

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BIG BOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA KELAS IV SD

Ayu Sakina¹, Sukmawarti²

^{1,2} FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Alamat Email : ayusakina@umnaw.ac.id, sukmawarti@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The objective of this research is to develop big book learning media based on local wisdom on the material of My Rich Indonesia Culture to enhance the activity of fourth-grade elementary students. This research is a development study (Research and Development) using the ADDIE development procedure (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), which consists of five stages. The instruments used to collect data include questionnaires given to several experts, namely material experts, media experts, teacher activity questionnaires, and student activity questionnaires. The validation scores obtained from material experts were 82.60%, from media experts 94%, from teacher activity experts 92%, and from student activity experts 91%. Based on these scores, it can be stated that the big book learning media based on local wisdom for the material of My Rich Indonesia Culture to improve the activity of fourth-grade elementary students is "Very Valid" for use in the learning process.

Keywords: *Development, Learning Media, Big Book, Independent Curriculum*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *big book* berbasis kearifan lokal pada materi indonesia kaya budaya untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari 5 tahap. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada beberapa penelaah ahli, yaitu penelaah ahli materi, penelaah ahli media, angket aktivitas guru, dan angket aktivitas siswa. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah Ahli materi adalah sebesar 82,60 %. Ahli media sebesar 90%. Ahli angket aktivitas guru 92%. Ahli angket aktivitas siswa 91%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *big book* berbasis kaerifan lokal pada materi indonesia kaya budaya untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD yang dikembangkan sudah "Sangat Valid" untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Big book*, Kurikulum Merdeka manusia. Menurut Undang-Undang

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan utama yang harus dimiliki oleh

Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pendidikan dianggap sebagai hak yang setiap individu berhak peroleh, serta merupakan

bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas individu. Dalam konteks pendidikan, siswa mendapatkan pengajaran dari guru agar mereka dapat belajar dan memahami materi pelajaran yang telah ditetapkan. Pendidikan adalah sebuah proses dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang nantinya akan berguna dalam menopang kehidupan di masa depan (Sukmawarti & Hidayat, 2020). Hal ini tidak hanya memperoleh pengetahuan yang telah ditetapkan, tetapi juga dapat mempengaruhi perubahan perilaku dan keterampilan siswa (Zahrotin, 2021). Pada dasarnya, pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan suasana pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual dan religius, pengendalian diri, kecerdasan, berakhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri dan masyarakat. Proses pendidikan dimulai sejak masa kanak-kanak hingga dewasa, dan pada era ini, pendidikan terus mengalami kemajuan dan perkembangan. Oleh karena itu, terdapat banyak perbaikan yang dapat diimplementasikan guna meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya perbaikan yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan penyesuaian pada kurikulum agar sesuai dengan perkembangan zaman serta mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa dan kondisi sekolah. Pembaruan kurikulum tersebut bertujuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan, dan salah satu bentuk kurikulum yang telah dirancang untuk

tujuan tersebut adalah kurikulum merdeka.

Menurut Khoirurrijal dan rekan-rekannya (2022), Kurikulum Merdeka merupakan suatu pendekatan kurikulum yang memperkenalkan variasi dalam metode pembelajaran, dengan tujuan mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik agar siswa dapat lebih memahami konsep dan meningkatkan kemampuan berpikirnya. Pandangan Riyanto (2019) menyatakan bahwa kurikulum merdeka bertujuan untuk membebaskan siswa dari keterikatan kurikulum yang terlalu bersifat teoritis, serta mendorong pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPAS memiliki manfaat yang signifikan dalam pendidikan karena membantu peserta didik mengembangkan dan memperluas pengetahuan mereka. Dalam kurikulum merdeka, tujuan utamanya adalah memperkuat karakter peserta didik, bukan hanya memberikan teori dan pengetahuan semata. Meskipun pembelajaran IPAS umumnya dianggap mudah, namun seringkali membingungkan bagi peserta didik karena itu, diperlukan bimbingan dari guru agar materi dapat disampaikan dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga guru membutuhkan media yang sesuai dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Pemanfaatan media pembelajaran mendukung efektivitas proses belajar-mengajar dan penyampaian materi pelajaran. Selain merangsang motivasi dan aktivitas belajar siswa, media juga membantu meningkatkan pemahaman dengan menyajikan data secara menarik dan dapat dipercaya

