

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan<sup>35</sup> perspektif riset yang digunakan peneliti yang berisi bagaimana cara pandang (world views) peneliti melihat realita, bagaimana mempelajari fenomena, cara-cara yang digunakan dalam penelitian dan cara-cara yang digunakan dalam penelitian dalam menginterpretasikan temuan. Dalam konteks desain penelitian, pemilihan paradigma penelitian menggambarkan pilihan suatu kepercayaan yang akan mendasari dan memberi pedoman seluruh proses penelitian. Paradigma penelitian menentukan masalah apa yang dituju dan tipe penjelasan apa yang dapat diterimanya.

Pragmatisme adalah<sup>36</sup> aliran filsafat yang mengajarkan bahwa yang benar adalah segala sesuatu yang membuktikan dirinya sebagai benar dengan melihat kepada akibat-akibat atau hasilnya yang bermanfaat secara praktis. Dengan demikian, bukan kebenaran objektif dari pengetahuan yang penting melainkan bagaimana kegunaan praktis dari pengetahuan kepada individu-individu. Dasar pijakan pragmatisme adalah logika pengamatan, di mana apa yang ditampilkan pada manusia dalam dunia nyata merupakan fakta-fakta individual, konkret, dan terpisah satu sama

---

<sup>35</sup> Juliana Batubara, "Paradigma Penelitian Kualitatif dan Filsafat Ilmu Pengetahuan Dalam Konseling", *Jurnal Fokus Konseling*, Vol 3 No 2, 2017.

<sup>36</sup> Najib, "Memahami Cara Kerja Pragmatisme Dalam Pendidikan: Refleksi Kritis Atas Film *Laskar Pelangi*", *Jurnal Filsafat*, Vol 27 No 2, Agustus 2017.

lain. Dunia ditampilkan apa adanya dan perbedaan diterima begitu saja. Representasi realitas yang muncul di pikiran manusia selalu bersifat pribadi dan bukan merupakan fakta-fakta umum. Ide menjadi benar ketika memiliki fungsi pelayanan dan kegunaan. Dengan demikian, filsafat pragmatisme tidak mau direpotkan dengan pertanyaan-pertanyaan seputar kebenaran, terlebih yang bersifat metafisik, sebagaimana yang dilakukan oleh kebanyakan filsafat Barat di dalam sejarah.

Pada penelitian ini penulis menggunakan paradigma pragmatisme. Dimana penelitian tersebut menekankan pada pengembangan bahan ajar *big book* sebagai solusi untuk permasalahan membaca bagi siswa kelas I SD. Melalui paradigma pragmatisme, peneliti berasumsi bahwa dengan mengembangkan bahan ajar *big book* yang bisa mempermudah guru dan siswa. Dengan demikian peneliti melakukan penelitian menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang secara bersama-sama untuk menyusun suatu produk *big book* untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

## **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan padanan makna dari kata *Research and Development* yang dalam bahasa Arabnya disebut dengan *al-Bahts at-Tathwiry*<sup>37</sup>. Menurut Borg and Gall, penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan

---

<sup>37</sup> Moh Ainin, "Penelitian Pengembangan", Okara, Vol. 2, November 2013, hal. 96-97

memvalidasi produk pendidikan. Penggunaan produk pendidikan menurut mereka buka saja terbatas pada pengembangan bahan ajar, misalnya buku teks, film-film pembelajaran, tetapi juga pengembangan prosedur dan proses pembelajaran, misalnya metode dan pengorganisasian pembelajaran. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validasi dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya<sup>38</sup>. Penelitian pengembangan adalah<sup>39</sup> penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Borg and Gall yang dimaksud dengan model penelitian pengembangan adalah sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta

---

<sup>38</sup> Hanif, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan", Jurnal Kajian Kislaman, Vol 4 No. 2, 2017.

<sup>39</sup> Sigit Purnama, "*Metode Penelitian dan Pengembangan*", Produk Pembelajaran Bahasa Arab, Vol. 4 No. 1, 1 Juni 2013, Hal 20-21.

mudah dipelajari. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran yaitu media *big book* yang diimplementasikan pada materi pembelajaran membaca untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 1 SD Negeri 1 Gondangkulon.

Pada umumnya, proses penelitian pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli materi dan ahli media, uji coba produk dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertimbangan menggunakan model ini karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis dan mudah dipelajari. Menurut Dick and Carry yang dikutip oleh Arofah Hari Cahyadi ada lima tahapan dalam model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation)<sup>40</sup>.

## **2. Model Penelitian (Tahap-tahap Penelitian)**

Model ADDIE dalam mendesain sistem intruksional menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya. Model intruksional ADDIE merupakan proses intruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”, Halaqa Islamic Education Journal, Vol. 3 No.1, 1 Juni 2019. Hal36-37.

<sup>41</sup> Nyoman Sugihartini, Kadek Yudiana, “Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran”, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol 15 No. 2, 2018.

a) Tahap Analisis (Analyze)

Dalam tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- i. Analisis kinerja: Dalam tahap ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.
- ii. Analisis siswa: Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahap ini antaranya: 1) karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran, 2) pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran, 3) kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran, 4) bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki.
- iii. Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran: Analisis materi berkenaan dengan fakta,

konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.

