahan kata-kata tulis menjadi bunyi yang memiliki makna.

Proses membaca sandi (*decoding process*) adalah kegiatan membaca untuk menginterpretasi ujaran yang berbentuk tulisan. Selain pengertian yang telah diuraikan, membaca diartikan sebagai cara yang digunakan dalam komunikasi baik dengan diri sendiri maupun orang lain, yaitu menyampaikan makna yang tersurat ataupun tersirat dalam lambang-lambang tertulis.

Beberapa ahli menganggap bahwa membaca merupakan sebuah potensi melihat lambang-lambang tertulis untuk kemudian diubah melalui fonik menjadi membaca lisan. Fonik sendiri merupakan metode pengajaran membaca, ucapan,

ejaan berdasarkan interpretasi fonetik terhadap ejaan biasa. Membaca diartikan sebagai proses pemahaman makna tersirat dan penemuan pikiran yang terkandung dalam tulisan atau kata-kata tulis. Secara singkat, membaca yaitu memaknai pola-pola bahasa dari gambaran yang tertulis.

2.1.8.2 Tujuan Membaca

Membaca memiliki tujuan utama yaitu untuk mencari dan mendapatkan informasi, meliputi isi serta makna sebuah bacaan. Tujuan lain dari membaca menurut Tarigan (2015: 9-11) yaitu sebagai berikut.

- a. Membaca untuk memperoleh fakta. Contohnya mengetahui berbagai penemuan yang dilakukan oleh tokoh; sesuatu yang dibuat oleh tokoh; peristiwa yang terjadi pada tokoh tertentu, atau mencari solusi dari masalah yang dibuat oleh tokoh.
- b. Membaca untuk memperoleh ide utama. Contohnya mengetahui hal menarik dari topik, masalah dalam cerita, peristiwa yang dialami tokoh, dan merangkum proses yang dilalui tokoh dalam pencapaian tujuan.
- c. Membaca untuk mengetahui susunan, urutan atau organisasi cerita. Contohnya mengetahui kejadian pada setiap bagian cerita, peristiwa yang terjadi pada bagian awal hingga akhir. Setiap tahap dibuat guna memecahkan masalah.
- d. Membaca inferensi. Contohnya mengetahui penyebab para tokoh merasakan seperti itu, sesuatu yang akan ditunjukkan pengarang kepada para pembaca, sebab perubahan para tokoh, keberhasilan atau kegagalan para tokoh.
- e. Membaca untuk mengklasifikasikan. Contohnya mengetahui kejadian aneh dan tidak wajar yang dialami oleh seorang tokoh, mengetahui sesuatu yang lucu dari sebuah cerita, mengetahui kebenaran cerita.
- f. Membaca mengevaluasi. Contohnya menemukan keberhasilan hidup yang dicapai tokoh atau hidup dengan standar tertentu, apakah pembaca ingin mengikuti jejak tokoh, atau bekerja seperti cara tokoh pada cerita itu.
- g. Membaca untuk membandingkan. Contohnya menemukan cara tokoh berubah, perbedaan kehidupan tokoh dari kehidupan yang biasa dikenal oleh pembaca,

menemukan kesamaan dua cerita, dan bagaimana tokoh mampu menyerupai pembaca.

2.1.8.3 Membaca sebagai Suatu Keterampilan

Membaca merupakan keterampilan kompleks, rumit, melibatkan dan meliputi rangkaian keterampilan yang lebih kecil. Keterampilan membaca meliputi tiga komponen antara lain:

- a. Pengenalan aksara serta macam-macam tanda baca;
- b. Keterkaitan antara aksara serta tanda baca dengan unsur-unsur linguistik formal;
- c. Kelanjutan hubungan dari keterampilan A dan B dengan makna (*meaning*) (Tarigan, 2015: 11).

Keterampilan A adalah kemampuan mengenal bentuk-bentuk yang disajikan dalam bentuk gambar, gambar pada lembaran, lengkungan-lengkungan, garis-garis, hingga titik-titik dalam suatu hubungan sehingga membentuk pola yang teratur. Keterampilan B adalah kemampuan penghubungan gambar-gambar berpola dengan bahasa. Keterampilan C adalah keterampilan yang mencakup seluruh keterampilan membaca yang merupakan keterampilan intelektual. Disebut keterampilan intelektual karena dengan ini siswa dapat melakukan penghubungan tanda-tanda hitam di kertas melalui unsur bahasa formal; yaitu kata sebagai bunyi, dengan makna yang dilambangkan dari kata-kata tersebut (Tarigan, 2015: 12).