(Nurfadhilla, dkk, 2021). Menurut Harahap (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala hal yang dipergunakan untuk memfasilitasi penyampaian informasi yang terkait dengan proses belajar-mengajar. Menurut Eny Munisah (2022) pembelajaran dapat memberi masukan yang positif, dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran, dapat meletakkan dasar yang konkret untuk berfikir, memberi gambaran nyata, sebagai kegiatan keterampilan siswa baik di dalam maupun di luar sekolah. Salah satu media pembelajaran yang tepat ialah media *Big Book*.

Menurut Djamarah (Lesi, dkk, 2019) mengatakan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyalurkan informasi berupa materi terhadap keberhasilan proses pendidikan. Unsur penting media pembelajaran ialah keterhubungan penyampaian informasi guru kepada siswa salah satu contohnya menggunakan media *big book*. Menurut Prawiyogi, dkk (2021), menyatakan bahwa *big book* memiliki keunikan yaitu gambar dan tulisan berukuran besar dan warna yang menarik. Menurut (Anggraini dkk, 2021) yang menyatakan bahwa adanya gambar menarik dan teks singkat dalam *big book* akan membuat siswa bersemangat untuk belajar dan fokus pada apa yang disampaikan guru, gambar dalam cerita memiliki dua fungsi yaitu memberikan pemahaman dan merangsang imajinasi siswa. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Aktivitas belajar yang efektif memiliki dampak langsung pada keberhasilan siswa, karena proses pembelajaran sangat bergantung pada pemahaman siswa terhadap materi. Pemahaman ini dapat dicapai melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan, sehingga siswa mampu meraih hasil belajar yang optimal (Hidayat, Sukmawarti dkk, 2022) Aktivitas belajar merupakan esensi dari proses pendidikan di sekolah. Segala bentuk aktivitas yang dilakukan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran suatu materi dapat dianggap sebagai aktivitas belajar, seperti yang diungkapkan oleh (Gudiño León. dkk., 2021)

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV A SDN 101883 Limau Manis yang diperoleh informasi bahwa di kelas IV guru menggunakan kurikulum merdeka belajar. Pada pembelajaran IKM penggunaan media pembelajaran masih minim digunakan. Guru lebih sering memanfaatkan buku LKS dan cetak sebagai media pembelajaran, hanya sesekali pendidik belum mengembangkan media pembelajaran berbasis *Big Book*. Proses pembelajaran menggunakan media tersebut jarang digunakan karena kendala dengan waktu dan terbatasnya penyediaan media serta sarana prasarana di sekolah. Selain itu metode yang digunakan adalah metode ceramah dan tanya jawab.

Guru kelas IV menyatakan bahwa anak-anak cenderung lebih bersemangat ketika menggunakan beragam jenis media pembelajaran karena mereka menganggapnya sebagai hal baru. Mereka juga lebih aktif selama proses pembelajaran. Ketika tidak ada dukungan media

yang beragam, beberapa peserta didik mungkin lebih tertarik dengan kegiatan mereka sendiri.

Disini guru hanya memanfaatkan media sederhana dari buku cetak yaitu media gambar dari segi materi media gambar dan penyampaian tidak jelas karena hanya berupa gambar, sedangkan yang dibutuhkan peserta didik media yang lebih menarik dan peserta didik juga dapat terlihat aktif dalam proses belajar mengajar. Kurangnya guru penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi pada pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapatrendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan, masih banyak peserta didik yang tidak berpartisipasi saat pembelajaran. Akibatnya, peserta didik cenderung merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Untuk mengatasi tantangan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *Big Book* yang dirancang secara menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media ini bertujuan untuk memusatkan perhatian pada materi dan menarik minat peserta didik dalam proses belajar dan bermain bersama. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Big Book Berbasis Kreatifan Lokal adalah metode pembelajaran inovatif yang menggabungkan ukuran buku besar dengan konten yang berakar pada kearifan lokal suatu daerah. Buku ini dirancang untuk menarik perhatian anak-anak melalui ukuran dan ilustrasi yang mencolok, serta mengajak mereka untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan.