- iv. Analisis tujuan pembelajaran: Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, ada beberapa poin yang perlu didapatkan diantaranya: 1) tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, 2) ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

b) Tahap Perancangan (Design)

Tahap desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi desain untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep,

prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran indikator dan instrumen penilaian siswa, 2) merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran, 3) pemilihan kompetensi bahan ajar, 4) perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran, 5) merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

c) Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah: 1) memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, 2) memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti menyusun tahap pengembangan produk big book. Maka tahapan pengembangan sebagai berikut:

- 1) Membuat materi yang dijadikan sebagai produk berupa media yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
- 2) Pembuatan media big book yang menarik perhatian peserta didik.
- 3) Menyusun beberapa unsur gambar pendukung pembelajaran.
- 4) Membuat angket berisikan validasi produk pengembangan dengan 3 ahli validasi, yang terdiri dari uji ahli bahasa, ahli desain, ahli materi.

d) Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahap untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain: 1) membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, 2) menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya

dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran, 3) memastikan bahwa pada akhir pembelajaran kemampuan siswa meningkat.

e) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu: 1) sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, 2) peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, 3) keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa melalui kegiatan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

## **B. Uji Coba Produk**

Setelah divalidasi kepada para ahli serta setelah selesai dilakukan perbaikan, langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan di kelas I SD Negeri 1 Gondangkulon. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah pengembangan media big book tersebut efektif dan dapat diterima oleh subjek yang akan melakukannya. Selama uji coba berlangsung pengujian membuat catatan tentang kekurangan dan kendala apa saja yang masih terjadi ketika pengembangan media tersebut diuji cobakan.

### a) Desain Uji Coba

Desain uji ahli dilakukan dengan menyerahkan produk dan angket penelitian terhadap validator yang menguji produk yang dikembangkan untuk mendapatkan penelitian kelayakan produk serta kritik, saran dan penelitian dalam pengembangan.

### b) Subjek Coba

Subjek uji ahli dalam media big book dalam membaca permulaan yang akan menjadi subjek uji coba ada 32 orang yang terdiri dari siswa laki-laki ada 17 orang dan siswi perempuan ada 15 orang. Produk yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba di dalam kelas akan diuji cobakan terlebih dahulu kepada ahli materi, ahli desain, dan guru kelas 1 SD Negeri 1 Gondangkulon.

1) Ahli Bahasa

Ahli bahasa merupakan aspek yang digunakan untuk menilai kesesuaian penulisan bahasa yang mudah dipahami, sulit dipahami sesuai dengan tingkat usia kelas 1 SD, ketepatan penggunaan tata bahasa pada teks, kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa.

2) Ahli Materi

Ahli materi merupakan aspek yang digunakan untuk menilai kesesuaian materi yang ada dalam bahan ajar buku cerita tersebut. Apakah sudah sesuai dengan tingkat usia kelas 1 SD, memuat materi yang berfokus pada keterampilan membaca, memuat kosa kata yang dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

3) Ahli Desain

Ahli desain merupakan aspek yang digunakan untuk menilai sejauh mana desain tersebut memiliki daya ke kreatifan untuk menarik perhatian siswa serta desain yang cocok untuk siswa usia kelas 1 SD.

4) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini dilakukan oleh peneliti yang mengambil dari siswa kelas satu di SD Negeri 1 Gondangkulon.

c) Jenis Data

Jenis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui kuisioner atau angket yang diisi oleh responden

yang berupa komentar dan saran. Sedangkan kuantitatif berupa hitungan statistik dari angket atau kuisoner yang diisi oleh responden.

### **C. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data, dimana data tersebut dijadikan sebagai acuan penilaian para ahli terhadap produk yang dihasilkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini :

#### **1. Angket**

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner, daftar pertanyaan dibuat secara terstruktur dengan bentuk pertanyaan pilihan berganda dan pertanyaan terbuka. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi desain interior dari responden<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> Adi Pratomo, "Analisa Pengaruh Partisipasi dan Kepuasan Pemakai Terhadap Kinerja Dalam Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web Di P3M Poliban", Jurnal Positif, Vol 3 No 3, 2017.

## 2. Wawancara

Wawancara (interview) secara umum adalah suatu percakapan antara dua atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Ada juga yang mengatakan bahwa definisi wawancara adalah suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik secara langsung maupun jarak jauh. Pengertian wawancara adalah suatu percakapan dengan tujuan-tujuan tertentu<sup>43</sup>.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Wawancara dapat dilakukan jika ada dua pihak yang saling terkait yaitu pewawancara (interviewer) dalam hal ini dilakukan langsung oleh peneliti dan terwawancara atau orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan oleh pewawancara dalam hal ini diperankan oleh sumber data. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang struktur organisasi, sarana prasarana, keadaan warga belajar dan problem-problem yang dihadapi oleh sekolah<sup>44</sup>.

---

<sup>43</sup> Asep Nanang Yuhana, "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa", *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol 7 No. 1, 2019.

