Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v3i2.5159

PENGEMBANGAN *E-BIG BOOK* PADA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Development of E-Big Book in Reading Comprehension Learning Using the Problem-Based Learning Model in Grade IV Elementary School

Adillah Ayu Flawery & Desyandri
Universitas Negeri Padang
ayuhaffy100@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 10, 2025	Feb 22, 2025	Mar 7, 2025	Mar 12, 2025

Abstract

This study aims to develop e-big book learning media based on problem-based learning model in improving reading comprehension skills of grade IV elementary school students. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE development model which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The e-big book media was developed using Canva and Book Creator applications, and validated by material experts, media experts, and linguists. The validation results showed that this media was very valid with an average percentage of 91%. The practicality test was conducted with teacher and learner response questionnaires, which showed that this media was very practical to use in learning. Furthermore, the effectiveness test based on the pre-test and post-test results showed a significant increase in students' reading comprehension. Thus, e-big book based on problem-based learning proved to be valid, practical, and effective in improving the reading comprehension skills of grade IV elementary school students.

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: E-Big Book, Problem-Based Learning, Reading Comprehension, Learning Media, Elementary School

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-big book* berbasis model *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media e-big book dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Book Creator*, serta divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan persentase rata-rata 91%. Uji kepraktisan dilakukan dengan angket respon guru dan peserta didik, yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, uji efektivitas berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman membaca peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, *e-big book* berbasis *problem based learning* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: *E-Big Book, Problem Based Learning*, Membaca Pemahaman, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Di era digital ini, keterampilan membaca sebagai salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik mendapat perhatian khusus dalam penerapan teknologi pembelajaran (Iskandar et al, 2024). Membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Menurut (Rahman dan Haryanto 2014) keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan, karena setiap aspek kehidupan tidak luput dari kegiatan membaca. Keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh peserta didik karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di SD. Sejalan dengan pernyataan tersebut, (Harianto 2020) menyatakan bahwa membaca adalah proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan. Anak yang sedang belajar membaca harus paham akan hubungan antara membaca dan bahasannya, pengajaran membaca harus membuat anak paham bahwa membaca harus menghasilkan pengertian. Kemampuan ini dikenal sebagai membaca pemahaman, yang merupakan inti dari keterampilan membaca.

Menurut (Pgmi dkk. 2014) membaca pemahaman yaitu pemahaman isi bacaan dan dibatasi pada pertanyaan-pertanyaan tentang apa, bagaimana, mengapa, dimana dan kesimpulan berdasarkan masalah dari isi bacaan. Kemampuan membaca pemahaman yang dimiliki seseorang bukanlah merupakan kemampuan yang turun-temurun, melainkan hasil

proses belajar mengajar yang dilakukan dengan tekun dan terlatih. Peserta didik yang tidak mampu memahami suatu bacaan akan kesulitan dalam memahami bacaan dan dapat memengaruhi prestasi akademik siswa. Siswa yang tidak dapat memahami teks dengan baik sering kali mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan bacaan tersebut (Suandi dkk. 2023). Dalam hal inilah diperlukannya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangatnya dalam membaca. Penerapan teknologi dalam media pembelajaran khususunya pada keterampilan membaca pemahaman menjadikan peserta didik dapat mengakses bahan bacaan yang beragam dan menarik, dan pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk membaca. Siswa juga merasa lebih tertarik dengan materi yang disajikan secara digital dibandingkan dengan buku teks tradisional (Resti dkk. 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan terhadap proses pembelajaran di kelas khususnya di SDN 36 Cengkeh, melalui wawancara bersama guru wali kelas didapatkan permasalahan mendasar yaitu rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik terhadap suatu bacaan. Terdapat 2 orang peserta didik masih membaca dengan terbata-bata dan 3 orang belum bisa memahami bacaan yang telah dibaca. Data ini didukung dengan nilai *pre-test* latihan membaca pemahaman peserta didik pada materi menentukan unsur intrinsik dalam cerita dimana sebanyak 41% atau 11 dari 27 peserta didik mendapat nilai lebih rendah dari KKTP. Begitu pula yang terjadi di SDN 06 Padang Besi, melalui wawancara bersama guru wali kelas didapatkan permasalahan yaitu peserta didik yang belum lancar membaca sebanyak 2 orang dan separuh dari seluruh peserta didik kelas IV B yakni 13 orang belum bisa memahami bacaan. Berdasarkan hasil *pre-test* latihan membaca pemahaman peserta didik pada materi menentukan unsur intrinsik dalam cerita 17% atau 4 dari 23 peserta didik mendapat nilai di bawah KKTP. Selanjutnya pada SDN 03 Binuang Kampung Dalam, melalui wawancara bersama guru wali kelas didapatkan ada 3 orang peserta didik yang belum lancar membaca bahkan satu diantaranya belum bisa mengenali huruf dan tidak mengetahui nama hari, lalu hanya 17 orang peserta didik yang bisa memahami bacaan.

