

**APLIKASI *BIG BOOK* BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN METODE *STORY TELLING*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK
(Studi Kasus :KB Yudhistira)**

Anita Kumala Sari¹, Wahyu Pujiyono²

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan
Jl. Prof. Dr. Soepomo, Janturan, Yogyakarta 55164.

¹E-mail : anita.kumala92@gmail.com

²E-mail : yywahyup@yahoo.com

Abstrak

Kegiatan bercerita dengan menggunakan media atau alat pendukung sebagai penyampaian cerita akan membantu pembentukan karakter anak. Media bercerita di Taman Kanak-kanak atau Kelompok Bermain masih bersifat klasikal, dengan membacakan buku cerita yang berupa big book (buku teks besar) fisik yang mempunyai karakteristik gambar yang berwarna-warni dan teks yang tercetak berukuran besar. Namun big book masih sulit ditemui untuk pengadaannya, sehingga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dengan membuat big book sendiri. Namun dari hasil wawancara 70% pendidik menemui kesulitan dalam membuat big book, karena membutuhkan kreativitas, kesabaran dan membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya. Peran multimedia animasi sangat membantu dalam mengaplikasikan pembelajaran untuk anak. Dengan media audio visual animasi hasilnya akan lebih baik diterapkan pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca anak. Diharapkan aplikasi ini akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan moral cerita dari big book fisik yang telah ada sebelumnya sehingga lebih efektif dan efisien dan untuk meningkatkan minat baca anak untuk pembaca awal.

Metode pengumpulan datanya meliputi observasi, wawancara, literature dan kuisioner. Sedangkan pengembangan aplikasinya menggunakan tahapan perancangan konsep, perancangan menu, perancangan diagram navigasi dan perancangan grafis. Untuk menentukan isi big book, melalui tahapan membangun ide, menentukan tema, mengembangkan karakter tokoh, membuat synopsis.

Hasil penelitian menunjukkan aplikasi telah memenuhi kelayakan dari sisi isi dan kemudahan pembuatan big book elektronik, serta dari hasil pengujian T-test terdapat peningkatan rata-rata minat baca anak yaitu sebelum (pre-test) 2,27 dan sesudah (pos-test) 3,20 dan tercapainya tujuan dari pembuatan aplikasi yaitu untuk meningkatkan minat baca anak .

Kata Kunci : *Big book, multimedia, story telling, minat baca anak.*

1. PENDAHULUAN

Membaca memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Dengan demikian sebaiknya diawali membaca sejak usia dini dengan berbagai macam cara. Seperti pengenalan huruf-huruf terlebih pada anak yang sudah mampu untuk menghafal huruf /a/ sampai /z/, sehingga dapat membentuk suatu kata hingga kalimat. Begitu juga ketertarikan anak pada membaca bisa dilakukan dengan media buku cerita (*big book*) agar anak termotivasi untuk membaca.

Big book yaitu buku cerita yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan murid. 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. (Tika dan Zainul, 2013).

Story Telling yaitu metode bercerita dimana guru membagi anak menjadi kelompok-kelompok kecil, kemudian guru mengenalkan buku *story telling* yang akan digunakan, berupa buku bergambar dengan tulisan besar yang berisi cerita menarik (*Big book*). Kemudian guru menjelaskan tentang cara membaca buku *story telling*. Guru memberikan waktu untuk anak belajar sendiri dengan buku yang sudah disediakan. Setelah anak mampu membaca buku *story telling* dengan lancar dan tanpa kesalahan maka guru memberikan reward yang berupa stiker bintang. Kemudian pada akhir pembelajaran guru membuat kesimpulan yaitu jika anak meningkat minat bacanya, dalam arti dapat menyelesaikan membaca dengan baik maka ada perubahan yang lebih

baik lagi dan perkembangan yang meningkat dalam hal minat baca anak (Hidayati, 2012). *Story telling* memiliki tujuan, antara lain untuk melatih keterampilan menyimak dan untuk melatih pemahaman mereka dalam mengikuti kegiatan mendengarkan *listening* (Cahyono, 2014).

