

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BIG BOOK*
TEMA 6 SUBTEMA 2 UNTUK SISWA KELAS 1 SD
NEGERI 66 PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar*



AGUS TIA NINGSIH
NPM.186910166

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2022

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agus Tia Ningsih
Npm : 186910166
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Tema 6
Subtema 2 untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru.
Program Studi : PGSD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri. Skripsi ini asli pemikiran saya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana yang ditulis oleh orang lain, baik yang ada di Universitas Islam Riau atau Perguruan tinggi lainnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pertanyaan ini, maka saya bersedia sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Riau. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 21 April 2022..

Yang membuat pertanyaan,



AGUS TIA NINGSIH
NPM.186910166

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

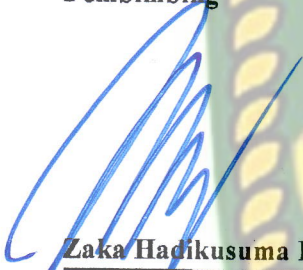
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BIG BOOK* TEMA 6 SUBTEMA
2 UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI 66 PEKANBARU


Dipersembahkan dan disusun oleh

Nama : Agus Tia Ningsih
NPM : 186910166
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Ketua Program Studi


Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1026029001



Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1026029001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau

Pekanbaru, Juni 2022

Wakil Dekan Bidang Akademik




Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed.
NIDN. 1005068201



BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Pekanbaru, tanggal 30 Juni 2022, Nomor: ^{07/33}FKIP-UIR/Kpts/2021, maka pada hari Kamis tanggal 30 Juni 2022, telah dilaksanakan Ujian Skripsi **Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Jenjang Studi S1, Tahun Akademik 2021/2022 berikut ini.

1. Nama : Agus Tia Ningsih
2. NPM : 186910166
3. Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Big Book
Tema 6 Subtema 2 untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
66 Pekanbaru
4. Waktu Ujian : 10.00 – 11.00 WIB
5. Tempat Pelaksanaan Ujian : Ruang Sidang PGSD

Dengan keputusan Hasil Ujian Skripsi:
 Lulus*/ Lulus dengan Perbaikan*/ Tidak Lulus*

Nilai Ujian:

Nilai Ujian Angka = 87,33 Nilai Huruf = A

Tim Penguji Skripsi.

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd	Ketua	1.
2	Siti Quratul Ain, S.Pd., M.Pd	Anggota	2.
3	Dea Mustika, S.Pd., M.Pd	Anggota	3.

Pekanbaru, 30 Juni 2022
 Panitia Ujian
 Ketua,

Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.
 NIDN: 1026029001

Mengetahui
 Dekan FKIP UIR,

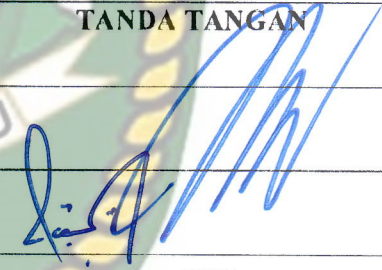
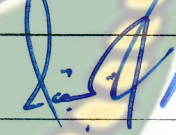
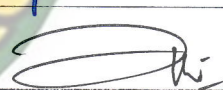
Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si.
 NIP. 19701007 199803 2 002
 NIDN. 0007107005

* Coret yang tidak perlu.

**HALAMAN PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI)
UJIAN AKHIR SKRIPSI**

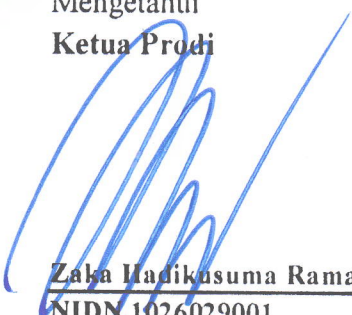
Nama Mahasiswa : Agus Tia Ningsih
Npm : 186910166
Tanggal Ujian Akhir : 30 Juni 2022
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6
Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru

*Telah Diperbaiki Dan Disetujui Oleh Tim Pengarah Dan Diperkenankan Untuk
Dicek Serta Diperbanyak*

No.	TIM PENGARAH	TANDA TANGAN
1.	Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd	
2.	Dea Mustika, S.Pd., M.Pd	
3.	Siti Quratul Ain, S.Pd., M.Pd	

Pekanbaru, Juni 2022

Mengetahui
Ketua Prodi


Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd
NIDN.1026029001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru”. Penelitian ini dilakukan untuk melengkapi salah satu persyaratan menyelesaikan perkuliahan untuk memperoleh gelar sarjana pada program Strata-1 di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Sri Amnah, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau yang telah mengizinkan judul skripsi ini untuk diteliti.
3. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah menyisihkan waktunya untuk mengoreksi proposal ini selama proses penulisan dan telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis.
4. Seluruh bapak/ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau yang telah memberikan masukan dan saran yang bermanfaat bagi skripsi ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu validator diantaranya yaitu (1) Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 1 ahli desain; (2) Ivan Taufiq, M.I selaku validator 2 ahli desain; (3) Ernawati Nasution, S.Pd selaku validator 3 ahli materi; (4) Masriana Harahap, S.Pd selaku validator 4 ahli materi; (5) Syamsimar, S.Pd., MM selaku validator 5 ahli bahasa; dan 6) Bibit

Santosa, S.Pd., M.Pd selaku validator 6 ahli bahasa yang telah memberikan waktunya untuk memvalidasikan produk yang dikembangkan dan telah memberikan saran dan masukan yang bermanfaat guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

6. Kedua orang tua tercinta Bapak Adnan dan Ibu Yuliar yang selalu memberikan motivasi dan dukungan moril dan materil serta menjadi tempat berkeluh kesah selama perjuangan ini.
7. Saudara penulis (Vivi Yuliadnan, Agusri Amelia dan Annisa Juvani) yang selalu memberikan tawa dan canda dikala penulis merasa jenuh dengan segudang permasalahan.
8. Sahabat penulis (Amelia, Fanny, dan Shafiyah) yang selalu memberikan tawa dan canda dikala penulis merasa jenuh dengan segudang permasalahan.
9. Sahabat, teman,terkhusus Nabilla, Aulia, Lala, Widia, Yesi, Fira dan Fidah serta teman-teman seperjuangan yang sudah meluangkan waktu dan pikirannya untuk membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu saya baik langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun, apabila masih terdapat kesalahan dan kekurangan dari segi isinya, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi perkembangan ilmu pengetahuan umumnya. Aamiin yaa robbal alamin.

Pekanbaru,.....2022

Penulis

Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 2 untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru.

Agus Tia Ningsih
186910166

agustianingsih174@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *big book* yang layak digunakan pada pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar tema 6 subtema 2 pada pembelajaran 1. Penelitian ini menggunakan metode *formative research*. Penelitian ini difokuskan pada tiga tahap. Tahap *preliminary* (1), tahap *self evaluation* (2) yang meliputi tahap analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kebutuhan kurikulum serta tahap desain dari pembuatan media *big book* yang menggunakan beberapa program aplikasi *canva*, *adobe illustrator*, fitur online *remove background*, aplikasi *tap scanner* dan cetak desain dengan kertas *art carton*, serta tahap *prototyping* (3) yang meliputi tahap validasi dan revisi pada produk. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru, 3 orang siswa serta 2 ahli desain, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa. Instrumen yang digunakan ialah lembar validasi dan teknik analisis data yang digunakan ialah kuantitatif serta kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 untuk siswa kelas I sekolah dasar yang layak digunakan berdasarkan penilaian ahli desain 92,36% dengan kategori valid, ahli materi 92,04% dengan kategori valid, ahli bahasa 93,05% yang memenuhi kategori valid. Rata-rata persentase hasil validasi sebesar 92,48% dengan kategori valid tanpa revisi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Big Book*

Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 2 untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru.

**Agus Tia Ningsih
186910166**

agustianingsih174@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop big book learning media that is suitable for use in thematic learning for class I Elementary School theme 6 sub-theme 2 in learning 1. This research uses formative research methods.. This research is focused on three stages. Preliminary stage (1), self-evaluation stage (2) which includes an analysis stage consisting of teacher needs analysis, student needs analysis, and curriculum needs analysis as well as the design stage of making big book media using several Canva application programs, adobe illustrator, features online remove background, tap scanner application and print designs with art carton paper, as well as the prototyping stage (3) which includes the validation and revision stages of the product. The subjects in this study were 1 teacher, 3 students and 2 design experts, 2 material experts, and 2 linguists. The instrument used is a validation sheet and the data analysis techniques used are quantitative and qualitative. The results obtained from the big book learning media theme 6 sub-theme 2 learning 1 for grade I elementary school students are suitable for use based on the assessment of design experts 92.36% with valid categories, material experts 92.04% with valid categories, linguists 93, 05% who meet the valid category. The average percentage of validation results is 92.48% with a valid category without revision.

Keywords: *Instructional Media, Big Book*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS & PERSETUJUAN PUBLIKASI BERITA ACARA PENGESAHAN SIDANG AKHIR SKRIPSI PERSETUJUAN SIDANG AKHIR SKRIPSI KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Model Penelitian Pengembangan	7
2.1.1 Model Pengembangan Dick and Carey	8
2.1.2 Model Pengembangan Borg and Gall.....	9
2.1.3 Model Pengembangan 4D.....	11
2.1.4 Model Pengembangan Tipe <i>Formatif Research</i>	11
2.2 Media Pembelajaran	14
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.2.3 Tujuan Media Pembelajaran	17
2.2.4 Peranan Media Pembelajaran	18
2.3 <i>Big Book</i>	19
2.3.1 Pengertian <i>Big Book</i>	19
2.3.2 Ciri-Ciri <i>Big Book</i>	20
2.3.3 Tujuan Media <i>Big Book</i>	20
2.3.4 Keistimewaan Media <i>Big Book</i>	21
2.3.5 Cara Pembuatan Media <i>Big Book</i>	22
2.3.6 Materi Pembuatan <i>Big Book</i>	22
2.3.7 Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Big Book</i>	23
2.4 Pengembangan Media <i>Big Book</i>	24
2.5 Pembelajaran Tematik.....	26
2.5.1 Pengertian Pembelajaran Tematik	26

2.5.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik	27
2.5.3 Prinsip Pembelajaran Tematik	28
2.5.4 Implementasi Pembelajaran Tematik SD	29
2.6 Karakteristik Kelas Rendah.....	30
2.7 Hasil Penelitian Relevan	32
2.8 Kerangka Berpikir	33
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	36
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3 Prosedur Penelitian.....	37
3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	42
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	43
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	44
3.6 Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Deskripsi Penelitian	49
4.2 Hasil Penelitian	50
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	82
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	166
DRAFT ARTIKEL ILMIAH	167

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Daya Ingat Siswa Komunikasi Verbal dan Media	17
Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa	45
Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	45
Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Desain	46
Tabel 3.4. Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk	48
Tabel 4.1. Kompetensi Inti(Kompetensi Pengetahuan & Keterampilan)	52
Tabel 4.2. Kompetensi dan Indikator	53
Tabel 4.3 Materi Pokok Pembelajaran	55
Tabel 4.4 Validator Media Pembelajaran <i>Big Book</i>	68
Tabel 4.5. Hasil Validasi 1 Ahli Desain Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	69
Tabel 4.6. Saran Validator 1 Terhadap Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	70
Tabel 4.7. Saran Validator 2 Terhadap Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	72
Tabel 4.8. Hasil Validasi 2 Ahli Desain Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	73
Tabel 4.9. Hasil Validasi 1 Ahli Materi Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	74
Tabel 4.10. Saran Validator 3 Terhadap Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	75
Tabel 4.11. Saran Validator 4 Terhadap Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	76
Tabel 4.12. Hasil Validasi 2 Ahli Materi Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	77
Tabel 4.13. Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	78
Tabel 4.14. Saran Validator 5 Terhadap Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	79
Tabel 4.15. Saran Validator 6 Terhadap Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	80
Tabel 4.16. Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	81
Tabel 4.17. Hasil Validasi Aspek Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1. Alur Desain <i>Formative Evaluation</i>	38
Gambar 4.1. Tampilan Aplikasi Canva.....	58
Gambar 4.2. Tampilan Adobe Illustrator	59
Gambar 4.3. Tampilan Fitur Remove Background.....	59
Gambar 4.4. Tampilan aplikasi tap scanner	60
Gambar 4.5. Tampilan Edit Gambar di Remove Bg	61
Gambar 4.6. Tampilan Edit Adeobe Illustrator.....	61
Gambar 4.7. Pembuatan Cover & Desain Awal dengan Aplikasi Canva	62
Gambar 4.8. Tammpilan Pengeditan Big Book dengan Aplikasi Canva.....	63
Gambar 4.9. Tampilan Menyatukan Desain dalam Satu File PDF dengan Tap Scanner	64
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Awal Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1.....	65
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Isi Media Pembelajaran Big Book Tema Subtema 2 Pembelajaran 1.....	66
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Akhir Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1.....	67
Gambar 4.13. Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	88
Gambar 4.14 Diagram Perbandingan Penilaian Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara	98
Lampiran 2. Teks Percakapan Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	98
Lampiran 3. Teks Percakapan Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa.....	100
Lampiran 4. Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Subtema 2 PB1	103
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Desain	104
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi.....	107
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	109
Lampiran 8. Hasil Validasi 1 Ahli Desain oleh Validator 1	111
Lampiran 9. Hasil Validasi 2 Ahli Desain oleh Validator 1	114
Lampiran 10. Hasil Validasi 1 Ahli Desain oleh Validator 2	117
Lampiran 11. Hasil Validasi 2 Ahli Desain oleh Validator 2	120
Lampiran 12. Hasil Validasi 1 Ahli Materi oleh Validator 3.....	123
Lampiran 13. Hasil Validasi 2 Ahli Materi oleh Validator 3.....	125
Lampiran 14. Hasil Validasi 1 Ahli Materi oleh Validator 4.....	127
Lampiran 15. Hasil Validasi 2 Ahli Materi oleh Validator 4.....	129
Lampiran 16. Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa oleh Validator 5.....	131
Lampiran 17. Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa oleh Validator 5.....	133
Lampiran 18. Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa oleh Validator 6.....	135
Lampiran 19. Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa oleh Validator 6.....	137
Lampiran 20. Rekap Pengolahan Data Validasi	139
Lampiran 21. Bukti Dokumentasi Saat Penelitian	142
Lampiran 22. Tampilan <i>Big Book</i>	145
Lampiran 23. Surat Izin Riset	162
Lampiran 24. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Kegiatan Riset/Pra Riset dan Pengumpulan Data untuk Bahan Skripsi	163
Lampiran 25. Surat Keterangan Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.....	164
Lampiran 26. Surat Izin Melaksanakan Riset/Penelitian dari Dinas Pendidikan	165

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hakikatnya pembelajaran secara umum telah banyak terdorong oleh adanya perkembangan dan invensi atau penemuan-penemuan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengaruh dari perkembangan tersebut tampak jelas dengan adanya upaya pembaharuan dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya-upaya pembaharuan tersebut tidak hanya merangkap secara fisik atau fasilitas dalam pendidikan, namun juga secara non-fisik seperti perkembangan kualitas guru yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan mampu memanfaatkan fasilitas yang ada dengan cara yang kreatif, inovatif, produktif serta mampu bekerja secara maksimal.

Salah satu komponen pembaharuan itu adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan juga sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi. Menurut Diansyah (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Namun dibalik itu, banyak guru yang kurang mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menjadi salah satu kekurangan guru dalam menyampaikan materi secara menyeluruh dan totalitas.

Menurut Permendikbud no 57 tahun 2014, pembelajaran tematik memiliki ciri khas yakni pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik, kegiatan belajar dipilih yang bermakna

dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lama, memberikan penekanan dan keterampilan berpikir, menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan dilingkungannya serta dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain. Oleh sebab itu, pembelajaran dikelas seharusnya juga dapat melibatkan siswa secara langsung yang bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menjalankan proses pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang menimbulkan proses belajar yang efektif dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan yang telah disebutkan. Solusi dari permasalahan tersebut diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan yang muncul baik dari segi siswa, guru, maupun dari sarana prasarana pendukungnya.