Dengan menyajikan keraifan lokal di provinsi sumatra utara dengan mengenalkan serta menjelaskan baju adat, ciri khas rumah adat, dan ciri khas makanan. Penggunaan *Big Book* Berbasis Kreatifan Lokal dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam materi "Indonesia Kaya Budaya" untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri 101883 Limau Manis Kecamatan Tanjung Morawa. Dengan memanfaatkan *Big Book*, siswa dapat lebih mudah memahami konsep budaya yang diajarkan dalam kurikulum, seperti tradisi, adat istiadat, dan keanekaragaman budaya di Indonesia.

Dengan pendekatan ini, aktivitas siswa di kelas IV SD Negeri 101883 Limau Manis akan meningkat karena mereka belajar melalui metode yang interaktif dan menyenangkan. Mereka tidak hanya membaca dan mendengar tentang kekayaan budaya sumatra utara tetapi juga berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang memperdalam pemahaman mereka. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat melihat langsung aplikasi dari nilai-nilai budaya dalam kehidupan mereka sendiri, sehingga membangun rasa bangga dan cinta terhadap budaya Indonesia sejak dini.

B. METODE PENELITIAN

Dalam studi ini, peneliti mengadopsi metode penelitian *Research & Development* (R&D). *Research & Development* adalah suatu proses atau pendekatan yang digunakan untuk memvalidasi dan meningkatkan produk. Menurut Sugiyono dalam bukunya "Metode Penelitian" (2019:28), validasi produk berarti bahwa produk tersebut sudah ada, dan peneliti hanya menguji seberapa efektif atau valid produk

tersebut. Sementara pengembangan produk bertujuan untuk meningkatkan produk yang sudah ada agar menjadi lebih praktis, efisien, dan efektif, atau bahkan menciptakan produk baru.

Teknik Analisis Data

Hasil data digunakan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan. Data mengenai pendapat atau tanggapan dari produk yang terkumpul melalui angket dan analisis dengan statistik deskriptif.

1. Uji Validitas Ahli Materi, Ahli Media, Respon Guru, dan Respon Siswa. Validasi media pembelajaran *big book* berbasis kearifan lokal dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media pembelajaran *big book* berbasis kearifan lokal yang sudah dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai media pembelajaran *big book* berbasis kearifan lokal, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Uji ahli atau validitas dilakukan dengan responden para ahli. Kegiatan ini dilakukan untuk meriview produk, memberikan masukan untuk perbaikan.

Presentase

$$= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk pengembangan ini berupa media pembelajaran *big book* berbasis kearifan lokal pada materi Indonesia

kaya budaya untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas IV S. Proses pengembangan ini mengikuti model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Adapun hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Big Book* menggunakan aplikasi canva sebagai bantuan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini akan dijelaskan sebagai berikut :

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

A. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SD Negeri 101883 Limau manis. Peneliti menganalisis dengan melakukan observasi kepada guru wali kelas IV SD Negeri 101883 Limau manis Ramlah harahap S.Pd. Berdasarkan hasil dari observasi yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran dimana saat mengajar di kelas guru masih kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung yang menjadikan sebagian siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang kurang mendukung bagi sebagian kelas membuat kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran terutama media *big book* sehingga peneliti mengembangkan media *big book* dengan menyesuaikan kurikulum dan pembelajaran terbaru

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar belajar menjadi lebih efektif.

Adapun pengembangan media yang peneliti kembangkan yaitu media *big book* berbantuan canva.

B. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang peneliti kembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut. Analisis kurikulum ini peneliti lakukan dengan melakukan observasi dengan guru kelas IV SD Negeri Limau Manis. Adapun kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut adalah Kurikulum K-13 dan Kurikulum Merdeka. Dimana Kurikulum 2013 diterapkan di kelas III dan VI sedangkan Kurikulum Merdeka diterapkan di kelas I, II, IV dan V.

