

**DEVELOPMENT OF BIG BOOK MEDIA WITH TPACK MODEL TO  
IMPROVE LITERACY ABILITY IN WRITING FOLKLORE STORIES  
OF GRADE V STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 102  
PALEMBANG**

**PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK DENGAN MODEL TPACK  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MENULIS  
CERITA RAKYAT KELAS V SD NEGERI 102 PALEMBANG**

**Anisa Zuleha<sup>1</sup>, Dessy Wardiah<sup>2,\*</sup>, Aldora Pratama<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Palembang, 25132, Palembang, Indonesia

\*Corresponding Author: [anisazuleha02@gmail.com](mailto:anisazuleha02@gmail.com)<sup>1</sup>, [dessywardiah77@gmail.com](mailto:dessywardiah77@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[aldorapratama7271@gmail.com](mailto:aldorapratama7271@gmail.com)<sup>3</sup>

Naskah diterima: Oktober 2025; direvisi: November 2025; disetujui: Desember 2025

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to produce a Big Book product based on folklore for grade v students of SD Negeri 102 Palembang that valid, practical and effective. This study uses the ADDIE method which goes through 5 stages (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). The researcher uses the TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) method to produce a product that can be accessed via mobile phones, laptops, computers and notebooks, and has pedagogical value. The results of validity analysis are based on the results of expert validation, questionnaires and documentation. Media expert validation got a percentage of 80%, material validation got 85% and language validation got 95%, so Big Book media was categorized as very valid for use with revisions. The results of the researcher's practicality were obtained from students through one to one and small group trials. The results of the one to one researcher got a percentage of 93,88% and the small group trial got 92,21%, so the Big Book media is very practical to use. The validity results obtained by researchers from the field test, researchers obtained a percentage of 95,33% with a very effective category. Thus, the Big Book media meets the criteria of valid, practical and effective and is worthy of use in learning.*

**Keywords:** Big Book. Student Abilities, TPACK

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini ialah menghasilkan suatu produk *Big Book* berbasis cerita rakyat untuk peserta didik kelas V SD Negeri 102 Palembang yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang melalui 5 tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Peneliti menggunakan metode TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) untuk menghasilkan produk yang dapat diakses melalui *handphone, laptop, computer* dan *notebook*, serta memiliki nilai pedagogi. Hasil analisis kevalidan berdasarkan hasil validasi ahli, angket dan

dokumentasi. Validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 80%, validasi materi mendapatkan 85% dan validasi bahasa mendapatkan 95%, sehingga media *Big Book* dikategorikan sangat valid untuk digunakan dengan revisi. Hasil kepraktisan peneliti dapatkan dari peserta didik melalui uji coba *one to one* dan *small group*. Hasil *one to one* peneliti mendapatkan persentase sebesar 93,88% dan uji coba *small group* mendapatkan 92,21%, sehingga media *Big Book* sangat praktis untuk digunakan. Hasil kevalidan peneliti dapatkan dari *field test*, peneliti mendapatkan persentase sebesar 95,33% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media *Big Book* memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran

**Kata kunci:** *Big Book*, Kemampuan Siswa, TPACK

## PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi kini semakin maju dan segala sesuatu menjadi lebih cepat dan instan dengan adanya teknologi ini. Sama halnya seperti yang dikatakan oleh (Marista, Salsabila, Wafiq, Anindya, & Ma'shum, 2021) yang mengatakan bahwa kemajuan teknologi ini merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan, dikarenakan kemajuan teknologi ini telah berjalan sesuai dengan ilmu pengetahuan yang dimana teknologi ini dapat membantu manusia untuk mendapatkan perubahan yang dapat membantu kegiatan sehari-hari termasuk juga pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan juga terkena dampak positif dari penggunaan teknologi ini. Seperti dengan adanya media *Big Book* digital ialah media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar. Media *Big Book* juga dapat membantu mengatasi rasa bosan siswa dengan menampilkan gambar animasi yang baik. Media *Big Book* digital ini berisikan cerita rakyat khas Sumatera Selatan yang berjudul Asal Usul Pulau Kemaro pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi menulis siswa Sekolah Dasar.