Media bercerita yang ada di Kelompok Bermain (PAUD) Yudhistira saat ini masih klasikal. Pendidik bercerita dengan menggunakan metode Reading Stories yaitu Guru bercerita dengan *Big book* yang dipegang atau diletakkan diatas meja, kursi atau sebuah alat penyangga khusus. Biasanya, pada saat membaca guru menggunakan sebuah alat petunjuk (*stick*) untuk menunjuk kalimat yang sedang dibaca. Guru membaca sebagian, diulangi lagi, dan bertanya pada siswa untuk mengetahui apakah paham atau dapat mengikuti alur cerita. Namun dari hasil pengamatan dengan menggunakan big book “Nisa dan Kupu-kupu” banyak siswa PAUD yang asik bermain sendiri tanpa memperhatikan pendidik yang sedang mengajar. Anak-anak juga susah untuk diajak didiskusikan atau diajak berkomunikasi untuk mengetahui apakah anak tersebut mengerti apa yang sedang mereka pelajari. Mengapa terjadi demikian karena Big Book yang tidak bisa digunakan dimanapun siswa karena berukuran besar dan berat. Big book masih jarang, walaupun ada kebanyakan masih berbahasa inggris dan sulitnya penggandaan big book. Big book dapat dibuat sendiri oleh pendidik, Namun dari hasil wawancara dari 10 pendidik bawa 70% menyatakan tidak dapat membuat big book sendiri karena membutuhkan waktu yang lama (sekitar 2 bulan) dan kreatifitas dan kesabaran yang tinggi. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar membaca karena bosan dengan media yang bersifat klasikal, karena untuk menstimulasi dan meningkatkan minat baca anak seharusnya media yang digunakan menarik dan mudah digunakan dimanapun dan kapanpun. Oleh sebab itu peran multimedia animasi akan sangat membantu para pendidik dalam bercerita karena dengan media audiovisual animasi hasilnya lebih baik saat di terapkan pada anak usia dini.

Dengan pembuatan aplikasi *big book* tersebut diharapkan mampu membantu dan mempermudah pendidik KB Yudhistira, Sentolo dalam menyampaikan cerita khususnya untuk anak rentan usia 5-6 tahun. Selain untuk memudahkan pendidik, aplikasi *big book* diharapkan mampu meningkatkan minat baca anak.

Penelitian yang dilakukan mengacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tika Nur Fitriyani dan Zainul Aminin, dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan media buku besar (big book) terhadap kemampuan membaca permulaan pada kelompok B” (Tika dan Zainul, 2013). Penelitian tersebut membahas kegiatan membacakan cerita di yakini dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, dan mengajarkan baca-tulis. Media *big book* adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Penggunaan media *big book* yang memiliki karakteristik penuh warna, gambar yang menarik, tulisannya yang mudah diingat, dalam proses pembelajaran dapat diberikan. Pada penelitian ini hanya sebatas menggunakan teks dan gambar. Hasil pengujian menunjukkan *big book* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B ditandai dengan hasil analisis data yang diperoleh dan terdapat peningkatan dari setiap instrument yang dijadikan tolok ukur untuk mengukur kemampuan membaca permulaan menggunakan media *big book*.

Penelitian ini juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Dajani Suleman dan Samsiar Rivai mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo dengan judul “mengembangkan kemampuan berbahasa lisan melalui kegiatan bercerita pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo”.(Dajani dan Samsiar, 2013). Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bercerita mampu mengembangkan kemampuan berbahasa lisan pada anak, maka semestinya pendidik menggunakan kegiatan bercerita untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan pada anak. Hasilnya jauh dari yang diharapkan. Yang menjadi faktor masalahnya adalah anak masih perlu beradaptasi dengan suasana belajar yang baru dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat anak-anak perlu menyesuaikan diri dengan proses pelaksanaan pembelajaran.

Teori Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang di selenggarakan oleh pengajar untuk memberikan pengetahuan pada para siswa atau peserta didik dalam proses belajar. Dalam pelaksanaan proses belajar terdiri dari dua pendukung, yaitu:

- a. Pengajar, yang bertindak sebagai pengajar pelaksanaan rekayasa pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

- b. Siswa/peserta didik, sebagai pembelajaran yang memiliki kemampuan dan tujuan. Tujuan yang dimiliki berupa kondisi kemandirian dan kesetabilan emosi.