Media pembelajaran *E-Big Book* dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di keterampilan membaca pemahaman. Menurut (Setiyaningsih dan Syamsudin 2019) keistimewaan *big book* adalah memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam situasi nyata dengan cara yang menyenangkan, mengembangkan semua aspek kebahasaan dan pengalaman sosial anak, disukai anak, meningkatkan motivasi dan keaktifan

anak. Dalam hal ini, (Akbar et al. 2022) juga mengatakan *big book* yang berisi cerita-cerita yang dapat memberikan ketertarikan dan kemudahan dalam membaca pemahaman siswa. *Big book* disesuaikan dengan karakteristik sisiwa yang suka terhadap warna yang mencolok dan gambar- gambar yang besar serta tulisan yang sederhana dan besar agar menghindari kebosanan siswa. Hal ini berarti *big book* efektif dalam membantu siswa untuk dapat memahami isi bacaan yang mereka baca.

Menurut (Khairrani 2019) *e-book* adalah buku yang dikonversi dalam bentuk digital, yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca khusus *E-book* karena ukurannya yang kecil apabila dibandingkan dengan buku, dan juga umumnya memiliki fitur pencaharian sehingga kata-kata dalam *e-book* dapat dengan cepat dicari dan ditemukan. Itulah yang membedakan buku biasa dengan buku digital. Pada penulisan kali ini media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu *big book* berbasis digital (*E-Big Book*) dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* merupakan model yang menekankan permasalahan yang relevan atau nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat membuat peserta didik berfikir kritis tentang permasalahan di lingkungan sekitar, dengan ciri-ciri pemberian permasalahan di awal kegiatan pembelajarannya (Marwah et al. 2021). Sejalan dengan hal tersebut, (Utami, et al. 2017) menyampaikan bahwa pembelajaran pemecahan masalah interaksi antara stimulus dan respon yang merupakan hubungan dua arah, belajar dan lingkungannya. Pengetahuan dasar dan pengalaman anak yang telah dimiliki dan telah diperoleh dari lingkungannya akan menjadikan dirinya sebagai bahan dan materi untuk mencapai tujuan belajarnya.

Menurut (Huda dan Saputra 2023) model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar dengan menghadapi masalah nyata yang memerlukan pemecahan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya membaca untuk memahami teks, tetapi juga berinteraksi dengan informasi secara lebih mendalam, yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut (Huda dan Saputra 2023) juga menyampaikan melalui PBL, siswa diajak untuk berpikir kritis dan analitis saat membaca. Mereka perlu menganalisis informasi, mengidentifikasi masalah, dan mencari solusi berdasarkan bacaan yang mereka lakukan. Ini membantu siswa tidak hanya memahami teks tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir yang penting untuk pembelajaran di masa depan. Model PBL mendorong kerja sama antar siswa melalui diskusi kelompok. Dalam konteks membaca pemahaman, diskusi ini memungkinkan siswa untuk

berbagi pandangan dan interpretasi mereka terhadap teks, yang dapat memperdalam pemahaman mereka. Interaksi sosial ini juga membantu siswa belajar dari satu sama lain (Thofa 2023).

