

**PENGEMBANGAN *BIG BOOK* BERBASIS MODEL *PAIRED STORY TELLING*
PADA MATERI BAHASA INGGRIS**

Christi Parnamita A.R¹, Rufi'i², Catherine Sitompul³

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya^{1,2,3,4}

Email : tugaschristi@gmail.com, rufii@unipasby.ac.id, nurmida.catherine.s@unipasby.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk pembelajaran berupa media *Big Book* berbasis model *Paired Story Telling* pada materi Bahasa Inggris yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian pengembangan ini menggunakan desain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN Jagalan 5 Kediri, yang berjumlah 26 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan media, (2) angket validasi untuk ahli materi dan ahli desain guna menilai validitas media, dan (3) tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas media. Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan bahwa media *Big Book* memperoleh skor validitas sebesar 90% dengan kategori "Sangat Layak", berdasarkan 10 indikator yang dinilai. Validasi ahli materi menghasilkan skor rata-rata 3,7, dan validasi ahli desain memperoleh skor rata-rata 3,6, keduanya menunjukkan bahwa media valid dari segi isi dan tampilan. Hasil tes belajar menunjukkan bahwa 23 dari 26 siswa (88,8%) mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai rata-rata kelas 82,8%, melampaui batas ketuntasan minimal 75%. Meskipun terdapat 3 siswa (11,2%) yang belum tuntas, hasil ini mengindikasikan bahwa media *Big Book* berbasis *Paired Story Telling* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *Big Book, Paired Story Telling*

ABSTRACT

This study aims to develop and produce learning products in the form of Big Book media based on the Paired Story Telling model on valid, practical, and effective English material. This development research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) design. The subjects of the study were 26 students of grade 5 of SDN Jagalan 5 Kediri. The data collection instruments used included: (1) student response questionnaires to measure the practicality of the media, (2) validation questionnaires for material experts and design experts to assess the validity of the media, and (3) learning outcome tests to measure the effectiveness of the media. The results of the analysis of the student response questionnaire showed that the Big Book media obtained a validity score of 90% with the category "Very Eligible", based on 10 assessed indicators. The validation of material experts produced an average score of 3.7, and the validation of design experts obtained an average score of 3.6, both indicating that the media is valid in terms of content and appearance. The learning test results showed that 23 out of 26 students (88.8%) achieved learning completion, with an average class score of 82.8%, exceeding the minimum completion limit of 75%. Although there were 3 students (11.2%) who had not completed it, these results indicate that the Big Book media based on Paired Story Telling is effective in improving student learning outcomes. Overall, this study concludes that the developed learning media is feasible, practical, and effective for use in learning English at the elementary school level.

Keywords: *Big Book, Paired Story Telling*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan ujung tombak dari majunya ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa. Upaya peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran di sekolah, Pembelajaran di tingkat sekolah dasar sangat menentukan bagaimana hasil dan tingkat pemahaman peserta didik untuk jenjang yang lebih tinggi. Sekolah diibaratkan sebagai suatu akar pendidikan, apabila akar tersebut baik dan kokoh maka pertumbuhan pohon akan baik. Demikian halnya dengan proses pembelajaran apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan maka peserta didik akan mudah menyerap materi pelajaran ditingkat selanjutnya.

Lefudin (2017) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajara peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan seseorang belajar. Dalam arti luas, Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik baik di dalam kelas ataupun di luar kelas untuk menguasai kompetensi yang ingin dicapai.

Sekolah merupakan tempat bagi siswa menuntut ilmu. Pasca pandemi, masih sering ditemui dalam kelas, siswa yang kurang semangat dalam belajar dan kurang merespon terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Siswa kurang tertarik dengan model pembelajaran konvensional, sehingga guru perlu melakukan evaluasi diri terhadap situasi ini agar ada peningkatan kualitas pembelajaran. Berbagai cara dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga mereka merasa senang dan nyaman dalam belajar. Salah satu cara dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa.