Tahap Perancangan (Design)

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa *big book*. *Big book* yang berisi materi indonesiaku kaya budaya tentang budaya provinsi Sumatra Utara . Sebelum memasuki tahap pengembangan media pembelajaran berupa *big book* peneliti telah mengkaji beberapa referensi untuk tampilan media *Big Book*. Yang belum direvisi sebagai berikut.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini peneliti akan membuat produk awal media pembelajaran yang akan divalidasi kepada para ahli. Hasil revisi validasi produk awal untuk menghasilkan produk akhir yang layak digunakan di lapangan dalam proses pembelajaran. Berikut langkah-langkah untuk mendapatkan produk akhir yang valid:

Produk Awal

Tahap pengembangan dimulai dengan membuat suatu media atau disebut dengan produk awal. Produk awal dibuat dengan tujuan untuk

mengetahui apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak. Produk awal akan dikatakan layak jika tidak ada revisi, tetapi sebaliknya jika dinyatakan belum layak maka besar produk tersebut memerlukan revisi. *Big Book* merupakan sebuah buku besar yang dapat menyajikan gambar dan tulisan yang dirancang secara semenarik mungkin untuk meningkatkan antusiasme serta pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Media *Big Book* ini berisi tentang materi bab 6 Indonesiaku Indonesiaku kayak budaya topik B keragaman budaya provinsi Sumatera Utara.

Validasi Produk

Validasi produk media *Big Book* dilakukan oleh validator yang memuat aspek isi, desain atau tampilan, penggunaan dan penyajian, bahasa, muatan materi, serta penyajian materi. Hasil dari validasi ahli digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap produk media *Big Book*. Dalam hal ini peneliti merujuk terhadap saran dan petunjuk yang diberikan oleh ahli. Revisi produk diperlukan sebagai acuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik.

Adapun hasil penilaian produk media *Big Book* yang dilakukan oleh validator yaitu untuk memvalidasi produk pengembangan media pembelajaran berupa *Big Book* Hasil validasi akan dijelaskan melalui hasil analisis kelayakan media pembelajaran *Big Book* . Hasil penilaian media pembelajaran berupa *Big Book* ini dilihat dari penilaian ahli yang merupakan dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta dosen Strata (S2)

PGSD di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.

A. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Big Book* yang akan digunakan. Validasi ahli materi terhadap media *Big Book* meliputi beberapa aspek antara lain muatan materi, bahasa dan manfaatnya dalam pembelajaran. Aspek-aspek tersebut kemudian dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Pernyataan yang akan digunakan berjumlah 15 pernyataan untuk mendapatkan kelayakan materi yang akan diterapkan dalam pembelajaran media *Big Book*. Dalam penelitian ini, metode pengukuran menggunakan skala Likert dengan lima kategori, yaitu

sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1). Setelah melakukan tahap pengujian, dilakukan penyesuaian berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli.

1. Hasil Validasi Materi

Validasi dilakukan pada hari Kamis tanggal 2 juli 2024 oleh dosen Prof. Dr. Ahmad Laut Hasibuan, M.Pd. sebagai ahli materi untuk menilai materi dalam produk media *Big Book*.

Hasil penilaian ahli materi dengan skor total 62, sedangkan skor maksimal adalah 75, maka dihitung persentase kelayakan dengan rumus persentasi kelayakan pada Bab 6 . Perhitungan persentasi kelayakan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \\ &\times 100\% \\ &= \frac{62}{75} \times 100\% \\ &= 82,6 \end{aligned}$$

Jadi hasil kelayakan materi pada media *Big Book* adalah 82,6% yang pada tabel kategori sangat layak untuk diuji cobakan pada siswa.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media *Big Book* tanpa bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya" dengan topik B mengenai keragaman budaya di Provinsi Sumatera Utara. Validasi dilakukan pada tanggal 2 Juli 2024 oleh ibu Safrida Napitupulu, S.Pd., M.Pd., seorang dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan. Sebagai ahli media, beliau memberikan penilaian, komentar, dan saran mengenai media *Big Book*.