2.1.9 Membaca Pemahaman

2.1.9.1 Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman yaitu jenis membaca dengan penuh pemahaman dalam mencari gagasan atau ide pokok yang terkandung pada bacaan sehingga diperoleh informasi dan bacaan dapat dipahami dengan baik (Muhafidin, 2016: 66-67). Membaca pemahaman diartikan sebagai proses yang dilakukan untuk mendapatkan pesan, informasi, dan makna yang termuat pada bacaan. Sedikitnya dua keterampilan dasar membaca terlibat dalam kegiatan ini yaitu keterampilan kognitif dan visual. Kedua keterampilan tersebut akan bekerja sama selama

seseorang melakukan kegiatan membaca pemahaman (Dewi, 2018: 221). Menurut Ariawan (2018: 95) membaca pemahaman merupakan proses pemerolehan makna secara aktif dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki pembaca serta dihubungkan dengan isi bacaan. Membaca pemahaman adalah cara membaca dengan memahami materi bacaan dengan melibatkan keterkaitan antara makna dan lambang (simbol) kata, penilaian makna, pemilihan makna yang benar, organisasi gagasan ketika materi dibaca, penyimpanan hingga pemakaian gagasan dalam berbagai aktivitas terkini (Ariawan, 2018: 96). Menurut Maulana (2017: 49) membaca pemahaman adalah proses berpikir dengan cara menyeleksi fakta, informasi, maupun gagasan dari bahan cetakan. Maka, harus ada proses berpikir ketika membaca pemahaman sehingga dapat menginterpretasikan informasi sesuai dengan makna kata dalam bacaan.

Pemahaman atau komprehensi merupakan kemampuan mencari ide pokok, detail yang penting, serta pengertian secara menyeluruh (Jainiyah, 2015: 3). Untuk dapat memahami, diperlukan: (1) penguasaan perbendaharaan kata, (2) mengenali struktur dasar penulisan kalimat, paragraf, dan tata bahasa. Pemahaman bacaan merupakan komponen penting pada suatu aktivitas membaca, karena pada hakikatnya keterampilan atau kepentingan membaca untuk tujuan tertentu yang telah ditentukan atau akan dicapai dapat ditingkatkan melalui pemahaman bacaan.

Menurut Muhafidin (2016: 67) kemampuan membaca pemahaman yaitu kemampuan memahami secara mendetail, lengkap, kritis, dan akurat mengenai fakta, konsep, gagasan, pengalaman, pendapat, pesan, maupun perasaan yang terdapat dalam wacana tulis.

Berlandaskan definisi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa membaca pemahaman adalah membaca secara detail untuk memperoleh gagasan yang terkandung dalam bacaan sehingga diperoleh informasi dari bacaan tersebut.

2.1.10 Teks Eksplanasi

2.1.10.1 Pengertian Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi yaitu teks yang berisi penjelasan tentang suatu peristiwa, baik berupa peristiwa alam, peristiwa sosial dan budaya, maupun peristiwa pribadi (Kosasih, 2018: 114). Contoh peristiwa alam yaitu proses banjir dan gunung berapi. Contoh peristiwa sosial dan budaya misalnya proses upacara adat, proses penerimaan siswa baru, proses jalannya ibadah keagamaan. Contoh peristiwa pribadi berupa kegiatan-kegiatan yang dialami atau dilakukan oleh seseorang.

Menurut Suprianto (2019: 23) teks eksplanasi adalah teks berisi konten-konten tentang proses yang berkaitan dengan fenomena alam, ilmu budaya, sosial dan topik-topik lainnya. Keseluruhan konten yang termuat pada teks eksplanasi menguraikan tentang mengapa dan bagaimana sebuah peristiwa dapat terjadi.

Berlandaskan pendapat di atas, disimpulkan bahwa teks eksplanasi yaitu teks yang berisi penjelasan mengenai peristiwa alam, sosial budaya dan peristiwa lainnya.