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah, materi yang diajarkan divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata atau konkret. Media pembelajaran juga berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Menurut Diansyah et al (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Namun dibalik itu, banyak guru yang kurang mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menjadi salah satu kekurangan guru dalam menyampaikan materi secara menyeluruh (Kiromi et al, 2016)

Isjoni (2014) menyatakan bahwa pembelajaran *Paired Story Telling* sebagai model pendekatan interaktif antara siswa, pengajar dan bahan pengajaran. Dikuatkan oleh Eva et al (2015) bahwa peran guru dalam pembelajaran dengan model *Paired Story Telling* menyediakan sumber belajar, memberi motivasi (*Support*) kepada siswa untuk belajar, membimbing dan memberikan bantuan bagi siswa serta memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi konsep-konsep yang terkait dengan materi pembelajaran. Model *Paired Story Telling* juga merupakan suatu cara pembelajaran dengan memberikan kesempatan siswa untuk berbagi cerita dengan cara berpasangan untuk berbagi pengalaman dengan siswa lain. Hal ini didukung oleh pendapatnya Miftahul (2013) yang menyatakan bahwa kelebihan model *Paired Story Telling* adalah meningkatkan partisipasi, cocok untuk tugas sedehana, lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok dan interaksi lebih mudah.



Penggunaan dan penerapan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan dan memunculkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa akan merasa senang dalam belajar, tidak cepat bosan dan jemu, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Effi (2015) manfaat media pembelajaran adalah : 1) untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien, 2) dapat merangsang minat, perhatian, dan motivasi peserta didik dalam menerima dan memahami materi, 3) untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang telah disampaikan, 4) penggunaan model dan metode pembelajaran menjadi bervariasi, sebab didukung alat bantu. Materi pembelajaran yang didapatkan peserta didik melalui media pembelajaran lebih bermakna. Pendapat yang serupa disampaikan oleh Hamidulloh (2019), manfaat media pembelajaran adalah : 1) pembelajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui peuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, 3) pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dll. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kehadiran media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi ajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 15 Mei 2024 dengan salah guru yang ada di Siswa Kelas 5 SDN Jagalan 5 Kediri yaitu bapak Veri Purnawihadi Sidik, S.Pd mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum efektif Guru kesulitan untuk menentukan media yang akan digunakan untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan interaktif dikelas masih ada anak yang belum memahami kalimat dengan baik. Media yang guru dalam kelas yakni menggunakan kartu bergambar dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar. Penggunaan media kartu bergambar dirasa masih kurang apabila diterapkan serta digunakan secara berkala dan terus menerus. Adapun kelemahan dalam penggunaan media kartu bergambar yakni kartu bergambar kurang efektif jika menerangkan gambar yang terlalu kompleks. Media kartu bergambar ini kurang efektif jika memperlihatkan gambar yang sulit untuk diperlihatkan kepada siswa. Selain itu, kelemahan lainnya yakni kartu bergambar memiliki ukuran yang kecil. Keterbatasan ukuran media kartu bergambar untuk diterapkan pada kelas yang memiliki kelompok besar menjadi permasalahan yang cukup kompleks.

Melihat permasalahan yang ada, maka penggunaan media pembelajaran interaktif adalah salah satu solusi alternatif dari pemecahan masalah diatas. Pada siswa sekolah dasar, guru harus memberikan gambaran secara konkret yang sederhana agar mudah dipahami siswa, dengan begitu pembelajaran bisa lebih optimal. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media *Big Book* berbasis *Paired Story Telling*

Menurut Jalongo (dalam Setiyaningsih & Syamsudin, 2019) *Big Book* adalah buku bergambar yang berukuran besar yang dipakai untuk demonstrasi membaca. Penggunaan media *big book* dirasa dapat menumbuhkan rasa keinginan siswa untuk bersemangat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak jenis. *Big Book* merupakan buku cerita yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan peserta didik. Buku ini mempunyai karakteristik khusus seperti penuh warna-warni, memiliki kata yang dapat diulang-ulang, mempunyai alur cerita yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang sederhana.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian pengembangan dilakukan dengan judul “ pengembangan media *Big Book* Berbasis Model *Paired Story Telling* Pada siswa Kelas 5 SDN



Jagalan 5 Kediri. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media *Big Book* untuk meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D) atau metode desain dan pengembangan. Penelitian D&D digunakan untuk menemukan atau mengembangkan suatu produk, alat, media, atau model baru yang dapat memperbaiki sebuah permasalahan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Bigbook* pada materi *The Giraffe is taller than the deer* dan *The elephant is the biggest*.