Hasil penilaian ahli materi dengan skor total 71 sedangkan skor maksimal adalah 100 , maka dihitung persentasi kelayakan dengan rumus persentasi kelayakan pada bab 6. Perhitungan persentasi kelayakan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \\ &\times 100\% \\ &= \frac{71}{100} \times 100\% \\ &= 71,00 \end{aligned}$$

Jadi hasil kelayakan media *Big Book* pada adalah 71,00 yang pada tabel kategori kelayakan ialah layak digunakan setelah revisi atau perbaikan. Hasil validasi ahli media pada tahap I terdapat beberapa bagian yang perlu dilakukan perbaikan revisi atau media yang terdapat *Big Book* tersebut. Perbaikan atau revisi yang secara singkat

hasil penilaian ahli media dengan skor total 90, sedangkan skor maksimalnya 100, Maka dihitung presentasi kelayakan dengan rumus persentase kelayakan pada Bab 6. Perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \\ &\times 100\% \\ &= \frac{90}{100} \times 100\% \\ &= 90\%\end{aligned}$$

Jadi hasil kelayakan media *Big Book* adalah 90% yang pada tabel kategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

Tahap Implementasi (Implementation)

A. Hasil Validasi aktivitas Guru

Kelayakan media pembelajaran *Big Book* berbasis kearifan lokal pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya" untuk meningkatkan aktivitas siswa divalidasi pada tanggal 18 Juli 2024 oleh Ibu Ramlah Harahap, S. Pd., Guru kelas IV di SD Negeri 101883 Limau Manis. Validasi oleh ahli melibatkan penilaian, komentar, dan saran terhadap media pembelajaran *Big Book* berbasis kearifan lokal pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya" untuk meningkatkan aktivitas siswa.

Angket validasi aktivitas guru terdiri dari 20 butir pernyataan. Dari 20 butir pernyataan tersebut, skor total yang diperoleh adalah 92. Untuk menghitung total skor, peneliti menjumlahkan semua skor yang diberikan oleh respon guru. Setelah total skor diperoleh, peneliti menggunakan rumus berikut untuk mencari skor kevalidan:

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \\ &\times 100\% \\ &= \frac{92}{100} \times 100\% \\ &= 92\%\end{aligned}$$

Hasil menunjukkan skor kevalidan sebesar 92%. Berdasarkan skor tersebut, aktivitas guru terhadap media pembelajaran *Big Book* berbasis kearifan lokal pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya" untuk

meningkatkan aktivitas belajar siswa dinilai "Sangat Valid" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Hasil Validasi Aktivitas Siswa

Pada tahap ini media *Big Book* yang telah dibuat dan di uji kelayakannya akan diterapkan pada sekolah yang dituju. Produk ini akan di uji kepada subjek sebanyak 20 siswa kelas IV SD Negeri 101883 Limau Manis. Produk yang akan diberikan merupakan sebuah media *Big Book* yang berisikan materi Bab 6 Topi B keragaman budaya sesuai dengan kurikulum Merdeka dan Modul ajar yang telah dikembangkan. Media pembelajaran pada produk ini adalah media *Big Book*. Implementasi adalah tahap uji coba produk setelah dikembangkan.

Pada fase ini, peneliti mendistribusikan kuesioner kepada peserta didik kelas IV SD. Berikut adalah hasil respon siswa terhadap media *Big Book* digital adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Angket Aktivitas Siswa

Responden	Jumlah	Total	Keterangan
siswa 1	76	95.0	Sangat baik
siswa 2	72	90.0	Sangat baik
siswa 3	70	87.5	Sangat baik
siswa 4	74	92.5	Sangat baik
siswa 5	74	92.5	Sangat baik
siswa 6	72	90.0	Sangat baik
siswa 7	70	87.5	Sangat baik
siswa 8	77	96.3	Sangat baik
siswa 9	72	90.0	Sangat baik
siswa 10	72	90.0	Sangat baik
siswa 11	73	91.3	Sangat baik
siswa 12	72	90.0	Sangat baik
siswa 13	74	92.5	Sangat baik
siswa 14	73	91.3	Sangat baik
siswa 15	71	88.8	Sangat baik
siswa 16	74	92.5	Sangat baik
siswa 17	72	90.0	Sangat baik
siswa 18	72	90.0	Sangat baik

siswa 19	74	90.0	Sangat baik
siswa 20	74	92.5	Sangat baik
jumlah	1458	1820.0	Sangat baik

