

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan memiliki arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perkembangan secara bertahap.¹ Pertumbuhan yang dimaksud adalah berkembang secara terus menerus, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti di awal artinya berubah menjadi yang lebih baik. Karena pokok bahasan yang dimaksud disini adalah pendidikan maka harapannya kedepan menuju perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih baik melalui tahapan tahapan tertentu serta perencanaan yang matang. Borg & gall mendefinisikan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan.² Produk yang dimaksud disini bukan hanya seperti buku, teks, dan film tapi juga aplikasi perangkat lunak.

Penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan.³ Penelitian pengembangan memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut.

¹ M.Ed Prof. Dr. H. Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), <https://books.google.co.id/books?id=SnA-DwAAQBAJ&lpg=PR4&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>.

² M.Ed Prof. Dr. H. Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, 4th ed. (Kencana, 2016), <https://books.google.co.id/books?id=SnA-DwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>.

³ Zainal Arifin, "Penelitian Pendidikan; Metode Dan Paradigma Baru," 2019.

Penelitian pengembangan kajiannya berfokus pada bidang desain atau rancangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dibuat untuk menjadi lebih baik lagi. Produk tersebut tidak selalu benda seperti buku, teks, cd, tetapi juga perangkat lunak dan juga model, desain, metode pembelajaran dan lain lain.⁴

Rikkey dan kelin menyatakan bahwa penelitian pengembangan ini dinamakan design and development research. Perancangan dan penelitian ini adalah sebuah kajian yang sistematis tentang rancangan sebuah produk, mengembangkan produk tersebut, mengembangkan dan memproduksi, rancangan tersebut, mengevaluasi produk kerja tersebut, sehingga tujuannya dapat diperoleh suatu produk yang berguna untuk pembelajaran maupun non pembelajaran.⁵

Media secara bahasa kata media berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.⁶ Media Sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.⁷ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, “Metode Penelitian Pendidikan,” 2011, <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22622>.

⁵ James D. Klein Rita C. Richey, *Design And Development Research*, ed. Anthony Messina (New York: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, 2010), <https://pmm.uinsu.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/D-D.pdf>.

⁶ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, 2009, <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/media-pendidikan/>.

⁷ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁸

Media merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan.⁹ Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca. Uraian dan pendapat para ahli diatas menyimpulkan media adalah alat bantu yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang menarik untuk digunakan. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Sehingga, target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan atau dengan kata lain proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.¹⁰ Sedangkan Prawiradilaga dan Siregar mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah upaya menciptaka kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (facilitated) pencapaiannya”.¹¹ Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap

⁸ Sapriyah, “MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2* (2019): 470–77, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798/4151>.

⁹ Murtiyah, Adi Wijiyanto, and Andi Asrifan, “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak Di Ra Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulung Agung,” *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 1–23.

¹⁰ Adi Wijayanto, *Bunga Rampai Kolaborasi Multidisiplin Ilmu Dalam Menghadapi Tantangan Di Era New Normal*, Akademia Pustaka, 2020.

¹¹ Dewi Salma Prawiradilaga Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2004), <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=21008>.

yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan.¹² Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari guru atau sumber belajar kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.¹³

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut.

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, diperlukan kriteria kelayakan media. Menurut Mais, terdapat tiga kriteria kelayakan media pembelajaran berikut : (1) Kualitas praktis didasarkan pada kemudahan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media, seperti keakraban pengguna mengoperasikan atau menggunakan media tersebut, dapat diperoleh atau kemudahan mengakses dan menjangkau media, mudah dibawa dan mudah untuk mengelolanya (2) Kelayakan teknis adalah kemampuan media yang berkaitan dengan kualitas media. ada beberapa faktor dalam menentukan keefektifan,

¹² Darmawaty Tarigan and Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2020): 187–200, <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>.