Metode Bercerita dalam membangun karakter anak

Ada beberapa metode Pembelajaran bercerita, diantaranya :

- a. Reading Stories

Guru bercerita dengan bantuan buku atau *Big book* yang dipegang atau diletakkan diatas meja, kursi atau sebuah alat penyangga khusus. Biasanya, pada saat membaca guru menggunakan sebuah alat petunjuk (*stick*) untuk menunjuk kalimat yang sedang dibaca.(Dhieni, 2005)
- b. Story Telling

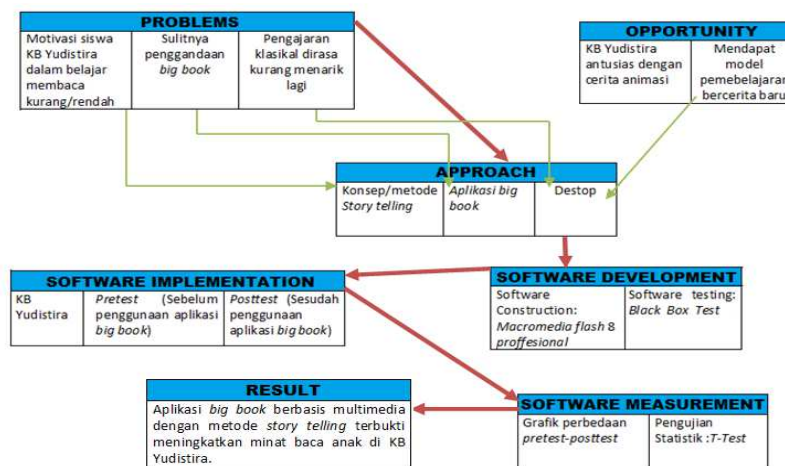
Storytelling adalah sebuah bagian dari aktifitas komunikasi, yang sejatinya menuangkan ide, buah pikiran, atau pesan, yang mengisahkan tentang kisah hidup atau berbagai kejadian secara lisan. Seiring berkembangnya teknologi story telling adalah metode bercerita yang mengandalkan kekuatan dengan gambar, music, narasi, animasi sehingga memberikan warna hidup karakter dan situasi. (Bagus, 2013)
- c. Creating Stories

Kegiatan lain yang berkaitan dengan cerita adalah kegiatan yang dapat dilakukan yaitu membuat dongeng atau wacana bersama-sama dengan siswa. Kegiatan ini memerlukan penguasaan bahasa inggris siswa dengan cukup kosakata dan pola-pola kalimat bahasa inggris sederhana.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka Penelitian

Gambar 1 di bawah ini merupakan kerangka penelitian yang digunakan untuk menentukan alur penelitian. Dalam kerangka penelitian, baik masalah, metode, pengembangan sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, dan hasil penelitian dapat digambarkan.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

2.2 Subjek Penelitian

Subyek penelitian yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah merancang dan mengimplementasikan aplikasi *Big book* dengan menggunakan metode *story telling*. Aplikasi *Big book* ini bertema tentang cinta terhadap lingkungan alam sekitar yang dikemas dalam *Big book* “*Nisa dan Kupu-kupu*” dimana sasaran dalam penelitian yang ditujukan untuk anak-anak. Aplikasi *Big book* ini berisi 10 lembar halaman termasuk sampul dibuat dengan kemasan aplikasi yang diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak di KB Yudistira, sentolo. Dengan media audiovisual yang ada pada aplikasi ini, diharapkan akan mempermudah dan memperjelas anak dalam belajar membaca dan memahami isi dari cerita yang disampaikan dalam aplikasi *Big book* yang berjudul “*Nisa dan Kupu-kupu*”.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode Observasi
Merupakan metode yang dilakukan dengan mengamati langsung objek dan permasalahan yang terjadi pada lembaga tempat tugas praktik yaitu mengamati langsung kegiatan yang ada di PAUD Yudhistira Sentolo, terkait dengan sumber daya yang ada baik dari pengajarnya dan media pembelajarannya yang digunakan nantinya.
- b. Metode Wawancara
Merupakan metode yang dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Wawancara kepada Ibu Defi Kurniawati, S.pd sebagai pendidik yang ada di KB Yudhistira sekaligus pembuat *big book* itu sendiri, dan tentang informasi yang dibutuhkan untuk mendukung pembuatan media aplikasi *big book* sebagai media bercerita untuk anak usia dini. Selain Ketua PAUD, dilakukan wawancara juga dengan para orang tua siswa yang mengetahui apa yang dibutuhkan oleh anak. Wawancara juga dilakukan kepada psikolog yang bernama Diah Anindita S.Psi untuk mengetahui model cerita bagaimana yang baik untuk anak usia 5-6 tahun baik dari segi karakter tokoh, tata cara bercerita, dll.
- c. Kuisisioner
Metode Kuisisioner ini merupakan teknik pengumpulan data dimana responden memberikan suatu daftar yang berisi pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh orang yang ingin diselidiki atau responden. Kuisisioner dilakukan dengan memberikan angket kepada pendidik yang pertanyaannya meliputi seputar bagaimana pembuatan *big book* fisik dan fungsi *big book* itu sendiri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Dari hasil pengumpulan data diperoleh data bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran untuk bercerita yang menarik untuk anak usia 5-6 tahun dan bersifat edukatif Yang nantinya dapat membantu pendidik dalam menyampaikan cerita dan memudahkan anak dalam menyerap isi cerita, dan meningkatkan minat baca anak serta membuat media pembelajaran bercerita yang baik untuk anak usia 5-6 tahun baik dari segi karakter tokoh, tata cara bercerita, dll. Aplikasi ini dibuat menggunakan sebuah implementasi dari *big book* yang bersifat klasikal dengan *Metode story Telling*, dengan menggunakan teknik diantaranya menggunakan *teknik character animation* dan *teknik tweened animation, teknik masking*.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan perencanaan dalam pembuatan suatu aplikasi, dalam hal ini sangat berpengaruh agar tema yang akan diangkat dapat hasil yang terbaik dan terurut. Perencanaan dalam pembuatan aplikasi *big book* meliputi :

