

**PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK GAME RUNNING STORY UNTUK
MENINGKATKAN MINAT MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Wuni Pandan Sari¹, Gamaliel Septian Airlanda²

¹PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

²PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

¹292021113@student.uksw.edu , ²gamaliel.septian@uksw.edu,

ABSTRACT

This research aims to develop the Big Book Game Running Story media as a learning tool that can increase reading interest in fifth grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The research results show that this media is very valid according to the assessment of media experts (95%), valid by material experts (79%), and language experts (75%). The effectiveness test shows a significant increase between the pretest and posttest scores. The practicality of this media is also rated very high based on responses from teachers (90%) and students (85.8%). Thus, the Big Book Game Running Story is suitable for use as an Indonesian language learning medium to increase students' interest in reading.

Keywords: Big Book, Running Story Game, Interest in Reading

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Big Book Game Running Story sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan minat membaca peserta didik kelas V SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat valid menurut penilaian ahli media (95%), valid oleh ahli materi (79%), dan ahli bahasa (75%). Uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Kepraktisan media ini juga dinilai sangat tinggi berdasarkan tanggapan guru (90%) dan peserta didik (85,8%). Dengan demikian, Big Book Game Running Story layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat membaca peserta didik.

Kata Kunci: Big Book, Game Running Story, Minat Membaca

A. Pendahuluan

Minat membaca merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan literasi peserta didik yang berdampak pada pencapaian hasil belajar secara menyeluruh. Kemampuan membaca tidak hanya sekadar mengenali huruf dan kata, tetapi juga memahami makna dan konteks dalam bacaan. Oleh karena itu, penguatan minat baca di jenjang sekolah dasar menjadi langkah strategis dalam membentuk karakter literat sejak dini.

Namun, berdasarkan dengan data, menunjukkan bahwa minat baca peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan UNESCO (2020), Indonesia berada pada peringkat kedua terbawah dalam indeks literasi global. Hal ini mengindikasikan adanya permasalahan mendasar dalam budaya literasi, termasuk kurangnya inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik untuk membaca. Membaca akan menjadi kegiatan yang menarik jika seseorang dapat memahami hakikat dari membaca, manfaatnya serta dengan penggunaan media yang tepat (Prawiyogi., et.al : 2021)

Salah satu mata pelajaran dalam satuan pendidikan yang memuat elemen membaca adalah mapel bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang memadukan fungsi bahasa yang memiliki peran penting dalam kehidupan (Zilfa & Ade : 2021) oleh karena itu mata pelajaran ini memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan kemampuan lisan pada diri peserta didik. Berdasarkan dengan data oleh UNESCO dan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hidayat., et.al : 2022) dan (Yamin : 2022) bahwa ditemukan rendahnya minat membaca pada peserta didik.

Observasi di lapangan juga menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan latihan soal, yang kurang menggugah antusiasme peserta didik.

Dalam merespons tantangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah Big Book, yaitu media berupa buku cerita berukuran besar yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik

dan teks naratif yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Penambahan elemen game dalam bentuk "Running Story" atau cerita bersambung dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, karena mereka ditantang untuk memahami isi cerita demi melanjutkan ke bagian berikutnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Big Book Game Running Story yang tidak hanya menyajikan cerita yang kaya akan makna literal dan kiasan, tetapi juga menstimulasi minat baca melalui permainan edukatif. Fokus pengembangan ditujukan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Dengan pendekatan Research and Development (R&D) dan model pengembangan ADDIE, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat baca peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE. Tahapan dimulai dari:

1. *Analysis* – dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran dan minat baca siswa di SD Negeri Ledok 05 Salatiga.
2. *Design* – merancang media dengan tema "Indahnya Keberagaman Negeriku", menyusun tujuan pembelajaran, dan membuat modul ajar berbasis media Big Book.
3. *Development* – menyusun dan memproduksi media, serta dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan instrumen penilaian.
4. *Implementation* – media yang telah divalidasi diujicobakan secara terbatas kepada 21 siswa kelas V untuk melihat respon siswa dan guru.
5. *Evaluation* – evaluasi dilakukan melalui uji pretest dan posttest, serta analisis angket respon untuk mengukur efektivitas dan kepraktisan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap *Analysis*, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik menunjukkan ketertarikan rendah terhadap kegiatan membaca. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan LKS, dengan minimnya penggunaan media visual atau digital yang menarik. Data ini diperoleh melalui observasi kelas dan wawancara guru kelas V.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun media Big Book Game Running Story bertema budaya lokal Indonesia. Narasi dalam buku memuat makna konotatif, denotatif, dan kiasan, disertai soal berbasis QR code sebagai permainan cerita bersambung. Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran disusun merujuk pada kurikulum Bahasa Indonesia kelas V. Berikut adalah hasil desain media big book :



