

**PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MEMBACA TEKS NARASI PADA SISWA KELAS III
SD NEGERI 2 CEMPAGA BANGLI**

Sang Ayu Kompiang Diantari¹, Ni Wayan Sariani Binawati², Ni Nyoman Ayu
Suciartini³

¹⁻³PGSD Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

¹sangayukompyangdiantari@gmail.com, ²wynbinawati@gmail.com,

³ayusuciartini@uhnsugriwa.ac.id

ABSTRACT

The reading comprehension of narrative texts among elementary school students is still relatively low, particularly among third grade students at SD Negeri 2 Cempaga. This condition is caused by the use of less varied and less engaging learning media, resulting in low student participation during the learning process. This study aims to develop interactive big book media and to determine its feasibility and effectiveness in improving students' reading comprehension. This study employed a Research and Development (R&D) method using the Borg & Gall model, which was simplified into seven stages: research and information collecting, planning, developing the preliminary product, preliminary field testing, product revision, main field testing, and final product revision. The subjects of this study were 27 third grade students of SD Negeri 2 Cempaga. Data were collected through questionnaires, tests, and interviews, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative analysis techniques. The results showed that the interactive big book media achieved a very good feasibility level based on expert validation, with scores of 84% from material experts, 82% from language experts, and 88% from media experts. Student responses in the preliminary field testing also indicated a very good category with a percentage of 91.2%. Furthermore, the effectiveness test results showed an increase in the average pretest score from 58.70 to 88.67 in the posttest, with an N-Gain score of 0.74 categorized as high. Therefore, the interactive big book media is considered feasible and effective for use in Indonesian language learning to improve students' narrative reading comprehension.

Keywords: *Interactive Big Book Media, Reading Comprehension, Elementary School, Narrative Text*

ABSTRAK

Pemahaman membaca teks narasi peserta didik sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya pada peserta didik kelas III SD Negeri 2 Cempaga. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *big book* interaktif serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman membaca peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg & Gall* yang disederhanakan menjadi tujuh tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir. Subjek

penelitian ini adalah 27 peserta didik kelas III SD Negeri 2 Cempaga. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan wawancara, kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *big book* interaktif memperoleh tingkat kelayakan sangat baik berdasarkan validasi ahli materi sebesar 84%, ahli bahasa sebesar 82%, dan ahli media sebesar 88%. Respons peserta didik pada uji coba terbatas menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 91,2%. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,70 menjadi 88,67 pada *posttest* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,74 dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media *big book* interaktif dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Media *Big Book* Interaktif, Pemahaman Membaca, Sekolah Dasar, Teks Narasi

A. Pendahuluan

Literasi membaca merupakan kompetensi fundamental dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan menjadi kompetensi kunci pada zaman modern. Dalam Kurikulum Merdeka, literasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan membaca teks, tetapi juga sebagai kapasitas untuk memahami, menafsirkan, serta mengkritisi informasi secara bermakna. Kurikulum Merdeka menekankan agar pembelajaran berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang literat, kritis, serta kreatif (Qolbi & Susiawati, 2024). Akan tetapi, implementasi penguatan literasi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, baik dari segi strategi pembelajaran maupun ketersediaan

media pendukung. Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan literasi membaca perlu mendapat perhatian yang lebih serius dan berkelanjutan.

Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan kontekstual dapat menjadi salah satu faktor signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi dan perkembangan kognitif peserta didik pada jenjang sekolah dasar (Hasan *et al.*, 2024). Pada praktiknya, tidak semua guru telah memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dalam mendukung kegiatan literasi sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami teks bacaan masih rendah. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca peserta didik sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah.

Berdasarkan laporan PISA dan Asesmen Nasional, sebagian besar peserta didik hanya dapat memahami informasi eksplisit tanpa mampu menarik makna tersirat atau menganalisis isi teks secara mendalam (Leiliyanti *et al.*, 2022). Kondisi rendahnya literasi ini tidak hanya terlihat pada kemampuan membaca secara umum, tetapi juga pada aspek pemahaman teks narasi yang menjadi fondasi pengembangan kemampuan berbahasa peserta didik di kelas rendah.