Prosedur penelitian ini mengadopsi desain pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah atau tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pertama, tahap analisis dimana pada tahap ini peneliti menganalisis apa saja kesulitan belajar yang dialami oleh siswa dan apa solusi yang tepat. Selain itu juga peneliti menganalisis terkait kurikulum yang digunakan dan analisis materi. Kedua, tahap desain yaitu peneliti sudah menemukan solusi yang tepat dan mendesain media *Big Book* yang akan diberikan agar sesuai dengan kebutuhannya. Ketiga, tahap pengembangan dimana peneliti memberikan pembaharuan yang ada didalam media tersebut. Selain itu juga dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Keempat, tahap implementasi bahwa media sudah bisa digunakan atau diimplementasikan ke siswa. Kelima, tahap evaluasi dimana peneliti menerima segala masukan-masukan agar media *Big Book* akan lebih baik kedepannya.

Teknik pengolahan data menggunakan data pada lembar angket yang meliputi angket validasi media, validasi materi, dan respon siswa dengan cara menghitung skor pada tiap aspek indikator kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulan terkait kelayakan media pembelajaran *Big Book*

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Prosentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Total Skor

Tabel 1: Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No.	Skor	Keterangan
1	80% – 100%	Sangat Baik Tidak Pelu Revisi Sangat layak
2	60% – 79%	Baik Perlu Revisi/Layak
3	40% – 59%	Cukup Perlu Revisi/ Layak
4	20% – 39%	Kurang Perlu Revisi /Tidak Layak
5	0% – 19%	Sangat Kurang Perlu Revisi /Sangat tidak layak

Sumber : Riyanto & Hatmawan (2020)

Berdasarkan tabel tersebut media pembelajaran *Big Book* dapat dikatakan layak jika memperoleh presentase $\geq 60\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan diantaranya yaitu

Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis ini adalah tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dan selanjutnya diidentifikasi masalahnya. Beberapa yang dianalisis diantaranya : (1) melakukan identifikasi awal keadaan sekolah dan masalah yang muncul terkait pemahaman materi khususnya pelajaran bahasa Inggris, (2) melakukan analisis pemahaman materi peserta didik, dan (3) melakukan analisis konsep media yang akan dikembangkan, (4) melakukan analisis tujuan pengembangan (Irwandani dan Juariyah, 2016).

Pada identifikasi, peneliti melakukan wawancara dengan Kepala sekolah, guru pengajar pelajaran bahasa Inggris dan siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa media *Big Book* belum pernah digunakan pada kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Dengan adanya pengembangan media *Big Book* diharapkan bisa sebagai penguatan untuk memahami materi khususnya unit 8 dan 9 yaitu *The Giraffe is taller than the deer* dan *The elephant is the biggest*. Selain itu, fungsi media *Big Book* adalah sebagai media alternatif dalam pembelajaran, sehingga media ini dapat dikembangkan agar siswa semakin termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan menemukan pemahaman pada konsep pengetahuannya di bawah bimbingan guru. Berdasarkan hasil dialog singkat dengan siswa, diperoleh pernyataan bahwa siswa senang jika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media karena mereka ingin pembelajaran yang bervariasi agar lebih menarik.

Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain ini adalah tahap pembuatan rancangan media yang akan dikembangkan. Desain media yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan masalah sehingga pada tahap ini juga dilakukan pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan. ketiga menentukan tujuan dan fungsi, serta tata cara penggunaan media *Big Book*

Kegiatan penyusunan media *Big Book* diawali dengan menentukan materi yang akan dipelajari, kemudian menggunakan canva untuk mendesain gambar-gambar serta tulisan pada *Big Book*, huruf dibuat ukuran huruf yang besar, media *Big Book* dibuat dalam ukuran kertas A3, gambar yang digunakan didesign agar menarik perhatian siswa dan nyata.

Media *Big Book* yang disusun Berbasis Model *Paired Story Telling* merupakan media yang interaktif dan fleksibel. Tahap –tahap penjelasan materi pada media *Big Book* yang digunakan adalah modifikasi dari buku paket Bahasa Inggris SD kelas 5 yaitu (1) penjelasan materi : *Look and say* dan *Look and write*, (2) interaktif : *Let's play*, (3) pemantapan materi : *Look at the picture. Let's find out, Look and answer*. Berikut adalah contoh tampilan pada Tahap *Look and say*, *Look and write*, dan *Look and answer*