- a. Menentukan Ide Cerita
Ide membuat aplikasi *big book* didapat ketika melihat kenyataan bahwa *big book* yang sudah ada sebelumnya di KB Yudhistira masih bersifat klasik dan kurang menarik anak dalam belajar membaca. Dengan demikian, munculah ide untuk membuat sebuah aplikasi *big book* yang mengangkat tentang lingkungan alam sekitar, khususnya nilai bagaimana menjaga dan merawat tanaman dan hewan yang bertujuan untuk memberikan *edutainment* terhadap anak.
- b. Sinopsis Cerita
Dalam Aplikasi *Big Book* ini mengisahkan seorang anak perempuan bernama Nisa yang sangat senang bermain di taman dan suka memetik bunga dan menangkap kupu-kupu.
- c. Skenario Cerita
Skenario cerita ini dibuat untuk mempermudah dalam menentukan proses editing. Terdapat latar tempat juga tokoh serta pengaturan cahaya sangat membantu jalannya proses editing.
- d. *Storyboard*
Storyboard mempunyai fungsi yaitu menerjemahkan isi ide cerita secara visual atau penggambaran secara singkat.

Scene	Board	Durasi	Naskah
Cover		00:00:07	"Nisa dan Kupu – kupu"
Halaman 1		00:00:13	Nisa senang bermain di taman bunga. Nisa sangat menyukai bunga dan Kupu –kupu. Suatu hari, Nisa memetik bunga dan membawanya pulang.

Gambar 2. Storyboard

Gambar 2 merupakan salah satu tahapan dalam perancangan sistem, *storyboard* yaitu tahap penggambaran secara singkat dari aplikasi yang akan dibuat yaitu menentukan gambar karakter, berapa durasi yang dibutuhkan, dan juga isi naskah untuk setiap halaman.

3.3 Implementasi Sistem

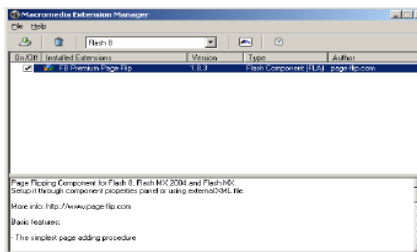
Langkah selanjutnya setelah perencanaan sistem adalah tahap implementasi sistem yaitu :

1. Membuat gambar

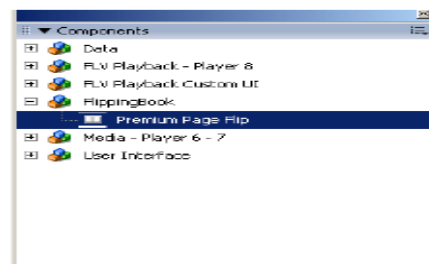
Sebuah cerita animasi, tokoh cerita sangat diperlukan sekali sebab merupakan inti dari semua isi cerita animasi tersebut. Berikut pembuatan gambar dalam cerita :

a. Gambar *Flipping* Buku

Flipping Buku dibuat dengan langkah pertama yaitu dengan menggunakan *Software Macromedia Extension Manager* dengan cara Menginstal *Software* tersebut , setelah berhasil maka akan muncul tampilan menu *Macromedia Extension Manager*.