Menurut guru kelas V mengatakan bahwa siswa SD Negeri 102 Palembang telah menerapkan penggunaan teknologi ke dalam pembelajaran seperti menonton video, akan tetapi untuk penggunaan media *Big Book* terlebih lagi pada cerita rakyat Asal Usul Pulau Kemaro belum pernah dilakukan, dan siswa juga belum pernah mengetahui cerita Asal Usul Pulau Kemaro. Hal ini menjadikan alasan untuk menerapkan dan melakukan pembaharuan pada media ajar. *Big Book* digital adalah sebuah buku berukuran besar yang dapat diakses melalui handphone, laptop, notebook dan juga komputer. Menurut (Alpusari, Mulyani, Putra, & Hermita, 2021) mengatakan bahwa media *Big Book*, juga dikenal sebagai Buku Besar yang merupakan buku berisi ilustrasi besar, tulisan, dan volume. *Big Book* harus digunakan untuk membantu semua siswa di sekolah untuk mengembangkan keterampilan literasi dan menulis. Dengan mengikuti perkembangan zaman maka, gambar animasi yang ada pada media *Big Book* dibuat dengan berbantuan AI dan selebihnya diatur dengan aplikasi Canva.

TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) ialah salah satu model yang dapat dilakukan oleh guru dengan cara memadukan antara pedagogi, teknologi dan materi. Menurut (Oktaviana & Yudha, 2022, hal. 59) mengatakan bahwa TPACK merupakan alat baru bagi guru untuk membantu dalam menerapkan pengetahuan teknologi, pengetahuan konten dan pedagogi pada saat mengajar di kelas. Hal ini juga dapat mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan dapat membantu guru mengintegrasikan teknologi dengan cara yang tepat, yang dimana TPACK ini sangat penting untuk mengembangkan kemampuan seorang guru dalam memahami dan menggunakan teknologi pada abad ini.

Setiap peserta didik pastinya memiliki kemampuan dalam menguasai suatu hal. Kemampuan merupakan kapasitas setiap individu untuk melakukan sesuatu yang dikuasai, kemampuan juga memiliki arti sebagai suatu kesanggupan yang dimiliki sejak lahir. Dalam dunia pendidikan kemampuan literasi dan menulis merupakan hal yang harus dikuasai oleh peserta didik karena kedua hal ini telah diajarkan saat masih berada di Taman Kanak-Kanak. Kemampuan literasi sangat berperan bagi kehidupan untuk peserta didik dalam kesuksesan akademiknya, sebab kemampuan literasi ini harus diajarkan sejak usia dini agar dapat mendukung keberhasilan seseorang (Oktariani & Ekadiansyah, 2020, hal. 25). Sedangkan kemampuan menulis menurut (Waruwu, 2022, hal. 168) menyebutkan bahwa menulis ialah kegiatan menuangkan suatu ide atau gagasan yang ada dipikiran menjadi sebuah struktur kalimat yang sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Cerita rakyat adalah cerita yang menjadi ikon dari suatu daerah yang mengandung nilai positif bagi para pembacanya. Menurut (Sugiarti, 2021, hal. 425) mengatakan bahwa cerita rakyat ini merupakan cerminan kehidupan yang membentuk pola pikir masyarakat yang sesuai dengan budaya dengan melalui karya sastra dan kehidupan masyarakat yang memiliki nilai-nilai yang baik serta keberagaman masing-masing daerah yang membentuk memiliki pola pikir dan pandangan dalam penyajian dan penyampaianya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 102 Palembang, peneliti mendapatkan permasalahan pada proses pembelajaran yakni, belum tersedianya media ajar yang relevan untuk meningkatkan kemampuan literasi menulis siswa. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan. Kegiatan belajar mengajar juga menjadi kurang interaktif karena tidak adanya media yang dapat menjadi pendukung antusias peserta didik dalam belajar, yang dimana peserta didik lebih semangat dan senang apabila belajar dengan menggunakan media ajar. Untuk itu, peneliti menggunakan model TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) untuk menghasilkan media *Big Book* digital yang memiliki nilai pedagogi dan konten (media ajar) yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *Big Book* digital di Sekolah Dasar tepatnya pada kelas V SD Negeri 102 Palembang. Media *Big Book* digital ini, telah di upload ke *heyzine* agar dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja, dengan hal ini siswa dapat membaca cerita rakyat di waktu luang. Dengan hal, ini peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media *Big Book* Dengan Model TPACK Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Menulis Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 102 Palembang”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini ialah metode Research and Development (R&D). Penelitian *Research and Development* (R&D) ini dapat disebut juga sebagai penelitian penelitian dan pengembangan yang merupakan salah satu metode untuk memecahkan permasalahan dalam dunia pendidikan agar dapat dikembangkan dan diterapkan menjadi lebih inovatif (Okpatrioka, 2023, hal. 87). Research and Development ini merupakan jenis penelitian yang mengembangkan suatu produk untuk diterapkan. Produk yang dapat dihasilkan pada jenis penelitian ini berbagai macam jenisnya seperti buku, modul ajar, permainan, hal-hal yang berbau digital dan lain sebagainya. Penelitian ini juga dapat diartikan sebagai langkah untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya.