Gambar 1. Contoh tampilan Materi pada Big Book

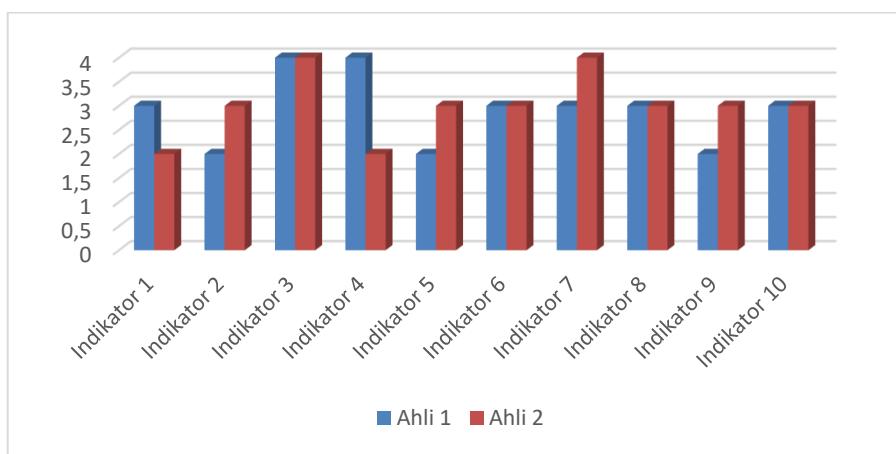
Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk melihat sampai sejauh mana kelayakan media yang telah dirancang. Media akan dinilai oleh ahli, dan diberikan masukkan untuk



perbaikan, Validasi Media *Big Book* Berbasis Model *Paired Story Telling* yang dikembangkan dilakukan oleh ahli media yaitu Bu Ayu Silvi Lisvian Sari, M.Pd Dosen Media PSDKU Unipa Kampus Blitar, dan Ahli Materi oleh Ahmadyana Dwi Ardyanti, S.Pd merupakan Guru Pengajar Bahasa Inggris SDN Jagalan 5 Kediri.

Validasi media *Big Book* ini dilakukan dengan mengisi instrumen angket media yang sudah ditentukan yaitu desain cover, Jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan, gambar sesuai dengan materi dan gambar menarik. Tata letak gambar dan tulisan yang sesuai, ukuran gambar dan warna gambat buku tepat. Validasi materi ini dilakukan mengisi 10 Indikator diantaranya yaitu kesesuaian topik pada pengembangan media pembelajaran, keruntutan penyajian materi pembelajaran, kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar, kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator, kesesuaian isi dengan gambar, kesesuaian isi dengan materi pelajaran, kejelasan paparan materi, ketepatan isi cerita untuk memotivasi siswa, kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Hasil validasi dari Ahli dapat dilihat dalam grafik dibawah ini.

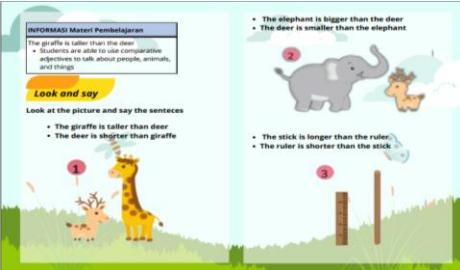
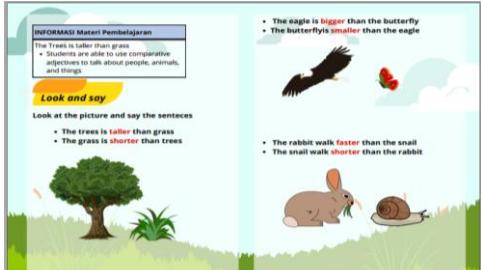


Gambar 2. Skor Validasi Ahli

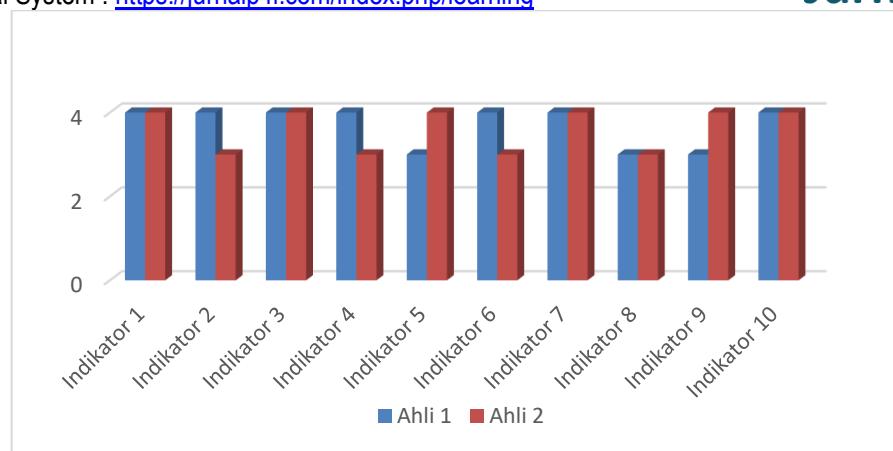
Dari grafik terlihat, jumlah skor yang didapat dari ahli media adalah 29 atau 72,5%, sedangkan untuk validasi ahli materi mendapatkan jumlah skor 30 atau 75%. Jumlah Skor rata-rata validasi ahli adalah $\frac{29,5}{40} \times 100\% = 73,75\%$ atau 74%, hal ini termasuk dalam kategori *pelu revisi tetapi layak*.