Gambar 3. Tampilan *Component Macromedia Extension Manager*



Gambar 4. Tampilan *Component Panel After Installation*

Gambar 3 merupakan tampilan *Software Macromedia Extension Manager* setelah berhasil terinstal, setelah itu pilih *components* kemudian klik *flippingbook* seperti pada tampilan gambar 4 dan langkah selanjutnya dalam pembuatan *Flippingbook* yaitu dengan menggunakan *Software Macromedia Flash 8* dengan cara menarik *premium page flip* ke sebuah layar kerja *Software Macromedia Flash 8* dengan .

b. Gambar karakter tokoh Nisa dan Ibu Nisa

Karakter tokoh dibuat langsung di *software macromedia flash 8 professional*.



Gambar 5. Gambar karakter tokoh Nisa dan Ibu Nisa

Gambar 5 merupakan karakter tokoh yang merupakan karakter penting dalam pembuatan aplikasi *big book* karena dengan adanya karakter keduanya akan menciptakan suatu cerita yang terlihat nyata dan hidup. Karakter tokoh tersebut dibuat langsung di *macromedia flash professional 8* dengan cara dibuat per objek dari setiap bagian supaya nantinya bisa digerakkan sesuai yang diinginkan.

c. Gambar pendukung

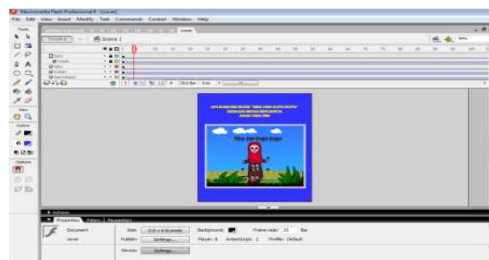


Gambar 6. Gambar pendukung

Selain gambar karakter utama terdapat juga gambar pendukung, Gambar 6 merupakan salah satu bagian dari gambar pendukung dimana gambar pendukung merupakan gambar pelengkap untuk menciptakan suatu cerita animasi yang menarik dan terkesan hidup. Gambar pendukung dibuat langsung di *macromedia flash professional 8* yang dibuat semenarik dan sesuai kebutuhan untuk mendukung jalannya animasi.

2 Proses Penganimasian

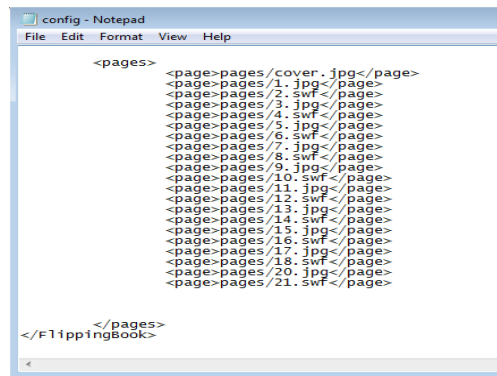
a. Proses Scene 1 Tampilan Cover



Gambar 7. Proses Scene 1 Tampilan Cover

Gambar 7 merupakan proses penganimasian yang dibuat langsung di *Software Macromedia Flash 8*. Proses animasi dibuat per-karakter, per-obyek, dan latar belakang sesuai dengan ide ceritanya, dan untuk mempermudah dalam proses penganimasian, maka semua objek 1 scene dan digerakkan sesuai dengan cerita yang ada dari halaman sampul sampai dengan halaman terakhir.