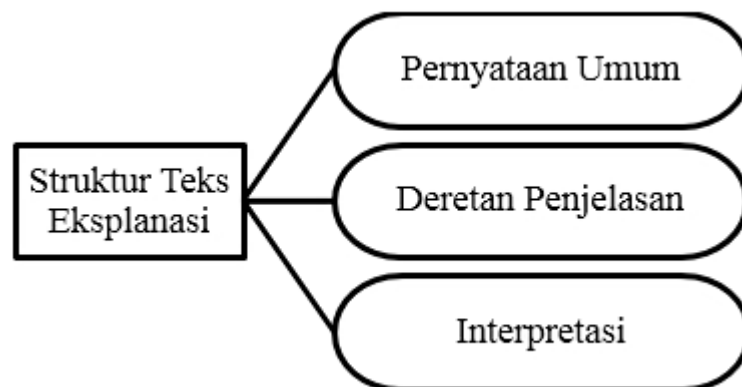
2.1.10.2 Macam-Macam Teks Eksplanasi

Menurut Kosasih (2018: 114) teks eksplanasi dibagi menjadi dua berdasarkan pada pola pengembangannya, yaitu sebagai berikut.

1. Pola kronologis. Teks eksplanasi disusun berdasarkan urutan waktu, ditandai dengan konjungsi *sekarang*, *sebelumnya*, *lalu*, *kemudian*, *akhirnya*, dan sebagainya.
2. Pola kausalitas. Teks eksplanasi disusun berdasarkan hubungan kausalitas (sebab-akibat), ditandai dengan konjungsi *karena*, *sebab*, *akibatnya*, dan sebagainya.

2.1.10.3 Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi terdiri dari pernyataan umum, deretan penjelasan (eksplanasi), dan interpretasi (Kosasih, 2018: 114).



Gambar 2.3 Diagram Struktur Teks Eksplanasi

1. Pernyataan umum berisi penjelasan awal mengenai latar belakang dan kondisi umum dari tema yang akan disampaikan.
2. Deretan penjelasan berisi rangkaian peristiwa atau kejadian, baik tersusun secara kronologis maupun secara kausalitas.
3. Interpretasi berisi penafsiran, makna, atau kesimpulan dari rangkaian kejadian yang telah disampaikan sebelumnya.

Adapun kaidah kebahasaan teks eksplanasi menurut pendapat Kosasih (2018: 115) adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan konjungsi kronologis, misalnya *ketika, pada, waktu itu, ketika itu, sebelum, akhirnya*. Selain konjungsi kronologis, tidak sedikit pula yang menggunakan konjungsi kausalitas, misalnya *karena, sebab, oleh sebab itu, karena itu*, dan lain-lain.
2. Menggunakan kata kerja tindakan, misalnya *bepergian, berwisata, mengajak, berkunjung, berjalan-jalan*, dan sebagainya.
3. Menggunakan kata benda umum jika objek yang diceritakan berupa alam, misalnya hujan, sungai, gunung, awan, dan lain-lain.
4. Menggunakan istilah atau kata-kata teknis yang berkaitan dengan tema dalam pembahasan. Contohnya, teks eksplanasi bertema gejala alam menggunakan istilah tentang ke-IPA-an; jika berkaitan dengan fenomena sosial, menggunakan istilah ke-IPS-an.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian dan pengembangan ini didukung penelitian terdahulu yang memiliki relevansi. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan Putu Novika Adi Karakaita Putri, Ni Wayan Arini, dan Md. Sumantri (2019: 165) dengan judul “Pengaruh Strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) Berbantuan Media *Flip Chart* terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman”. Berlandaskan hasil analisis dengan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 16,559$ dan $t_{tabel} = 2,042$ berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada penggunaan strategi pembelajaran DRTA berbantuan media *flip chart* terhadap keterampilan membaca pemahaman muatan pelajaran bahasa Indonesia kelas V di Gugus IV Kecamatan Tejakula Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian yang dilakukan Elvima Nofrianni dan Syahniar (2019: 15) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Membaca Pemahaman Menggunakan Model *Somatic Auditory Visual and Intellectual* Kelas IV SD”. Penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman dapat ditingkatkan melalui bahan ajar membaca pemahaman dengan model *Somatic Auditory Visual and Intellectual*. Hal ini berlandaskan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas sehingga diperoleh bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran membaca pemahaman kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan Fifi Trigusyeni Harefa, Elfia Sukma, dan Desyandri (2019: 441) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Strategi Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 29 Purus”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan strategi DRTA. Hal ini dilihat dari hasil uji hipotesis, yaitu $t_{hitung} (5,57) > t_{tabel} (1,70)$ artinya kemampuan membaca pemahaman siswa lebih tinggi ketika diterapkan strategi DRTA dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi.