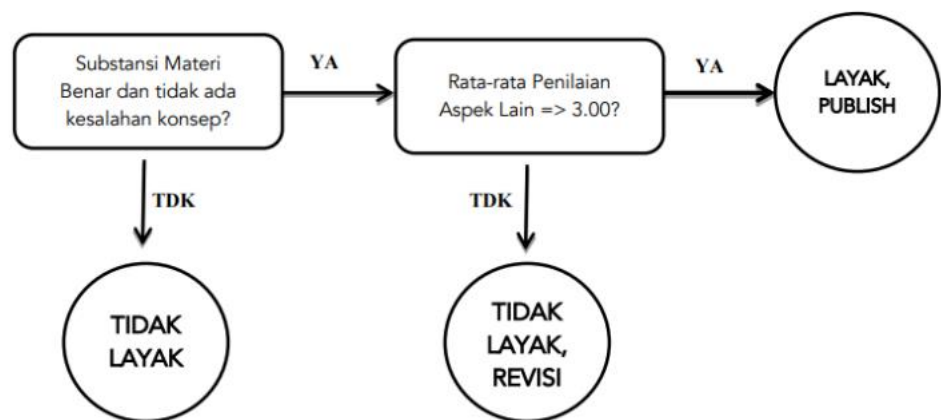
¹³ H. Abd Hafid, "Sumber Dan Media Pembelajaran," *Jurnal Sulesana* 6, no. 2 (2019): 69–78, journal.uin-alauddin.ac.id.

seperti keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dalam memberikan kejelasan informasi, dan susunan sistematis. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila dapat memberikan informasi yang cukup bagi pengguna.

(3) Kelayakan biaya pada media pembelajaran, terletak pada efisiensi dan keefektifan proses pembelajaran, dengan menggunakan biaya yang dapat menghemat.¹⁴

Penentuan kelayakan (grading system) terhadap media yang dinilai dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Diagram Kelayakan



Sumber: etheses.iainkediri.com

Dari diagram di atas, maka suatu media pembelajaran dianggap layak, jika:

- Secara substansi materi benar dan atau tidak terdapat kesalahan konsep
- Dilihat dari rata-rata penilaian aspek lain, aspek kurikulum dan desain pembelajaran serta media komunikasi pembelajaran mencapai rata-rata lebih besar atau sama dengan 3.00 dari rentang skala nilai 1 – 5.¹⁵

¹⁴ Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)* (Jember: Pustaka Abadi, 2016), <https://books.google.co.id/books?id=YJplDwAAQBAJ&lpg=PR1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>.

¹⁵ Uwes Anis Chaeruman, "Instrumen Evaluasi Pembelajaran," n.d.

Agar media pembelajaran yang dipilih tepat, maka ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Faktor-faktor yang dimaksud meliputi: objektivitas, efektivitas, dan efisiensi penggunaan media pembelajaran.

Keefektifan produk sebagaimana yang dikemukakan Plomp et al., (1999) dan Akker (1999) dibuktikan dengan hasil belajar siswa (penguasaan siswa terhadap produk yang disusun), respon pengamat (keterlaksanaan produk dan aktivitas siswa), serta respon siswa.¹⁶

Efektivitas media pembelajaran adalah ukuran keberhasilan suatu media yang disajikan oleh guru kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pemilihan media pembelajaran didasarkan oleh kebutuhan nyata yang telah direncanakan khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang dirumuskan dalam bahan ajar yang hendak disampaikan. Pemilihan media pembelajaran benar-benar disesuaikan dengan karakteristik umum siswa akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang akan disajikan guru.¹⁷

Hal-hal yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien adalah¹⁸:

- a. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

¹⁶ Septiana Purwaningrum et al., *Inovasi Bahan Ajar Pengayaan Pendidikan Agama Islam Berbasis Multidisipliner Di Sekolah*, 2021.

¹⁷ Ainun Mardhiah and Said Ali Akbar, "Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh," *Lantadia Journal* 6 (2018): 50–51.

¹⁸ Nana Sudjana, *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran* (Jakarta: Lembaga Penerbit FEUI, 1990).

- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berfikir anak

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau instrumen yang dipakai untuk membantu proses pengajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Peralatan pembelajaran bisa berwujud benda fisik ataupun non-fisik, dan dapat diaplikasikan dalam beragam situasi pembelajaran, seperti di ruang kelas, laboratorium, atau di luar kelas. Beberapa jenis media pembelajaran yang umum dipakai adalah sebagai berikut:

1. Media Visual

yaitu instrumen yang dipakai untuk mempertunjukkan gambar atau grafik agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Contoh media visual yaitu poster, peta, slide presentasi, diagram, atau foto.

2. Media Audio

Media audio dipakai untuk membantu peserta didik memahami informasi dengan cara mendengarkan suara atau rekaman. Contoh media audio yaitu rekaman suara, podcast, atau musik.

3. Media Video

Media video dipakai untuk menghadirkan informasi dalam bentuk visual dan audio yang lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Contoh media video yaitu video pendek, film pendek, animasi, atau video tutorial.

4. Media Interaktif

media interaktif yakni instrumen yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Contoh media interaktif yaitu game, simulasi, atau software pembelajaran.

5. Media Konvensional

media konvensional yakni alat pembelajaran yang dipakai sejak lama dan masih dipakai hingga saat ini, seperti buku teks, papan tulis, atau alat peraga.

Dalam penggunaannya, media pembelajaran harus dipilih dan disesuaikan dengan tujuan dan situasi pembelajaran. Selain itu, penggunaan peralatan pembelajaran juga harus dilakukan secara tepat dan kreatif agar bisa meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.¹⁹

C. Media Big Book

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar.²⁰ Menurut Arsyad berarti perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan.²¹

Berikut ini diberikan pengertian media menurut para ahli sebagai berikut:

- a) Media adalah segala alat, metode, teknik maupun pesan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.²²

¹⁹ ninik Uswatun Fadilah, “Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran,” n.d.

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, “Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.,” 2002, 16–49.

²¹ Zain.

²² Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*.

- b) Media adalah segala bentuk benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²³
- c) Media adalah segala sesuatu yang dapat membantu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan.²⁴

Pengertian media dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dalam kelas maupun diluar kelas.

Manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dua orang anak yang hidup di dua lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh peserta didik di dalam kelas seperti; objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan –gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran- kesukaran tersebut.

²³ Asnawir and M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), <https://inlisite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=21451>.

²⁴ “Ilmu Pendidikan Islam ; Zakiah Daradjat, Dkk.,” 2000, 39915.

3. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan peserta didik dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
4. Media dapat menanamkan konsep dasar yang jelas, kongkrit dan realitis. penggunaan media seperti; gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
5. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.²⁵
6. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
7. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang kongkrit sampai kepada yang abstrak.²⁶

Kata *Big Book* dibagi menjadi dua bagian yaitu *big* dan *book*, *big* dalam bahasa Inggris adalah besar dan *book* dalam bahasa Inggris adalah buku, jadi menurut bahasa *big book* adalah buku besar yang berisi tulisan dan gambar yang dibesarkan.

Menurut istilah *Big Book* merupakan buku bacaan yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, untuk memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru peserta didik. Buku ini mempunyai karakteristik khusus seperti penuh dengan warna-warni, gambar yang

²⁵ Asnawir and M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*.

²⁶ Asnawir and M. Basyiruddin Usman.

menarik, mempunyai kata yang dapat diulang-ulang, mempunyai plot yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang berirama untuk dapat dinyanyikan dan dapat mempermudah pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran.

Penggunaan media *Big Book* atau biasa disebut buku besar dalam berbagai pembelajaran dapat mempermudah kemampuan membaca anak. Sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah. Berikut adalah beberapa keunggulan *Big Book* dalam pembelajaran:

1. Visualisasi yang Kuat

Gambar-gambar besar dan jelas memungkinkan visualisasi yang kuat, membantu anak-anak memahami konsep dengan lebih baik. Visualisasi dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi.