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SD/MI, *E-Big Book* menggunakan model *Problem Based Learning* telah disesuaikan dengan kurikulum merdeka, dimana media ini sejalan dengan tujuan dari kurikulum merdeka yaitu menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual serta dapat mendorong peserta didik untuk aktif belajar dan berkolaborasi. Dalam hal ini, *E-Big Book* dengan kontennya yang interaktif dan menarik, dapat digunakan sebagai sumber untuk mengekplorasi topik secara mendalam dan memungkinkan peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam menemukan penyelesaian masalah.

Keberhasilan dari *E-Big Book* dalam pembelajaran dapat dilihat salah satunya dari penulisan yang dilakukan oleh (Anggraini et al. 2024) berjudul "Pengembangan Media *Big book* Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Di SDN 07 Sitiung." Berdasarkan hasil penulisan tersebut validitas media pembelajaran yang dinilai dari hasil validasi media pembelajaran *big book* digital oleh 4 validator kemudian setelah di analisis keseluruhan dari aspek tersebut mempunyai skor 82,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book* digital layak digunakan dan sesuai dengan ketentuan SDN 07 Sitiung. Dan Siswa akan lebih pokus kepada media *big book* digital dibandingkan dengan hal yang lain pada saat proses pembelajaran. Hal ini juga didukung dengan hasil penulisan yang dilakukan oleh (Ridwani dkk. 2022) yang berjudul "Pembuatan *Big book* Digital Menggunakan Metode *Design* Thinking untuk Media Pembelajaran Membaca pada Anak" dan "Pengembangan Model Role Play Berbantuan Media E-Big Book untuk Pembelajaran Elemen Membaca Permulaan Siswa Kelas 1" oleh (Sifa dan Purwati 2024).

Banyak penulisan telah menggunakan media *E-Big Book*, namun penulisan ini memiliki perbedaan dari penulisan terdahulu yaitu pada *E-Big Book* ini akan disingkrongkan dengan beberapa link yang mendukung pembelajaran seperti (video, suara, dsb), serta dalam pelaksanaannya akan diberikan perintah untuk menuntun peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau tugas secara berkelompok yakni berdasarkan model *Problem Based Learning*.

Berdasarkan permasalahan yang penulis temukan, maka penulis tertarik untuk melakukan penulisan dengan judul "Pengembangan *E-Big Book* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Problem Based Learning* di Kelas 4 Sekolah Dasar"

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini dipilih karena sistematis dan efektif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara di beberapa sekolah dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Ditemukan bahwa masih terdapat kendala dalam membaca pemahaman, sementara media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada teks bacaan. Tahap perancangan melibatkan desain media pembelajaran e-big book berbasis problem-based learning menggunakan aplikasi Canva. Media ini dikembangkan dengan menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran, mencari gambar dan materi, serta menyusun tugas-tugas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan dan validasi e-big book oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah revisi berdasarkan masukan para ahli, dilakukan uji coba terbatas di sekolah yang diteliti untuk mengukur efektivitas dan kepraktisan media. Tahap implementasi melibatkan penerapan produk di sekolah lain untuk menguji kebermanfaatannya dalam situasi pembelajaran nyata. Guru dan peserta didik diberikan angket untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa. Tahap terakhir, evaluasi, dilakukan dengan mengumpulkan data hasil belajar siswa melalui tes pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan dengan perhitungan persentase validitas, kepraktisan, dan efektivitas menggunakan skala penilaian tertentu. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum disebarluaskan lebih lanjut. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

.

HASIL

1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan

a. Tahap *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara ke tiga SD yang berbeda, yaitu SDN 36 Cengkeh, SDN 06 Padang Besi, dan SDN 03 Binuang Kampung Dalam. Peneliti melakukan analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, cara belajar, serta ketersediaan fasilitas sekolah melalui observasi dan wawancara di sekolah.

1) Analisis Kebutuhan

Hasil analisis yang peneliti temukan di SDN 03 Binuang Kampung Dalam yaitu: (1) Peserta didik masih sulit dan belum menguasai keterampilan membaca pemahaman; (2) Peserta didik mengatakan pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti cerita menarik dan tayangan di depan kelas menggunakan proyektor; (3) Guru menyampaikan kebutuhannya terhadap media digital untuk memancing semangat peserta didik dalam membaca.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran berupa bacaan, animasi, gambar, dan video yang menarik untuk meningkatkan pemahaman membaca peserta didik dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini media *e-big book* sesuai dengan analisis kebutuhan tersebut.