Penggunaan dan penerapan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan dan memunculkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa akan merasa senang dalam belajar, tidak cepat bosan dan jenuh, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Namun, nyatanya media media pembelajaran tidak mudah untuk diterapkan oleh guru dan kesulitan dalam menerapkannya terutama dikelas rendah khususnya kelas 1. Penggunaan media yang kurang tepat, bahkan cenderung menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang membuat pola pembelajaran kurang efektif untuk siswa kelas rendah khususnya kelas 1 untuk memahami pembelajaran serta mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Kenyataan ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik pembelajaran tematik dimana siswa bukan hanya menerima pengetahuan dari gurunya tetapi harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran dikelas. Oleh sebab itu, proses pembelajaran disekolah harus mendapatkan perhatian lebih terutama dalam menerapkan dan menyajikan pelajaran sesuai tema dengan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 8 September 2021 dengan salah guru yang ada di SDN 66 Pekanbaru yaitu ibu Ernawati, S.Pd mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum efektif sebab guru hanya memakai media pembelajaran untuk 1 mata pelajaran bukan tematik sebab sulit menerapkan media pembelajaran dengan tematik dikelas 1. Guru kesulitan untuk menentukan media yang akan digunakan untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan interaktif dikelas 1 dengan tematik sebab masih ada anak yang belum mengenal huruf dengan baik. Selain itu, media yang sering digunakan guru dalam kelas yakni kartu bergambar dan memanfaatkan benda-benda disekitar. Penggunaan media kartu bergambar dirasa masih kurang apabila diterapkan serta digunakan secara berkala dan terus menerus. Adapun kelemahan dalam penggunaan media kartu bergambar yakni kartu bergambar kurang efektif jika menerangkan gambar yang terlalu kompleks. Maksudnya media kartu bergambar ini kurang efektif jika memperlihatkan gambar yang sulit untuk diperlihatkan kepada siswa. Selain itu, kelemahan lainnya yakni kartu bergambar memiliki ukuran yang sangat terbatas untuk kelompok besar. Keterbatasan ukuran media kartu bergambar untuk diterapkan pada kelas yang memiliki kelompok besar menjadi permasalahan yang cukup kompleks apalagi diterapkan dikelas rendah khususnya kelas 1 SD. Oleh sebab itu, munculah permasalahan dari segi siswa yang kurang antusias dalam proses pembelajaran

Beberapa faktor yang menjadi pemicu dalam permasalahan tersebut yakni; *Pertama*, karena media yang kurang menarik, maka antusias siswa dalam belajar membaca kurang dan siswa pun enggan untuk belajar. Dengan begitu anak-anak enggan untuk mengerjakan tugas maka timbul permasalahan bahwa tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebab memang siswa kelas 1 lebih tertarik untuk belajar apabila didalamnya terkandung bentuk serta gambar yang menarik. *Kedua*, guru belum menerapkan media pembelajaran tematik secara utuh sebab menurut guru pembelajaran tematik sulit diterapkan untuk anak kelas 1 dikarenakan

pada pembelajaran tematik ini tidak ada pengulangan, harus tetap berlanjut. Dengan demikian tanpa media pembelajaran tematik secara utuh dan menarik, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai dan berdampak pada nilai atau hasil belajar siswa yang rendah.

Melihat permasalahan yang ada, maka penggunaan media pembelajaran interaktif adalah salah satu solusi alternatif dari pemecahan masalah diatas. Anak usia sekolah dasar khususnya kelas rendah masih berpikir operasional konkret, maksudnya pembelajaran yang dilakukan guru harus konkret dan juga sederhana namun mudah dipahami siswa, dengan begitu pembelajaran bisa lebih optimal. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media *big book*.

Menurut Jalongo (dalam Setyaningsih & Syamsudin, 2019) *big book* adalah buku bergambar yang berukuran besar yang dipakai untuk demonstrasi membaca. Penggunaan media *big book* dirasa dapat menumbuhkan rasa keinginan siswa untuk bersemangat dalam proses pembelajaran. *Big book* dipilih menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran tematik dengan beberapa alasan. Alasan-alasan tersebut diantaranya, media *big book* ini sesuai dan cocok digunakan untuk kelas rendah khususnya kelas 1, karena ukurannya yang besar maka sesuai dengan karakteristik kondisi siswa kelas 1. Selain itu, tampilan gambar dan tulisan pada *big book* yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Hal tersebut diharapkan siswa mampu memahami isi didalam materi dan menumbuhkan pengalaman belajar siswa.

Maka disini peneliti bermaksud mengembangkan media *big book* yang berisi gambar dan tulisan yang disusun dalam pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang antusias dalam proses membaca.
2. Siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran karena penyampaian materi dengan media yang kurang menarik.
3. Kurangnya variasi dalam pembelajaran dan penyajian materi secara tematik.
4. Guru kesulitan menentukan media pembelajaran yang sesuai terutama pada pembelajaran tematik kelas 1.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan waktu dan tenaga, maka dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki batasan penelitian dan pengembangan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media *big book* dengan tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri subtema 2 lingkungan sekitar rumahku dikelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan diatas maka tujuan penelitian ini diantaranya:

1. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru
2. Mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran *big book* berbasis tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 di kelas I Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Manfaat penelitian ini bagi pendidik yaitu dapat mengembangkan kualitas pembelajaran lebih menarik, dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik terutama pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 dengan menggunakan media pembelajaran *Big Book*.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan kemampuan membaca dan memahami pembelajaran tematik yang dikemas secara menarik menggunakan media pembelajaran *Big Book*.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi, dan tambahan wawasan serta menjadi pengalaman penelitian bagi peneliti.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 mengenai pengembangan, pengembangan diartikan yakni kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan serta teknologi yang sudah ada atau pun menghasilkan teknologi baru. Pengembangan ialah proses, cara, atau pun perbuatan mengembangkan sesuatu secara bertahap dan sistematis yang menjurus pada keinginan yang dikehendaki. Pengembangan yang berarti suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan dalam ranah teoritis, konseptual serta moral.

Pengembangan pembelajaran lebih nyata atau realistik, bukan hanya sekedar ide pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Penelitian pengembangan pada hakikatnya yakni sistematis untuk mengembangkan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat di pertanggung jawabkan. Melalui pengembangan maka penelitian akan menghasilkan suatu produk yang baru.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk meningkatkan keahlian teoritis, konseptual serta moral untuk mengembangkan sesuatu secara bertahap, sistematis dan terorganisasi yang dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa dengan tujuan menghasilkan suatu produk baru.

Terdapat 4 contoh kategorisasi model pengembangan pada penelitian *Research and Development (R&D)*. Hal ini didasarkan pada pernyataan para ahli dalam menggunakan model pengembangnya. Berikut penjelasan pada setiap model pengembangan antara lain:

2.1.1 Model Pengembangan Dick and Carey

Model ini merupakan salah satu model pendekatan sistem yang menjadi standar, yang digunakan secara luas serta fleksibel. Menurut Dick and Carey (dalam Salam dkk, 2021 : 8-10) menyatakan bahwa tahap model model Dick and Carey ialah, (1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) Melaksanakan analisis pembelajarann, (3) Mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, (4) Merumuskan tujuan performansi/khusus, (5) Mengembangkan referensi kriteria tes, (6) Mengembangkan strategi pembelajaran, (7) Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, (8) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, (9) Merevisi media pembelajaran, (10) Melaksanakan evaluasi sumatif.

Selanjutnya, model pendekatan ini menggunakan model pendekatan sistem (*system approach models*) ialah sebuah sistem prosedural yang dilakukan dengan prinsip, pada suatu tahapan akan menerima masukan dari tahapan sebelumnya dan menghasilkan suatu keluaran pada tahap berikutnya, sehingga berbagai komponen tersebut bekerja bersama-sama untuk memenuhi dan menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif. *System approach models* ialah sebuah model yang digunakan untuk mendesain suatu materi pembelajaran. Model yang dikemukakan mempunyai komponen yang tidak begitu lengkap dengan model-model pengembangan yang lain, namun tersusun dari komponen utama dalam model-model yang lainnya.

Komponen dalam *system approach models* menurut Dick and Carey terdiri dari 10 tahapan yakni:

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (*assess needs to identify goals*)
2. Melaksanakan analisis pembelajaran (*conduct instructional analysis*)

3. Mengidentifikasi karakter siswa (*analyze learners and contesxts*)
4. Merumuskan tujuan media (*write performance objectives*)
5. Mengembangkan referensi kriteria tes (*develop assessment instruments*)
6. Mengembangkan strategi pembelajaran (*develop instructional strategy*)
7. Memilih dan mengembangkan materi pembelajaran (*develop and select instructional materials*)
8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif (*design and conduct the formative evaluation of instruction*)
9. Merevisi media pembelajaran (*revise instruction*)
10. Melaksanakan evaluasi sumatif (*design and conduct summative evaluation*).

2.1.2 Model pengembangan Borg dan Gall

Menurut Borg & Gall (dalam Krissandi, 2018: 70) penelitian dan pengembangan (R&D) ialah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Borg & Gall dalam bukunya *Educational Research*, memaparkan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan model pengembangan berbasis industri dimana temuan hasil penelitiannya digunakan untuk merencanakan produk pembelajaran, yang kemudian secara teratur diuji cobakan dilapangan, dievaluasi serta disempurnakan sampai hasil suatu produk pembelajaran memenuhi standarisasi yang telah ditentukan yakni efektif, efesien serta berkualitas.

Menurt Amirzan (2018: 88) menyatakan bahwa model Borg & Gall terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yakni sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*). Tertera didalamnya pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan (*planning*). Artinya memaparkan mengenai menyusun rencana penelitian, yang meliputi kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian, desain penelitian, dan kemungkinan pengujian,
3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Selama dilakukannya uji coba ini, diadakan pengamatan, wawancara serta pengedaran angket.
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Artinya memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
6. Uji coba lapangan (*main field testing*). Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*). Menyempurnakan produk hasil uji lapangan.
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Pengujian dilaksanakan melalui angket, wawancara, dan observasi serta analisis hasil.
9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
10. Disemaisasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Langkah akhir dimana bekerjasama dengan

penerbit untuk menerbitkan, memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas.

2.1.3 Model pengembangan 4D

Model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan Semmel dan Semmel 1974 (dalam Fachrozi dkk,2020) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model 4D ini memiliki siklus pengembangan yang terdiri atas 4 (empat) tahapan pengembangan, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. (1) Tahap pendefinisian yang tergolong atas; analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. (2) Tahapan perancangan yang terdiri atas; penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, serta perancangan awal. (3) Tahapan pengembangan yang dikategorikan atas; penilaian ahli serta uji coba terbatas. Selanjutnya, (4) Tahapan penyeberluasan yang terdiri atas; uji validitas, pengemasan, dan pengadopsian.

Tahapan atau langkah-langkah pengembangan dalam model 4D tersebut bukan memfokuskan pada model sistem pembelajaran melainkan memfokuskan pada usaha mengembangkan perangkat pembelajaran.

2.1.4 Model pengembangan Tipe Formative Research

Menurut Tessmer (dalam Ramadan, 2015: 42) mengatakan bahwa penelitian pengembangan ini memfokuskan pada 2 tahap yakni tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang terdiri atas *self evaluation*, *prototyping* (*espart reviews and one to one*, dan *small group*), serta *field test*.

1) Tahap Pendahuluan (*Preliminary*)

Pada tahap pendahuluan ini, peneliti akan menetapkan tempat penelitian seperti menghubungi kepala sekolah dan guru mata pelajaran yang bersangkutan disekolah yang akan menjadi lokasi penelitian. Setelah itu, peneliti akan

mempersiapkan segala sesuatunya seperti, mengatur jadwal penelitian dan prosedur yang akan dilaksanakan dengan guru kelas yang dijadikan objek penelitian.

2) Tahap Evaluasi Formatif (*Formative Evaluation*)

1. *Self Evaluation*

Terdiri atas 2 tahap:

a. Analisis

Pada tahap ini ialah langkah awal penelitian pengembangan. Sebab, pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis guru, analisis siswa, analisis kurikulum serta analisis materi pembelajaran.

b. Desain.

Tahap ini peneliti mulai mendesain produk yang akan dikembangkan. Kemudian hasil desain yang telah diperoleh dapat divalidasi oleh pakar (*expert*) dan teman sebaya. Hasil pendesain ini dapat dikatakan sebagai *prototipe* pertama.

2. *Prototyping*

Hasil pendesainan pada *prototipe* pertama dikembangkan atas dasar *self evaluation* yang diberikan pada pakar (*expert review*) dan siswa (*one-to-one*) serta *small group* secara kolateral atau sejalan. Hasil revisi pada *prototipe* pertama dinamakan dengan *prototipe* kedua.

a. *Expert Review* (Ulasan Ahli)

Pada tahap *expert review* ini, produk yang telah didesain akan dicermati, dinilai dan dievaluasi oleh pakar terhadap produk prangkat pembelajaran. Pada tahap ini juga tanggapan, saran serta kritik dari pakar (*validator*) tentang desain yang dibuat akan ditulis

pada lembar validasi sebagai bahan revisi dan pernyataan apakah desain ini valid atau tidak.

b. *One-to-one*

Pada tahap *One-to-one* ini, peneliti mulai menguji cobakan desain yang telah dikembangkan kepada rekan misalnya guru/siswa yang menjadi uji coba. Hasil dalam pelaksanaan tahap ini digunakan untuk merevisi desain produk yang telah dibuat.

c. *Small group*

Hasil revisi dari *expert review* dan kesulitan yang dialami pada saat uji coba *prototipe* pertama dijadikan patokan untuk merevisi *prototipe* tersebut dan dinamakan *prototipe* kedua yang hasilnya diuji cobakan pada ini yakni tahap *small group*. Hasil dalam pelaksanaan tahap ini digunakan untuk revisi sebelum diuji cobakan pada tahap *field test*.

3. *Field Test*

Masukan dan hasil uji coba pada *prototipe* kedua dijadikan acuan atau dasar untuk merevisi desain *prototipe* kedua. Hasil diuji cobakan ke subjek penelitian sebagai uji coba lapangan atau *field test*. Produk yang diujicobakan pada tahap uji lapangan ini haruslah produk yang telah memenuhi kriteria valid yang telah dievaluasi oleh pakar (validator).

Berdasarkan pendapat beberapa model pengembangan diatas, dapat disimpulkan bahwa

1. Model pengembangan Dick and carey memiliki langkah-langkah seperti (a) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (b) melaksanakan analisis pembelajarann, (c) mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, (d) merumuskan tujuan

performansi/khusus, (e) mengembangkan referensi kriteria tes, (f) mengembangkan strategi pembelajaran, (g) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, (h) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, (i) merevisi media pembelajaran, (j) melaksanakan evaluasi sumatif.

2. Model Borg and gall yang memiliki langkah-langkah seperti (a) penelitian dan pengumpulan data, (b) perencanaan , (c) pengembangan draf produk, (d) uji coba lapangan awal (e) merevisi hasil uji coba, (f) uji coba lapangan (g) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (h) uji pelaksanaan lapangan, (i) penyempurnaan produk, (j) diseminasikan dan implementasi.
3. Model 4D yang memiliki langkah-langkah seperti, (a) tahap pendefinisian, (b) tahapan perancangan, (c) tahapan pengembangan, (d) tahapan penyeberluasan.
4. Model *formative research* yang memiliki 2 tahap yakni tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang terdiri atas *self evaluation*, *prototyping (expert reviews and one to one*, dan *small group*), serta *field test*.

Dari ke 4 model pengembangan yang telah dijabarkan diatas, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan tipe *formative research*.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Secara etimologis, media berasal dari bahasa Latin yang merupakan jamak dari kata “medium” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Hamidjojo (dalam Arsyad, 2011: 4) media yakni sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, serta pendapat yang

dikemukakan sampai kepada penerima. Media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima (Suryani dkk, 2019: 2). Sedangkan Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (*Association for Education Communications and Technologi*) mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran dalam menyalurkan informasi.

Dari beberapa pengertian diatas dapat dikatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yakni suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi pengirim dan penerima pesan. Sementara, kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris yaitu "*instruction*". *Intruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Penggunaan istilah "pembelajaran" sebagai pengganti istilah lama "proses pembelajaran mengaja (PBM)" tidak hanya sekedar merubah istilah melainkan merubah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru bukan hanya sekedar mengajar namun juga membelajarkan peserta didik agar mau belajar. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan antara pendidik dan peserta didik dengan interaksi yang berlangsung.