2. Interaktif

Big Book dapat digunakan secara interaktif dalam kelas. Guru bisa menggunakan jari atau alat bantu lainnya untuk menunjuk gambar-gambar dalam buku tersebut, melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

3. Mengembangkan Keterampilan Bahasa

Big Book membantu mengembangkan keterampilan berbahasa anak-anak. Guru bisa membacakan cerita atau menjelaskan gambar-gambar dalam bahasa yang sederhana, membantu anak-anak memahami dan mengembangkan kosakata baru.

4. Meningkatkan Konsentrasi

Gambar-gambar besar dan cerah dapat menarik perhatian anak-anak dengan lebih baik, membantu mereka tetap fokus pada materi pembelajaran.

5. Stimulasi Sensorik

Big Book sering kali menggunakan gambar-gambar dengan tekstur atau warna-warna yang menarik. Ini dapat memberikan stimulasi sensorik yang membantu perkembangan sensorik anak-anak.

6. Menumbuhkan Minat Membaca

Melalui visual yang menarik, *Big Book* dapat membangkitkan minat membaca anak-anak. Buku-buku yang menarik secara visual dapat membantu anak-anak mengembangkan kecintaan terhadap membaca.

7. Memfasilitasi Diskusi

Dengan menggunakan gambar-gambar besar, guru dapat memfasilitasi diskusi di kelas. Anak-anak dapat melihat gambar-gambar dengan jelas dan membahasnya bersama-sama, meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

8. Mengajak Kolaborasi

Anak-anak dapat diajak untuk berkolaborasi dalam memahami gambar-gambar dalam *Big Book*, misalnya dengan berdiskusi bersama teman-teman atau dengan membuat cerita berdasarkan gambar-gambar yang ada.

Meskipun *Big Book* memiliki beberapa keunggulan, ada juga beberapa kelemahan yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya dalam pembelajaran:

1. Keterbatasan Konten

Buku berukuran besar mungkin memiliki keterbatasan dalam jumlah konten yang dapat disertakan. Ini bisa menjadi masalah jika topik yang ingin diajarkan melebihi kapasitas buku tersebut.

2. Keterbatasan Fleksibilitas

Big Book mungkin kurang fleksibel dibandingkan dengan materi digital atau sumber daya pembelajaran online. Sulit untuk memperbarui atau mengganti konten dalam buku fisik, sementara sumber daya digital dapat diperbarui dengan mudah.

3. Tidak Ramah Lingkungan

Produksi dan pembuangan buku fisik dapat memiliki dampak negatif pada lingkungan. Penggunaan kertas yang berlebihan untuk mencetak buku-buku ini dapat menyebabkan pembabatan pohon yang berlebihan.

4. Keterbatasan Interaktivitas

Meskipun buku besar dapat menarik perhatian visual, mereka mungkin kurang interaktif dibandingkan dengan aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran interaktif. Interaktivitas ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

5. Keterbatasan Portabilitas

Big Book biasanya berukuran besar dan berat, membuatnya sulit untuk dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain dengan mudah. Hal ini dapat menjadi kendala dalam situasi di mana penggunaan sumber daya pembelajaran perlu bersifat portabel dan mudah dibawa ke berbagai lokasi.

6. Biaya Produksi

Pembuatan buku berukuran besar dengan kualitas gambar yang tinggi dapat mahal. Biaya produksi ini bisa menjadi hambatan terutama bagi sekolah atau lembaga pendidikan dengan anggaran terbatas.

7. Tidak Mendukung Pembelajaran Individual

Big Book lebih cocok untuk penggunaan di kelas dengan sejumlah besar siswa. Mungkin tidak efektif untuk pembelajaran individual atau kelompok kecil di mana kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa berbeda-beda.

8. Tidak Mendukung Teknologi Terkini

Big Book tidak mengintegrasikan teknologi seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR) yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran. Teknologi-teknologi ini bisa membantu siswa memahami konsep-konsep dengan cara yang lebih mendalam dan interaktif.