Validator memberikan masukkan atau saran. Saran dari validator Ahli media yaitu perpaduan antara gambar dan teks kurang sesuai. Agar materi yang ingin disampaikan ke siswa dapat dipahami maka alur cerita dan penyajian gambar lebih diperjelas. Sedangkan saran dari validator ahli materi yaitu bahwa agar siswa bisa focus dalam mempelajari materi, buatlah suatu "Tema" cerita dan sesuaikan dengan catatan yang ada di media, Dari saran di atas bahwa media *Big Book* sudah layak digunakan walaupun ada perbaikan. Berikut contoh tampilan media sebelum dan setelah ada validasi ahli.

Tabel 2. Hasil Perbaikan Oleh Validasi Ahli

Sebelum Diperbaiki	Setelah Diperbaiki
 <p>Desain cover awal</p>	 <p>Perlu diperbaiki dan tampilkan tema "Sekolah"</p>
 <p>Gambar perlu diperjelas dengan materi yang ingin disampaikan, penomoran perlu disesuaikan</p>	 <p>Pembenaran gambar sesuai dengan teman dan penomoran disesuaikan dengan saran.</p>
 <p>Perlu ditambahkan keterangan untuk memotivasi pembelajaran dan sesuaikan dengan tema.</p>	 <p>Sesuai saran, sudah ditambahkan penjelasan materi pelajaran dan sesuai dengan tema</p>
 <p>Gambar perlu dibuat lebih jelas</p>	 <p>Gambar sudah disesuaikan dengan saran</p>

Setelah dilakukan revisi kemudian di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berikut tabel skor hasil validasi ahli media dan materi

**Gambar 3. Skor Validasi Ahli**

Dari grafik terlihat, jumlah skor yang didapat dari ahli media adalah 36 atau 90%, sedangkan untuk validasi ahli materi mendapatkan jumlah skor 37 atau 92,5%. Jumlah Skor rata-rata validasi ahli adalah $\frac{36,5}{40} \times 100\% = 91,25\%$ atau 91%, hal ini termasuk dalam kategori *sangat layak tidak pelu revisi*

Tahap Implementasi (*Implememtation*)

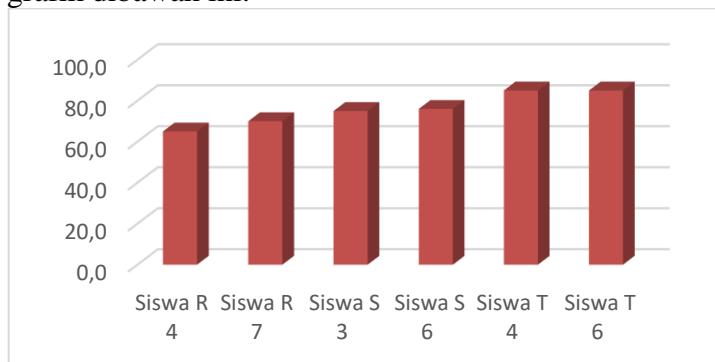
Media Big Book yang sudah dinyatakan layak oleh ahli akan diimplementasikan atau diterapkan dengan cara yaitu melakukan pre test, uji coba dan post test.