Penelitian yang dilakukan Sri Iriani (2017: 96-97) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Think Pair Share* pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 004 Pagaran Tapah Darussalam”. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan membaca pemahaman dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *think pair share* pada pembelajaran Indonesia. Hal ini dibuktikan oleh perolehan rata-rata klasikal pratindakan sebesar 64, peningkatan pada siklus I menjadi 76,6, peningkatan pada siklus II menjadi 86,8. Peningkatan rata-rata klasikal disebabkan penggunaan model pembelajaran kooperatif *think pair share*, sehingga siswa menjadi lebih aktif. Maka, kemampuan membaca pemahaman serta pemahaman siswa dapat ditingkatkan.

Penelitian yang dilakukan Muhammad Zulfikar (2019: 8-9) dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Menulis Teks Eksplanasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo”. Hasil penelitian ini antara lain: (1) buku panduan dikembangkan berlandaskan angket kebutuhan guru dan siswa; (2) buku panduan dikatakan valid berlandaskan validasi oleh ahli materi sebesar 82% dan ahli media sebesar 82,5% dengan masing-masing persentase berkategori sangat layak; (3) persentase tanggapan guru setelah penggunaan buku panduan sebesar 90,38% dan persentase tanggapan siswa sebesar 87,82% dengan masing-masing berkriteria sangat baik; (4) buku panduan efektif digunakan pada pembelajaran menulis teks eksplanasi, ditunjukkan oleh hasil analisis rata-rata uji-t sebesar 7,940 dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,41 dengan kriteria sedang. Sehingga disimpulkan bahwa buku panduan layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Mahayanti, Artini, dan Nur Jannah (2017: 142) dengan judul “*The Effect of Big Book as Media on Student’s Reading Comprehension at Fifth Grade of Elementary School in SD Laboratorium Undiksha Singaraja*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor rata-rata kelas eksperimen adalah 85,51 sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 75,56. Hasil uji-t juga menunjukkan bahwa nilai sig (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$. Maka, terdapat perbedaan signifikan tentang hasil membaca pemahaman antara kelas yang diberikan *treatment* dengan media *big book* dan kelas yang diberikan *treatment* menggunakan media konvensional di kelas lima SD Laboratorium Undiksha Singaraja.

Penelitian yang dilakukan Magdalena M. Ocbian, Mary Anne F. Soud, Jhonson G. Garduque Jr., dan Ina B. Arimado (2015: 56-57) dengan judul “*Big Book as Mother Tongue-Based Instructional Materials in Bicol for Grade One Pupils*”. Hasil penelitian ini menunjukkan tiga buah *big book* sebagai bahan ajar dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I, guru dimudahkan dengan pengembangan panduan pengajaran. Buku bacaan diuji coba oleh guru lain sehingga dapat digunakan untuk kelas lain.

Penelitian yang dilakukan Jose A. Tabulao, Mark Van P. Macawile, dan Rotsen C. Yudico (2018: 437) dengan judul “*Acceptability of Big Books as Reading Materials in Teaching Mother Tongue*”. Hasil penelitian ini menunjukkan *big book* diterima oleh publik setelah dilakukan langkah korelasi yang sesuai. Peneliti memberi saran lima *big book* yang telah dibuat oleh guru digunakan untuk pembelajaran membaca karena dapat menumbuhkan minat, motivasi, serta rasa ingin tahu siswa untuk belajar membaca.

Penelitian yang dilakukan Ivonne Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Fauziah (2016: 48) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karakter anak usia dini dapat dikembangkan dan dibentuk melalui pemanfaatan media *big books*. Penggunaan media *big book* berdampak positif pada pembentukan karakter anak, ditunjukkan dengan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $43 > 39,14$.

Penelitian yang dilakukan Dian Permatasari Kusuma Dayu dan Liya Atika Anggrasari (2017: 30-31) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Big Book Writting* terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 67 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen menggunakan media *big book writting* sebesar 73,5. Berlandaskan hasil analisis data, diperoleh t hitung $>$ t tabel yaitu $3,920 > 1,688$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka, penggunaan media *big book writting* berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis pada siswa kelas V SDN 1 Pilangbango Madiun.

Penelitian yang dilakukan Moch Mahsun dan Miftakul Koiriyah (2019: 76) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media *Big Book* pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang”. Berlandaskan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan secara signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan, hal ini didasarkan pada antusias dan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran. Sehingga media *big book* digunakan secara maksimal dan keterampilan membaca dapat ditingkatkan. Kondisi ini dibuktikan dengan penggunaan media *big book* nilai rata-rata keterampilan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan menjadi 93,3%.