Di kelas rendah sekolah dasar, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan memahami teks narasi. Menurut Nugrahani *et al.* (2024), peserta didik sering kali membaca secara mekanis tanpa mampu menangkap makna serta pesan moral yang terkandung dalam bacaan. Kondisi ini diperparah oleh penggunaan bahan ajar yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak sehingga proses pembelajaran cenderung monoton. Fenomena serupa juga terjadi di SD Negeri 2 Cempaga sebagai lokasi penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas III, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan

dalam mengidentifikasi unsur-unsur seperti tokoh, latar, serta alur, dan belum mampu menyimpulkan isi bacaan maupun menentukan pesan moral dalam teks yang dibaca.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyebutkan beberapa faktor penyebab utama, yaitu guru masih dominan menggunakan media cetak seperti buku teks tanpa variasi media yang menarik, suasana belajar yang monoton karena kurangnya aktivitas berbasis permainan atau cerita bergambar, lingkungan sekolah yang belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar, serta metode pembelajaran interaktif dan konkret yang belum diterapkan secara maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran membaca di SD Negeri 2 Cempaga masih berpusat pada guru dan belum mampu menumbuhkan minat belajar yang interaktif sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Media yang digunakan belum menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas rendah, sementara buku teks sebagai sumber belajar utama belum mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan

tersebut adalah dengan mengembangkan media *big book* interaktif. Media ini merupakan buku berukuran besar dengan ilustrasi menarik dan teks sederhana sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak (Hidayat *et al.*, 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *big book* dapat meningkatkan minat baca, keterlibatan peserta didik, serta pemahaman terhadap isi bacaan karena menggabungkan aspek visual, verbal, serta aktivitas interaktif (Baharuddin *et al.*, 2020). Melalui media *big book* interaktif, peserta didik tidak hanya membaca teks, tetapi juga berinteraksi dengan gambar, simbol, dan kegiatan tanya jawab untuk memperkuat pemahaman bacaan. Media ini juga memungkinkan guru menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik yang beragam, selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran diferensiasi dan berpusat pada peserta didik (Aina & Devianty, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran membaca di SD Negeri 2 Cempaga masih memerlukan inovasi media yang mampu menumbuhkan minat baca dan

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks narasi. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran membaca. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *big book* interaktif serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman membaca teks narasi pada peserta didik kelas III SD Negeri 2 Cempaga Bangli. Pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman membaca teks narasi peserta didik melalui penyajian visual yang menarik dan aktivitas interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg & Gall* yang disederhanakan menjadi tujuh tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir (Assyauqi, 2020). Subjek penelitian terdiri atas 27 peserta didik

kelas III SD Negeri 2 Cempaga yang dilibatkan pada uji coba lapangan, sedangkan uji coba terbatas melibatkan 10 peserta didik yang ditentukan berdasarkan rekomendasi guru kelas agar mewakili keberagaman kemampuan akademik. Kelayakan media dinilai oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik dengan skala Likert lima tingkat, pedoman observasi dan wawancara, serta tes pemahaman membaca berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami unsur teks narasi (Sugiyono, 2017).

Prosedur penelitian dilaksanakan secara kronologis, diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Cempaga, dilanjutkan dengan perencanaan dan pengembangan produk awal media *big book* interaktif. Produk kemudian divalidasi oleh para ahli, direvisi sesuai saran, lalu diujicobakan secara terbatas kepada 10 peserta didik untuk memperoleh respons awal, dan disempurnakan sebelum diterapkan

pada uji coba lapangan terhadap seluruh peserta didik kelas III melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil validasi serta respons dihitung dengan rumus persentase kelayakan, sedangkan efektivitas media diukur menggunakan rumus *N-Gain* dengan kategori rendah (0,00–0,30), sedang (0,31–0,70), dan tinggi (>0,70). Adapun data kualitatif berupa masukan ahli, hasil observasi, dan wawancara dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

SD Negeri 2 Cempaga merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kelurahan Cempaga, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan lingkungan yang kondusif dan mudah dijangkau. Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai berupa ruang kelas, ruang guru, perpustakaan, serta media pembelajaran sederhana yang mendukung proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah peserta didik

kelas III yang berjumlah 27 orang, terdiri atas 16 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan, dengan karakteristik aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami teks sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik.