Gambar 1 Sampul big book



Gambar 2. Kata pengantar



Gambar 3. Profil pengembang & Daftar isi



Gambar 4. Manusia dalam keberagaman



Gambar 5. Mengenal kearifan lokal



Gambar 6. Mengenal budaya Indonesia



Gambar 7. Soal dan Studi kasus



Gambar 12. Ciri khas budaya salatiga



Gambar 8. Mengetahui budaya Jawa Tengah



Gambar 13. Soal dan studi kasus



Gambar 9. Tentang budaya Jateng



Gambar 10. Soal dan studi kasus



Gambar 11. Mengetahui budaya Salatiga

Pada tahap *Development*, media divalidasi oleh tiga ahli yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan media big book yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Hasil validasi menunjukkan media dinyatakan sangat valid oleh ahli media (95%), valid oleh ahli materi (79%), dan ahli bahasa (75%). Beberapa saran dari validator seperti penyederhanaan kalimat dan perbaikan visual langsung diterapkan pada media versi final. Hasil uji validasi oleh ahli disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1 Presentasi Hasil Uji Validasi Media

Aspek	Presentase	Kriteria
Media		
Pembelajaran	95%	

Sangat Valid

Tabel 2 Presentasi Hasil Uji Validasi Materi

Aspek	Presentase	Kriteria
Materi	79%	Valid

Tabel 3 Presentasi Hasil Uji Validasi Bahasa

Aspek	Presentase	Kriteria
Bahasa	75%	Valid

Tahap *Implementation* dilakukan dengan uji coba media di SDN Ledok 05. Pada saat penerapan media, peserta didik tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif membaca dan menjawab soal cerita dan studi kasus bersambung. Guru mengamati bahwa media membantu peserta didik memahami makna kata secara kontekstual dan memotivasi mereka untuk menyelesaikan bacaan secara mandiri.

Tahap *Evaluation* dilakukan dengan uji pretest dan posttest untuk menilai efektivitas. Rata-rata skor pretest peserta didik adalah 48,00, meningkat menjadi 83,05 pada posttest. Hasil uji-t menunjukkan nilai sig.(2-tailed) < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Selain itu, angket respon guru menunjukkan kepraktisan sebesar 90%, dan dari peserta didik sebesar 85,8%.

Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu (Zainuddin et al., 2022; Saputri & Marlina, 2022) yang menyatakan bahwa media Big Book efektif dalam meningkatkan literasi dan partisipasi belajar. Kombinasi narasi, visualisasi, dan elemen permainan memperkuat motivasi peserta didik serta membantu mereka memahami isi bacaan secara menyeluruh.

E. Kesimpulan

Media Big Book Game Running Story terbukti valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, khususnya pada materi makna denotatif dan konotatif. Media ini direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran literasi yang menarik dan kontekstual. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media ini pada materi lain atau mengintegrasikannya dengan model pembelajaran kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Hidaya, Z. Y. P., Laily, I. F., & Ummah, I. (2022). Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap minat baca siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Integrated Elementary Education*, 2(2), 144-156.
- Nurdhiana. (2023). Big Book Game Running Story: Media interaktif untuk siswa SD.
- Nurhayati, T., & Sari, R. (2022). Efektivitas media cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman makna kata. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(1), 15–22.
- Prawiyogi, Anggy G., et al. "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 1, Feb. 2021, pp. 446-452, doi:[10.31004/basicedu.v5i1.787](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787).
- Saputri, E., & Marlina, T. (2022). Efektivitas Big Book dalam pemahaman makna konotatif dan denotatif. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(2), 55–62.
- Trisanti, Zilfa A., and Ade Hikmat. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, Dec. 2021, pp. 6017-6024, doi:[10.31004/basicedu.v5i6.1829](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1829).
- Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SDN. 1 Rimo. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 74-79.
- Zainuddin, M., et al. (2022). Big Book dengan model TPACK untuk meningkatkan literasi menulis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 60–68.