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, angket atau kuesioner dan dokumentasi sedangkan teknik

analisis data menggunakan skala likert. Metode penelitian ADDIE ini merupakan model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam (Rusmayana & Taufik, 2021, hal. 39) yang mengatakan bahwa model ADDIE ini memiliki 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian pengembangan media *Big Book* khususnya melalui cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VB SD Negeri 102 Palembang, telah didapatkan oleh peneliti melalui berbagai macam tahapan dari model ADDIE yakni terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

#### 1. Analysis (Analisis)

Analisis merupakan tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan pengembangan media *Big Book*, yang dimana tahap analisis ini sangat berperan penting agar penelitian berjalan dengan lancar.

##### a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan elemen penting yang perlu dilakukan yang dapat dijadikan sebagai arah penelitian pengembangan media *Big Book*. Adanya analisis kurikulum, pelaksanaan penelitian dapat disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai oleh sekolah. Kurikulum yang dipakai oleh SD Negeri 102 Palembang menggunakan kurikulum merdeka.

##### b. Analisis Kebutuhan peserta didik




















Analisis kebutuhan peserta didik pada penelitian ini hanya dibatasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi yang didapatkan pada kebutuhan peserta didik ini, ialah dapat dilihat dari proses pembelajaran dikelas yang dimana siswa lebih suka belajar dengan menggunakan media. Maka, peneliti mengembangkan media *Big Book* sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan bahan bacaan cerita rakyat “Asal Usul Pulau Kemaro”.

#### 2. Design (Desain)

Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat media yang akan dijadikan sebagai media ajar. Adapun isi dari produk *Big Book* yang telah dirancang meliputi, *cover*, isi cerita, dan *cover* bagian belakang yang dilengkapi dengan sinopsis cerita “Asal Usul Pulau Kemaro”. Media ini berukuran kertas A3+ *landscape* dengan lebar 484 mm dan tinggi 329 mm, dan memiliki 30 *slides* dari *cover* depan hingga bagian belakang. Peneliti membuat produk ini menggunakan aplikasi *Canva* agar media *Big Book* tersusun rapih. Media *Big Book* ini juga menggunakan gambar animasi berbantuan AI hal ini dilakukan agar gambar animasi terlihat nyata dan menarik.