Penelitian yang dilakukan Krisna Anggraeni (2017: 9) dengan judul “Efektivitas Model Menulis Kolaborasi dengan Media *Big Book* terhadap Keterampilan Menulis Kreatif”. Dari hasil penelitian, terdapat perbedaan keterampilan menulis kreatif antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berlandaskan hasil analisis data, nilai rata-rata keterampilan menulis kreatif kelas eksperimen saat *pretest* 65 kemudian pascaperlakuan menjadi 92, meningkat sebesar 41%. Maka, disimpulkan bahwa model menulis kolaboratif dengan media *big book* efektif digunakan pada peningkatan keterampilan menulis kreatif.

Penelitian yang dilakukan Naeklan Simbolon dan Chintia Khoiri (2016: 56) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Model Pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siklus I sebesar 65,18 ditingkatkan menjadi 80,25 pada siklus II. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 55,55% juga ditingkatkan menjadi 88,88% pada siklus II. Berlandaskan peningkatan tersebut disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan model CIRC.

Penelitian yang dilakukan Mieske Wungkana (2016: 332) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Metode PQ4R pada Siswa Kelas V SDN Inpres 1 Tatura”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas V SDN Inpres 1 Tatura dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode PQ4R, dibuktikan dengan skor penilaian keaktifan siswa pada

siklus I yaitu 6,4 (cukup), siklus II yaitu 7,6 (baik), dan siklus III yaitu 8,4 (baik), kemampuan membaca pemahaman siswa juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode PQ4R, hal ini dibuktikan dengan peningkatan banyaknya siswa yang hasil belajarnya tuntas, yaitu pada siklus I sebanyak 12 siswa, siklus II sebanyak 14 siswa, dan siklus III sebanyak 17 siswa.

Penelitian yang dilakukan Dadan Setiawan, Tatat Hartati, dan Wahyu Sopandi (2019: 14) dengan judul “Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar melalui Model *Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*”. Terjadi peningkatan kemampuan menulis siswa pada penelitian ini, dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,1 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 68,9. Berlandaskan hasil uji t’ diperoleh nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, dapat dibuktikan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan model RADEC pada kemampuan menulis teks eksplanasi siswa.

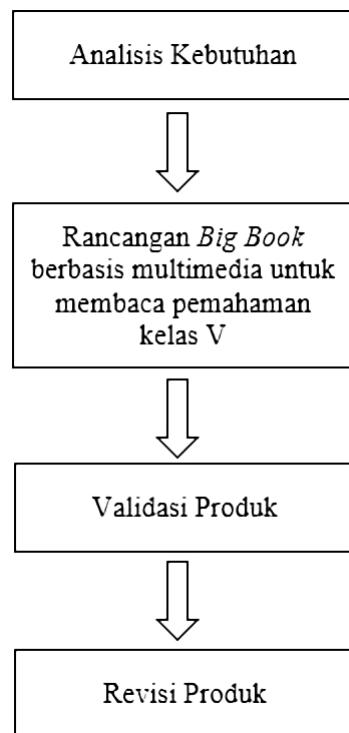
Penelitian terdahulu yang diuraikan di atas adalah penelitian yang relevan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penelitian ini karena penelitian-penelitian tersebut menyatakan bahwa keterampilan membaca pemahaman teks eksplanasi pada siswa SD dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media *big book* berbasis multimedia.

2.3 Kerangka Pikir

Strategi penguasaan bahasa adalah proses kognitif jangka panjang yang bersifat abstrak, dan tetap. Proses ini biasa dialami oleh setiap siswa tanpa memperhatikan latar belakang, usia, dan konteks pemerolehan bahasanya (Iskandarwassid dan Sunendar, 2018: 79). Tugas guru merupakan tugas profesional, berbagai tantangan dihadapi jika ingin menjadi guru yang kreatif, kritis, ilmiah, dan dinamis. Dalam penentuan media pembelajaran, sebelumnya harus ditentukan terlebih dahulu tujuan instruksional yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, kemampuan apa yang akan dikembangkan, kemudian kegiatan pembelajaran baru disusun, maka guru harus menentukan media dan

metode pembelajaran yang tepat. Perkembangan media pendidikan melalui media massa sangat pesat, hal ini bertujuan menyerap berbagai informasi, khususnya yang relevan dengan bidang studi untuk dikembangkan lebih lanjut. Sebagai akibat pesatnya perkembangan media pendidikan, guru dituntut agar dapat memanfaatkan apa saja yang ada di lingkungan dan di sekolah sebagai media pembelajaran. Guru harus dapat mengatasi masalah perencanaan, pemilihan, dan menguasai pemanfaatan media dengan baik sehingga proses pembelajaran tidak mengalami kesulitan (Iskandarwassid dan Sunendar, 2018: 209-210).