<sup>44</sup> Erwinsyah Satria, Syafini Gustina Sari, "Penggunaan Alat Peraga Dan KIT IPA Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di Beberapa Sekolah Dasar Di Kecamatan Padang Utara Dan Nanggolo Kota Padang", *Jurnal Ikraith-Humaniora*, Vol 2 No. 2, 2018.

### 3. Observasi

Observasi berasal dari bahasa latin yang berarti melihat dan memperhatikan. Secara luas observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan fenomena secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan memperimbangan hubungan antara aspek dalam fenomena tersebut. Pengamatan yang dilakukan harus secara alami di mana pengamatan harus larut dalam situasi realistik dan alami yang sedang terjadi dan dengan memperhatikan kejadian, gejala, atau sesuatu secara fokus. Sementara orang yang melakukan pengamatan disebut observer. Untuk itu istilah observer ini akan digunakan oleh penulis dalam ulasan-ulasan selanjutnya<sup>45</sup>.

#### D. Teknik Analisi Data

Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dihitung dengan rumus<sup>46</sup>:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan  $\sum x$

$\sum x$  = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

---

<sup>45</sup> Ini'matuzahro, Susanti Prasetyaningrum, *Observasi: Teori Dan Aplikasi Dalam Psikologi* (Malang : UMM Press), hal 3

<sup>46</sup> Devi Sari, Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Autis Kelas VI SLB Negeri Prof.Dr.Sri Soedewi Mascjhun Sofwan,SH Kota Jambi" (Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin), hal 35-36.

$\sum x_i$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100% = Konstanta

Analisis data kuantitatif yaitu dengan mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media big book dan diolah menjadi statistik. Dalam hal ini penulis fokus menganalisis peningkatan minat membaca siswa dengan menggunakan media big book. Untuk mengetahui perkembangan membaca siswa dengan menggunakan media big book yakni dengan membandingkan hasil nilai pre-test dan post-test dengan rumus uji T. Analisis data ini menggunakan aplikasi SPSS 20, agar operasi hitung yang diinginkan terhitung dan tertulis dengan baik. Hasil pengolahan data uji-t dengan menggunakan aplikasi SPSS 20 tersebut, dengan kriteria jika signifikansi  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak Dan  $H_a$  diterima.

Uji-t dilakukan untuk mengetahui  $H_a$  dan  $H_0$  dengan signifikan dan kriteria di bawah ini:

$H_0$  = Tidak ada perbedaan peningkatan membaca siswa sesudah menggunakan media big book

$H_a$  = Ada perbedaan kenaikan membaca siswa sesudah menggunakan media big book

Keterangan : Jika signifikansi  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil yang diperoleh dari analisis statistic menggunakan uji-t.

### E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah detail tentang bagaimana sesuatu dibuat. Produk yang dikembangkan dalam penelitian adalah media *big book*. Media *big book* yang dikembangkan dengan memuat materi kurikulum 2013 kelas 1 tentang membaca permulaan. *Big book* disusun untuk membantu kelas I untuk meningkatkan keterampilan membaca.

*Big book* ini didesain dengan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan mudah dalam mempelajarinya serta muatan materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa. *Big book* dengan ukuran A3 dan bagian cover dengan warna yang cerah.

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah media visual yang berbentuk *big book* digunakan untuk membaca. Produk *big book* yang dikembangkan dengan spesifikasi berikut,

- 1) Media *big book* disusun untuk memudahkan siswa dalam membaca serta memudahkan guru untuk menyampaikan materi.
- 2) Media *big book* dibuat secara manual dan menggunakan bantuan komputer. Terdapat beberapa tahap dalam pembuatan *big book*, setiap tahap memiliki cara yang berbeda antara lain,
  - a) Tahap pertama yakni pembuatan gambar dengan menggambarinya secara manual menggunakan pensil, penghapus, dan kertas.

- b) Tahap kedua yakni pembuatan desain gambar *big book* dengan komputer menggunakan aplikasi.
- 3) Di dalam media terdapat gambar dan abjad, gambar yang ada pada abjad dibuat semenarik mungkin sehingga, memudahkan siswa dalam membaca. Kalimat yang ada di dalam *big book* dicetak dalam kertas dengan ukuran font 42pt agar terlihat jelas oleh siswa.
- 4) Ukuran media *big book* adalah A3 dengan tebal 2 centimeter.
- 5) *Big book* dicetak dengan menggunakan jenis kertas *art cartoon* 260, lalu dijilid dengan menggunakan ring dan disampul tebal *hard cover* dengan tebal 4,3 milimeter.

#### **F. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Gondangkulon. Alasan peneliti memilih lokasi atau tempat tersebut dikarenakan akar permasalahan yang menjadi dasar dari alasan penelitian ini. Permasalahan yang terjadi dilembaga pendidikan tersebut yakni rendahnya keterampilan membaca siswa. Sehingga peneliti mengharapkan penelitian ini (media *big book*) dapat bermanfaat bagi sekolah dan guru untuk memecahkan permasalahan yang sedang terjadi. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu 4 bulan (September-Desember).