 <p>3</p> <p>Saat melintasi kota Palembang, terdapat sebuah Pulau yang dikenal oleh masyarakat sekitar dengan sebutan Pulau Kemaro.</p>	 <p>1</p> <p>Pada zaman dahulu kala, terdapat Kerajaan Sriwijaya yang dipimpin oleh seorang raja yang telah berusia lanjut.</p>	 <p>5</p> <p>Raja tersebut memiliki seorang putri yang cantik bernama Siti Fatimah. Sayangnya para pangeran dan pemuda di Sriwijaya tidak ada yang berani meminangnya, karena Sang raja menginginkan anaknya menikah dengan putra raja yang kaya raya.</p>
 <p>6</p> <p>Suatu hari, sebuah kapal dagang dari China datang ke pelabuhan sungai Musi.</p>	 <p>7</p> <p>Setelah menepikan kapalnya di dermaga, pangeran Tan Bun segera masuk ke kerajaan Sriwijaya untuk meminta izin dengan sopan kepada Sang Raja untuk berdagang di Sriwijaya.</p>	 <p>8</p> <p>"Negeri ini terbuka bagi siapa saja yang ingin berdagang, kamu boleh berdagang disini dengan syarat kamu harus membayar pajak sebesar 20% dari keuntungan berdagang setiap bulannya" ujar sang Raja</p>
 <p>9</p> <p>Setelah mendapatkan izin dari Raja, Tan Bun segera menjalankan perdagangannya sehingga mendatangkan keuntungan yang besar, tidak lupa menyerahkan pajak sebesar 20% kepada Raja</p>	 <p>10</p> <p>Setelah berbulan-bulan datang menghadapi Raja dan beberapa kali bertemu putri Siti Fatimah, timbul rasa suka pada diri mereka dan pada akhirnya mereka saling jatuh cinta.</p>	 <p>11</p> <p>Suatu hari, Tan Bun menghadapi Raja untuk memberikan uang pajak sekaligus melamar putri Siti Fatimah, sama seperti sebelumnya Raja memberi syarat kepada Tan Bun untuk menerimanya sebagai menantu.</p>
 <p>12</p> <p>Raja meminta Tan Bun menyediakan 9 guci berisi emas sebagai mas kawinya. Tanpa pikir panjang Tan Bun langsung menyetujui syarat yang diberikan oleh Raja.</p> <p>Apakah syaratnya yang mulia?</p> <p>Kamu harus menyediakan 9 guci berisi emas sebagai mas kawinya</p>	 <p>13</p> <p>Tan Bun langsung memerintahkan kepada pengawalinya untuk mengirimkan surat yang telah ditulisnya kepada keluarganya di negeri China.</p>	 <p>14</p> <p>Sesampainya pengawal Tan Bun di China, sang pengawal langsung menemui Ratu untuk memberikan surat yang ditulis oleh Tan Bun. Kemudian Ratu meminta pengawalnya untuk membacakan isi surat tersebut.</p>
 <p>15</p> <p>Sang Ratu memberi izin kepada anaknya untuk menikah Siti Fatimah, akan tetapi Ratu tidak dapat hadir ke acara pernikahannya. Ratu akan mengirimkan 9 guci berisi emas ke Sriwijaya.</p>	 <p>16</p> <p>Sebuah kapal yang menyangkut 9 guci berisi emas berangkat menuju Sriwijaya. Bagian atas guci emas tersebut ditutupi daun sawi, agar keberadaan emas tidak diketahui oleh bajak laut.</p>	 <p>17</p> <p>Kapal yang menyangkut emas tersebut, akhirnya tiba dengan aman di Sriwijaya. Tan Bun yang tidak sabar segera naik ke atas kapal hendak melihat guci yang berisi emas tersebut.</p>
 <p>18</p> <p>Tan Bun terkejut ketika melihat guci tersebut dipanahi dengan sawi busuk, bukan emas yang ia pikir. Pangeran Tan Bun terkenan perasaan malu, tanpa pikir panjang dan tidak memeriksa terlebih dahulu, ia segera melemparkan guci tersebut ke sungai Musi.</p>	 <p>19</p> <p>Ketika mengangkat guci terakhir, Tan Bun terjatuh sehingga guci yang dipengapnya pecah. Tan Bun seperti tidak percaya ketika mendapati emas dibawah sawi busuk. Tan Bun segera naik ke geladak kapal untuk berbicara dengan pengawalnya.</p>	 <p>20</p> <p>Pengawal, kenapa kamu tidak bilang bahwa emas itu ditutupi oleh sawi busuk dan aku sudah membuang 8 guci ke dalam sungai!</p> <p>Maafkan hamba, tuanku</p>
 <p>21</p> <p>Tan Bun dan pengawalnya segera melompat ke sungai Musi.</p>	 <p>22</p> <p>Siti Fatimah yang diberi kabar tentang Tan Bun yang melompat ke dalam sungai, menunggu calon suaminya tersebut dari atas kapal. Hari semakin sore, namun Tan Bun dan pengawalinya belum juga muncul dari dalam sungai Musi.</p>	 <p>23</p> <p>"Dayang, selama ini kamu sudah setia menemaniku, kemana saja aku pergi kamu selalu mau mengawaliku, namun kali ini aku akan menyusul calon suamiku semalam, doakan saja semoga aku selamat, namun jika suatu saat ada tumpukan tanah di sungai ini berarti itu kubarekuk" ujar putri Siti Fatimah.</p>