2) Analisis Kurikulum

Setelah dilakukan analisis terhadap modul guru maka ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran khususnya media ajar berbasis digital yang inovatif serta kegiatan inti lebih banyak melibatkan membaca dan menjawab pertanyaan teks, tetapi kurang terlihat adanya eksplorasi masalah yang mendorong siswa untuk menganalisis, merancang solusi, atau menghasilkan produk kreatif padahal model yang digunakan adalah PBL. Modul menunjukkan pentingnya diskusi dan kerja kelompok, tetapi tidak memperlihatkan peserta didik bisa saling bekerja sama dalam memecahkan masalah.

3) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, di simpulkan bahwa media pembelajaran yang berisikan gambar, video, serta bacaan yang menarik lebih

memicu semangat mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, karena sebagian besar peserta didik masih sulit untuk memahami bacaan, maka kata-kata yang digunakan dalam media *e-big book* dibuat lebih sederhana sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik serta lebih mudah dipahami. Peserta didik juga sudah bisa memahami cara penggunaan laptop dan mengakses *e-big book*.

4) Analisis Ketersediaan Fasilitas Sekolah

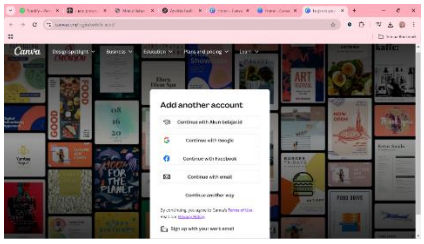
Hasil analisis peneliti terhadap ketersediaan fasilitas sekolah yaitu di SDN 36 Cengkeh terdapat 12 proyektor dan 5 chromebook, di SDN 03 Binuang Kampung Dalam terdapat 2 proyektor dan 5 chromebook, lalu di SDN 06 Padang Besi terdapat 5 proyektor 6 dan 5 chromebook.

Dengan demikian, peneliti bisa melakukan penelitian dimana pada kegiatan pembelajaran, peserta didik akan terbagi atas 3-4 kelompok dan setiap kelompok akan menerima 1 laptop untuk mengakses *e-big book* secara bersama dan dapat berdiskusi secara langsung dengan masing-masing kelompok.

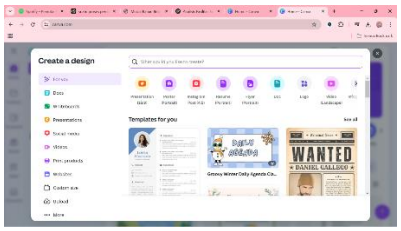
b. Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan adalah tahap dalam merancang *e-big book* didasarkan oleh hasil analisis pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *Problem Based Learning* di kelas IV SD menggunakan aplikasi *Canva* dan *book creator*. *E-Big Book* yang dirancang meliputi:

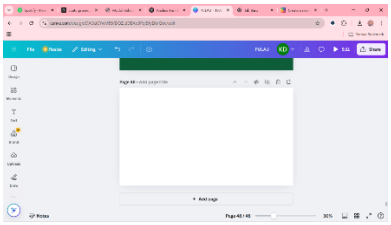
1) Login pada akun *canva* melalui akun *google, facebook*, atau alamat *email* dengan menelusuri website *www.canva.com*.



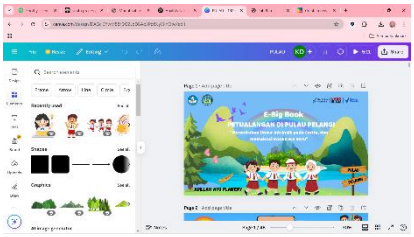
2) Setelah masuk ke aplikasi *canva* pada menu awal maka akan banyak fitur yang ditampilkan. Setelah itu pilih *create a design*.



3) Pilihlah *layout* halaman *landscape* dengan rasio 4:3.



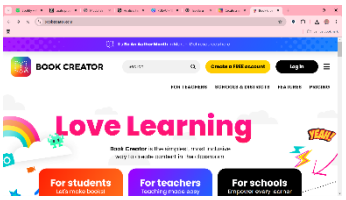
4) Pilih tanda *element* untuk melihat fitur-fitur yang tersedia untuk mengembangkan ide.