Pre Test

Pre test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi *The Giraffe is taller than the deer* dan *The elephant is the biggest*. Dari 26 siswa, ada 9 siswa atau 34,6 % yang belum tuntas, 17 siswa atau 65,4% yang sudah tuntas dan rata-rata 74,8 yang berarti bahwa penguasaan materi masih *perlu ditingkatkan*

Hasil Uji Coba

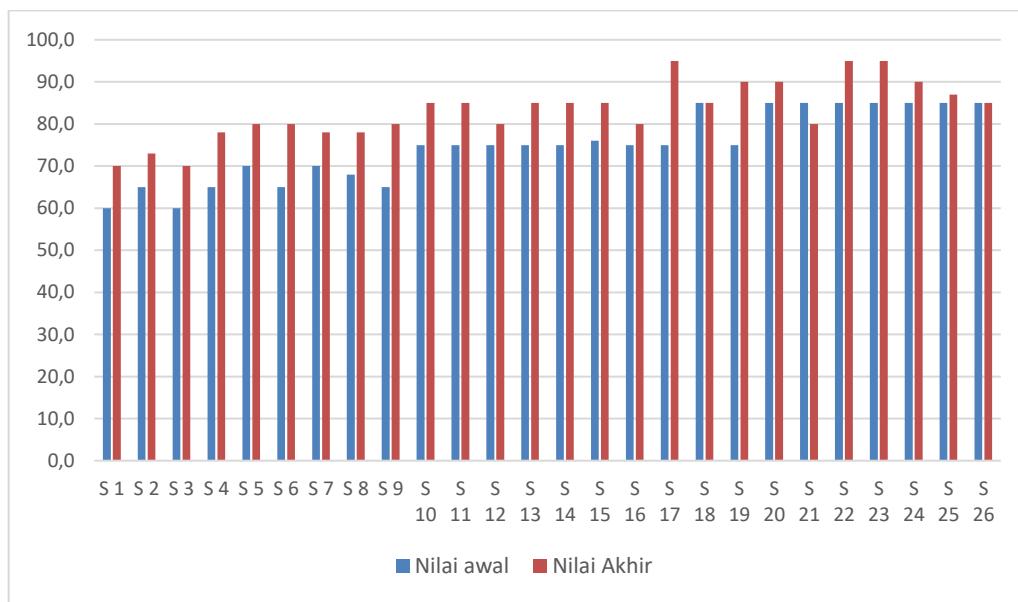
Sebelum memulai pembelajaran menggunakan bahan ajar yang dikembangkan, peneliti sudah terlebih dahulu mencetak media *Big Book* yang sudah direvisi sesuai saran dan koreksi dari ahli. Uji coba produk dilakukan pada 6 siswa yang dipilih berdasarkan data tes yang sudah dikelompokkan ke dalam kelompok siswa dengan skor tinggi (T), skor sedang (S) dan skor kurang (R). Hasil uji coba pengembangan media *Big Book* Berbasis Model *Paired Story Telling* dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

**Gambar 4. Skor Validasi Ahli**

Terlihat pada grafik bahwa rata-rata nilai hasil uji coba rata-rata sebesar 82,0, (sudah di atas KKM). Berdasarkan kriteria yang ditentukan berada pada rentang skor 68 sampai dengan 84, oleh sebab itu memperoleh keterangan sangat layak tidak pelu revisi

Hasil Post test.

Post test diawali dengan menyampaikan soal terlebih dahulu. Selanjutnya menyampaikan permintaan kepada siswa untuk bersedia mengisi post test. Setelah itu peneliti membagikan lembar soal dan menjelaskan tata cara mengisi post testnya. Waktu post test 1 jam pelajaran atau 30 menit. Bagi siswa yang sudah selesai mengerjakan, peneliti memberikan apresiasi. Setelah selesai semua peneliti berpamitan kepada siswa, wali kelas dan pihak sekolah serta menyerahkan bahan ajar Big Book kepada sekolah. Setelah data terkumpul, peneliti mengolah dan membandingkan hasil belajar pada saat pre test dan pada saat post test. Berikut diagram hasil belajar siswa pada saat pre test dan post tes

**Gambar 5. Hasil Belajar siswa**

Merujuk pada tabel di atas, menunjukkan bahwa secara signifikan hasil belajar setiap siswa mengalami kenaikan. Rata-rata nilai secara keseluruhan yang semula 73,8 pada saat post test menjadi 83,2, nilai terendah semula 60 menjadi 70, nilai tertinggi yang semula 85 menjadi 95. Jumlah siswa yang belum tuntas dari 9 siswa atau 34,6% menjadi 3 siswa atau 11,5%, jumlah siswa yang tuntas ada 17 siswa atau 65,4% menjadi 23 siswa atau 88,5%