 <p>Dayang tidak sempat mencegah Siti Fatimah yang sudah melompat ke dalam air.</p> <p>Gambar 25. Isi Cerita 24</p>	 <p>Dayang yang setia menunggu sampai malam hingga keesokan harinya, namun Siti Fatimah belum juga muncul hingga ayam jantan berkokok. Baik itu Tan Bun dan pengawalinya serta Siti Fatimah belum juga muncul.</p> <p>Gambar 26. Isi Cerita 25</p>	 <p>Tiba-tiba dayang melihat sebuah gundukan tanah yang muncul dari dalam sungai Musi, itu artinya Siti Fatimah telah meninggal dunia.</p> <p>Gambar 27. Isi Cerita 26</p>
 <p>Gundukan tanah tersebut lama kelamaan menjadi sebuah Pulau. Masyarakat sekitar menyebut Pulau tersebut dengan nama Pulau Kemaro.</p> <p>Gambar 28. Isi Cerita 27</p>	 <p>Kemaro kedalam bahasa Indonesia memiliki arti kemarau. Dinamakan Pulau Kemaro karena Pulau tersebut tidak pernah tergenang air meskipun Sungai Musi sedang meluap.</p> <p>Gambar 29. Isi Cerita 28</p>	 <p>Pulau Kemaro, sebuah delta kecil di Sungai Musi Palembang, berawal dari kisah Pangeran Tan Bun datang ke Sriwijaya untuk berdagang, kemudian jatuh cinta dengan Putri Raja Sriwijaya yang bernama Siti Fatimah. Tan Bun diberangkatkan oleh Raja Sriwijaya untuk membawa 9 guci berisi emas sebagai mas kawin. Bagaimana kisah Pangeran Tan Bun dan Putri Siti Fatimah? Baca selengkapnya di buku ini.</p> <p>Gambar 30. Cover Belakang</p>

Sumber :Dokumen Peneliti (2025)

### 3. Development (Pengembangan)

Tahap *development* atau tahap pengembangan media yang telah dikembangkan peneliti selanjutnya akan dilakukan tahap validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Peneliti memilih sebanyak 3 validator untuk memvalidasi produk *Big Book* ini, sehingga nantinya akan menghasilkan produk yang layak untuk di uji cobakan di lapangan. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Jumlah Responden	Jumlah Skor	Rata-Rata Persentase	Kategori
1	44	80%	Valid

Skor Maksimal : 55

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Pada tabel telah didapatkan hasil oleh ahli media dengan hasil persentase 80%. Demikian hasil akhir yang telah didapatatkan dari ahli media termasuk kedalam kategori “Valid”. Tanggapan penilaian ahli media menyatakan bahwa media *Big Book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Jumlah Responden	Jumlah Skor	Rata-Rata Persentase	Kategori
1	51	85%	Sangat Valid

Skor Maksimal : 60

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan mendapatkan hasil persentase 85%. Dengan demikian, hasil akhir yang didapatkan termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Untuk itu, tanggapan dari ahli materi menyatakan bahwa media *Big Book* ini layak digunakan dengan revisi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Jumlah Responden	Jumlah Skor	Rata-Rata Persentase	Kategori
1	57	95%	Sangat Valid

Skor Maksimal : 60

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel diatas, menunjukan bahwa hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 95%. Maka dari itu, validasi ahli bahasa masuk ke dalam kategori sangat layak dan sangat valid untuk diterapkan di lapangan. Tanggapan dari ahli bahasa menyatakan bahwa media *Big Book* layak digunakan dengan revisi.

Tabel 4. Hasil Kevalidan

Jumlah Responden	Rata-Rata Persentase	Kategori
Validasi Media	80%	Valid
Validasi Materi	85%	Sangat Valid
Validasi Bahasa	95%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>86,66%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil validasi media *Big Book* telah didapatkan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang menunjukan persentasi 86,66%. Dengan demikian hasil validasi yang telah peneliti lakukan termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, semua rancangan media *Big Book* yang telah dirancang sudah mendapat revisi dari validator yang kemudian peneliti kembangkan dan di implementasikan kepada peserta didik ke pada kegitatan belajar mengajar dikelas. Pada kali ini, peneliti akan melakukan uji coba kepraktisan media. Uji coba yang peneliti lakukan ialah *one to one* pada peserta didik kelas V sebanyak 3 siswa dan *small group* sebanyak 6 siswa. Pada uji coba teakhir peneliti melakukan uji keefektifan media ini memperoleh hasil dari data melalui tes hasil belajar siswa (*filed test*) setelah penggunaan media *Big Book*.

Pada tahap kegiatan uji coba *one to one* diikuti oleh peserta didik sebanyak 3 siswa yang peneliti lakukan pada siswa kelas VB SD Negeri 102 Palembang, hasil uji coba *one to one* yang peneliti lakukan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Coba *One To One*

Penilaian <i>One To One</i>	Nama Peserta didik		
	1 (AH)	2 (EIA)	3 (SH)
Skor total yang diperoleh	56	59	54
Pemilaian (%)	93,33%	98,33%	90%
<b>Jumlah</b>	<b>281,66%</b>		
<b>Rata-rata</b>	<b>93,88%</b>		
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Praktis</b>		

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Pada hasil uji coba *one to one* pada 3 peserta didik, peneliti mendapatkan persentase 93,88% terkait media *Big Book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis” sehingga media yang telah peneliti kembangkan dapat peneliti gunakan pada tahap selanjutnya yaitu tahap *small group* yang di ikuti oleh 6 peserta didik.