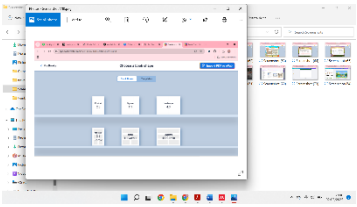
5) Apabila sudah selesai membuat rancangan *e-book* di *canva*, maka pilih tanda *share* dan tekan *download* untuk mendapatkan dokumen *e-book* dari *canva*.



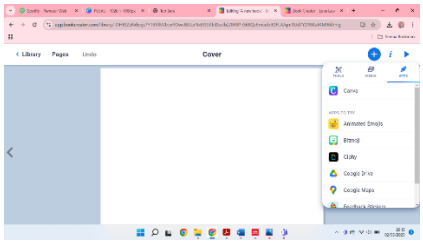
6) Untuk menjadikan dokumen *e-book* dari *canva* sebelumnya menjadi buku *digital,* maka akan digunakan *book creator* dengan menelusuri www.bookcreator.com.



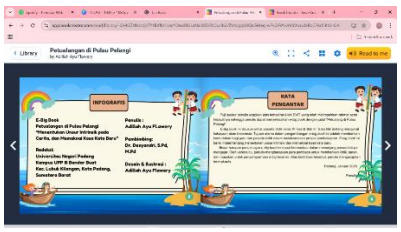
7) Setelah itu tekan *add new book* dan pilih *landscape* 4:3



8) Sambungkan akun *canva* dengan *book creator*.



9) *E-big book* sudah bisa diakses.



c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang, kemudian dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini juga meliputi validasi media pembelajaran oleh para ahli, yaitu materi, bahasa, dan media. Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran perbaikan dan komentar para ahli tersebut. Setelah itu, dilakukan diskusi (*Focus Group Discussion*) dengan guru kelas IV di 3 sekolah yakni SDN 36 Cengkeh, SDN 03 Binuang Kampung, dan SDN 06 Padang Besi, yakni tentang kesesuaian media ajar dengan materi, kebutuhan kelas, dan karakteristik peserta didik.

1) Hasil Analisis Validasi Keseluruhan

Hasil analisis *e-big book* menggunakan *canva* secara keseluruhan dari ketiga validator di analisis dengan menjumlahkan ketiga nilai akhir dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa.

Tabel 1 Rekapitulasi validasi ahli

No.	Aspek yang divalidasi	Nama Dosen	Persentase	Kategori
1.	Aspek Materi	Ari Suriani, S.Pd, M.Pd	81%	Valid
2.	Aspek Media	Sartono, M.Pd	92%	Sangat Valid
3.	Aspek Bahasa	Dr. Ranti Meizatri, M.Pd	100%	Sangat Valid
Rerata Keseluruhan			**91%**	**Sangat Valid**

Keterangan:

(ΣXi) = Jumlah nilai dari setiap validator

= nilai persentase

Jumlah responden (n) = 3

$\bar{x}=\sum Xi/n$

$\bar{x}= (81\% + 92\% + 100\%)/3$

$\bar{x}= 91\%$

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa media *e-big book* pada pembelajaran membaca pemahaman di kelas IV SD dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media setelah dilakukannya revisi dengan penilaian yang diberikan berkisar antara 3 dan 4 dengan kategori "setuju" dan "sangat setuju" sehingga memenuhi kriteria "sangat valid" dengan persentase 91% Hasil tersebut terletak pada kategori pertama tingkat validitas menurut Purwanto dengan rentang 86% - 100% kategori "sangat valid".

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka media *e-big book* yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indoneisa di kelas IV SD.