Hasil Pengembangan Media *Big Book Interaktif*

Pengembangan media *big book* interaktif dilaksanakan melalui tujuh tahapan model *Borg & Gall* yang dimodifikasi. Pada tahap penelitian dan pengumpulan data awal ditemukan bahwa peserta didik kelas III masih mengalami kesulitan memahami teks narasi karena guru masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik. Tahap perencanaan dilakukan dengan mengumpulkan informasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik melalui wawancara dengan guru kelas III, yang menunjukkan bahwa peserta didik

lebih mudah memahami materi melalui gambar dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pada tahap pengembangan produk awal, peneliti merancang media *big book* interaktif yang memuat teks narasi, gambar berwarna, aktivitas sederhana, dan soal evaluasi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik kelas III. Media ini dapat diakses melalui kode batang seperti disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kode Batang (Barcode)
Media *Big Book* Interaktif



Gambar 2. Rancangan Awal Media
Big Book Interaktif (Cover)

Selanjutnya, produk awal divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pada tahap uji coba terbatas yang dilaksanakan pada 11 Maret 2026 dengan melibatkan 10 peserta didik kelas III. Hasil validasi menunjukkan bahwa media

memperoleh kategori sangat baik pada seluruh aspek penilaian sehingga layak digunakan, dan respons awal peserta didik juga menunjukkan tanggapan positif.

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran menggunakan media *big book* interaktif, peserta didik diminta untuk mengisi angket respons. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Dokumentasi pengisian angket respons oleh peserta didik disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Peserta Didik Mengisi Angket Respons



Gambar 4. Penambahan Petunjuk Penggunaan Media

Pada tahap revisi produk, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran validator, meliputi penyederhanaan kalimat, perbaikan tanda baca dan kombinasi warna, perbaikan ukuran tulisan, serta penambahan petunjuk penggunaan media yang lebih sistematis sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.

Tahap uji coba lapangan utama dilaksanakan pada 20 Maret 2026 kepada seluruh peserta didik kelas III untuk mengukur efektivitas media.

Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dibandingkan *pretest*, terutama dalam kemampuan memahami isi cerita, menentukan tokoh, latar, alur, serta pesan moral dalam teks narasi. Pada tahap revisi produk akhir, peneliti menambahkan variasi permainan interaktif sesuai

saran guru wali kelas agar peserta didik tidak mudah bosan, sehingga dihasilkan produk akhir media *big book* interaktif yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Dokumentasi penggunaan media pada uji coba lapangan disajikan pada Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7.



Gambar 5. Guru Menggunakan Media *Big Book* saat Mengajar



Gambar 6. Peserta Didik Membaca *Big Book* Interaktif



Gambar 7. Peserta Didik Melakukan Permainan Interaktif

Kelayakan Media *Big Book* Interaktif

Kelayakan media *big book* interaktif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil penilaian ketiga validator disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3 berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

N o	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	Kesesuaian Materi	12	15
2	Ketepatan Penyajian	12	15
3	Kebahasaan	8	10
4	Evaluasi	10	10
Jumlah		42	50

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli materi yang dilakukan oleh guru kelas III memperoleh skor 42 dari skor maksimal 50 atau persentase sebesar

84% sehingga berada pada kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik kelas III, sebab kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran merupakan salah satu indikator utama kelayakan media pembelajaran (Arsyad, 2020).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

N o	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	Kesesuaian Bahasa	11	15
2	Kejelasan Kalimat	12	15
3	Kaidah Kebahasaan	10	10
4	Keterbacaan	8	10
Jumlah		41	50

Berdasarkan Tabel 2, validasi ahli bahasa memperoleh skor 41 dari skor maksimal 50 atau persentase sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai dengan perkembangan peserta didik, sederhana, dan komunikatif, karena penggunaan bahasa yang jelas dan sesuai tingkat perkembangan akan meningkatkan keterbacaan dan pemahaman peserta didik terhadap materi (Arsyad, 2020).

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	Desain Tampilan	14	15
2	Teknis Media	20	20
3	Kualitas Media	10	15
Jumlah		44	50

Berdasarkan Tabel 3, validasi ahli media memperoleh skor 44 dari skor maksimal 50 atau persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, dengan gambar berwarna, ukuran huruf yang besar, dan tata letak yang rapi.