Tabel 6. Hasil Uji Coba *Small Group*

Penilaian <i>Small Group</i>	Peserta Didik					
	1 (AF)	2 (KS)	3 (MR)	4 (NAH)	5 (NH)	6 (R)

<b>Skor Total</b>	55	56	54	55	57	55
<b>Penilaian</b>	91,66%	93,33%	90%	91,66%	95%	91,66%
<b>Jumlah</b>	<b>553,31%</b>					
<b>Rata-rata</b>	<b>92,21%</b>					
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Praktis</b>					

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Setelah peneliti melakukan uji coba *one to one* dan *small group* peneliti melakukan uji coba *field test* yang dimana *field test* ini untuk menguji keefektifan dari media yang telah peneliti buat yakni media *Big Book* digital yang berisikan cerita “Asal Usul Pulau Kemaro” yang dilaksanakan di SD Negeri 102 Palembang pada kelas VB sebanyak 15 subjek peserta didik.

Tabel 7. Hasil *Field Test*

No	Nama Siswa	Skor					Nilai
		1	2	3	4	5	
1	AN	10	20	20	20	15	85
2	AR	10	20	20	20	30	100
3	AZ	10	20	20	20	15	85
4	GH	10	20	20	20	30	100
5	HA	10	20	20	20	20	90
6	IL	10	20	20	20	30	100
7	KH	10	20	20	20	30	100
8	MR	10	20	20	20	30	100
9	MZ	10	20	20	20	30	100
10	NR	10	20	20	20	30	100
11	NA	10	20	20	20	15	85
12	RA	10	20	20	20	3-	100
13	RE	10	20	20	20	15	85
14	TI	10	20	20	20	30	100
15	ZA	10	20	20	20	30	100
<b>Jumlah</b>		<b>1.430</b>					
<b>Rata-rata</b>		<b>95,33%</b>					
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Efektif</b>					

Sumber : Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan keseluruhan data yang telah diperoleh jadi uji coba *field test* atau keefektifan pada media *Big Book* untuk peserta didik kelas VB sebanyak 15 siswa. Terdapat pula nilai tertinggi dan terendah diantara 15 siswa tersebut, untuk nilai tertinggi yang diperoleh siswa ialah 100 dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 85. Hasil uji coba pada tabel diatas mendapatkan rata-rata sebesar 95,33%, tingkat penskoran keefektifan media *Big Book* dapat dikategorikan “Sangat Efektif”.

## 5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahapan ini adalah tahap akhir atau tahap evaluasi tentang mengembangkan media *Big Book* yang dilakukan oleh peneliti secara berurutan mulai dari tahapan analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan yang terakhir ialah tahap evaluasi (*evaluation*) agar tercipta produk yang baik untuk diterapkan ke lapangan bersama peserta didik.

Hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa mendapatkan 86,66% dengan kategori “sangat valid”. Untuk kepraktisan dapat dilihat dari uji coba *One To One* yang mendapatkan 93,88% dengan kategori “sangat praktis” sedangkan uji coba



*Small Group* mendapatkan 92,21% dengan kategori “sangat praktis” pada keefektifan dilihat dari uji coba *Field Test* mendapatkan 94,33% yang masuk ke dalam kategori “sangat efektif”. Dari berbagai macam uji coba ini menunjukkan bahwa media *Big Book* termasuk ke dalam kategori valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

## Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk yang baik dengan melalui tahapan yang ada pada metode ADDIE yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) agar menghasilkan produk yang baik untuk digunakan bersama peserta didik.

Penelitian ini dilakukan secara langsung di SD Negeri 102 Palembang, tepatnya pada kelas VB dengan melakukan uji coba yang berbeda-beda mulai dari *one to one*, *small group* dan uji keefektifan atau *field test*. Saat melakukan penelitian, peserta didik terlihat antusias untuk belajar dengan menggunakan media *Big Book*.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan analisis (*analysis*) terlebih dahulu terkait kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Kurikulum yang digunakan oleh kelas VB SD Negeri 102 Palembang telah menggunakan kurikulum merdeka, untuk itu peneliti perlu mengetahui Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab VII. Pada analisis kebutuhan peserta didik telah diketahui bahwasannya peserta didik belum pernah mendengar cerita “Asal Usul Pulau Kemaro”, peserta didik juga belum pernah belajar dengan menggunakan media *Big Book* digital.