Sedangkan media pembelajaran, menurut Suryani,dkk (2019: 4) mengartikan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran. Dalam hal ini pendidik juga termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga menjadi kajian strategi penyampaian dalam pembelajaran Jadi, media pembelajaran bukan saja berupa benda mati, melainkan juga benda hidup , seperti manusia. Sebagai benda hidup, media juga dapat merupakan pesan yang dapat dipelajari.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif yang bertujuan merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa sehingga terjadi proses pembelajaran.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

McKown (dalam Miftah, 2013: 100) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran. *Pertama*, mengubah titik berat pendidikan formal. Artinya dengan adanya media pembelajaran, pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya umum menjadi khusus. *Kedua*, membangkitkan motivasi belajar. Dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik sebab penggunaan media pembelajaran lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. *Ketiga*, memberikan kejelasan. Pengetahuan dan pengalaman peserta didik dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka dengan adanya media dapat memperjelas hal itu. *Keempat*, yaitu memberikan stimulus belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik. Daya ingin tau peserta didik perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang dipenuhi media penyediaan media pembelajaran.

Suryani,dkk (2019: 10) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak lebih konkret
- d. Menyamakan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- f. Meyajikan ulang informasi secara konsisten
- g. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, dengan begitu tujuan pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan uraian pendapat diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi terkait pendukung dalam proses pembelajaran dikelas. Fungsi media pembelajaran dalam berjalan dengan optimal tentunya didukung oleh ketepatan pemilihan media yang digunakan dikelas dalam proses pembelajaran.

2.2.3 Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (Fitria, 2014: 58) tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran dikelas;
- 2) Meningkatkan efesiensi proses pembelajaran;
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar;
- 4) Membantu konsistensi siswa dalam pembelajaran.

Adapun tujuan menurut Smaldino (dalam Suryani, 2019: 9) adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat siswa meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat siswa mampu mencapai 85%. Hubungan daya ingat peserta didik dan berbagai cara komunikasinya, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Daya ingat siswa dengan komunikasi verbal dan media

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya ingat (%)	
		3 jam	3 hari
√		70	10
	√	72	20
√	√	85	65

Sumber: diadaptasi dari Rayandra Ashyar, (2011:9)

2.2.4 Peranan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar

Menurut Hamalik (Arsyad, 2011: 15) mengemukakan bahwa media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan proses pembelajaran. Beberapa peran media dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik lebih mampu memahami apa yang sedang dipelajari.
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta tidak menutup kemungkinan siswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung baik dengan guru, masyarakat dan lingkungan sekitarnya.

Sedangkan Tafonao (2018: 109) juga menambahkan peranan media pembelajaran seperti; (1) memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal, (2) mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indera, (3) penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif pada siswa, (4) menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek atau konsep, (5) menghubungkan dengan yang nyata dengan yang tidak nyata. Demikian, dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar akan membantu siswa untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan.

2.3 *Big Book*

2.3.1 Pengertian Media *Big Book*

Banyak media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pembelajaran di SD, baik yang sudah tersedia atau yang dibuat sendiri oleh guru, salah satunya adalah *Big Book*. Menurut USAID (dalam Rahmawati, 2017: 20) *Big Book* merupakan buku cerita yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan siswa. Sejalan dengan pendapat Kiromi & Fauziah (2016: 50) mengatakan bahwa *big book* merupakan media yang memiliki karakteristik khusus yang dibesarkan, baik itu teks, gambar, segi bentuk serta warna agar dalam proses pembelajaran didalamnya terjadi kegiatan membaca bersama (*shared reading*) antara guru dan siswa. Keistimewaan *big book* sendiri menurut Yaacob & Pinter (dalam Setyaningsih & Syamsudin, 2019: 20) adalah *big book* ini dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan anak dalam belajar dan meningkatkan motivasi serta ketertarikan anak.

Daet (2016: 867) mendefenisikan *Big book is an effective learning tool to enhance pupils` reading comprehension; thus, the concept behind this big book as instruction material can easily be learned and understood by the learners*. Penjelasan defenisi tersebut bahwa, *big book* ini ialah alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Dengan begitu, konsep dibalik *big book* ini ialah sebagai bahan ajar atau media pembelajaran yang dapat dengan mudah dipelajari atau dipahami oleh anak. Hal ini tentunya akan membekali siswa dengan pengetahuan yang mendalam tentang pemahaman membaca yang akan membekali mereka dengan penguasaan keterampilan dan lanjutan yang membuatnya paham dengan apa yang telah dipelajarnya. Dari pengertian diatas maka peneliti menyimpulkan *big book* atau buku besar adalah sebuah alat pembelajaran yang memiliki karakteristik khusus yang dibesarkan baik

itu gambar atau teks yang dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa yang diperuntukan untuk siswa kelas rendah khususnya kelas 1.

2.3.2 Ciri-ciri Media *Big Book*

Guru dapat memilih *big book* atau merancang media *big book* sendiri sesuai topik, minat, dan tema pelajaran. Tidak dipungkiri, guru dapat melakukan rancangan membaca atau membaca bersama, dengan begitu akan diminati siswa sebab tampilannya menarik perhatian siswa. Menurut Lynch (dalam Wahyunengsi dkk, 2017: 4) menyatakan sebuah *big book* memiliki ciri-ciri agar pembelajaran dapat lebih efektif dan berhasil, antara lain sebagai berikut:

- a. Cerita singkat (10-15 halaman)
- b. Memiliki satu ide atau topik cerita
- c. Pola kalimat yang jelas
- d. Gambar memiliki makna
- e. Jenis dan ukuran huruf jelas terbaca
- f. Jalan cerita mudah dipahami.

Jadi ciri-ciri diatas terlihat jelas bahwa *big book* memiliki ciri khusus yang berbeda dari buku biasanya baik itu dari isi maupun dari bentuk dan ukuran.

2.3.3 Tujuan Media *Big Book*

Kompasiana (dalam Hadiana dkk, 2018: 229) mengatakan bahwa *big book* dirancang untuk satu tema cerita tersendiri bahwa setiap cerita memiliki makna dan tujuan. Tujuannya tidak lain agar siswa memperoleh makna bacaan dari cerita yang dilengkapi gambar yang dibuat berwarna dengan bentuk yang menarik. Hadiana, dkk (2018: 230) menyebutkan bahwa penggunaan *big book* dalam membantu pembelajaran membaca memiliki tujuan yang diantaranya sebagai berikut:

- a. Memberi pengalaman membaca
- b. Membantu siswa untuk memahami buku

- c. Mengenalkan berbagai jenis bahan bacaan kepada siswa
- d. Memberi peluang kepada guru serta contoh bacaan yang baik
- e. Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran
- f. Menyediakan contoh teks yang baik untuk digunakan oleh siswa untuk menggali suatu informasi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa tujuan dari media *big book* ini yakni agar siswa memperoleh makna bacaan dari cerita yang dilengkapi dengan gambar dan bentuk yang menarik sehingga membantu siswa dalam memahami bacaan dan aktif dalam pembelajaran.

2.3.4 Keistimewaan Media *Big Book*

Sesuai dengan namanya *big book* yang berarti buku besar, dengan ukurannya yang besar dan gambar yang menarik, *big book* memiliki beberapa keistimewaan, diantaranya sebagai berikut yang dikemukakan dalam USID (2014: 45) antara lain:

- a. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan membaca bersama-sama.
- b. Memungkinkan semua siswa melihat tulisan yang sama ketika guru membacakan tulisan.
- c. Memungkinkan siswa secara bersama-sama dalam memberi makna pada setiap tulisan yang ada dalam *big book*.
- d. Memberikan kesempatan kepada siswa yang lambat membaca untuk mengenali tulisan dengan bantuan guru dan teman-teman lainnya.
- e. Disukai oleh siswa, termasuk siswa yang terlambat membaca. Dengan membaca *big book* secara bersama-sama, maka akan timbul keberanian dan keyakinan dalam diri siswa bahwa mereka “pasti bisa” membaca.
- f. Mengembangkan semua aspek kebahasaan.

- g. Dapat diselingi dengan percakapan yang relevan mengenai isi cerita bersama siswa sehingga topik bacaan semakin berkembang sesuai pengalaman dan imajinasi siswa.

2.3.5 Cara Pembuatan *Big Book*

Pembuatan media *big book* dilakukan dalam beberapa tahap. Berikut ini cara pembuatan *big book* antara lain:

- a. Menyiapkan *computer, smartphone*, koneksi internet, aplikasi *canva*, aplikasi *adobe illustrator*, fitur *online remove background*, dan aplikasi *tap scanner*.
- b. Menentukan materi, serta topik cerita yang akan dikembangkan.
- c. Mengembangkan materi yang sesuai, mengembangkan topik cerita yang sesuai dengan jenjang kelas. Didesain dengan warna yang menarik, huruf yang berukuran besar dengan kaidah penulisan yang sesuai.
- d. Menambahkan gambar yang telah di *download* dan didesain sesuai topik dan materi.
- e. Menyatukan semua desain dalam satu file pdf di aplikasi *tap scanner*.
- f. Print desain yang telah didesain dengan menggunakan kertas jenis *carton art*.

2.3.6 Materi Pembuatan *Big Book*

Materi yang digunakan dalam pembuatan *big book*, ide cerita dapat diambil dari kejadian-kejadian yang terjadi pada kehidupan siswa yang berhubungan dengan tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri subtema 2 lingkungan sekitar rumahku pembelajaran 1. Isi *Big Book* dapat diambil dari informasi penting berisi pengetahuan, prosedur, atau jenis teks lain sesuai dengan tema pada setiap kelas. Tema dapat diambil dari kurikulum SD/MI yang berlaku. Materi yang diambil bisa seperti dongeng-dongeng atau cerita rakyat yang di sesuaikan dengan tema setiap kelas atau sesuai materi yang ada di buku paket peserta didik.

2.3.7 Langkah-langkah Penggunaan *Big Book*

Penggunaan media *big book* yaitu dengan cara guru dapat menggunakan *big book* dengan cara dipegang atau di letakkan di atas meja, kursi, atau sebuah alat peraga khusus. Saat mengajarkan membaca, guru dapat menggunakan tongkat penunjuk atau alat untuk menunjuk kata atau kalimat yang sedang dibacanya. Guru membaca sebagian, diulangi lagi dan menanyakan kepada siswa sudah paham atau belum terkait alur ceritanya. Adapun tahapan-tahapan dalam menggunakan *big book* yang dikemukakan oleh Hadiana (2017: 231) adalah sebagai berikut:

1. Guru mengatur siswa duduk mengelilinginya, supaya nyaman, santai serta rileks menderkan cerita *big book*.
2. Guru memperlihatkan sampul *big book*, bentuk, judul, dan nama pengarangnya.
3. Guru bertanya tentang apa yang siswa lihat, bagaimana ceritanya, dan apa yang terjadi di akhir cerita.
4. Guru mulai membaca cerita dengan penuh ekspresif harus menjadi pembaca yang baik.
5. Guru mencocokkan prediksi siswa dengan cerita.
6. Guru membaca cerita untuk kedua kalinya. Untuk pembacaan cerita kedua ini, menunjukkan kata per kata.
7. Guru membacakan cerita kembali diikuti oleh siswa supaya mereka dapat mengingat setiap kata yang diucapkannya.
8. Siswa mungkin akan mengekspresikan tanggapan sendiri tentang cerita. Bisa di ekspresikan dengan gambar, tulisan maupun lisannya.
9. Guru dan siswa membaca cerita secara bersama-sama lagi supaya siswa dapat mengingat setiap kalimat yang dibacanya.
10. Guru bersama siswa kembali membaca cerita lagi. Pada tahap ini bisa setiap kalimat supaya siswa benar-benar mengerti dengan isi bacaan serta lancar dalam membaca.

11. Guru membuat berupa tes tertutup mengenai bacaan tersebut.

2.4 Pengembangan Media *Big Book*

Peneliti mencoba mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *big book* dalam pembelajaran tematik yang digunakan dalam proses pembelajaran. *Big book* yang dikembangkan berupa *big book* dengan cerita rakyat yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Media *big book* menjadi salah satu media yang disukai anak Sekolah Dasar (SD) terutama kelas rendah yakni kelas 1. Tampilan buku yang besar, tulisan yang besar, serta gambar yang menarik dan penuh warna menjadi daya tarik sendiri dan salah satu ciri khas dari *big book*. Media *big book* ini membantu mengembangkan kemampuan membaca siswa, mengemabangkan logika dan imajinasi siswa serta menarik perhatian anak untuk belajar. Media pembelajaran *big book* yang dikembangkan merangkup satu pembelajaran utuh tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 kelas I Sekolah Dasar. Dalam pengembangan media *big book* ini menggunakan pengukuran validitas .

Menurut Sugiyono (2016: 302) validasi ialah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dapat dikatakan efektif dan rasional melalui proses validasi . Menurut Arikunto dalam Agustiana (2019: 45) validitas adalah derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh penelitian.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa validitas adalah tolak ukur yang digunakan untuk mengungkapkan validitas suatu produk.

Suatu produk yang dianggap valid apabila produk tersebut dapat mengukur dengan apa yang diukur. Validitas terbagi atas:

1) Validitas Materi/Isi

Validitas materi atau isi ialah bahwa materi atau isi bahan yang di uji atau dites relevan dengan kemampuan, pengetahuan,

pelajaran, serta latar belakang orang yang akan diuji. Validitas materi menunjukkan bahwa materi atau isi buku tidak dikembangkan secara sembarangan. Isi atau materi bahan ajar sesuai dengan konteks yang berdasarkan teori yang berlaku dalam bidang ilmu pengetahuan dan perkembangan dibidang keilmuan.

Menurut Agustina (2019: 45) aspek penilaian dalam validasi materi mencakup materi dan maafaat serta indikator kelayakan isi materi yang meliputi; (1) kesesuaian materi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) kesesuaian materi dengan tujuan, (3) kesesuaian materi dengan KD, (4) kelengkapan materi dan urutan materi, (5) format penulian, (6) gambar komponen mudah untuk dipahami, (7) ketepatan animasi dalam menjelaskan materi dan urutan materi, (8) materi mudah untuk dipahami.

2) Validasi Bahasa

Implementasi bahasa yang meliputi pemilihan kalimat efektif, ragam bahasa, pemilihan kata, dan keruntutan penyusunan paragraf yang bermakna sangat berpengaruh dalam manfaat media ajar. Walaupun dalam isi materi dikemas dengan semenarik mungkin, isi teks akurat, dan format yang sesuai namun jika tidak memahami bahasa yang digunakan maka buku teks tersebut tidak ada artinya dan tidak efektif.

Menurut Agustiana (2019: 47) aspek penilaian dalam kebahasaan ini mencakup, (1) lugas, (2) kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik, (3) penggunaan istilah didalamnya, (4) komunikatif, (5) kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa, (6) keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar, (7) interaktif dan dialogis.

3) Validasi Grafis

Komponen desain grafis atau media berisi mengenai bagaimana tampilan dan desain dari bahan ajar non cetak. Menurut

Agustian (2019) aspek penilaian dalam desain grafis ini antara lain (1) pembuatan, (2) tata laksana, (3) kaidah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa macam validasi, antara lain; 1) validasi isi/materi yaitu ketepatan dari suatu tes dilihat dari segi isi dengan alat ukur secara substansi yang memfokuskan pada konsep-konsep sebelumnya dalam kajian literatur tersebut; 2) validasi bahasa yakni pengujian aspek yang memfokuskan dalam kebahasaan seperti pemilihan kalimat efektif, ragam bahasa, pemilihan kata, dan keruntutan penyusunan paragraf yang bermakna; dan 3) validitas grafis/ desain grafis yaitu validitas yang berfungsi untuk mengevaluasi atau menilai dalam aspek penyajian tampilan suatu produk yang dikembangkan.

2.5 Pembelajaran Tematik

2.5.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Kadir & Hanum (2015: 17) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik disebut dengan pembelajaran terpadu sebagai terjemahan dari *integrated teaching and learning*. Bahkan ada juga yang menyebutnya dengan *integrated curriculum approach* (pendekatan kurikulum terpadu) atau *a coherent curriculum approach* (pendekatan kurikulum yang koheren). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran kepada siswa.

Muklis (2015: 66) mengatakan bahwa pembelajaran tematik diartikan sebagai pola pembelajaran mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kemahiran, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik akan mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, serta menciptakan situasi belajar dengan pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa. Kemahiran serta keterampilan

siswa akan timbul dalam belajar secara tematik dengan kreativitas yang tinggi.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa materi pelajaran dalam satu tema, yang memfokuskan keterlibatan siswa dalam belajar dan meningkatkan dalam proses memecahkan masalah, sehingga dapat menumbuh kembangkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan yang berbeda antar individu.