Hal di atas membuktikan bahwa sebuah media yang layak dapat menunjang keberhasilan siswa di kelas khususnya untuk hasil belajar Bahasa Inggris. Merujuk pada Ramadhan & Khairunnisa (2021) mengemukakan bahwa *Big Book* memiliki banyak kelebihan yang salah satunya adalah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang tidak menakutkan. Dengan membaca *Big Book* secara bersama-sama di depan kelas, peserta didik akan mendapatkan pengalaman membaca tanpa merasa takut salah. Selain itu dengan desain *Big Book* yang menarik serta dikemas sekreatif mungkin dan dinamis membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna yang pada akhirnya membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan peneliti. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa bahan ajar *Big Book* yang peneliti kembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris

Tahap evaluasi. (Evaluation)

Penilaian dari validasi ahli media dan ahli materi media ini layak tanpa revisi, hanya pemberian saran-saran dan kritik pada bagian penyampaian materi dibuat agar siswa dapat menggunakan media *Big Book* tanpa harus menatanya menjadi satu kesatuan. Juga pada tampilan media agar dibuat lebih rapi dengan memotong bagian pinggir dari media yang kurang



sesuai Pengambilan data angket respon siswa digunakan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran *Big Book* ditinjau dari aspek kelayak isi, penyajian materi, kebahasaan, dan gambar. Skor yang diperoleh dengan membagikan skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, Maka skor rata-rata isian angket 90%, berdasarkan kriteria yang ditentukan berada pada rentang skor 86 sampai dengan 100 yang berarti sangat praktis.

Pembahasan

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan dalam hal efektivitas dan keterlibatan siswa. Metode konvensional yang berpusat pada guru cenderung kurang merangsang minat dan partisipasi aktif siswa, yang berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal (Aini et al., 2019). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media dan metode pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini mengimplementasikan media pembelajaran *Big Book* berbasis model *Paired Story Telling* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 5 SDN Jagalan 5 Kediri pada materi "*The Giraffe is taller than the deer*" dan "*The elephant is the biggest*".

Penelitian ini diawali dengan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum intervensi. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata skor siswa adalah 74,8, dengan 34,6% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil *pre-test* ini mengindikasikan perlunya intervensi yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan materi perbandingan (*comparative and superlative*) dalam Bahasa Inggris. Intervensi yang dipilih adalah penggunaan media *Big Book* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Paired Story Telling*. *Big Book* dipilih karena kemampuannya dalam menarik perhatian siswa melalui visual yang besar dan jelas, sementara *Paired Story Telling* mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa (Hadaway & Mundy, 2012).

Sebelum implementasi skala penuh, dilakukan uji coba produk pada kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa. Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan representasi siswa dari kelompok skor tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan hasil *pre-test*. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk memperoleh umpan balik awal mengenai kelayakan media, baik dari segi konten maupun tampilan, serta untuk mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin muncul saat implementasi. Hasil uji coba menunjukkan rata-rata skor 82,0, yang berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, termasuk dalam kategori "sangat layak". Temuan ini menunjukkan bahwa media *Big Book* yang dikembangkan memiliki validitas dan kepraktisan awal yang baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Yuliana et al. (2019) yang menemukan bahwa penggunaan *Big Book* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak.

Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa media *Big Book* yang diintegrasikan dengan model *Paired Story Telling* memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kemenarikan visual dari *Big Book*, dengan ilustrasi yang besar dan berwarna, terbukti mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak (Guo, 2012). Selain itu, model *Paired Story Telling* mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa, di mana mereka saling berbagi ide, menjelaskan pemahaman, dan membangun pengetahuan bersama. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar Vygotsky (dalam Daniels, 2016). Kombinasi antara *Big Book* dan *Paired Story Telling* menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Meskipun hasil uji coba menunjukkan potensi yang menjanjikan, penting untuk dicatat bahwa uji coba ini hanya melibatkan sebagian kecil siswa. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang krusial adalah implementasi media pembelajaran ini pada seluruh siswa kelas 5. Implementasi yang lebih luas ini akan memberikan data yang lebih komprehensif dan valid



mengenai efektivitas media *Big Book* berbasis *Paired Story Telling* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *comparative* dan *superlative* dalam Bahasa Inggris. Hasil dari implementasi skala penuh ini akan memberikan bukti empiris yang lebih kuat tentang dampak media terhadap hasil belajar, serta memberikan informasi berharga untuk perbaikan dan pengembangan media lebih lanjut. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa implementasi yang lebih luas seringkali mengungkap tantangan-tantangan baru yang tidak terdeteksi dalam uji coba skala kecil (Creswell & Plano Clark, 2018).