Pada tahap kedua yaitu tahap desain (*design*), peneliti membuat media *Big Book* yang telah dirancang untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan di lapangan. Pada langkah ini, peneliti membuat produk sebaik mungkin dengan berbantuan *Canva*, *AI* dan *Heyzine*. *AI* digunakan agar gambar atau ilustrasi terlihat seperti nyata atau sesuai dengan isi cerita “Asal Usul Pulau Kemaro”, sedangkan *Canva* digunakan untuk membuat teks atau tulisan untuk dibaca oleh siswa. *Heyzine* digunakan untuk mengupload media *Big Book* agar dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.

Tahap ketiga ialah tahap pengembangan (*development*), setelah peneliti melakukan tahap desain, peneliti menggabungkan seluruh produk untuk mengukur kelayakan produk. Sebelum itu, peneliti telah membuat pertanyaan dalam bentuk angket untuk ditanyakan kepada validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase 80% yang masuk ke dalam kategori “Valid”. Sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 85% yang masuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 95%. Dari ketiga ahli tersebut diperoleh 86,66% yang masuk ke kategori “Sangat Layak”

Tahap keempat ialah tahap implementasi (*implementation*) tahap ini ialah menerapkan produk yang telah dibuat kepada peserta didik dan media tersebut telah di validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penelitian ini mengimplementasikan produk *Big Book* melalui uji coba *one to one*, *small group* dan *field test*. Pada uji coba *one to one* dan *small group* ialah untuk mengukur kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Sedangkan *field test* ini dilakukan untuk mengukur keefektifan produk.

Tahap terakhir dari metode ADDIE ialah evaluasi (*evaluation*) yang dimana peneliti melakukan evaluasi terkait produk *Big Book* yang valid, praktis dan efektif, serta kelebihan dan kekurangan dari produk *Big Book*. Terdapat pula hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk *Big Book* setelah melakukan penelitian di SD Negeri 102 Palembang pada kelas VB yaitu sebagai berikut:

Pada tahap kevalidan telah dilakukan oleh peneliti melalui ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dari ketiga ahli tersebut mendapatkan persentase 86,66% yang masuk kedalam kategori “Sangat Valid”, hal ini menunjukkan peneliti dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya. Hal ini didukung oleh penelitian dari (Riyanto, Hartinah, & Purwanto, 2024) yang berjudul “Pengembangan Media *Big Book* Berbasis *QR Code* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas Awal Sekolah Dasar” menyatakan bahwa hasil validitas media *Big Book* yang telah dilakukan oleh validator dalam kategori “Sangat Valid” dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga didukung oleh (Prayogi, Wardiah, & Agustina, 2024) yang berjudul “Pengaruh Media Karikatur Terhadap Kemampuan Menulis Slogan Siswa Kelas VIII SMP N 4 Lempuing Ogan Komering Ilir” yang mengatakan penggunaan media dapat meningkatkan pengembangan kemampuan menulis teks slogan.

Pada tahap kepraktisan media *Big Book*, peneliti melakukan uji coba *one to one* dan *small group*. Untuk uji coba *one to one* diikuti 3 peserta didik, sedangkan *small group* diikuti 6 peserta didik. Untuk mengetahui kepraktisan produk *Big Book*, setiap uji coba peneliti membagikan angket respon peserta didik. Hasil uji coba *one to one* peneliti mendapatkan persentase 93,88%, sedangkan uji coba *small group* peneliti mendapatkan persentase 92,21%. Penilaian dari uji coba *one to one* dan *small group* masuk ke kategori “Sangat Praktis” dan produk *Big Book* ini dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Pada tahap kevalidan melalui field test dengan 15 peserta didik mendapatkan persentase 95,33% yang masuk ke kategori “Sangat Efektif” untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini didukung oleh (Kirana & Hayudinna, 2022) yang mengatakan bahwa media *Big Book* mendapatkan kategori sangat praktis yang dilihat dari hasil respon peserta didik dan dapat membantu guru dalam menjelaskan isi materi dengan menggunakan media *Big Book* di Sekolah Dasar. Penelitian ini juga didukung oleh (Duri, Hetilaniar, & Pratama, 2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Big Book* Dua Dimensi Materi Perpindahan Kalor/Panas Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar” yang mengatakan bahwa media *Big Book* sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) adalah kerangka kerja yang dapat dijadikan sebagai landasan untuk memahami dan mengintegrasikan sebuah teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran tepatnya untuk meningkatkan kemampuan literasi menulis siswa. Seperti yang dikatakan oleh Supriyadi dalam (Zainuddin, et al., 2022, hal. 776) yang mengatakan bahwa penggunaan TPACK ini diartikan tentang kemampuan seorang guru dalam menggunakan teknologi. TPACK ini juga dapat dikatakan suatu pendekatan dalam pembelajaran melalui teknologi dan pedagogi. Untuk itu, peneliti mengkombinasikan produk *Big Book* digital dengan cerita rakyat “Asal Usul Pulau Kemaro” untuk meningkatkan kemampuan literasi menulis siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* dengan Model TPACK Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Menulis Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 102 Palembang” dapat disimpulkan bahwa produk *Big Book* yang telah dibuat, dikembangkan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