Angket	1456	91,00	Sangat Layak
Aktivitas Siswa			

Berdasarkan tabel diatas , dapat dilihat bahwa hasil data respon siswa mengenai media *Big Book* pada pembelajaran Bab 6 indonesiaku kaya buda topik b keragaman budaya di provinsi Sumatera utara, dimana dari angket yang disebarakan kepada 20 siswa di kelas IV memperoleh skor sebesar 1456 dari skor maksimum 100 dengan persentase 96,40. Sehingga dari persentase tersebut media *Big Book* digital dikategorikan “sangat layak”.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir pada model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat suatu kelayakan dari setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat proses validasi. Adapun data hasil penilaian media *Big book* pada Pembelajaran indonesiaku kayak budaya topik b keragaman budaya di provinsi sumatera utara yaitu sebagai berikut

Tabel 4.7 Rekapitulasi Validasi

Validator	Hasil Validasi		
	Nilai yang Didapat	Persentase	Kategori
Ahli Materi	63	82,6	Sangat Layak
Ahli Media Tahap I	71	70,0	Sangat Layak
Ahli Media Tahap II	90	94	Sangat Layak
Angket Aktivitas Guru	92	92	Sangat Layak

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media *Big Book* pembelajaran dapat mempermudah pengajar dalam memberikan informasi supaya peserta didik lebih memahami materi dengan mudah. Sama halnya dengan teori Amalia (2019) penelitian dan pengembangan diartikan metode penelitian yang mengembangkan serta menguji kelayakan produk yang nantinya berkembang di dunia pendidikan. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan produk berupa media *Big Book* didasarkan belum terdapatnya media pembelajaran media *Big Book* oleh guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran media *Big Book* sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri 101883 Limau Manis kecamatan Tanjung Morawa.

Produk akhir dalam pengembangan media pembelajaran media *Big Book* digital ini menghasilkan produk media *Big Book* materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV. Proses pengembangan media *Big Book* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran *Big Book* ini memiliki kemampuan dalam memperjelas materi pembelajaran yang akan disampaikan supaya diterima dan dipahami siswa.

Tahap awal yang dilakukan yaitu tahap analisis (*Analysis*). Dimana peneliti menganalisis

kebutuhan dengan observasi bersama guru kelas IV SD Negeri 101883 Limau Manis. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terdapat masalah diantaranya terdapat analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar belajar menjadi lebih efektif.

Tahap kedua yaitu tahap design (Design), perancangan produk yang dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi canva dalam pembuatan *Big Book*. *Big book* dibuat dengan memuat gambar dan teks. Materi disajikan dalam media *Big Book* dengan sederhana dan menarik. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang diperlukan, seperti lembar validasi untuk ahli materi dan angket respon siswa.

Tahap ketiga yaitu tahap development (Pengembangan), dimana pelaksanaannya dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan oleh validator yaitu dua dosen dari UMN sebagai ahli materi dan ahli media. Kedua validator tersebut yaitu Prof. Dr. Ahmad Laut Hasibuan, M.Pd. sebagai ahli materi dan Ibu Safrida Napitupulu, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media. Pada tahap ini produk divalidasi dan hasil penilaian yang diperoleh digunakan untuk merevisi produk media *Big Book* sehingga menghasilkan produk media pembelajaran media *Big Book* yang sangat layak sehingga dapat dilakukan uji coba di lapangan.

Tahap keempat ialah tahap implementasi atau disebut dengan tahap uji coba produk media *Big Book* di sekolah. Media pembelajaran yang selesai direvisi sesuai dengan saran para ahli dan dinyatakan layak dapat digunakan siswa kelas IV untuk proses pembelajaran. Uji coba

dilakukan untuk mendapatkan hasil penilaian siswa untuk mengetahui kelayakan media *Big Book*. Uji coba dilaksanakan dengan mengisi sebuah angket aktivitas siswa dengan jumlah siswa 20 orang. Uji coba media *Big Book* digital di sekolah divalidasi oleh siswa menggunakan angket yang disediakan untuk mendapatkan penilaian untuk dilakukan revisi tahap akhir jika diperlukan untuk produk yang layak digunakan.