Setelah semua halaman telah dibuat dan dijadikan dalam satu folder maka selanjutnya yaitu memanggil masing-masing *pages* atau halaman ke dalam *Flippingbook*.



```

<pages>
<page>pages/cover.jpg</page>
<page>pages/1.jpg</page>
<page>pages/2.swf</page>
<page>pages/3.jpg</page>
<page>pages/4.swf</page>
<page>pages/5.jpg</page>
<page>pages/6.swf</page>
<page>pages/7.jpg</page>
<page>pages/8.swf</page>
<page>pages/9.jpg</page>
<page>pages/10.swf</page>
<page>pages/11.jpg</page>
<page>pages/12.swf</page>
<page>pages/13.jpg</page>
<page>pages/14.swf</page>
<page>pages/15.jpg</page>
<page>pages/16.swf</page>
<page>pages/17.jpg</page>
<page>pages/18.swf</page>
<page>pages/20.jpg</page>
<page>pages/21.swf</page>
</pages>
</FlippingBook>

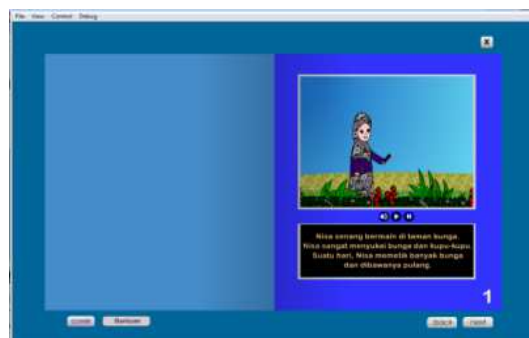
```

Gambar 8. Tampilan Config untuk pemanggilan pages

Gambar 8 merupakan tampilan *config* untuk memanggil pages atau halaman animasi yang sudah dibuat sebelumnya dengan format.jpg untuk gambar dan .swf untuk animasi, setelah semua *pages* di panggil kemudian test movie dengan cara pilih control – test movie di *Macromedia Flash 8*.

b. Proses Akhir *Big book*

Proses yang terakhir setelah animasi di setiap halaman sudah dbuat selanjutnya adalah memasukkan setiap halaman ke dalam *flippingbook* sehingga nantinya akan menjadi sebuah aplikasi *bigbook*.



Gambar 9. Tampilan *Big book* Halaman 1

Gambar 9 merupakan tampilan setelah proses pemanggilan *pages* seperti langkah sebelumnya yaitu gambar 8. Hasilnya akan terdapat animasi buku yang didalamnya terdapat animasi yang berbeda-beda dari setiap halaman, untuk menuju ke halaman berikutnya menggunakan tombol *next*, *back* untuk kembali, dari setiap halaman terdapat tombol *sound* untuk suara, *play* untuk menjalankan dan *stop* untuk berhenti.

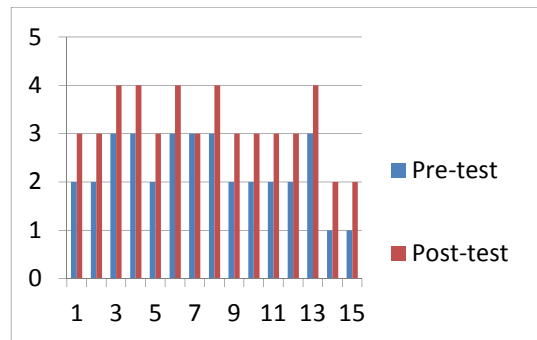
3.4 Pengujian Sistem

a. Black Box Test

Pengujian *Black box* ini dilakukan oleh pihak yang mengerti tentang materi yang di ajarkan di kelas, yaitu pendidik KB Yudistira Sentolo yang bernama Defi Kurniawati, S.Pd untuk menunjukkan fungsi *aplikasi Big book* yang dibuat dengan cara mengamati kinerja sistem yang telah di buat. Jika keluaran sistem *aplikasi* telah sesuai dengan rancangan untuk variasi cerita, maka sistem tersebut di nyatakan baik untuk digunakan. Pengujian *Black box test* juga dilakukan oleh Psikolog yang bernama Diah Anindita S.Psi untuk menguji materi *Big Book* sesuai untuk anak 5-6 atau tidak. Hasil dari pengujian *Black Box Test* ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan apa yang telah dirancang.

b. Pre-test dan post-test

Pretest dan *posttest* adalah alat ukur membandingkan keefektifan aplikasi *big book* di KB Yudhistira sebelum dan sesudah dibuat dan digunakannya aplikasi untuk meningkatkan minat baca anak di KB Yudhistira, Sentolo. Dari hasil *pretest* dan *posttest* akan dibuat grafik perbandingan untuk menggambarkan tingkat kemajuan keefektifan aplikasi *big book* dalam meningkatkan minat baca anak di KB Yudhistira, Sentolo. Untuk penilaian meliputi SB (Sangat baik)=4, B (Baik)=3, CB (Cukup Baik)=2, KB (Kurang Baik)=1. *Pre test* dan *Post-test* di ukur dari seberapa jauh anak-anak berminat membaca dengan cara bisa menceritakan kembali apa yang ada didalam *Big book* dan juga bisa menjawab pertanyaan tentang isi cerita. Subyek dari *pre-test* dan *post-test* siswa KB yudhistira sebanyak 15 anak.