Tabel 4. Rekapitulasi Kelayakan Media *Big Book* Interaktif

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	84%	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	82%	Sangat Layak
3	Ahli Media	88%	Sangat Layak

Selain validasi ahli, kelayakan media juga didukung oleh respons guru dan respons peserta didik sebagai pengguna. Hasil analisis respons guru dan peserta didik disajikan pada Tabel 5 dan Tabel 6 berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Respons Guru

N o	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase
------------	--------------	--------------------	------------------	-------------------

1	Kesesuaian Media	13	15	86,7%
2	Kemudahan Pengguna	13	15	86,7%
3	Tampilan Media	10	10	100%
4	Manfaat Media	9	10	90%
Jumlah		45	50	90%

Berdasarkan Tabel 5, respons guru terhadap media memperoleh persentase total sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *big book* interaktif memperoleh respons positif dari guru dan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran membaca teks narasi.

Tabel 6. Hasil Analisis Respons Peserta Didik

No	Aspek	Didik		
		Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase
1	Ketertarikan	137	150	91,3%
2	Kemudahan	138	150	92%
3	Manfaat	137	150	91,3%
4	Kesan Umum	44	50	88%
Jumlah		456	500	91,2%

Berdasarkan Tabel 6, respons peserta didik pada uji coba terbatas memperoleh persentase total sebesar 91,2% dengan kategori sangat baik. Peserta didik merasa tertarik, lebih mudah memahami materi, serta lebih aktif dalam kegiatan membaca.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa

penggunaan media *big book* dapat meningkatkan minat dan pemahaman membaca peserta didik sekolah dasar (Aina & Devianty, 2025), serta temuan yang menyatakan bahwa media *big book* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Ghazali *et al.*, 2022). Dengan demikian, media *big book* interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dari segi isi, bahasa, dan tampilan.

Efektivitas Media *Big Book* Interaktif

Efektivitas media *big book* interaktif dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada tahap uji coba lapangan yang melibatkan seluruh peserta didik kelas III. Data perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dari 27 peserta didik disajikan pada Tabel 7, sedangkan rekapitulasi analisisnya disajikan pada Tabel 8.

Tabel 7. Data Hasil Belajar Peserta Didik (*Pretest* dan *Posttest*)

No	Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Peserta didik 1	67	84
2	Peserta didik 2	60	86
3	Peserta didik 3	64	97
4	Peserta didik 4	70	97
5	Peserta didik 5	56	96
6	Peserta didik 6	47	80
7	Peserta didik 7	63	87
8	Peserta didik 8	66	90
9	Peserta didik 9	60	90

10	Peserta didik 10	66	90
11	Peserta didik 11	60	93
12	Peserta didik 12	63	86
13	Peserta didik 13	60	86
14	Peserta didik 14	64	93
15	Peserta didik 15	54	93
16	Peserta didik 16	67	100
17	Peserta didik 17	43	83
18	Peserta didik 18	66	87
19	Peserta didik 19	37	70
20	Peserta didik 20	44	87
21	Peserta didik 21	60	93
22	Peserta didik 22	66	90
23	Peserta didik 23	54	90
24	Peserta didik 24	64	90
25	Peserta didik 25	63	97
26	Peserta didik 26	67	96
27	Peserta didik 27	34	63
Rata-rata		58,70	88,67

Berdasarkan Tabel 7, seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* setelah menggunakan media *big book* interaktif. Rekapitulasi hasil analisis nilai tersebut disajikan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Analisis *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Lapangan

No	Uraian	Nilai
1	Rata-rata <i>pretest</i>	58,70
2	Rata-rata <i>posttest</i>	88,67
3	Selisih peningkatan	29,96
4	Rata-rata skor ideal	41,30