2.5.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Muklis (2015: 68) mengatakan sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik diantaranya:

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*Student Centered*), hal tersebut disesuaikan dengan pendekatan belajar saat ini (modern) yang cenderung lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek dan guru berperan sebagai fasilitator yang memberi kemudahan-kemudahan kepada siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa atau *direct experiences*. Dengan adanya pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang bersifat *konkrit* atau nyata sebagai dasar bagi siswa dalam memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi kurang begitu jelas. Fokus dalam pembelajaran lebih memfokuskan pada pembahasan tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran

Pembelajaran tematik ini menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, siswa akan mampu memahami konsep-konsep pembelajaran secara utuh. Hal ini dirasa perlu untuk membantu siswa dalam memecahkan problematika yang akan dihadapi di kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes atau fleksibel. Dikatakan fleksibel sebab guru dapat mengkaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan pelajaran lainnya, bahkan pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan keadaan lingkungan siswa.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Pembelajaran tematik mendorong siswa lebih diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

2.5.3 Prinsip Pembelajaran Tematik

Muklis (2015: 67-68) mengatakan prinsip yang mendasari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Terintegrasi dalam lingkungan atau bersifat kontekstual. Artinya adanya keterkaitan antara kemampuan peserta didik dalam menemukan pemecahan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari.
2. Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran atau bahan kajian.
3. Menggunakan prinsip belajar sambil bernain dan menyenangkan (*joyful learning*)
4. Pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi siswa
5. Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahan kajian dalam suatu proses pembelajaran tertentu.

6. Pemisahan atau pembeda antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lain sulit dilakukan.
7. Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, serta minat siswa.
8. Pembelajaran tematik bersifat fleksibel.
9. Menggunakan berbagai variasi metode dalam proses pembelajaran.

2.5.4 Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Pelaksanaan pembelajaran tematik setiap hari dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Alokasi waktu untuk setiap tahapan adalah kegiatan pembukaan kurang lebih satu jam pelajaran (1x35 menit), kegiatan inti 3 jam pelajaran (3x35 menit), dan kegiatan penutup satu jam pelajaran (1x35 menit).

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan ini dilakukan terutama untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong siswa agar bisa fokus dengan dirinya dengan tujuan agar siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Karakteristik dari kegiatan pembukaan/pendahuluan ini adalah kegiatan pemanasan. Pada tahap ini dapat dilakukan penggalian terhadap pengalaman serta pengetahuan tentang tema yang akan disajikan.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini memfokuskan pada kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan baca, tulis, hitung siswa. Penyajian bahan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode, strategi yang bervariasi dan dapat dilakukan secara kelompok atau perorangan.

3. Kegiatan Penutup

Beberapa kegiatan penutup yakni menyimpulkan atau mengungkapkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2.6 Karakteristik siswa kelas rendah

Pada intinya pendidikan itu bertujuan untuk membentuk karakteristik seseorang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Namun, kenyataannya disini pendidikan hanya menekankan pada intelektual saja, dengan bukti adanya UN (Ujian Nasional) sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pendidikan tanpa melihat proses karakter dan budi pekerti anak. Tujuan pendidikan Nasional yang terkandung dalam UUD 1945 (versi Amandemen) adalah:

- a. Pasal 32, ayat 3 menyebutkan, “ Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang”.
- b. Pasal 31, ayat 5 menyebutkan, “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.

Tujuan pendidikan setingkat SD yang dikemukakan Suharjo (dalam Kurniasih & Sani , 2017) bahwa tujuan pendidikan sekolah dasar yakni; (1) Menuntun pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, bakat dan minat siswa, (2) Memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar yang bermanfaat bagi siswa, (3) Membentuk warga Negara yang baik, (4) Melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan SLTP, (5) Memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar bekerja di masyarakat, (6) Terampilan untuk hidup di masyarakat dan dapat mengembangkan diri sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup.

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Fase atau usia sekolah dasar (7-12 tahun) khususnya usia siswa kelas rendah

ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh sebab itu, pada usia ini adalah masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, baik motorik halus maupun kasar.

Yusuf & Sugandhi (2014: 32) mengatakan karakteristik anak usia sekolah khususnya siswa kelas rendah dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Senang bermain

Karakteristik ini menuntut guru Sekolah Dasar (SD) untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengarah permainan terlebih untuk siswa kelas rendah. Guru dituntut untuk merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan didalamnya.

2. Senang bergerak

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam lamanya, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit saja. Memerintah anak untuk duduk dengan rapi dan tenang dalam jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan apalagi siswa dikelas rendah yang senang bergerak kesana kemari.

3. Senang bekerja dalam kelompok

Anak usia SD dalam pergaulannya dengan kelompok sebaya, mereka belajar belajar aspek-aspek penting dalam prsoes sosialisasi, seperti: belajar mematuhi aturan dalam kelompok, belajar untuk setia kawan, belajar memenuhi tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat atau sprotif, dan mempelajari olahraga.

4. Senang melakukan sesuatu secara langsung

Jika ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Apa yang anak pelajari disekolah, ia belajar menghubungkan konsep baru yang dipelajarinya dengan konsep-konsep lama. Berdasarkan pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, moral, nilai dan sebagainya.

Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak, bekerja dan belajar secara berkelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

2.7 Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Dewi, Anjarwati (2019) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan media *big book* pada materi tematik kelas 1 tema keluargaku subtema anggota keluargaku (R &D di kelas 1 SD Negeri Pabuaran 4)” .

Dalam penelitian ini, dihasilkan dengan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Media *big book* dalam penelitian ini menunjukkan kategori layak (4,1) pada tahap validasi dengan ahli media, kemudian pada validasi tahap ketiga media *big book* menunjukkan kategori sangat layak dengan perolehan skor dari validasi ahli media sebesar 4,7. Hasil uji coba *one-to-one* menunjukkan kategori sangat layak dengan peolehan skor sebesar 4.74. Hasil uji coba kelompok kecil (*small group*) menunjukkan kategori sangat layak dengan perolehan skor sebesar 4,72 dan pada hasil uji coba lapangan menunjukkan kategori sangat layak dengan perolehan skor sebesar 4,67. Hasil validasi serta hasil uji coba *one-to-one* dan kelompok kecil menunjukkan hasil bahwa sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik dikelas 1 SD.

2. Lusiana, Novita (2020) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan *big book* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan membaca nyaring bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar”

Dalam penelitian ini, menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang dilaksanakan sampai tahap 8 yaitu; (1) observasi

masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian. Persentase komponen kelayakan isi 96% dan komponen kelayakan penyajian 90%. Media *big book* ini efektif digunakan dibuktikan dengan perhitungan uji T dan pretest dan posttest dengan peningkatan rata-rata dan kriteria sedang.

3. Anita (2021) dengan penelitian yang berjudul “ Pengembangan media *big book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas V Sekolah Dasar”

Dalam penelitian ini, menggunakan model *pengembangan Borg and Gall* dengan menggunakan 9 langkah yakni (1) observasi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian dan (9) revisi produk. Kevalidan media *big book* ini diperoleh persentase sebesar 85% untuk ahli media, 96,4% untuk ahli materi dan 95% untuk ahli bahasa. Maka media *big book* yang digunakan sudah dalam kategori “sangat valid”.

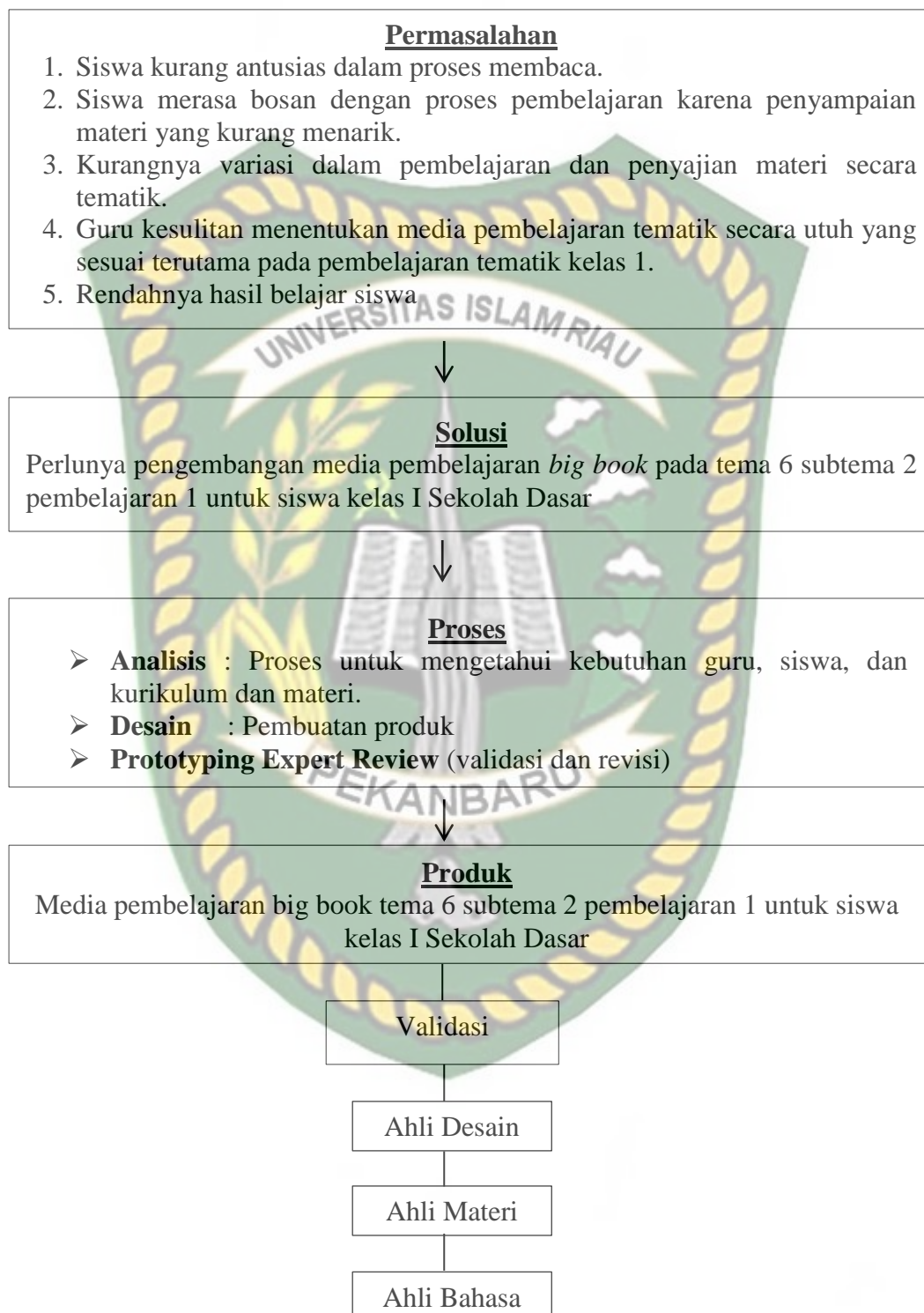
2.8 Kerangka Berfikir

Sebagai seorang tenaga pendidikan, guru tidak hanya bertugas untuk mengajar, namun lebih dari itu guru dituntut untuk lebih memiliki kemampuan merancang serta mengimplementasikan strategi dalam mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif untuk menjamin terjadinya proses pembelajaran yang efisien dan terarah. Permasalahan dalam penelitian ini adalah guru belum mengoptimalkan dan menempatkan media yang tepat dalam proses pembelajaran dikelas.

Peneliti mencoba membantu efektivitas pembelajaran dengan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *big book* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih kelas I untuk mengetahui kevalidan produk. Media *big book* yang dibuat merangkum 1 pembelajaran utuh yaitu tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 kelas I Sekolah Dasar. Setelah divalidasi atau diuji kelayakannya oleh

beberapa validator serta melihat respon guru dan siswa terhadap media *big book* ini, diharapkan produk tersebut dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik sesuai kurikulum. Proses pengembangan media *big book* ini menggunakan model pengembangan tipe *formative research*. Berbagai kelebihan yang terkandung didalam media pembelajaran *big book* ini dapat dijadikan salah satu upaya untuk terselenggarakannya pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi siswa. berikut bagan kerangka berpikir teori penelitian:





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Bedasarkan maksud dan tujuannya, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2015: 297) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas I sekolah dasar semester dua tema 6 “Lingkungan bersih, sehat, dan asri” subtema 2 “Lingkungan sekitar rumahku” pada pembelajaran 1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan tipe *formative research*. Menurut Tessmer (dalam Hadikusuma, 2015: 42) mengemukakan penelitian pengembangan ini difokuskan pada 2 tahap yakni tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation* prototyping (*expert reviews, on-to-one, dan small group*) dan juga *field test*. Namun, dalam penelitian kali ini memfokuskan pada tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap *formative evaluation* yang terbagi atas *self evaluation, prototyping (expert reviews)*.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 66 Pekanbaru pada kelas I (satu) yang beralamat di Jl. Imam Munandar, Tangkerang Selatan, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

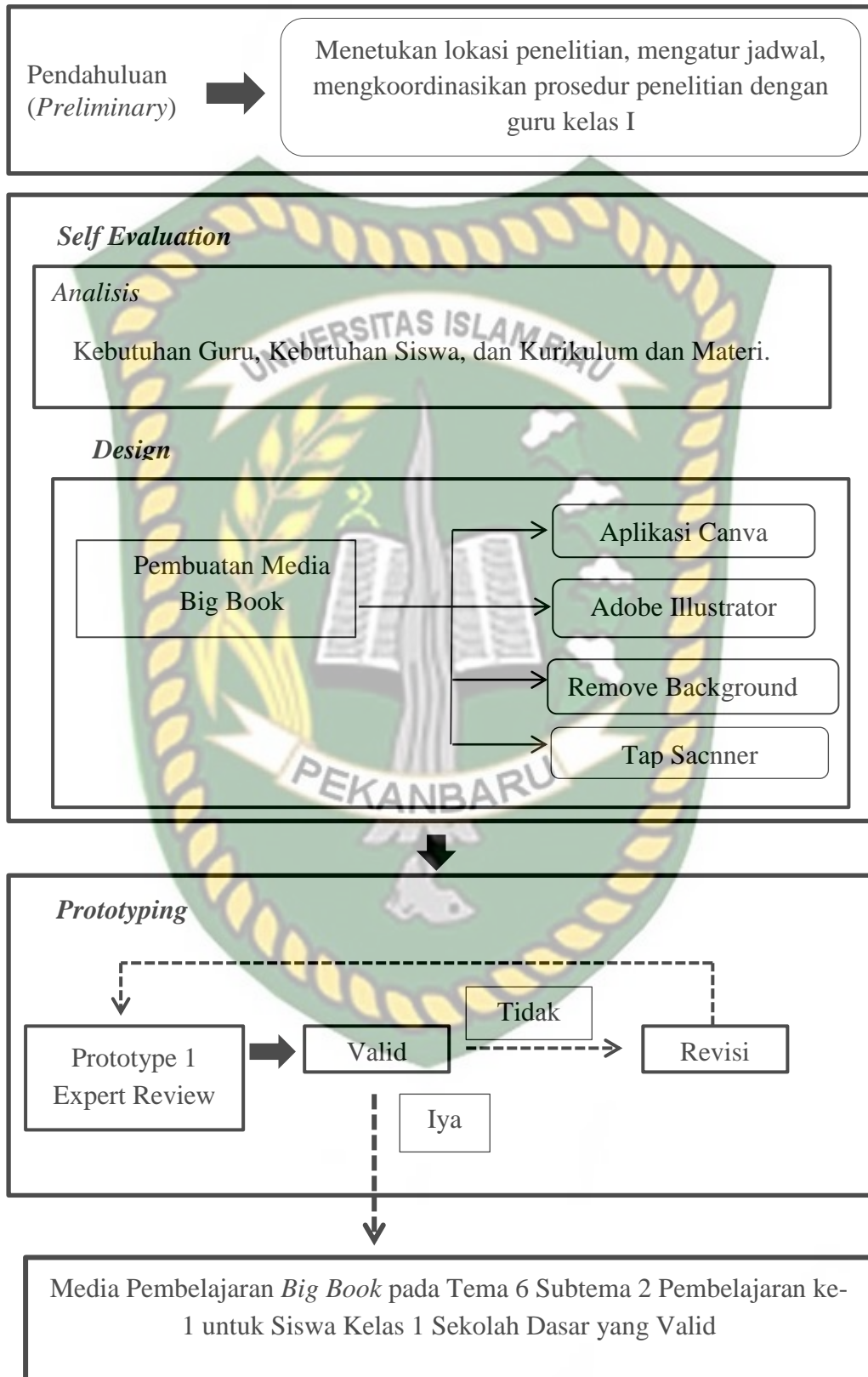
b. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dihitung mulai dari penyusunan proposal dan berakhir pada skripsi. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2022.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengembangkan suatu produk media pembelajaran *big book* pada Tema 6 Lingkungan Berih, Sehat, dan Asri, Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku, Pembelajaran ke-1. Mengembangkan media pembelajaran *big book* ada tahap yang harus dilalui agar media *big book* layak digunakan untuk siswa kelas I, adapun tahap-tahapnya yakni:





Gambar 3.1 Alur desain formative evaluation

Untuk lebih detail, peneliti menjabarkan tahap untuk mengembangkan media pembelajaran *big book* pada pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan model pengembangan tipe *formative research* yaitu:

1. Tahap pendahuluan (*Preliminary*)

Pada tahap ini, peneliti akan memulai dengan menentukan lokasi penelitian. Kemudian, peneliti mengadakan persiapan-persiapan lainnya seperti mengatur jadwal penelitian dan bagaimana prosedur penelitian dengan guru kelas I yang akan dijadikan lokasi penelitian.