Penting untuk mempertimbangkan kelemahan-kelemahan ini dalam konteks penggunaan *Big Book* dalam pembelajaran dan mencari solusi atau pendekatan lain yang dapat mengatasi keterbatasan-keterbatasan tersebut.

Big Book dapat dimanfaatkan dengan berbagai cara dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Berikut adalah beberapa cara pemanfaatan *Big Book* dalam pembelajaran:

1. Membacakan Cerita

Guru dapat menggunakan *Big Book* untuk membacakan cerita kepada siswa. Gambar-gambar besar dan jelas dapat membantu siswa memvisualisasikan cerita dengan lebih baik, meningkatkan pemahaman narasi dan karakter.

2. Pembelajaran Bahasa

Big Book dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata baru, frasa, dan kalimat dalam bahasa yang sederhana. Guru dapat menunjuk gambar-gambar dan mengucapkan kata-kata yang sesuai, membantu siswa memahami hubungan antara gambar dan kata.

3. Pembelajaran Konsep Matematika

Dalam pembelajaran matematika, *Big Book* dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep matematika dasar seperti angka, bentuk, pengukuran, dan pola. Guru dapat menggunakan gambar-gambar untuk menjelaskan konsep-konsep ini dengan cara yang visual dan interaktif.

4. Pembelajaran Sains

Big Book dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep sains seperti siklus hidup tumbuhan, binatang, atau proses-proses alam. Gambar-gambar yang besar dapat membantu siswa memahami visualisasi proses-proses kompleks dalam sains.

5. Pembelajaran Sosial dan Budaya

Dalam pembelajaran sosial dan budaya, *Big Book* dapat digunakan untuk memperkenalkan tradisi, budaya, dan kehidupan sehari-hari masyarakat dari berbagai negara atau budaya. Gambar-gambar dapat membantu siswa memahami perbedaan-perbedaan dan persamaan antara budaya-budaya tersebut.

6. Aktivitas Kelompok

Big Book dapat menjadi alat bantu untuk aktivitas kelompok di kelas. Misalnya, siswa dapat diminta bekerja sama untuk membuat cerita berdasarkan gambar-gambar dalam *Big Book* atau menjelaskan gambar-gambar tersebut dalam kelompok.

7. Mendorong Kreativitas

Guru dapat menggunakan gambar-gambar dalam *Big Book* sebagai inspirasi untuk kegiatan seni atau menulis kreatif. Siswa dapat diminta

menggambar ulang gambar-gambar tersebut atau membuat cerita berdasarkan gambar-gambar tersebut.

8. Pembelajaran Bahasa Asing

Big Book dengan teks dalam bahasa asing dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa asing. Guru dapat membacakan cerita atau menjelaskan gambar-gambar dalam bahasa asing, membantu siswa memahami dan belajar bahasa tersebut dengan cara yang kontekstual.

9. Edukasi Karakter

Big Book dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai karakter seperti kerjasama, kejujuran, kesabaran, dan kepedulian. Cerita- cerita dalam *Big Book* dapat mengandung pesan-pesan moral yang dapat membantu membentuk karakter siswa.

Pemanfaatan *Big Book* dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaktivitas, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep dengan cara yang menarik dan visual. Dengan kreativitas dalam penggunaannya, *Big Book* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

D. Kemampuan Membaca

Membaca adalah merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas fisik yang terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Orang dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol

bahasadengan tepat dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.²⁷

Menurut Farida membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan.²⁸ sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interprestasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata- kata dengan menggunakan kamus.

Menurut Syaiful bahwa membaca hanya dapat dipahami dengan mengerti arti setiap kata.²⁹ Dengan kata-kata itulah, para penulis atau pengarang melukiskan ide-idenya kepada sidang pembaca. Oleh karena itu penguasaan arti kata-kata adalah penting dalam belajar.