2) *Focus Group Discussion* (FDG)

Sebelum dilakukan proses implementasi media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan media *e-big book* ini kepada wali kelas IV di masing-masing SD yaitu SDN 36 Cengkeh, SDN 03 Binuang kampung dalam, dan SDN 06 Padang Besi. Hal ini bertujuan untuk memeriksa kembali apakah media *e-big book* sudah sesuai dengan materi, kebutuhan kelas, serta karakteristik peserta didik. FDG ini dilakukan pada tanggal 11 Februari 2025 di masing-masing sekolah, media pembelajaran *e-big book* mendapatkan respon baik dari guru dan tanpa diberi revisi.

d. Tahap Implementation (Penerapan)

Media pembelajaran *e-big book* yang dikembangkan telah dinyatakan valid, kemudian dilakukan uji coba dan penyebaran produk di lapangan untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran. Media pembelajaran *e-big book* diujicobakan di kelas IV B SDN 36 Cengkeh. Peserta didik di kelas IV B SDN 36 Cengkeh berjumlah 27 orang.

Sedangkan untuk penyebaran media pembelajaran dilakukan di kelas IV B SDN 06 Padang Besi dengan jumlah peserta didik 21 orang dan kelas IV A SDN 03 Binuang Kampung Dalam dengan jumlah peserta didik 23 orang. Pelaksanaan uji coba dilakukan

pada tanggal 13 Februari 2025 dan pelaksanaan penyebaran media pembelajaran *e-big book* di SDN 06 Padang Besi pada tanggal 14 Februari 2025 dan SDN 03 Binuang Kampung Dalam tanggal 15 Februari 2025. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil angket praktikalitas respon guru dan peserta didik sebagai berikut:

1) Hasil Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media *E-Big Book* Pada Pembelajaran Membaca Pemahaman

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji praktikalitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai persentase kepraktisan dari angket respon guru wali kelas IVB di SDN 36 Cengkeh adalah 100%, dari angket respon guru wali kelas IVB SDN 06 Padang Besi memperoleh persentase 82,5%, dan dari angket respon guru wali kelas IVA SDN 03 Binuang Kampung Dalam memperoleh persentase 100%, dengan ketiga persentase kategori "sangat praktis". Penilaian dari masing-masing guru terletak pada kategori 3 dan 4 yaitu kategori "Setuju" dan "Sangat Setuju" dengan komentar yang diberikan dapat disumpulkan bahwa "Dari hasil penelitian terlihat bahwa terbukti media pembelajaran *e-big book* dapat meningkatkan minat belajar siswa".

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru menilai media pembelajaran e-big book yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis, dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

2) Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran *e-big book*

Uji praktikalitas media pembelajaran *e-big book* dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel perhitungan lembar praktikalitas respon peserta didik. Hasil praktikalitas respon peserta didik pada kelas IVB SDN 36 Cengkeh memperoleh persentase 89,07%, di kelas IVB SDN 06 Padang Besi adalah 89,20%, dan kelas IVA SDN 03 Binuang Kampung dalam adalah 91,52% dengan ketiga persentase kategori "sangat praktis". Penilaian dari masing-masing peserta didik terletak pada kategori 3 dan 4 yaitu kategori "Setuju" dan "Sangat Setuju" dengan kesimpulan komentar yang diberikan "Media pembelajaran sangat bagus senang dan suka belajar dengan media ini".

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-big book* sudah praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, peserta didik sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dan peserta didik juga merasa memperoleh

pengalaman baru ketika menggunakan secara langsung media pembelajaran *e-big book* yang telah dikembangkan.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir pada penelitian ini. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui tes evaluasi. Hasil dari tahap evaluasi ini digunakan untuk mengukur tingkat keefektivan penggunaan media *e-big book*. Berikut analisis hasil efektivitas media *e-big book*.