2. Tahap *formative Evaluation*

a. ***Self Evaluation***

Tahap *Self Evaluation* ini meliputi:

1) Analisis

Pada tahap analisis ini merupakan tahap awal untuk melakukan penelitian pengembangan. Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan dengan wawancara dan observasi dengan wali kelas I SD Negeri 66 Pekanbaru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka peneliti mengembangkan media *big book* tematik. Kemudian analisis kurikulum dan materi berguna untuk menetapkan kompetensi yang dikembangkan serta untuk menentukan materi-materi yang akan dipelajari pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.

2) Desain

Tahap ini ialah tahap perencanaan dan pembuatan media pembelajaran *big book*. Media pembelajaran yang dibuat berupa *big book*. Berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya yaitu tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan design media pembelajaran yakni *big book*. Pembuatan media pembelajaran berbasis *big book* ini menggunakan bantuan aplikasi *pinterest*, *canva*, serta gambar/ilustrasi dan animasi di google.

a) Aplikasi *Canva*

Aplikasi *canva* adalah sebuah tools desain grafis yang menjembatani pengguna nya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi.

b) *Adobe Illustrator*

Adobe illustrator adalah sebuah software yang digunakan untuk membuat suatu karya desain grafis yang dibuat menggunakan komputer yang dapat dirancang sedemikian rupa seperti logo atau ilustrasi.

c) *Remove Background*

Remove Background adalah sebuah fitur internet yang dipergunakan untuk menghilangkan dan merapikan latar atau *background* gambar agar terlihat rapi untuk digunakan ditahap selanjutnya.

d) *Tap Scanner*

Tap scanner adalah aplikasi yang digunakan untuk scan dokumen atau gambar menjadi sebuah file pdf dengan kualitas tinggi sebelum dilakukan proses pencetakan/print.

Proses pembuatan media pembelajaran *big book* diawali dengan (1) mengumpulkan sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik tema 6 sutema 2 pembelajaran 1 yang materi nya didapat dari buku guru dan buku siswa, (2) menyusun garis besar isi materi media pembelajaran, (3) menyusun peta materi yang merupakan alur materi yang ada pada media *big book*. (4) menyusun naskah, (5) produksi pembuatan media *big book* yang meliputi 3 tahap yakni tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap produksi, peneliti mempersiapkan bahan yang akan digunakan untuk membuat media *big book* seperti komputer, smartphone yang sudah terinstall

browser internet, koneksi yang menyambungkan ke internet serta aplikasi pendukung yakni *canva*, *adobe illustrator*, *remove background*, *tap scanner* dan diakhiri dengan print atau cetak dengan kertas *art carton*.

Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media *big book* dengan tahap tahap sebagai berikut:

- a. Pembuatan dimulai dengan membuat cover dengan aplikasi *canva* yang dimulai dengan pemilihan background pada templet yang tersedia dengan warna yang cerah dan menarik perhatian
- b. Penambahan gambar dari desain yang telah dilakukan di aplikasi *adobe illustrator*, disesuaikan dan dirapikan menggunakan fitur *remove background*.
- c. Mengembangkan materi tematik pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan submateri mengenai kalimat ajakan, mata pelajaran PPKn dengan submateri mengenai keberagaman dilingkungan sekitar dan mata pelajaran SBdP mengenai gerakan tari.
- d. Penulisan menggunakan huruf yang berukuran besar dengan kaidah yang sesuai dan mudah dimengerti oleh siswa kelas 1.
- e. Setelah semua desain selesai di aplikasi *canva*, maka langkah selanjutnya yaitu menyatukan semua desain dalam satu file pdf dan dilakukan pencetakan dengan kertas jenis *carton art* dan menjadi satu media *big book* yang utuh dan siap digunakan.

b. Prototyping (validasi dan revisi) oleh expert review

Hasil desain yang telah dikembangkan atas dasar self evaluation akan diberikan pada pakar (*expert review*) untuk menelaah isi atau materi, desain media dan bahasa. Saran serta komentar digunakan untuk merevisi desain media pembelajaran *big book*.

3.4 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian

a. Data

Data diartikan sebagai hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, data pada penelitian ini berupa data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data dari pihak pertama kepada pengumpul data. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dari satu guru kelas 1 dan siswa kelas 1B SD Negeri 66 Pekanbaru serta validator seperti ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui sumber data lain. Data sekunder dalam penelitian ini ialah seperti sumber buku, jurnal, artikel, situl internet lainnya yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

b. Sumber Data

Sumber data dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi satu guru dan tiga orang siswa kelas I SDN 66 Pekanbaru serta beberapa ahli dalam bidang media pembelajaran tematik seperti 2 ahli materi, 2 ahli desain, dan 2 ahli bahasa.

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada pengembangan media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik tema 6 sutema 2 pembelajaran 1 adalah 1 guru yaitu Ernawati, S.Pd (Guru kelas 1 SDN 66 Pekanbaru) dan 3 orang siswa serta validator yang terdiri atas 6 validator diantaranya yaitu (1) Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Islam Riau) selaku validator 1 ahli desain; (2) Ivan Taufiq, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) selaku validator 2 ahli desain; (3) Ernawati Nasution, S.Pd (Wali Kelas SDN 66

Pekanbaru) selaku validator 3 ahli materi; (4) Masriana Harahap, S,Pd (Kepala Sekolah SDN 66 Pekanbaru) selaku validator 4 ahli materi; (5) Syamsimar, S.Pd., MM (Kepala Sekolah SDN 83 Pekanbaru) selaku validator 5 ahli bahasa; dan (6) Bibit Santosa, S,Pd., M.Pd (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah dan Kabid di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Pekanbaru) selaku validator 6 ahli bahasa.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi serta fakta pendukung dilapangan untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulam data yang digunakan adalah wawancara dan validasi ahli. Adapun teknik pengumpulan data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi yang memiliki tujuan dan dibuka dengan pertanyaan. Wawancara juga merupakan sebagai suatu kegiatan tanya jawab yang dilaksanakan dua individu atau lebih untuk mendapatkan informasi data, pendapat, dan juga keterangan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan mengumpulkan data dalam menganalisis kebutuhan yang diperlukan peneliti.

2. Validasi

Validasi diartikan untuk mengetahui keselarasan butir-butir pernyataan yang digunakan pada media pembelajaran, untuk mengukur apakah sesuai dengan apa yang sedang diukur. Validasi tersebut bertujuan untuk memperoleh hasil berupa valid ataupun tidaknya suatu media tersebut.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian dapat didefinisikan sebagai alat ukur atau pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Lembar Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawa yang dilaksanakan dua orang atau dilakukan antara pewawancara dan narasumber untuk memberikan informasi terkait data atau informasi yang diperlukan. Instrumen wawancara dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tahap analisis. Pedoman wawancara tersebut terlampir.

2. Lembar Validasi

Instrumen lembar validasi media merupakan lembar media yang didalamnya berisi sejumlah pertanyaan aspek materi, penyajian dan desain. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dan pendapat validator terhadap media pembelajaran yang dirancang sehingga menjadi pedoman dan acuan dalam merevisi media. Validasi instrumen tersebut mencakup tiga komponen yaitu:

3.1 Lembar Validasi untuk Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh satu dosen dan satu guru. Validasi ahli bahasa dilakukan dengan tujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek kebahasaan yang digunakan. Validasi yang dilaksanakan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan-pernyataan, ahli bahasa memberikan saran dan komentar serta masukan atau rekomendasi untuk perbaikan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Lugas	Bahasa yang digunakan lugas	1,2
2	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa	3,4
3	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5,6
4	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	7
5	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	Keruntutan dan keterpaduan antara kegiatan belajar	8
6	Kesantunan penggunaan bahasa	penggunaan bahasa sesuai nilai pendidikan	9

Sumber : Suryani (2019) dimodifikasi

3.2 Lembar Validasi untuk Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh salah satu guru dan salah satu kepala sekolah. Tujuan validasi materi dilakukan yakni untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran..

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Relevansi materi	a. Kesesuaian materi dengan RPP	1
		b. Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	2
		c. Kesesuaian materi dengan KD & indikator	3,4
		d. Kelengkapan materi	5,6,7
		e. Kesesuaian materi	8,9
		f. Keruntutan penyajian materi	10

		g. Materi mudah dipahami	11
--	--	--------------------------	----

Sumber : Suryani (2019) dimodifikasi

3.3 Lembar Validasi ahli Desain

Validasi media dilakukan oleh 2 dosen. Validasi ahli desain beryujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program kerjanya. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan-pernyataan, ahli desain memberikan saran dan komentar serta rekomendasi untuk perbaikan kedepannya.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Desain

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1	Pembuatan	a. Tampilan <i>big book</i>	1
		b. Bentuk tulisan	2,3,4
		c. Tampilan gambar	5,6
		d. Tata letak	7
		e. Warna tulisan	9,10
		f. Warna dengan background	11
		g. Efektifitas media	12,13,14
2	Tata laksana	a. Kemudahan penggunaan media	15
		b. Kemudahan penyimpanan media	16
3	Kaidah	a. Proses belajar lebih menarik	17
		b. Kemudahan dalam proses pembelajaran	18

Sumber : Suryani (2019) dimodifikasi

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam penelitian ini data yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain. Data dianalisis sebagai dasar/acuan untuk memperbaiki/merevisi produk untuk dikembangkan menjadi produk yang layak digunakan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini berbentuk skor yang didapat atau diperoleh dari hasil lembar validasi ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *big book*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *skala likert*.

Menurut Sukmadinata (2011) mengemukakan bahwa skala likert tidak hanya digunakan untuk mengukur sikap tetapi juga mengukur persepsi, minat, motivasi, kegiatan, serta pelaksanaan program. Dengan menggunakan skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Selanjutnya indikator variabel dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun komponen-komponen instrument berupa pertanyaan atau pernyataan. Skala penilaian terhadap media *big book* yaitu skor 1 (kurang), skor 2 (cukup), skor 3 (baik) dan skor 4 (sangat baik).

1. Analisis Validasi Media

Data dari hasil penelitian terhadap kelayakan produk pengembangan media pembelajaran dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti tabel berikut:

Tabel 3.4 Tingkat kevalidan dan Revisi Produk

Kriteria Tingkat Kevalidan Produk (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Sumber: Listiawan (2016)

Deskriptif persentase ini diolah dengan rumus yang digunakan untuk mengolah data dari Sudjana dalam Sukmadinata (2011) yakni sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Peresentase

100% = Bilangan tetap

Validasi dinyatakan selesai apabila nilai validasi memperoleh minimal 76% dan tanpa revisi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik khususnya pada tema 6 (Lingkungan bersih, sehat, dan asri) subtema 2 (Lingkungan sekitar rumahku) pembelajaran 1. Peneliti menggunakan tahap model tipe *formative research* yang terdiri atas 2 tahap yaitu tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping (expert reviews, one-to-one, dan small group)*, serta *field test* yang dimodifikasi oleh peneliti sehingga tahapan pengembangan media pembelajaran *big book* ini peneliti hanya melakukan tahapan *formative evaluation* yang terdiri atas *self evaluation* dan *prototyping (expert reviews)* saja.

Pengembangan media pembelajaran *big book* ini dilaksanakan dengan beberapa proses. Adapun proses tersebut diawali dengan menentukan lokasi penelitian. Langkah selanjutnya melakukan wawancara dengan satu guru dan 2 orang siswa kelas I SDN 66 Pekanbaru. Wawancara yang dilakukan guna untuk mengetahui analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi terkait penelitian yang akan dilakukan. Setelah melakukan serangkaian proses analisis, maka selanjutnya peneliti memulai membuat media pembelajaran *big book*. Pembuatan media pembelajaran *big book* menggunakan bantuan beberapa program aplikasi yaitu aplikasi *canva*, *adobe illustrator*, *remove background*, *tap scanner* dan pencetakan *big book* dengan kertas *art carton*. Aplikasi *canva* digunakan untuk mendesain hampir keseluruhan *big book* yakni warna, tulisan, dan tata letak. *Adobe illustrator* digunakan untuk membuat karakter atau gambar desain tarian. Selanjutnya menggunakan fitur *remove background* untuk merapikan dan menghilangkan latar agar bagus di posisikan saat didesain di aplikasi *canva*. Selanjutnya menggunakan *tap scanner* yang berfungsi

sebagai menyatukan desain dalam satu file PDF sebelum dicetak dipercetakan dengan jenis kertas *art carton*.

Media pembelajaran *big book* yang sudah dirancang terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli yakni ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Adapun ahli tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Islam Riau); 2) Ivan Taufiq, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau); 3) Ernawati Nasution, S.Pd (Wali Kelas SDN 66 Pekanbaru); 4) Masriana Harahap, S,Pd (Kepala Sekolah SDN 66 Pekanbaru); 5) Syamsimar, S.Pd., MM (Kepala Sekolah SDN 83 Pekanbaru); dan 6) Bibit Santosa, S,Pd., M.Pd (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah dan Kabid di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Pekanbaru).

4.2 Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *big book* dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *Preliminary*

Pada tahap ini, peneliti menentukan lokasi penelitian yang akan dilakukan. Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah SDN 66 Pekanbaru tepatnya di Jl. Imam Munandar, Tangkerang Selatan, Kec. Bukit Raya. Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Pada tahap ini peneliti menghubungi kepala sekolah dan guru yang bersangkutan untuk mengadakan persiapan-persiapan seperti mengatur jadwal dan prosedur penelitiannya.

2. Tahap *formative Evaluation*

a) *Self Evaluation*

Tahap ini meliputi:

1) *Analisis*

Hasil analisis kebutuhan yang menjadi pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran *big book* yang diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis

kurikulum dan analisis materi. Analisis yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dalam mengembangkan media pembelajaran *big book* sesuai kebutuhan siswa sesuai dengan proses dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

a. Analisis Guru

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas I SDN 66 Pekanbaru, peneliti memperoleh informasi bahwasanya guru belum bisa menggunakan media yang bervariasi yang dapat menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk siswa belajar. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di SDN 66 Pekanbaru, peneliti memperoleh informasi bahwasannya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang seharusnya guru bisa menghadirkan sebuah media pembelajaran yang kreatif, sesuai karakteristik siswa kelas 1, dan menarik perhatian siswa. Maka peneliti berupaya menghadirkan alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yakni dengan menghadirkan media pembelajaran *big book* yang memiliki tampilan-tampilan yang menarik dan menghadirkan gambar dan tulisan yang menarik didalamnya.

b. Analisis Siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk memperoleh informasi terkait karakteristik siswa dan hasil belajar yang diperoleh. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas di SDN 66 Pekanbaru peneliti memperoleh bahwa karakteristik siswa kelas I SD berada pada tahap operasional konkrit dimana lebih fokus dengan objek nyata yang pernah dialaminya. Selain itu, melalui hasil wawancara tema yang dibahas termasuk tema yang agak sulit. Terdiri dari 3 mata pelajaran yang memang harus di jelaskan lebih rinci untuk siswa kelas 1.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan 2 orang siswa kelas I SDN 66 Pekanbaru, peneliti mendapat informasi mengenai media yang mereka inginkan, yakni berwarna warni, memiliki tulisan yang besar, banyak gambar dan karakter. Maka dari itu, peneliti mencoba untuk memberikan salah satu solusi alternatif dengan melakukan pengembangan media pembelajaran *big book* yang menarik.

c. Analisis Kurikulum

Analisis yang dilakukan merupakan analisis yang berkaitan dengan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan juga indikator pencapaian kompetensi serta tujuan pembelajaran dan materi pokok yang mengacu pada kurikulum 2013. Analisis ini merupakan pondasi atau dasar materi dalam mengembangkan media pembelajaran *big book*. Hal tersebut mencakup sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kompetensi Inti (Kompetensi Pengetahuan dan Keterampilan)

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator

Muatan: Bahasa Indonesia		
No	Kompetensi	Indikator
3.8	Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata atau bahasa daerah.	3.8.1 Mengetahui ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, pujian, perintah dan kalimat ajakan dengan baik.
4.8	Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis.	4.8.1 Menyajikan dan mempraktikkan ungkapan terima kasih, maaf, tolong, pujian dan kalimat ajakan.