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN 5 Klaling ditemukan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V masih rendah, dibuktikan dengan kurangnya media pembelajaran sehingga minat baca siswa juga rendah dan membuat mereka kesulitan untuk menyerap materi yang disampaikan guru. Satu di antara wujud pemecahan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media *big book* berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks eksplanasi kelas V SDN 5 Klaling. Karena media *big book* memiliki beberapa keistimewaan di antaranya: (1) memberikan kesempatan membaca bersama; (2) menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian dalam membaca; (3) meningkatkan imajinasi dan pengalaman siswa setelah membaca *big book* yang diselingi percakapan. *Big book* berbasis multimedia dikembangkan berlandaskan kekurangan media pembelajaran yang menunjang keterampilan membaca pemahaman tetapi SDN 5 Klaling memiliki fasilitas yang berpotensi untuk pendukung pembelajaran menggunakan media digital. Begitu pula dengan siswa kelas V yang dapat mengoperasikan gawai maupun *laptop*. Sehingga kondisi siswa dan sekolah sangat mendukung pemanfaatan media digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Kerangka pikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.4 Kerangka Pikir Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Multimedia

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berlandaskan hasil dan pembahasan dari penelitian dan pengembangan media *big book* berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks eksplanasi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *big book* berbasis multimedia dilakukan melalui beberapa tahapan yakni: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain.
2. Media *big book* berbasis multimedia dikembangkan berlandaskan penilaian kelayakan oleh ahli bahasa dan materi, serta ahli media dengan kriteria sangat layak pada komponen kelayakan isi dengan persentase 86,25% dan komponen kelayakan penyajian dengan persentase 98%.

5.2 Saran

Saran yang direkomendasikan peneliti berlandaskan pengalaman melakukan penelitian yaitu:

1. Pengembangan media *big book* berbasis multimedia membutuhkan perhatian lebih pada beberapa hal, yaitu: (1) penyajian gambar lebih disesuaikan lagi dengan isi bacaan; dan (2) jenis, ukuran, dan warna huruf dalam media harus memperhatikan kekontrasan dengan *background* media agar mudah terbaca oleh siswa.
2. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap media *big book* berbasis multimedia untuk menyempurnakan kekurangan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Abustan & Nawir. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Elektronik LCD terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1): 36.
- Andini, N., & Supardi. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Teks Deskripsi dengan Menggunakan Media Big Book di Kelas I Makkah MI Al-Khairiyah Pipitan. *Ibtida'i*, 2(02): 194.
- Anggraeni, K. (2017). Efektivitas Model Menulis Kolaborasi dengan Media Big Book terhadap Keterampilan Menulis Kreatif. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2): 5-9.
- Ariawan, V.A.N., Utami, N.T., & Rahman. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar melalui Implementasi Model CIRC Berbantuan Media Cetak. *Jurnal of Islamic Primary Education*, 1(2): 95-96.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Budiarti, W.N., & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2): 234-235.
- Daet, A.A. (2016). Development and Validation of Big Books for Frade I MTB-MLE Curriculum. *International Journal of Advanced Research in Management and Social Sciences*, 5(6): 867.
- Dayu, D.P.K., & Anggrasari, L.A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Writting terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1): 30-31.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Diputra, K.S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2): 125.
- Dewi, N.P.Y.P., Ganing, N.N., & Abadi, I.B.G.S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Berbantuan Media Animasi terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *International Journal of Elementary Education*, 2(3): 221.
- Hadiana, L.H., Hadad, S.M., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, IV(2): 237.
- Harefa, F.T., Sukma E., & Desyandri. (2019). Pengaruh Penggunaan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 29 Purus. *Jurnal Basicedu*, 3(2): 441.
- Iriani, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 004 Pagaran Tapah Darussalam. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 6(1): 96-97.
- Iskandarwassid & Sunandar, D. 2018. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya.
- Jainiyah, S. (2015). Penerapan Strategi Direct Reading Thinking Activity (DRTA) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Tema Berbagai Pekerjaan Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1): 3.
- Johan, M.G., & Ghasya, D.A.V. (2018). Pengembangan Media Literasi Big Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2): 184.
- Kiromi, I.H., & Fauziah, P.Y. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1): 48.
- Kosasih, E., & Kurniawan, E. 2018. *Jenis-Jenis Teks: Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung: Yrama Widya.