Gambar 10. Grafik perbandingan *pre-test* dan *post-test*

Gambar 10 merupakan Grafik perbandingan *pre-test* dan *post-test* dimana pada grafik tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan aplikasi *big book*.

c. T-Test

Ternyata $\alpha = 0,05$ lebih besar dari nilai *Sig* atau [$0,05 > 0,000$], maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya Terdapat peningkatan minat baca anak setelah menggunakan aplikasi *big book*.

3.5 Pembahasan

Aplikasi *big book* ini merupakan media pembelajaran bercerita untuk anak-anak, khususnya untuk anak 5-6 tahun, di dalam aplikasi *big book* dengan tema lingkungan yang berjudul “Nisa dan Kupu-kupu” yang membahas tentang cinta terhadap lingkungan, bagaimana cara mencintai tumbuhan dan hewan, menanam tanaman sampai dengan merawatnya. Pada saat pendidik memutarakan aplikasi *big book* anak-anak akan tumbuh rasa penasaran dan ingin tahu cerita apa yang ada di dalam aplikasi tersebut. Dengan rasa penasaran mereka, anak-anak dengan sendirinya akan tertarik dengan aplikasi tersebut karena mereka ingin melihat dan mengetahui cerita apa yang ada di dalam *big book* tersebut tanpa paksaan dari siapapun baik pendidik maupun orang tua. Dari hasil pengamatan setelah menggunakan aplikasi *big book* terdapat peningkatan minat baca anak yang dilihat dari keantusiasan anak dalam membaca buku cerita, anak-anak juga aktif bertanya kepada pendidik tentang apa yang sudah mereka lihat, dengan sendirinya akan tumbuh minat baca mereka dengan sering meminta buku cerita kepada orang tua, apa yang mereka lihat mereka aktif tanyakan kepada orang maupun pendidik. Dari hasil pengujian *black box test* menunjukkan bahwa aplikasi *big book* tersebut menarik karena didalamnya terdapat animasi yang mendidik, yaitu animasi cara menanam tanaman, merawat dan juga menarik untuk digunakan sebagai media bercerita untuk anak serta dapat membuat anak lebih pintar dalam menyerap isi cerita dan lebih termotivasi untuk membaca. Dari hasil pengujian *T-Test* dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan minat baca sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan aplikasi *big book* di KB Yudhistira, Sentolo.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Telah dibuat sebuah aplikasi *big book* sebagai media bercerita untuk pembaca awal agar lebih cepat membaca.
2. Setelah dilakukan uji coba, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *big book* dapat membuat anak lebih pintar dalam menyerap isi cerita dan lebih termotivasi untuk membaca, serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan moral cerita, karena dengan model animasi anak akan lebih mudah menerima pesan moral yang disampaikan. Media audio visual asilnya lebih baik saat diterapkan pada anak usia dini.
3. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan , Aplikasi *Big Book* “Nisa dan Kupu-kupu” dapat dilihat dan digunakan bersifat *Edutainment* untuk anak
4. Berdasarkan pengujian *T-Test* dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan minat baca sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan aplikasi *big book* di KB Yudistira, Sentolo.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, R., 2014, Metode Story Telling, <http://rudipeacelover.blogspot.de/2014/01/makalah-metode-cerita-untuk.html>, Diakses tgl 08 April 2014.
- Dajani, S., 2013, Mengembangkan kemampuan berbahasa lisan melalui kegiatan bercerita pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina kecamatan sipatana kota Gorontalo. Universitas Negeri Gorontalo.
- Dhieni, N., 2005, Metode Pengembangan Bahasa. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Tangerang.
- Hidayati, N., 2012, Peningkatan Minat Baca Melalui Story Telling Anak kelompok B TK Al-Muttaqien. Universitas Negeri Surabaya.
- M. Suyanto, 2013, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Vaughan, T., 2004, Multimedia: Making It Work. Edisi ke-6. New York: McGraw-Hill Companies.
- Zainul, A. S., dan Tika, N.F., 2012, Pengaruh Penggunaan Media Buku Besar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelompok B. Universitas Negri Surabaya.