Muatan: PPkn		
No	Kompetensi	Indikator
3.4	Mengidentifikasi bentuk kerja sama dalam keberagaman di rumah.	3.4.1 Mengetahui bentuk kerja sama yang ada di lingkungan masyarakat.
4.4	Menceritakan pengalaman kerja sama dalam keberagaman di rumah.	4.4.1 Menyajikan cerita pengalaman kerja sama dalam masyarakat.

Muatan: SBdP		
No	Kompetensi	Indikator
3.3	Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari.	3.3.1 Mengetahui gerak anggota tubuh melalui tarian.
4.3	Memeragakan gerak anggota tubuh melalui tari.	4.3.1 Mempraktikan tarian melalui gerakan anggota tubuh sehari-hari.

Adapun uraian tujuan pembelajaran dari analisis kurikulum ini ialah sebagai berikut:

1. Dengan membaca teks, siswa dapat menjelaskan maksud kalimat ajakan dengan tepat.
2. Dengan memahami kalimat ajakan, siswa dapat menuliskan kalimat ajakan dengan tepat.
3. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menemukan informasi tentang kegiatan kerja sama dalam keberagaman untuk menjaga kebersihan di lingkungan rumah dengan tepat.
4. Dengan berdiskusi tentang kegiatan kerja sama, siswa dapat menceritakan pengalaman kerja sama dalam keberagaman untuk kebersihan lingkungan di sekitar rumah dengan tepat.
5. Dengan mengamati berbagai gerakan manusia, siswa dapat mengidentifikasi gerak anggota tubuh manusia sehari-hari dengan tepat.
6. Dengan mengetahui berbagai gerakan manusia sehari-hari, siswa dapat memeragakan gerak anggota tubuh menirukan gerak manusia sehari-hari dalam suatu gerak tarian dengan tepat.
7. Dapat menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari hari ini, siswa dapat bersyukur dan memiliki pemahaman akan karunia Tuhan yang telah menganugerahi lingkungan yang bersih dan sehat.

d. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui pada materi Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP yang mana masih ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mempelajari serta menentukan materi-materi yang harus dipelajari pada pembelajaran tematik berdasarkan kurikulum 2013. Pada penelitian ini, peneliti memilih materi tematik karena berdasarkan observasi dengan guru kelas 1B bahwa setengah dari siswa tidak tuntas dalam materi tematik tema 6 subtema 2 di pembelajaran 1. Pada materi tematik ini ruang lingkup nya cukup banyak yakni 3 mata pelajaran dan juga siswa sulit mengerti pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran yang sesuai yakni dengan materi pelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.3 Materi Pokok Pembelajaran

Pembelajaran ke-	Mata Pelajaran	Materi pembelajaran
1	Bahasa Indonesia	Menuliskan kalimat ajakan dengan tepat
	PPKn	Menemukan informasi dan menceritakan cara menjaga kebersihan di lingkungan rumah dengan tepat.
	SBdP	Menirukan gerak tubuh manusia sehari-hari dalam suatu gerak tarian dengan tepat.

Berdasarkan observasi dengan guru kelas I SDN 66 Pekanbaru maka harus adanya inovasi baru dalam pembelajaran tematik untuk kelas 1 salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 yang dapat dituangkan dalam media pembelajaran *big book* tematik. Materi yang terdapat dalam tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri subtema 2 lingkungan sekitar rumahku pembelajaran 1 berkaitan

dengan pelajaran Bahasa Indonesia yakni mengenai kalimat ajakan, PPKn mengenai kegiatan kerja sama dan cinta lingkungan sedangkan SBdP mengenai gerakan-gerakan tarien dalam kegiatan sehari-hari dll sehingga sangat cocok jika pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran yakni *big book*.

2) **Desain**

Tahap ini merupakan tahap perencanaan dan pembuatan media pembelajaran *big book*. Berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain media *big book*. Media pembelajaran yang dibuat berupa media *big book* untuk siswa kelas 1. Dalam mengembangkan media pembelajaran *big book* ada tahapan-tahapan untuk menghasilkan media pembelajaran *big book*, diantaranya yakni:

a. **Mengumpulkan Sumber**

Setelah analisis kebutuhan sudah lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan media pembelajaran *big book*.

Sumber referensi untuk mengembangkan media *big book* berasal dari sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik, sedangkan untuk materi didapat dari:

- 1) Buku guru dan buku siswa kelas I, tema 6 (lingkungan bersih, sehat, dan asri) subtema 2 (lingkungan sekitar rumahku). Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2) RPP kelas I tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.

b. **Menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM)**

GBIM adalah petunjuk yang dijadikan pedoman dalam penulisan naskah. GBIM dibuat dengan mengacu pada tahap analisis kebutuhan. GBIM berisi kompetensi dasar, indikator dan bentuk gambaran dari desain/tampilan serta bagian dalam *big book* yang diselaraskan dengan materi kalimat ajakan, kerja sama dan

keberagaman, dan gerak anggota tubuh melalui tari yang terdapat pada tema 6 (lingkungan bersih, sehat, dan asri) subtema (lingkungan sekitar rumahku) pembelajaran 1.

c. Menyusun Peta Materi

Menyusun peta materi merupakan alur materi yang ada pada media pembelajaran *big book*. Bertujuan agar materi yang akan dimasukkan didalam *big book* adalah poin-poin secara garis besar dan utama dari sumber belajar yang akan dipelajari. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami materi yang ada pada media *big book* yang akan diterapkan.

d. Penyusunan Naskah

Penyusunan naskah merupakan tahap sebelum masuk pada tahap produksi. Naskah dalam pengembangan media pembelajaran *big book* ini serupa dengan naskah media pembelajaran *big book* pada umumnya yang terdiri atas gambar atau tokoh yang terlibat dalam naskah cerita, keterangan materi, tampilan dari desain *big book*, keterangan perintah disetiap pelajaran, gambar yang bervariasi dan menarik, penggunaan tulisan yang besar serta jelas serta kesesuaian ekspresi gambar yang ada didalam cerita. Naskah serta isi yang telah disebutkan merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya.

e. Produksi

1) Pra Produksi

Tahapan ini dilakukan untuk mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk memulai membuat media pembelajaran *big book*:

- a. Komputer/PC dan *smartphone* yang sudah terinstal *browser* internet.
- b. Koneksi internet untuk menyambungkan ke internet.

- c. Aplikasi *Canva*, fitur *online Adobe illustrator*, fitur *online Remove Background*, Aplikasi *Tap scanner*, cetak desain kertas *Art Carton*.

1. *Canva*

Aplikasi *canva* adalah sebuah aplikasi desain grafis yang dirancang untuk membantu penggunanya membuat berbagai desain keren dan kreatif. Peneliti mencoba menciptakan desain yang keren dan kreatif dengan karakter, warna, dan tulisan yang menarik. Pengembangan media pembelajaran *big book* yang menggunakan aplikasi *canva* ialah pembuatan background, membuat teks bacaan lengkap dengan penempatan gambar, desain warna, peletakan letak tulisan, gambar, dan komponen pendukung. Adapun tampilan aplikasi *canva* dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut:

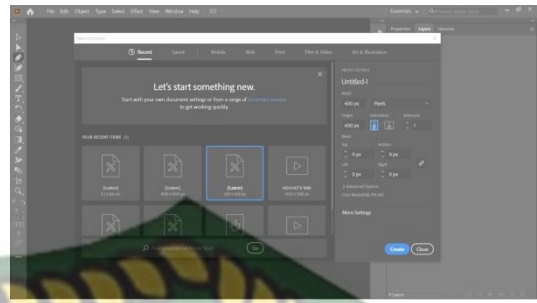
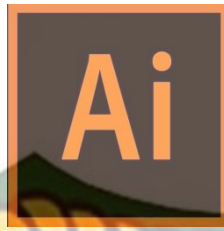


Sumber: Aplikasi *Canva*

Gambar 4.1 Tampilan aplikasi *canva*

2. *Adobe Illustrator*

Adobe illustrator adalah software editor grafis yang digunakan untuk membuat karya desain grafis seperti logo atau gambar ilustrasi. Peneliti menggunakan *adobe illustrator* untuk membuat desain gambar gerakan tarian melayu dalam media *big book* ini. Tampilan pembuatan desain gambar dengan menggunakan *adobe illustrator* dapat dilihat pada gambar 4.2 sebagai berikut:

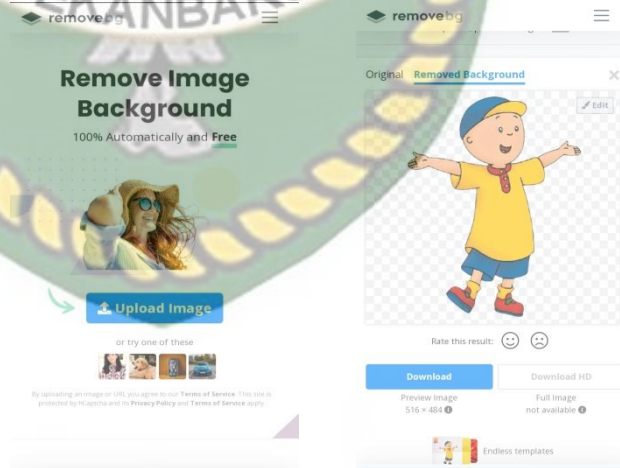


Sumber: Adobe Illustrator

Gambar 4.2 Tampilan *adobe illustrator*

3. *Remove Background*

Remove background adalah fitur browser yang digunakan untuk menghilangkan atau mengganti *background* foto atau gambar. Tanpa mengurangi kualitas aslinya, dengan menggunakan *remove background* bisa dijadikan untuk menghilangkan dan merapikan gambar yang akan digunakan. Tampilan atau bentuk *remove background* dapat dilihat pada gambar 4.3 sebagai berikut:



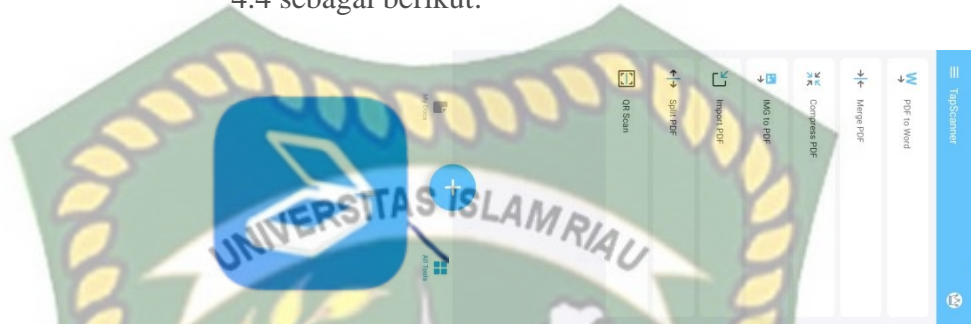
Sumber: Fitur *Remove Background*

Gambar 4.3 Tampilan fitur *remove background*

4. *Tap Scanner*

Tap scanner adalah aplikasi yang digunakan untuk fungsi scan dokumen atau gambar. Menyatukan gambar

yang telah didesain dalam bentuk file PDF dengan kualitas tinggi sebelum dilakukan pencetakan. Adapun tampilan aplikasi tap scanner dapat dilihat pada gambar 4.4 sebagai berikut:



Sumber: Aplikasi Tap Scanner

Gambar 4.4 Tampilan aplikasi *tap scanner*

Setelah semua bahan sudah dipersiapkan maka tahap yang akan dilakukan selanjutnya adalah memproduksi media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik.

2) **Produksi**

Pada tahap produksi ini dilakukan dengan berpedoman pada teks bacaan atau naskah media *big book* yang sudah dibuat. Berikut tahap-tahap dalam mengembangkan media pembelajaran *big book*:

- a. Pembuatan media *big book* dimulai dengan mendownload gambar seperti papan kayu tulisan animasi, gambar siswa SD, logo, gambar dibuku siswa yang kemudian di edit menggunakan *remove background* untuk menghilangkan dan merapikan gambar. Pengeditan ini menggunakan fitur *remove background* dengan tampilan pembuatannya dapat dilihat pada gambar 4.5 sebagai berikut:



Sumber: Fitur Remove Background

Gambar 4.5 Tampilan edit gambar di remove bg

b. Pembuatan selanjutnya menggunakan *adobe illustrator* yakni membuat karakter tarian melayu yakni ada 6 karakter yang dibuat. Karakter ini dibuat sedemikian rupa dengan gerakan yang dipelajari. Tampilan pembuatan pada *adobe illustrator* dapat dilihat pada gambar 4.6 sebagai berikut:



Sumber: Adobe Illustrator

Gambar 4.6 Tampilan adobe illustrator

- c. Setelah gambar yang dibutuhkan selesai didesain, langkah selanjutnya pengeditan dengan aplikasi *canva*. Dimulai dengan cover, pemilihan background di *canva* disesuaikan dengan warna dan keselarasan tulisan. Teks bacaan mulai dimasukkan sesuai dengan materi. Adapun tampilan pengeditan cover di awal dapat dilihat pada gambar 4.7 sebagai berikut:



Sumber: Aplikasi Canva

Gambar 4.7 Pembuatan cover & desain awal dengan aplikasi *canva*

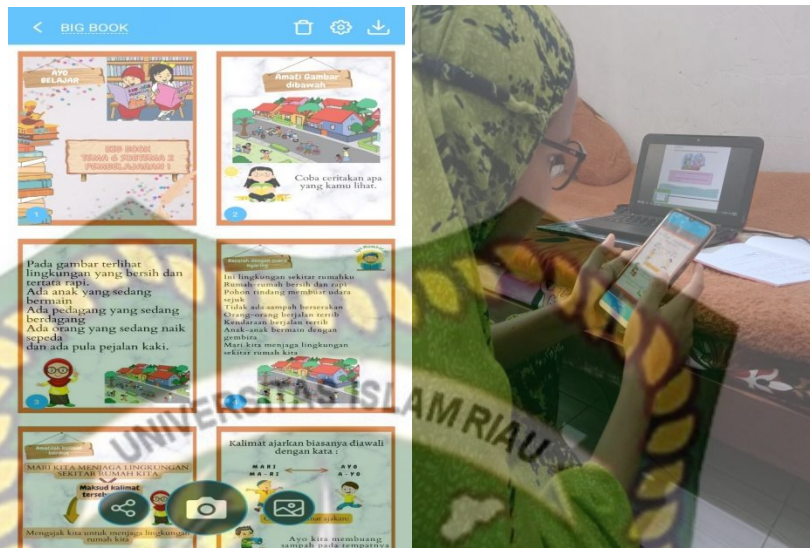
- d. Melakukan pengeditan terhadap gambar masih dengan aplikasi *canva*, tulisan yang disesuaikan dengan ukuran yang besar dan jelas. Dimulai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dimana menyesuaikan gambar dengan tulisan dan dirancang semenarik mungkin. Selanjutnya pembelajaran PPKn dengan mencantumkan cerita yang dirangkai sesuai dengan tema. Terakhir, pembelajaran SBdP memasukan gambar yang telah dirancang dengan aplikasi *adobe illustrator* dan disesuaikan dengan bahan materi. Tampilan pengeditan dengan menggunakan aplikasi *canva* dapat dilihat pada gambar 4.8 sebagai berikut:



Sumber: Aplikasi Canva

Gambar 4.8 Tampilan pengeditan big book dengan aplikasi *canva*

- e. Kemudian membuat tampilan diakhir *big book* dengan menampilkan kesimpulan dan soal-soal latihan untuk siswa serta salam penutup.
- f. Setelah semua tahap desain selesai, maka langkah selanjutnya ialah menyatukan semua desain yang telah di selesaikan dengan menggunakan aplikasi *tap scanner* yang dijadikan file dalam bentuk PDF. Tampilan menyatukan desain dalam 1 file PDF dapat dilihat pada gambar 4.9 sebagai berikut:



Sumber: Aplikasi Tap Scanner

Gambar 4.9 Tampilan menyatukan desain dalam satu file pdf dengan tap scanner

g. Selanjutnya file dicek kembali, disesuaikan dan diselaraskan agar menjadi media pembelajaran *big book* yang utuh.

3) Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi ini dimana media pembelajaran di cetak dengan jenis kertas *art carton* agar warna tetap bagus dan tidak pecah saat dicetak. Setelah dicetak maka jadilah satu media pembelajaran *big book* yang utuh yang bisa digunakan dan disebarluaskan.

Berikut adalah beberapa tampilan hasil pembuatan media pembelajaran *big book* pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 yakni:

a. Tampilan awal media pembelajaran *big book*



Gambar 4. 10 Tampilan halaman awal media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 pembelajaran 1

Tampilan pada halaman awal media pembelajaran *big book* terdiri atas tampilan cover yang terdiri atas identitas buku, gambar siswa serta logo, tampilan kata pengantar, tampilan daftar isi, tampilan panduan penggunaan *big book* yang terdiri atas panduan untuk siswa dan panduan untuk siswa. Selanjutnya tampilan pengantar dari tampilan awal ke isi yaitu mengamati gambar dengan kalimat perintah “coba ceritakan apa yang kamu lihat!”.

b. Tampilan isi media pembelajaran *big book*



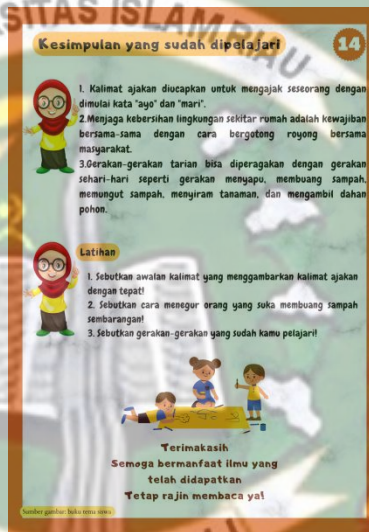
Gambar 4. 11 Tampilan halaman isi media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 pembelajaran 1

Tampilan halaman isi media pembelajaran *big book* membahas materi pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia, PPkn, dan SBdP. Adapun isi dari materi-materi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) teks bacaan mengenai lingkungan sekitar rumahku;
- 2) pengenalan

kalimat ajakan; 3) contoh kalimat ajakan; 4) menentukan kegiatan kerja sama 5) membaca dan bercerita tentang lingkungan sekitar rumah dengan gambar; 6) memperagakan gerakan tari dari kehidupan sehari-hari. Tampilan isi media pembelajaran *big book* didesain dan dikemas semenarik mungkin dengan menggunakan gambar animasi serta warna yang menarik.

c. Tampilan akhir media media pembelajaran *big book*



Gambar 4. 12 Tampilan halaman akhir media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 pembelajaran 1

Tampilan halaman akhir *big book* terdiri dari tampilan kesimpulan, tampilan latihan, dan salam penutup serta motivasi untuk tetap rajin membaca yang dikemas dalam satu halaman.

b) *Prototyping*

Tahap *prototyping* merupakan tahap yang digunakan untuk melihat valid tidaknya media pembelajaran *big book* yang telah dikembangkan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan validasi dan revisi oleh *expert review* yang telah ditetapkan bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media *big book* serta validasi juga dilakukan untuk merevisi kekurangan pada media yang dikembangkan sesuai dengan ahli/pakar. Media *big book* divalidasi oleh 6

validator, berikut daftar yang memvalidasi media pembelajaran *big book* pada penelitian ini:

Tabel 4.4 Validator Media Pembelajaran *Big Book*

No	Ahli	Nama Validasi	Instansi
1	Desain	Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Riau
		Ivan Taufiq, M.I,Kom	Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi (FIKOM) Universitas Islam Riau
2	Materi	Ernawati Nasution, SPd	Guru kelas 1 SDN 66 Pekanbaru
		Masriana Harahab, S.Pd	Kepala Sekolah SDN 66 Pekanbaru
3	Bahasa	Syamsimar, S.Pd., M.M	Kepala Sekolah SDN 83 Pekanbaru
		Bibit Santosa, S.Pd., M.Pd	Dosen Bahasa Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah

Pada tahap revisi ini, komentar dan saran ahli desain, ahli materi, ahli bahasa akan ditindak lanjuti guna menyempurnakan produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Berikut ini adalah hasil validasi dan saran dari para validator:

1. Validasi dan Revisi Produk Ahli Desain

Pada validasi desain dilakukan oleh ahli desain media yakni Bapak Eddy Noviana, S.Pd.,M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Riau) dan Bapak Ivan Tufiq, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau). Beliau ialah dosen yang berkompeten dalam bidang desain media. Hasil penilaian aspek desain dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Validasi 1 Ahli Desain Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	44	72	61,11%	Cukup Valid
Ivan Taufiq, M.I.Kom	62	72	86,11%	Valid
Rata-rata			73,61%	Cukup Valid



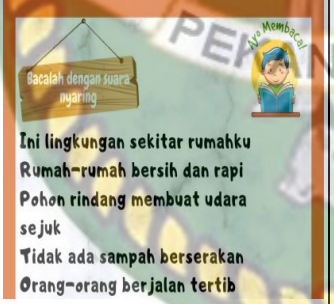
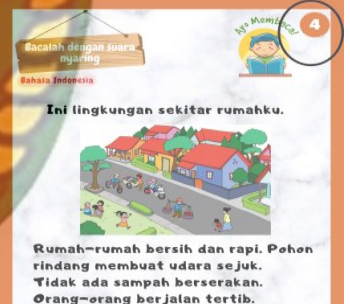
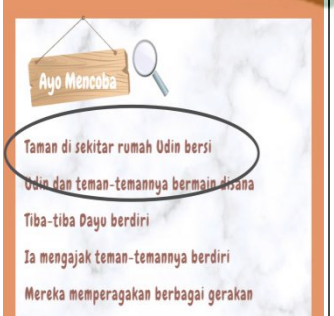
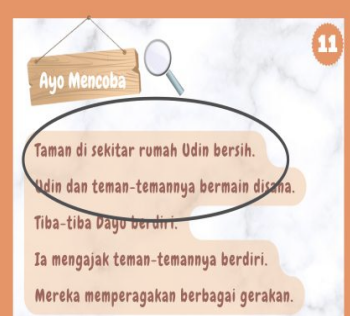
(Sumber: Data Olahan Peneliti)





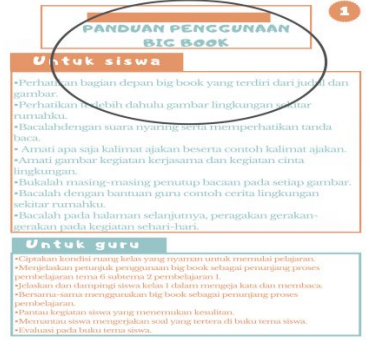
Tabel 4.5 diatas adalah hasil penilain aspek media oleh ahli desain terhadap produk media pembelajatan *big book* tematik pada validasi yang pertama. Pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 1 adalah 61,11% dengan kategori cukup valid sedangkan persentase yang diberikan oleh Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom selaku validataor 2 yakni 86,11% dengan kategori valid. Selanjutnya, setelah dihitung secara keseluruhan maka diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli desain adalah 73,61%. Apabila dinyatakan kedalam data kualitatif maka aspek desain *big book* pada pembelajaran tematik ini termasuk kategori “Cukup Valid”. Adapun komentar dan saran revisi dari ahli desain pada validasi yang pertama dapat diuraikan berikut ini:

Peneliti melaksanakan validasi pada tanggal 31 Januari 2022 dengan Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 1. Setelah melihat dan memeriksa media *big book* yang dikembangkan, validator 1 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain; 1) penggunaan gambar, mencantumkan sumbernya; 2) tambahkan halaman pada *big book* yang dirancang; 3) perhatikan penulisan huruf kapita dan tanda baca serta typo; 4) cantumkan kelas dengan jelas dan rinci yakni tema 6 “Lingkungan bersih, sehat, dan asri”

subtema 2 “Lingkungan sekitar rumahku” pembelajaran 1; 5) tambahkan panduan atau petunjuk penggunaan *big book* baik untuk guru dan siswa ; 6) pada desain gambar menari, gunakan gambar yang tidak pecah dan didesain ulang dengan rapi serta HD atau definisi tinggi. Beberapa tampilan *big book* sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Masukan dan Saran Validator 1 terhadap Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1

No	Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
1		<p>Pencantuman sumber disarakankan gambar pada lembar buku agar teruji kebenarannya.</p>	
2		<p>Tambahkan halaman pada <i>big book</i> yang dirancang agar siswa lebih mudah dalam mencari tau materi secara langsung.</p>	
3		<p>Perhatikan huruf kapital, tanda baca dan typo seperti “udin bersih” menjadi “Udin bersih” agar siswa sekaligus belajar tentang tanda baca.</p>	

<p>4</p>		<p>Cantumkan identitas kelas serta tema dengan rinci agar tahu bahwa ini memang media pembelajaran yang diperuntukan untuk kelas 1 dengan tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.</p>	
<p>5</p>		<p>Desain ulang gambar tarian dengan kartun yang sesuai, jelas, serta gambar tidak pecah. Maka didesain menggunakan aplikasi adobe illustrator seperti gambar setelah hasil perbaikan agar siswa lebih tertarik dan paham dengan gerakan yang dicontohkan.</p>	
<p>6</p>		<p>Tambahkan panduan penggunaan guru dan siswa agar tahu pedoman penggunaan big book.</p>	

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 4 Februari 2022 dengan Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom selaku validator 2. Setelah melihat dan memeriksa media *big book* yang telah dikembangkan, validator 2 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut ialah sebagai berikut: 1) secara keseluruhan media pembelajaran *big book* ini sudah bisa digunakan sebagai media pembelajaran khususnya kelas 1 sebab kemenarikan warna, gambar dan susunan yang sesuai; 2) pemilihan *font* pada teks bacaan hendaknya diganti dengan tulisan informal disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 yang baru bisa menulis; 3) gunakan *shapes* pada teks bacaan yang panjang agar terlihat lebih menarik. Beberapa tampilan media *big book* sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Masukan dan Saran Validator 2 terhadap Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1

No	Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
1		Gunakan <i>shapes</i> pada teks bacaan disarankan agar terlihat lebih menarik dan berwarna untuk siswa kelas 1	
2		Gunakan jenis tulisan yang informal yang cocok untuk anak kelas 1 SD agar terlihat bervolume dan menarik	

Setelah media pembelajaran *big book* diperbaiki sesuai dengan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi yang pertama, maka selanjutnya akan dilakukan untuk validasi yang kedua. Adapun hasil penilaian media pembelajaran *big book* untuk validasi kedua dapat dilihat dalam tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Validasi 2 Ahli Desain Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor	Skor	Persentase	Kategori
	Empiris	Maksimal		
Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	61	72	84,72%	Valid
Ivan Taufiq, M.I.Kom	72	72	100%	Valid
Rata-rata			92,36%	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.8 diatas merupakan hasil penilaian kategori desain oleh ahli desain terhadap media *big book* pada validasi 2. Dapat dilihat pada validasi kedua ini bahwa peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku validator 1 adalah 84,72% dengan kategori valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Ivan Taufiq, S.Pd., M.Pd selaku validator 2 adalah 100% dengan kategori valid. Maka, secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli desain adalah 92,36% dengan kategori valid tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi kedua oleh Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd pada tanggal 14 Februari 2022 dapat dikatakan bahwa media *big book* yang dikembangkan sudah dapat digunakan tanpa revisi sedangkan validasi kedua yakni Bapak Ivan Taufiq, S.Pd., M.Pd memberi tanggapan bahwa media *big book* sudah layak digunakan untuk siswa kelas 1 dan sebagai penunjang proses pembelajaran yang dipadukan dengan warna, gambar, serta tulisan yang sudah sesuai. Maka, dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran *big book* dalam segi desain sudah dapat digunakan tanpa revisi.

2. Validasi dan Revisi Produk Ahli Materi

Pada validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Ernawati Nasution, S.Pd selaku (Guru Kelas I SDN 66 Pekanbaru) dan Ibu Masriana Harahap, S.Pd (Kepala Sekolah SDN 66 Pekanbaru). Beliau adalah kepala sekolah dan guru yang berkompeten dalam bidang materi tematik. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek isi/materi media pembelajaran *big book*. Hasil penilaian aspek isi/materi dapat dilihat dalam tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Validasi 1 Ahli Materi Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ernawati Nasution, S.Pd	32	44	72,72%	Cukup Valid
Masriana Harahap	37	44	84,09%	Valid
Rata-rata			78,40%	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.9 diatas ialah hasil penilaian pada aspek materi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran *big book* yang dilakukan pada validasi yang pertama. Terlihat pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Ernawati Nasution, S.Pd selaku validator 3 adalah 72,72% dengan kategori cukup valid. Sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Masriana Harahap, S.Pd selaku validator 4 adalah 84, 09% dengan kategori valid. Selanjutnya persentase keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli materi adalah 78,04%. Apabila dikonversikan kedalam data kualitatif maka aspek materi pada media *big book* dalam pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 ini masuk dalam kategori “Valid”. Adapun masukan dan

saran revisi dari ahli materi pada validasi pertama dapat dijabarkan sebagai berikut:

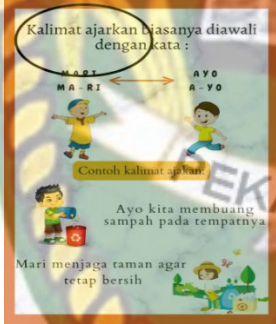

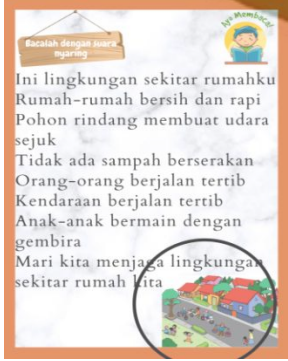

Peneliti melakukan validasi pada tanggal 3 Februari 2022 dengan Ibu Ernawati, S.Pd selaku ahli materi validator 3. Setelah memeriksa media pembelajaran *big book* yang dikembangkan, validator 3 menyampaikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain: 1) gunakan bahasa yang mudah dimengerti untuk siswa kelas satu dan perhatikan kesalahan penulisan ; 2) beri nama pelajaran disetiap memulai pelajaran untuk mempermudah siswa mengetahui mana pelajaran bahasa Indonesia, PPkn, dan SBdp; 3) pada saat melakukan validasi pertama RPP terlampir namun indikator belum dilengkapi dan disesuaikan, sebaiknya dilampirkan dan diperhatikan kembali.

Tabel 4.10 Saran Validator 3 terhadap Media Pembelajaran Big Book pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

No	Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
1		Perhatikan kesalahan penulisan dan sesuaikan dengan siswa kelas 1 seperti yang tampak terlihat typo “ajarkan” menjadi “ajakan” dan juga ganti jenis tulisannya agar siswa lebih baik dalam proses membaca.	
2		Beri nama pelajaran setiap memulai lembar pelajaran baru, contoh terlampir “PPKn” sesuai arahan wali kelas 1 agar siswa lebih mudah memahami dan menemukan materi.	