- Kumnuansin, J., & Khlaisang J. (2015). Development of A Model of Thai Literature Hypermedia Electronic Books with Social Media Based on the Reader-Response Theory to Enhance Reading Comprehension of Elementary School Students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 174: 1703.
- Lestari, K.E., & Yudhanegara, M.R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Madyawati, L. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mahayanti, N.W.S., Artini, L.P., & Jannah, I.A.N. (2017). The Effect of Big Book as Media on Student's Reading Comprehension at Fifth Grade of Elementary School in SD Laboratorium Undiksha Singaraja. *International Journal of Language and Literature*, 1(2): 142.
- Mahsun, M., & Koiriyah, M. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Big Book pada Siswa Keals IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang. *Bidayatuna*, 2(1): 76.
- Martini, A. (2018). Penggunaan Media Reading Box untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Cerita Anak pada Membaca Intensif. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 2(2): 74.
- Marzoan. (2018). Efektivitas Media Big Book dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan bagi Siswa Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Realita*, 3(6): 627.
- Maulana, P., & Akbar, A. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tiej STAD (Student Team Achievement Division) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 5(2): 49.
- Muhafidin. (2016). Pembelajaran Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Cidempet Kecamatan Arahau Kabupaten Indramayu. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(1): 66-67.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nofrianni, E., & Syahniar. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Pemahaman Menggunakan Model Somatic Auditory Visual and Intellectual

Kelas IV SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 7(1): 15.

Ocbian, M.M., Soud, M.A.F., Garduque Jr, J.G., & Arimado, I.B. (2015). Big Book as Mother Tongue-Based Instructional Materials in Bicol for Grade One Pupils. *Asia Pasific Journal of Multidisciplinary Research*, 3(4): 56-57.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. 2014. Jakarta: Diperbanyak oleh Berita Negara Republik Indonesia.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Stantar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. Jakarta: Diperbanyak oleh Berita Negara Republik Indonesia.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. 2016. Jakarta: Diperbanyak oleh Berita Negara Republik Indonesia.

Purwanto. 2018. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Putri, P.N.A.K., Arini, N.W., & Sumantri, Md. (2019). Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Berbantuan Media Flip Chart terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2): 165.

Rifa'i, A., & Anni C.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

Rosita, F.Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Berbicara bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1): 34.

Rosmaya, E., & Muliawati, H. (2020). Menumbuhkan Minat Baca Anak Menggunakan Media Big Boo untuk Menciptakan Budaya Literasi di SD I Balagedog, Kecamatan Sindangwangi, Kabupaten Majalengka. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(1): 42.

Sadiman, A.S., Rahardjo, Haryono, A., & Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Setiawan, D., Hartati T., & Sopandi, W. (2019). Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar melalui Model Read, Answer, Discuss, Explain, and Creat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(1): 14.
- Simbolon, N., & Khoiri, C. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 1(1): 56.
- Slameto. 2012. *Penelitian dan Inovasi Pendidikan*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development/ R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprianto, E. (2019). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2): 23.
- Surjono, H.D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syahroni & Nurfitriyanti, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif*, 7(3): 263.

- Tabulao, J.A., Macawile, M.V.P., & Yodico, R.C. (2018). Acceptability of Big Books as Reading Materials in Teaching Mother Tongue. *International Journal of Scientific Research in Education*, 11(3): 437.
- Tarigan, H.G. 2015. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Diperbanyak oleh Lembaran Negara Republik Indonesia.
- Widoyoko, E.P. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, R., Susilo, H., Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8): 1025.
- Wungkana, M. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Metode PQ4R pada Siswa Kelas V SDN Inpres 1 Tatura. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(6): 332.
- Zulfikar, M., & Hartati. (2019). Pengembangan Buku Panduan Menulis Teks Eksplanasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V SDN Sidomulyo Kabupaten Purworejo. *Joyful Learning Journal*, 8(2): 8-9.