Menurut Mulyadi membaca berhubungan dengan kata-kata atau simbol-simbol tulis.³⁰ Membaca dan menulis mempunyai keterkaitan yang erat. Anak yang berkesulitan membaca pada umumnya juga kesulitan menulis. Sedangkan menurut A.S Broto dalam Mulyono Mengemukakan bahwa membaca bukan hanya sekedar mengucapkan bahasa tulisan atau lambanmg bunyi bahasa, melainkan juga menanggapi dan memahami isi bahasa tulisan.³¹

²⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, n.d.), <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=23137>.

²⁸ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), <https://dpk.kepriprov.go.id/opac/detail/ypg08>.

²⁹ Zain, "Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta."

³⁰ Mulyadi, *Cara Mudah Dan Cepat Membaca Ekg Pada Anak* (Jakarta: Badan Penerbit Ikatan Dokter Anak Indonesia, 2015), <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20139>.

³¹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*.

Menurut Rita Kurnia bahwa membaca merupakan bahagian keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan.³²

Sedangkan menurut Sulzby dalam Rita Kurnia kesiapan membaca berbeda dengan dimulainya pada masa kehidupan anakanak sampai anak-anak mencapai sekolah dasar awal.³³

Kemampuan yaitu kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu.³⁴ Jadi yang dimaksud dengan kemampuan membaca adalah kesanggupan atau kecakapan yang dimiliki peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dengan cara membaca dan mampu memahami teks bacaan yang dibaca.

E. Karakteristik Siswa Kelas II

Usia rata-rata anak di Indonesia masuk jenjang Sekolah Dasar pada usia 6-7 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Anak pada usia ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda tergantung perkembangan masing-masing. Ada yang senang bermain, senang bergerak, senang bermain dengan teman dan lain sebagainya. Oleh karena itu sebaiknya guru mengembangkan pembelajaran dengan menyesuaikan usia peserta didik, dengan cara mendesain pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat siswa terlibat langsung pada proses pembelajaran. disamping itu perkembangan peserta didik sangat berpengaruh pada proses pembelajaran.

Adapun pandangan perkembangan kognitif menurut beberapa ahli. Menurut Keat menuliskan “Perkembangan kognitif adalah sebagai proses mental

³² Rita Kurnia, “5-6 Tahun Di Tk Laboratorium Fkip Universitas Riau,” *Educhild* 6, no. 2 (2021): 91–99.

³³ Kurnia.

³⁴ Pius Abdillah, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, 2006.

yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan, pengetahuan, pembuat perbandingan, berfikir dan mengerti”.³⁵ Adapun pendapat lain mengenai Perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar menurut Piaget berpendapat bahwa “pemikiran anak-anak pada usia sekolah dasar itu masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional (*concrete operational thought*), yaitu dimana masa aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya.” Sehingga pada dasarnya masa tersebut merupakan cara berfikir anak yaitu melalui benda nyata dan juga pengalaman langsung. Anak pada usia sekolah anak sudah mampu berfikir secara logis hasil melalui sebuah kondisi dari pengalaman yang pernah mereka alami.³⁶

Hal-hal yang harus diperhatikan selain perkembangan kognitif yaitu perkembangan bahasa, karena perkembangan bahasa sangat penting bagi peserta didik. Usia sekolah dasar merupakan masa berkembang pesat kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (*vocabulary*). Pada awal masa kanak-kanak anak sudah menguasai sekiranya 2.500 kata pada masa akhir (kira-kira usia 11-12 tahun anak telah dapat menguasai sekitar 5.000 kata”.³⁷ Oleh karena itu dengan telah dikuasainya kemampuan komunikasi dan membaca maka anak sudah gemar membaca atau mendengar cerita yang bersifat kritis (tentang perjalanan atau cerita rakyat dan lain sebagainya).

Jika di sekolah perkembangan bahasa anak itu diperkuat dengan diberikannya mata pelajaran bahasa ibu dan bahasa Indonesia. Siswa diharapkan

³⁵ Hj. Endang Poerwanti and Nur Widodo, *Perkembangan Peserta Didik*, 1st ed. (Malang: Malang UMM Press, 2002), <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=24044>.

³⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung, 2009).