Hasil kevalidan dari penelitian yang telah peneliti lakukan menyimpulkan bahwa produk *Big Book* yang telah peneliti rancang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi

dan ahli bahasa memperoleh persentase 86,66% dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil kepraktisan yang telah peneliti peroleh didapatkan dari uji coba *one to one* dan *small group*. Untuk hasil uji coba *one to one* mendapatkan 93,88% yang masuk kedalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil uji coba *small group* mendapatkan 92,21% yang masuk ke kategori “Sangat Praktis”.

Hasil keefektifan telah peneliti peroleh dalam uji coba *field test* pada peserta didik kelas VB SD Negeri 102 Palembang. Untuk uji coba *field test* memperoleh persentase 95,33% dengan kategori “Sangat Efektif”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Big Book* digital untuk kelas VB SD Negeri 102 Palembang yang valid, praktis dan efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-nya serta kemudahan dan kesehatan, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang selalu mendoakan dan selalu mendukung, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen yang telah membimbing dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 102 Palembang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di kelas VB, penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang saling membantu hingga saat ini, dan yang terakhir penulis berterima kasih kepada diri sendiri karena telah mampu menyelesaikan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alpusari, M., Mulyani, E. A., Putra, R. A., & Hermita, N. (2021). Pengembangan Big Book Sekolah Dasar. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 86-95. doi:<http://dx.doi.org/10.31258/jta.v4i1.86-95>
- Duri, R., Hetilaniar, & Pratama, A. (2023). Pengembangan Media Big Book Dua Dimensi Materi Perpindahan Kalor/Panas Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 692-702. doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1561>
- Kirana, S., & Hayudinna, H. G. (2022). Pengembangan Media Big Book dalam Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Madaniyah*, 12(1), 85-98. doi:<https://doi.org/10.58410/madaniyah.v12i1.390>
- Marista, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Perkembangan Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100. doi:10.46781/al-mutharahah.v18i2.303
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dhrama Acariya Nusantara: Jurnal Pn eidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100. doi:<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktariani, & Ekadiansyah, E. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 23-33. doi:<https://doi.org/10.51849/j-p3k.v1i1.11>

- Oktaviana, E., & Yudha, C. B. (2022). Tecnological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 57-64. doi:<https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.58305>
- Prayogi, A., Wardiah, D., & Agustina, J. (2024). Pengaruh Media Karikatur Terhadap Kemampuan Menulis Slogan Siswa Kelas VIII SMP N 4 Lempuing Ogan Komering Ilir. *Indo Green Journal*, 2(1), 49-54. doi:<https://doi.org/10.31004/green.v2i1.41>
- Riyanto, A., Hartinah, S., & Purwanto, B. E. (2024). Pengembangan Media Big Book Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Murid Kelas Awal Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3). doi:<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1436>
- Rusmayana, & Taufik. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN ADDIE INTEGRASI PEDATI DI SMK PGRI KARISMA BANGSA SEBAGAI PENGANTI PRAKTEK KERJA LAPANGAN DIMASA PANDEMI COVID-19*. (R. Hartono, Ed.) Bandung, Jawa Barat, Indonesia: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sugiarti. (2021). Budaya patriarki dalam cerita rakyat Jawa Timur. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa Sastra, dan Pengajarannya*, 7(2), 424-437. doi:<https://doi.org/10.22219/kembara.v7i2.17888>
- Waruwu, L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Ulasan. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 167-173. doi:<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.24>