Tahap pengembangan yang terakhir adalah tahap Evaluation (Evaluasi). Pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi kelayakan pada produk media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun evaluasi yang dilakukan oleh para ahli media, ahli materi dan uji coba kelompok kecil. Dari hasil yang telah didapatkan pada tahap evaluasi menyatakan bahwa media *Big Book* digital sangat layak digunakan pada saat pembelajaran di kelas IV SD.

Kualitas produk media *Big Book* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum melakukan uji coba produk. Hasil evaluasi yang didapat dari masing-masing validator memiliki kriteria yang menyatakan produk pengembangan media *Big Book* sangat layak dan dapat digunakan. Data penilaian kelayakan produk berupa data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket menggunakan skala likert yang memiliki skor dari skala 1 sampai 5. Setelahnya, data tersebut akan dijadikan acuan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran media *Big Book*.

Adapun hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian oleh validasi ahli materi Prof. Dr. Ahmad Laut Hasibuan, M.Pd mendapat skor 82,6 dengan kriteria **“Sangat Layak”**

dan tanpa revisi. Kemudian hasil penilaian validasi ahli media yaitu Ibu Safrida Napitupulu, S.Pd.,M.Pd mendapatkan skor 94% dengan kategori **“Sangat Layak”** dan tadanya revisi sedikit. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 20 orang peserta didik mendapatkan skor 1456 dari jumlah skor maksimal 150 dengan persentase kelayakan 946,40% sehingga dapat dikategorikan **“Sangat Layak”** BAB V.

E. KESIMPULAN

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang dilakukan sampai pada tahap Evaluasi (*Evalutation*)

1. Produk yang dikembangkan berupa media *Big Book* berbasis kearifan pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan aktivitas siswa.
2. Kelayakan media pembelajaran *Big Book* berbasis kearifan lokal materi indonesia kaya budaya untuk meningkatkan aktivitas siswa. Skor validasi yang didapatkan dari penelitian Ahli materi adalah sebesar 82,60%. Ahli media sebesar 94,00%. Aktivita guru sebesar 92,00%. Respon siswa sebesar 91,00. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media *Big Book* berbasis kearifan lokal materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan aktivitas siswa yang dikembangkan sudah **“Sangat Valid”** digunakan pada proses pembelajaran .

DAFTAR PUSTAKA

Membaca Kalimat Sederhana Siswa Kelas II SDN 37 Ampenan." Pendas: Jurnal Ilmiah

Pendidikan Dasar 9.1 (2024): 3045-3056.)

Deswita Tissa, Gudiño León., A. R., Acuña López., R. J., & Terán Torres., V. G. (2021).

Fadilah, Aisyah, et al. "Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.2 (2023): 01-17.

Fitriana, Azizah Nur, Muthiara Nur Aisah, Emanuella Intan Rianto, and Ridwan Widakdo. "Optimalisasi pengelolaan kelas dalam meningkatkan motivasi dan kedisiplinan siswa." *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan* 5, no. 2 (2024): 97-105.

Hidayat, Hidayat, Sukmawarti Sukmawarti, and Nurul Fadilah. "Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 sd Dengan Menggunakan Chip Bilangan." *JS (JURNAL SEKOLAH)* 6.4: 160-167.

Prawiyogi, Anggy Giri, et al. "Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat membaca di sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 5.1 (2021): 446-452.

Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Suwanto, S. (2021). Desain lembar aktivitas siswa berbasis problem posing pada pembelajaran matematika SD.

Jurnal Matheducation
Nusantara, 4(1), 10-18.

Sukmawarti, & Hidayat. (2020).
Cultural-Based Alternative
Assessment Development in
Elementary School
Mathematics. *Advances in
Social Science, Education and
Humanities Research*, 78-92

Zahrotin, A.& Sholikhah, M. (2021).
Analisis Kemampuan Berpikir
Kritis Ditinjau Dari Motivasi
Belajar . *Pisces (Proceeding Of
Integrative Science Education
Semin*