Tahap selanjutnya adalah *post-test* yang diberikan kepada seluruh siswa (26 siswa) setelah pembelajaran menggunakan media *Big Book*. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan *pre-test*. Rata-rata skor siswa meningkat dari 73,8 menjadi 83,2. Persentase siswa yang tuntas belajar meningkat dari 65,4% menjadi 88,5%, dan siswa yang belum tuntas berkurang dari 34,6% menjadi 11,5%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Big Book* berbasis *Paired Story Telling* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keefektifan ini sejalan dengan pandangan Ramadhan & Khairunnisa (2021) yang menyatakan bahwa *Big Book* memiliki kelebihan dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak menakutkan, memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses membaca bersama, serta meningkatkan pemahaman materi melalui desain yang menarik dan dinamis. Peningkatan hasil belajar ini juga dapat dikaitkan dengan teori belajar konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi aktif dengan media dan teman sebaya.

Tahap evaluasi melibatkan validasi ahli dan angket respon siswa. Validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media *Big Book* ini layak digunakan tanpa revisi mayor, hanya dengan beberapa saran perbaikan minor terkait penyajian materi dan kerapian tampilan. Hasil angket respon siswa menunjukkan skor rata-rata 90%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat praktis dari segi kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, dan visual. Kepraktisan media ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *Big Book* dapat meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Wasik & Iannone-Campbell, 2012).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Big Book* berbasis *Paired Story Telling* yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

KESIMPULAN

Pengembangan media *Big Book* berbasis model *Paired Story Telling* untuk siswa kelas 5 SDN Jagalan 5 Kediri menggunakan model ADDIE berjalan lancar dan menghasilkan produk yang valid. Media ini, yang dinilai sangat layak oleh ahli materi dan desain setelah revisi, berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam penyampaian materi. Penelitian ini memberikan saran agar pemilihan bahan media lebih praktis dan tahan lama, persiapan pembelajaran yang efisien, serta pengembangan media *Big Book* yang lebih menarik dengan memperhatikan kaidah penulisan dan keterbacaan siswa untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, W. N., et al. (2019). The effectiveness of using big book to improve students' reading comprehension. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(3), 329-334.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). Sage publications.



- Daniels, H. (2016). Vygotsky and research. In *International encyclopedia of education* (3rd ed., pp. 416–421). Elsevier.
- Diansyah, A. R., et al. (2019). Media pembelajaran big book sebagai penunjang dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 181-189).
- Effi A, L. (2015). *Strategi belajar mengajar*. Perdana Publishing.
- Eva R, et al. (2016). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe paired story telling berbantuan media audio visual terhadap keterampilan menyimak bahasa Indonesia siswa kelas V SD. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2.
- Guo, S. (2012). Using big books to enhance young children's literacy development. *Multicultural Education*, 19(3), 44-48.
- Hadaway, N. L., & Mundy, J. (2012). *Crafting a teaching self: Preservice teachers creating multimodal big books*. National Council of Teachers of English.
- Hamidulloh I. (2019). *Media pembelajaran berbasis wayang*. CV. Pilar Nusantara.
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media instagram sebagai alternatif pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33-42.
- Isjoni. (2014). *Cooperative learning mengembangkan kemampuan belajar berkelompok. Alfabeta*.
- Kiromi, et al. (2016). Pengembangan media pembelajaran big book untuk pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1).
- Lefudin. (2017). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Miftahul H. (2013). *Cooperative learning: Metode, teknik, struktur, dan model penerapan*. Pustaka Pelajar.
- Ramadhan, N., & Khairunnisa, K. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran big book subtema indahnya keberagaman budaya negeriku. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 49-60.
- Setyaningsih, et al. (2019). Pengembangan media big book untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan & Kebudayaan*, 9(1).
- Wasik, B. A., & Iannone-Campbell, C. (2012). Developing vocabulary through shared reading: A study of the Big Book method. *The Reading Teacher*, 66(3), 213-220.
- Yuliana, I., Damaianti, V. S., & Lestari, R. P. (2019). Developing big book for teaching reading to young learners. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 4(2), 243.