³⁷ Syamsu Yusuf and Nani .M Sugandhi, “Perkembangan Peserta Didik Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Para Mahasiswa Calon Guru Di LPTK,” 2011, 158 hl.

dapat menguasai dan menggunakannya sebagai alat untuk (1) berkomunikasi baik dengan orang lain (2) mengekspresikan pikiran, perasaan sikap atau pendapat (3) memahami isi dari setiap bacaan (buku, koran, majalah atau refensi lain) yang dibaca.³⁸

Sehingga guru maupun peneliti perlu mengetahui adanya demikian dengan tujuan mampu memahami karakteristik dari peserta didik. Adapun beberapa pendapat mengani tugas-tugas dan perkembangan menurut Havighurst “suatu tugas yang muncul dalam satu periode tertentu alam kehidupan individu. Tugas tersebut harus dihadapi, dikuasai, dan diselesaikan dengan baik”. Oleh karena itu tugas tersebut harus dikuasai dipelajari serta harus diselesaikan dengan sebaik mungkin. Jika tugas dan perkembang diselesaikan dengan baik, maka akan membawa dampak yang positif bagi proses perkembangan selanjutnya.³⁹

Tugas perkembangan anak usia dasar meliputi: (1) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik. Membina hidup sehat. (2) belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok. (3) belajar menjalankan peranan social sesuai dengan jenis kelamin. (4) belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat. (5) memperoleh sejumlah konsep yang diperluka untuk berfikir efektif. (6) mengembangkan kata hati moral dan nilai- nilai. (7) mencapai kemandirian pribadi.⁴⁰

³⁸ Yusuf and Sugandhi.

³⁹ Dr.H.Sutirna, “Perkembangan & Pertumbuhan Peserta Didik,” no. March (2014): 210.

⁴⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*.

Siswa kelas II adalah siswa yang berada pada tahap awal belajar di sekolah dasar dan memiliki karakteristik yang khas. Berikut adalah beberapa karakteristik siswa kelas II:

1. Kecenderungan untuk aktif dan tidak dapat duduk diam

Siswa kelas II cenderung sangat aktif dan sulit untuk duduk diam dalam jangka waktu yang lama. Mereka lebih suka bergerak dan bermain daripada duduk di kursi.

2. Perhatian yang singkat

Siswa kelas II memiliki perhatian yang singkat dan mudah terganggu. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik perhatian mereka agar dapat memperpanjang durasi perhatian mereka.

3. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Siswa kelas II sangat ingin tahu dan senang mengeksplorasi dunia di sekitar mereka. Mereka akan bertanya banyak pertanyaan tentang hal-hal yang mereka temui dan ingin tahu jawaban yang lengkap.

4. Kemampuan bahasa yang semakin meningkat

Siswa kelas II semakin mahir dalam menggunakan bahasa dan mulai mengembangkan kemampuan membaca dan menulis. Mereka mulai mengenal huruf dan kata, serta dapat membaca dan menulis kalimat sederhana.

5. Sosialisasi yang semakin berkembang

Siswa kelas II mulai mengembangkan kemampuan sosial dan emosional mereka. Mereka belajar untuk berinteraksi dengan teman sekelas dan mengembangkan persahabatan.

6. Pengembangan keterampilan motorik halus

Siswa kelas II mulai mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, seperti menulis, menggambar, dan memotong. Mereka perlu latihan yang terus-menerus untuk memperbaiki keterampilan motorik halus mereka.

7. Memiliki rasa percaya diri yang rendah

Meskipun siswa kelas II sangat aktif dan ingin tahu, mereka dapat memiliki rasa percaya diri yang rendah. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk memberikan pujian dan dorongan agar mereka dapat merasa lebih percaya diri.

Memahami karakteristik siswa kelas II sangat penting bagi guru dan orang tua untuk membantu mereka dalam pengembangan dan pembelajaran mereka. Strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II dapat membantu meningkatkan kemampuan mereka dan memaksimalkan potensi mereka.