Analisis Hasil Uji Efektifitas Media Pembelajaran

Hasil tes yang dilakukan pada 3 sekolah tersebut menunjukan hasil nilai peserta didik yang meningkat setelah melalui pembelajaran menggunakan media *e-big book* yang telah dikembangkan. Hal ini dibuktikan dengan didapatkannya presetase nilai pada SDN 36 Cengkeh 87%, SDN 03 Binuang Kampung Dalam 91,30% dan SDN 06 Padang Besi yang dari 28,57% meningkat menjadi 71,42%. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran *e-big book* sudah efektif digunakan sebagai media di kelas IV Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Media *e-big book* yang dikembangkan sudah memenuhi berbagai aspek yang diperlukan dalam pembelajaran, sehingga dapat dikatakan valid. Dari segi keterkaitan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), media ini telah memuat dan merumuskan keduanya sesuai dengan materi yang diajarkan. Menurut (Nisa, et al 2024) materi yang sesuai dengan CP dan TP sangat penting dalam tercapainya hasil belajar yang maksimal. Materi yang disajikan juga sudah tersusun secara sistematis serta sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar. Selain itu, hubungan antar materi dalam media ini terlihat jelas, sehingga dapat membantu peserta didik memahami isi pembelajaran dengan lebih baik. Dari segi tampilan dan desain, media ini memiliki visual yang menarik, mulai dari cover, tata letak, hingga warna yang dipilih. Penggunaan gambar dan video juga disesuaikan dengan materi agar lebih menarik dan dapat memperjelas konsep yang disampaikan. Selain itu, petunjuk penggunaan serta tombol-tombol navigasi dalam media sudah ditempatkan dengan baik, sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Dari aspek kebahasaan, media ini menggunakan kalimat yang jelas dan

efektif dengan struktur yang benar serta sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Bahasa yang digunakan juga komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Pemilihan kata dalam media ini juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional siswa, sehingga materi lebih mudah dipahami. Menurut (Mirnawati, et al 2023) Media pembelajaran yang valid harus melalui uji validitas oleh ahli materi dan ahli media Media pembelajaran yang valid harus melalui uji validitas oleh ahli materi dan ahli media dan bahasa. Dengan mempertimbangkan semua aspek tersebut, media e-big book ini dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Media *e-big book* dapat dikatakan praktis karena memenuhi berbagai indikator praktikalitas berdasarkan penilaian dari guru dan peserta didik. Dari segi tampilan, media ini menarik dan mampu mengundang minat belajar peserta didik. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran juga telah dirumuskan dengan jelas, serta penyajian materinya tersusun secara sistematis, sehingga memudahkan guru dalam menggunakannya sebagai bahan ajar. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Rulfiariani dan Sukidi 2018) bahwa, media yang praktis seharusnya membantu guru dalam menyampaikan materi tanpa memerlukan persiapan yang rumit dan memakan waktu. Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih nyaman. Dari perspektif peserta didik, media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Jenis tulisan yang digunakan terlihat menarik dan jelas, sementara gambar serta animasi dalam media membantu memperjelas konsep pembelajaran (Harzulina, et al 2022). Petunjuk dan tombol navigasi juga dirancang agar mudah dimengerti, sehingga peserta didik dapat menggunakan media ini secara mandiri maupun dalam kelompok.

Selain itu, media *e-big book* dikatakan praktis karena dapat digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa terlalu bergantung pada guru, tetapi tetap dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Kemudahan akses menjadi keunggulan lain karena media berbasis digital ini dapat digunakan kapan saja dan di mana saja dengan perangkat yang mendukung. Selain itu, dengan kombinasi teks, gambar, dan video yang menarik, *e-big book* mendukung berbagai gaya belajar peserta didik, baik yang lebih mudah memahami melalui visual maupun yang lebih suka melihat penjelasan melalui video. Penggunaan gambar dan video dalam media ini

juga dirancang agar relevan dengan materi, sehingga dapat membantu memperjelas konsep yang dipelajari sekaligus menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam belajar.

Media e-big book dapat dikatakan efektif karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*(Tandian, et al 2023). Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media *e-big book* berhasil membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik (Novaria, et al 2024). Salah satu faktor yang mendukung efektivitas media ini adalah penyajian materi yang sistematis dan menarik, sehingga memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi.

Selain itu, penggunaan gambar dan video yang relevan dengan materi membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep yang diajarkan, terutama bagi mereka yang lebih mudah belajar melalui visual. Bahasa yang digunakan dalam media ini juga mudah dipahami, sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memahami isi pembelajaran. Kemudahan akses dan penggunaan media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok, sehingga mereka memiliki fleksibilitas dalam memahami materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