5 Nilai *N-Gain* 0,74 (Tinggi)

Berdasarkan Tabel 8, nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,70 meningkat menjadi 88,67 pada *posttest* dengan selisih peningkatan sebesar 29,96. Peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi sehingga media dinyatakan efektif meningkatkan pemahaman membaca teks narasi peserta didik. Secara teoretis, penggunaan media pembelajaran visual dapat membantu peserta didik memahami materi karena melibatkan indera penglihatan, dan peningkatan hasil belajar dapat dianalisis melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan dalam penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2017). Peningkatan ini terjadi karena gambar berwarna, tulisan yang jelas, dan aktivitas interaktif membuat peserta didik lebih tertarik membaca isi cerita seperti tokoh, latar, dan amanat (Arsyad, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III pada 20 Maret 2026, media *big book* interaktif membantu peserta didik memahami isi teks narasi serta membuat mereka lebih aktif, antusias, dan fokus selama pembelajaran. Meskipun terjadi peningkatan yang signifikan, tidak

semua peserta didik mengalami peningkatan yang sama karena perbedaan kemampuan awal, minat belajar, keterbatasan waktu, serta faktor lingkungan belajar. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi peserta didik di kelas agar efektivitasnya optimal.

Dampak Pengembangan Media *Big Book* Interaktif

Pengembangan media *big book* interaktif memberikan dampak positif terhadap minat belajar dan pemahaman membaca peserta didik. Dampak terhadap minat belajar ditunjukkan oleh respons peserta didik sebesar 91,2% dengan kategori sangat baik, di mana peserta didik tertarik menggunakan media karena memiliki gambar berwarna, tulisan besar, dan aktivitas yang menyenangkan. Sementara itu, dampak terhadap pemahaman membaca terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,70 menjadi 88,67 pada *posttest*, sebab media membantu peserta didik memahami unsur cerita seperti tokoh, latar, dan alur secara lebih konkret melalui dukungan visual (Aina & Devianty, 2025).

Selain itu, media *big book* interaktif berdampak pada peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam membaca, menjawab pertanyaan, dan mengikuti aktivitas yang terdapat dalam media sehingga tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media *big book* mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Ghazali *et al.*, 2022). Bagi guru, penggunaan media ini memudahkan penyampaian materi serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Meskipun memberikan berbagai dampak positif, media *big book* interaktif memiliki beberapa keterbatasan, yaitu ukuran media yang besar sehingga kurang praktis dibawa dan disimpan, proses pembuatan yang memerlukan waktu dan biaya cukup besar, serta penggunaannya yang masih terbatas pada materi teks narasi. Penelitian ini juga hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah subjek terbatas dan waktu yang relatif

singkat. Walaupun demikian, keterbatasan tersebut dapat diatasi melalui perencanaan pembelajaran yang tepat sehingga dampak positif media tetap lebih dominan dan media layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi peserta didik sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *big book* interaktif untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi peserta didik kelas III SD Negeri 2 Cempaga dikembangkan melalui model *Borg & Gall* yang dimodifikasi menjadi tujuh tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir, sehingga menghasilkan media yang sistematis dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Media tersebut dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi sebesar 84%, ahli bahasa sebesar 82%, dan ahli media sebesar 88%, serta memperoleh respons peserta didik sebesar 91,2% dengan kategori sangat baik. Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan pemahaman membaca

yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,70 menjadi 88,67 pada *posttest* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,74 dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media *big book* interaktif memberikan dampak positif terhadap minat baca, keterlibatan, serta pemahaman membaca teks narasi peserta didik sehingga layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aina, T., & Devianty, R. (2025). Pengaruh Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 282–289.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.905>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan *Borg and Gall*. Institut Agama Islam Negeri, December, 2–8.
- Baharuddin, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97–110.
- Ghazali, dkk. (2022). Pengembangan Media *Big Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Membaca Peserta Didik Kelas Awal MINU Ngingas Waru Sidoarjo. *Jurnal Mu'allim*, 4(2), 13–37. <https://doi.org/10.35891/muallim.v4i2.3141>
- Hasan, H., Lesmawan, W., & Suastra, W. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar: Systematic Literature Review*. XII, 295–305.
- Hidayat, Y., dkk. (2023). Analisis Penggunaan Media *Big Book* Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 4, 30–31.
- Leiliyanti, dkk. (2022). *Literasi Kritis Teks Deskriptif Bahasa Inggris Bagi Guru SMP*. 6(1), 68–80.
- Nugrahani, dkk. (2024). Analisis Keterbacaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Pada Kelas I SD Berdasarkan Grafik Fry. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1), 46–51. <https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3017>
- Qolbi, M. N., & Susiawati, W. (2024). Kurikulum Merdeka: Kurikulum Berorientasi Masa Depan. 5(4), 1262–1280. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v6i1.1320>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.