Keberhasilan media ini dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik juga menjadi faktor penting dalam efektivitasnya. Dengan tampilan yang menarik dan penyajian materi yang interaktif, peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka (Karumpa, et al 2022). Selain itu, media e-big book juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, karena sudah dirancang sesuai dengan perkembangan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan aspek-aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *e-big book* tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan nilai posttest menunjukkan bahwa media ini berhasil membantu peserta didik memahami dan menguasai materi dengan lebih baik, sehingga layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran *e-big book* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran membaca pemahaman di kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *e-big book* mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, kurikulum, cara belajar, dan ketersediaan fasilitas sekolah.
2. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media *e-big book* memiliki tingkat validitas yang tinggi. Validasi dari ahli materi memperoleh skor 81% (valid), validasi dari ahli media memperoleh skor 92% (sangat valid), dan validasi dari ahli bahasa memperoleh skor 100% (sangat valid), dengan rata-rata keseluruhan 91% yang termasuk dalam kategori "sangat valid".
3. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media *e-big book* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Dari respon guru, diperoleh skor kepraktisan sebesar 100% di SDN 36 Cengkeh, 82,5% di SDN 06 Padang Besi, dan 100% di SDN 03 Binuang Kampung Dalam, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Sementara itu, dari respon peserta didik, diperoleh skor kepraktisan sebesar 89,20% di SDN 36 Cengkeh, 89,20% di SDN 06 Padang Besi, dan 91,52% di SDN 03 Binuang Kampung Dalam, yang juga termasuk dalam kategori "sangat praktis".
4. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media *e-big book* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persentase nilai rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 76% menjadi 87% di SDN 36 Cengkeh, dari 82,60% menjadi 91,30% di SDN 03 Binuang Kampung Dalam, dan dari 28,57% menjadi 71,42% di SDN 06 Padang Besi. Hal ini membuktikan bahwa media *e-big book* efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca peserta didik.
5. Dengan demikian, media *e-big book* berbasis *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman di kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Aulia, Nuri Annisa, dan Rahman. (2022). PENGGUNAAN BIG BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 6 (1): 91. https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.400.

Harianto, Erwin. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *DIDAKTIKA* 9 (1). https://jurnaldidaktika.org/.

Huda, Desiska, dan Dudu Saputra. (2023). Model Problem Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD di Majalengka. *Buletin Ilmiah Pendidikan* 2 (2): 179–89.

Iskandar, Muhammad Dahlan, dan Ratnawati. (2024). Peran Teknologi Dalam Pengembangan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Kelas VIII SMPN 2 Bone. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan* 1 (1): 30–38. https://doi.org/10.62383/hardik.v1i1.338.

Khairrani, Arifah. (2019). E-Book sebagai media pembelajaran di masa depan. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta* 5–6.

Marwah, Hilda, Yudhie Suchyadi, dan Tri Mahajani. (2021). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA MANUSIA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA. *JOURNAL OF SOCIAL STUDIES, ARTS AND HUMANITIES (JSSAH)* 01 (01): 42–45. https://journal.unpak.ac.id/index.php/proceedings.

Rahman, Budi, dan Haryanto. (2014). PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA FLASHCARD PADA SISWA KELAS I SDN BAJAYAU TENGAH 2 IMPROVING EARLY READING SKILL THROUGH FLASHCARD MEDIA IN 1 ST GRADE STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL (SDN) BAJAYAU TENGAH 2. *Jurnal Prima Edukasia* 2 (2).

Resti, Rizka Wati, Salamun Ma'Arif, dan Syarifuddin Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8 (3): 1145. https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563.

Setiyaningsih, Gunanti, dan Amir Syamsudin. (2019). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9(1):19–28.

Sifa, Layinatus, dan Panca Dewi Purwati. (2024). Pengembangan Model Role Play Berbantuan Media E-Big Book untuk Pembelajaran Elemen Membaca Permulaan Siswa Kelas 1. *Journal on Education* 06 (03): 17965–77.

Suandi, Ason, Nur Moh, dan Kusuma Atmaja. (2023). KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VI SD NEGERI 05 LANDAU TUBUN. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1 (3).

Thofa, Agus. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Model Problem Based Learning untuk Anak Tunagrahita Ringan Kelas V Slb Bungo Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2).

Utami, Lina, Indah Utami, dan Nora Sarumpaet. (2017). PENERAPAN METODE PROBLEM SOLVING DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP* 3 (2): 175–80.