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 17 Februari 2022 dengan Ibu Masriana Harahap, S.Pd selaku validator 4. Setelah melihat dan memeriksa media pembelajaran *big book* yang telah dikembangkan, validator 4 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran tersebut antara lain: 1) sesuaikan gambar dengan bahan bacaan serta perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca; 2) secara umum media pembelajaran *bog book* sudah efektif digunakan; 3) perbaiki lampiran pada indikator RPP agar bisa disesuaikan untuk validasi selanjutnya. Beberapa tampilan media pembelajaran *big book* sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Saran Validator 4 terhadap Media Pembelajaran Big Book pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

No	Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
1	 <p>Kalimat ajakan biasanya diawali dengan kata :</p> <p>MARI MA-R-I → AYO A-Y-O</p> <p>Contoh kalimat ajakan</p> <p>Ayo kita membuang sampah pada tempatnya</p> <p>Mari menjaga taman agar tetap bersih</p>	Perhatikan kesalahan penulisan dan sesuaikan dengan siswa kelas 1 seperti yang tampak terlihat typo “ajarkan” menjadi “ajakan” dan juga ganti jenis tulisannya dan diberi shape pada judul atas agar siswa tidak salah arti dan lebih menarik	 <p>Kalimat ajakan biasanya diawali dengan kata :</p> <p>MARI MA-R-I → AYO A-Y-O</p> <p>Contoh kalimat ajakan</p> <p>Ayo kita membuang sampah pada tempatnya.</p> <p>Mari menjaga taman agar tetap bersih.</p>
2	 <p>Bacalah dengan lantang</p> <p>Ini lingkungan sekitar rumahku Rumah-rumah bersih dan rapi Pohon rindang membuat udara sejuk Tidak ada sampah berserakan Orang-orang berjalan tertib Kendaraan berjalan tertib Anak-anak bermain dengan gembira Mari kita menjaga lingkungan sekitar rumah kita</p>	Sesuaikan tulisan dengan gambar untuk digunakan siswa kelas 1 seperti hasil perbaikan gambar diperbesar dan diganti jenis tulisannya agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1.	 <p>Bacalah dengan lantang</p> <p>Ini lingkungan sekitar rumahku Rumah-rumah bersih dan rapi Pohon rindang membuat udara sejuk Tidak ada sampah berserakan Orang-orang berjalan tertib Kendaraan berjalan tertib Anak-anak bermain dengan gembira Mari kita menjaga lingkungan sekitar rumah kita</p>

Setelah media pembelajaran *big book* diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang didapatkan dari hasil validasi yang pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi yang kedua. Adapun hasil penilaian pada aspek materi media *big book* untuk validasi kedua dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Validasi 2 Ahli Materi Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ernawati Nasution, S.Pd	41	44	93,18%	Valid
Masriana Harahap	40	44	90,90%	Valid
Rata-rata			92,04%	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.12 diatas adalah hasil penilaian pada aspek materi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran *big book* pada validasi kedua. Dapat dilihat pada validasi kedua ini, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Ernawati, S.Pd selaku validator 3 yakni 93,18% dengan kategori valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Masriana Harahap, S.Pd selaku validator 4 adalah 90,90% dengan kategori valid. Dengan demikian, secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli materi yakni 92,04% dengan kategori valid tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi kedua yang dilaksanakan dengan Ibu Ernawati Nasution, S. Pd pada tanggal 17 Februari 2022 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book* yang dikembangkan sudah layak digunakan tanpa revisi. Selanjutnya validasi yang dilaksanakan dengan Ibu Masriana Harahap, S.Pd pada tanggal 21 Februari 2022 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book* sudah layak digunakan tanpa revisi.

3. Validasi dan Revisi Produk Ahli Bahasa

Pada validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Ibu Syamsimar, S.Pd.,MM (Kepala Sekolah SDN 83 Pekanbaru) dan Bapak Bibit Santosa, S.Pd.,M.Pd (Dosen Bahasa Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah). Beliau adalah dosen dan guru yang berkompeten dalam bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap aspek penggunaan bahasa dalam media pembelajaran *big book* yang dikembangkan. Hasil penilaian aspek bahasa dapat dilihat dalam tabel 4.13 sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Validasi 1 Ahli Bahasa Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Syamsimar, S.Pd., MM	24	36	66,66%	Cukup Valid
Bibit Santosa, S.Pd., M.Pd	23	36	63,88%	Cukup Valid
Rata-rata			65,27%	Cukup Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.13 diatas adalah hasil penilaian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap media pembelajaran *big book* pada validasi pertama. Dapat dilihat pada validasi pertama, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Syamsimar, S,Pd., MM selaku validator 5 adalah 66,66% dengan data kualitatif kategori cukup valid sedangkan nilai persentase yang diberikan Bapak Bibit Santosa, S.Pd., M.Pd selaku validator 6 adalah 63,88% dengan data kualitatif kategori cukup valid. Selanjutnya didata secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli bahasa adalah 65,27%. Jika dikonversikan kedalam data kualitatif maka aspek bahasa dalam kategori “Cukup Valid”. Adapun

komentar dan saran revisi dari ahli bahasa pada validasi pertama dapat diuraikan sebagai berikut:

Peneliti melakukan validasi pada tanggal 12 Februari 2022 dengan Ibu Syamsimar, S.Pd., MM selaku validator 5. Setelah melihat dan memeriksa media pembelajaran *big book* yang dikembangkan, validator 5 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh validator 5 antara lain: 1) tambahkan tanda koma pada kalimat ajakan yaitu “ayo, kita membuang sampah pada tempatnya dan mari, menjaga taman agar tetap bersih”; 2) pada halaman 2 penggunaan spasi dan tanda seru lebih diperhatikan diperbaiki menjadi “amati gambar di bawah ini!”. Beberapa tampilan media pembelajaran *big book* sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14 Saran Validator 5 terhadap Media Pembelajaran *Big Book* pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

No	Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
1		<p>Tambahkan penggunaan koma pada setiap kalimat seperti “ayo, kita” menjadi “ayo, kita” ajakan dan ganti jenis tulisannya agar siswa sekaligus mengenal tanda baca.</p>	
2		<p>Cantumkan tanda seru dan beri spasi pada kalimat perintah yang ditampilkan agar siswa memahami penggunaan tanda baca dikalimat perintah.</p>	

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 16 Februari 2022 dengan Bapak Bibit Santosa, S.Pd., M.Pd selaku validator 6. Setelah melihat dan memeriksa media pembelajaran *big book* yang dikembangkan, validator 6 memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan antara lain: 1) pada kalimat ajakan *mari* dan *ayo* ganti menjadi huruf kecil; 2) secara umum kalimat yang digunakan sudah baik dan efektif digunakan namun perhatikan tanda baca agar melatih siswa kelas 1 mengenal tanda baca; 3) tambahkan tanda koma pada kalimat ajakan yaitu “ayo, kita membuang sampah pada tempatnya dan *mari*, menjaga taman agar tetap bersih”. Beberapa tampilan penjabaran media pembelajaran *big book* sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel 4.15 sebagai berikut:

Tabel 4.15 Saran Validator 6 terhadap Media Pembelajaran Big Book pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

No	Komponen Awal	Saran	Hasil Perbaikan
1		Perbaiki huruf kapital menjadi huruf kecil pada kalimat ajakan “ayo dan mari” karena itu bukan diawal kalimat siswa tidak salah arti dan melatih tulisan siswa.	
2		Cantumkan tanda seru dan beri spasi pada kalimat perintah yang ditampilkan agar siswa tahu bahwa kalimat ajakan menggunakan tanda seru.	

Setelah media *big book* diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka selanjutnya akan dilakukan validasi kedua. Adapun hasil penilaian aspek bahasa dalam media pembelajaran *big book* yang dikembangkan untuk validasi kedua dapat dilihat dalam tabel 4.16 sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Syamsimar, S.Pd., MM	35	36	97,22%	Valid
Bibit Santosa, S.Pd., M.Pd	32	36	88,88%	Valid
Rata-rata			93,05%	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.16 diatas adalah hasil penilaian pada aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap media pembelajaran *big book* pada validasi kedua. Dapat dilihat pada validasi kedua ini, peneliti memperoleh nilai persentase yang diberikan oleh Ibu Syamsimar, S.Pd., MM selaku validator 5 yakni 97,22% dengan kategori valid sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Bapak Bibit Santosa, S.Pd., M.Pd selaku validator 6 adalah 88,88% dengan kategori valid. Dengan demikian, secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata dari kedua validator ahli materi yakni 93,05% dengan kategori valid tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi kedua yang dilaksanakan dengan Ibu Syamsimar, S.Pd., M.M pada 19 Februari 2022 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book* yang dikembangkan sudah layak digunakan tanpa revisi. Selanjutnya validasi yang dilaksanakan dengan Bapak Bibit Santosa, S.Pd., M.Pd pada tanggal 22 Februari 2022 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book* sudah layak digunakan tanpa revisi dan sudah bagus serta layak digunakan.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan digolongkan sebagai penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2016:407). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 untuk siswa kelas I semester 2 (dua) SDN 66 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan atau menciptakan suatu produk pendukung belajar yakni media pembelajaran yang valid atau media pendukung pembelajaran yang layak digunakan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang berpegangan pada model penelitian *formative research*. Menurut Tessmer (dalam Hadikusuma, 2015: 42) yang mengatakan bahwasannya penelitian pengembangan ini difokuskan pada 2 (dua) tahap yakni tahap pendahuluan (*preliminary*) dan juga tahap *evaluasi formatif* (*formative evaluation*) yang terdiri atas *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*, *one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*. Akan tetapi, pada penelitian ini langkah-langkah penelitian dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian. langkah-langkah yang digunakan sesuai kebutuhan penelitian yaitu: tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*).

Pada tahap *preliminary* (pendahuluan), peneliti menentukan lokasi penelitian. Peneliti menentukan lokasi penelitian yakni SDN 66 Pekanbaru yang tepatnya beralamat di Jl. Imam Munandar, Tangkerang Selatan, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

Pada tahap *self evaluation* atau pada tahap analisis. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan berbagai kegiatan yakni analisis guru, analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum dan analisis materi. Penjelasan tersebut yakni (1) analisis guru, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan maka diperoleh, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya guru belum menerapkan media pembelajaran tematik secara

utuh dengan menggunakan media yang bervariasi dan menarik. Maka dari itu peneliti mencoba berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran *big book* yang didalamnya terkandung bentuk serta gambar yang menarik.

(2) analisis kebutuhan siswa, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru dan dua orang siswa, peneliti mendapatkan informasi bahwasannya karakteristik siswa kelas I SD berada pada tahap berpikir yang menjadi lebih baik atau lebih operasional konkrit yakni anak-anak lebih fokus dengan objek-objek yang nyata yang mereka dapat dari kejadian-kejadian disekitar. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara juga dapat dikatakan bahwasanya tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 cukup sulit sebab mencakup 3 mata pelajaran bahasa Indonesia yang mempelajari kalimat ajakan dan banyak teks bacaan yang membuat siswa kelas 1 bosan, pelajaran PPKn mengenai keberagaman dan arti kerja sama dan yang terakhir SBdP yang mempelajari mengenai tarian. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan 2 orang siswa, peneliti memperoleh informasi gambaran media yang diinginkan siswa, gambaran tersebut ialah mereka menginginkan media pembelajaran yang berbeda dengan yang pernah diajarkan, banyak variasi warna atau warna warni, tulisannya besar, banyak gambar atau animasinya. Maka dari itu, peneliti mencoba untuk memberikan salah satu solusi alternatif atas informasi dari siswa dengan melakukan pengembangan media pembelajaran *big book* yang menarik,

(3) analisis kurikulum, analisis kurikulum ini peneliti menganalisis kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), serta indikator-indikator pencapaian kompetensi yang berpedoman pada kurikulum 2013. Analisis ini akan menjadi pondasi dalam mengembangkan media pembelajaran *big book*.

(4) analisis materi yang berkenaan dengan materi apa saja yang dipelajari didalam tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 dengan bantuan media pembelajaran *big book*.

Pada tahap yang akan dilakukan selanjutnya adalah tahap desain produk. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat dan mendesain media pembelajaran tematik terkhusus pada tema 6 (Lingkungan bersih, sehat,

dan asri) subtema 2 (Lingkungan sekitar rumahku) dan pada pembelajaran 1. Proses pembuatan media pembelajaran big book diawali dengan (1) mengumpulkan sumber antara lain sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pada pembelajaran tematik sedangkan materi diperoleh dari buku guru dan buku siswa kelas I tema 6 (lingkungan bersih, sehat, dan asri) subtema 2 (lingkungan sekitar rumahku) pembelajaran 1 serta RPP kelas I tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 yang telah dibuat, (2) menyusun garis besar isi media atau GBIM, (3) menyusun peta materi, didalamnya merupakan alur atau jalan materi yang ada pada media pembelajaran *big book*, (4) menyusun naskah, (5) produksi, pada tahap produksi ini terbagi atas 3 yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pada tahap pra produksi atau sebelum produksi, peneliti mempersiapkan apa apa saja bahan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran *big book* seperti komputer/PC dan juga *smartphone* yang sudah terinstal *browser* internet, koneksi yang sudah tersambung internet, serta beberapa aplikasi dan fitur yakni aplikasi *canva*, *adobe illustrator*, *remove background*, *tap scanner* dan cetak desain kertas *Art Carton*. Setelah semua bahan telah selesai dipersiapkan maka masuk pada tahap selanjutnya yakni memproduksi media pembelajaran big book pada pembelajaran tematik, tahapan produksi media pembelajaran big book yakni: (a) pembuatan dimulai dengan mendownload gambar pendukung seperti papan kayu tulisan animasi, siswa, logo yang kemudian di edit dengan *remove background* agar gambar rapi. (b) selanjutnya membuat karakter tarian di *adobe illustrator* yang dibuat semenarik mungkin dengan 6 karakter yang berbeda-beda, (c) setelah bahan gambar sudah dibuat dan diedit masuk pada pengeditan dan menyatukan di aplikasi *canva*, yang dimulai dengan cover, pemilihan background yang disesuaikan dengan tulisan dan warna, serta mulai memasukan materi dan teks bacaan, (d) tahap selanjutnya yaitu masih pada aplikasi *canva*, materi mulai dimasukan seperti Bahasa Indonesia yang menyesuaikan teks bacaan dengan warna dan ukuran, PPKn dengan mencantukan cerita yang

dirangkai dengan menarik dan SBdP yang mencantumkan gambar yang sudah di desain pada *adobe illustrator* yang disesuaikan dengan materi, (f) kemudian pada tampilan akhir *big book* menampilkan kesimpulan dan soal latihan dan salam penutup, (g) setelah semua tahap desain selesai dilakukan maka selanjutnya menyatukan semua desain yang telah diselesaikan dengan menggunakan aplikasi *tap scanner* yang dijadikan dalam 1 file PDF, (h) setelah itu file dicek kembali disesuaikan dan di selaraskan agar menjadi media pembelajaran *big book* yang utuh dan yang terakhir yakni pasca produksi, dimana pada tahap ini media pembelajaran *big book* dicetak dengan *art carton* agar warna tetap bagus dan tidak pecah. Setelah produk media pembelajaran selesai dibuat, kemudian dilakukan proses validasi oleh validator.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi pada tahap *prototyping* atau pada tahap validasi serta dilakukan revisi oleh *expert reviews*. Tujuan dilakukannya validasi yaitu agar peneliti dapat melihat dimana letak kesalahan atau ketidaksesuaian dalam proses pembuatan media pembelajaran *big book* dan juga saran perbaikan oleh validator agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

Menurut Yamasari (2010: 2) adapun validasi yang dilakukan oleh para ahli untuk menilai suatu media pembelajaran yang dijabarkan menjadi 3 aspek yaitu: (a) aspek format, aspek format yang berkaitan pada kejelasan petunjuk dan tidak ada terjadi kerusakan pada media, (b) aspek isi materi, aspek isi materi yang berkaitan dengan penyusunan, kesesuaian kurikulum, materi, keserasian warna, tulisan, gambar, dan peletakan desain, (c) aspek bahasa yang berkaitan dengan kebakuan bahasa dan mempermudah siswa untuk memahami bahasa yang digunakan.

Sejalan pula dengan pendapat Nafsiah, dkk (2019:29) yang mengatakan bahwa lembaran validasi terdiri dari tiga konteks yakni validasi pada konteks isi, validasi pada konteks bahasa, dan validasi desain/penyajian. Setiap lembaran validasi yakni validasi isi, validasi

bahasa, dan validasi desain berisikan penilaian dan tanggapan. Berdasarkan teori tersebut, peneliti membuat instrumen validasi yang meliputi 3 aspek yang disesuaikan pula dengan kebutuhan peneliti yang dimodifikasi. Selanjutnya akan dilakukan validasi oleh para ahli yang sudah dipilih sesuai kriteria, yaitu 6 orang ahli terdiri atas 1 (satu) orang Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, 1 (satu) orang Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, 1 (satu) orang Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah, 1 (satu) orang Kepala Sekolah SDN 66 Pekanbaru, 1 (satu) orang Kepala Sekolah SDN 83 Pekanbaru, dan 1 (satu) orang Wali Kelas I SDN 66 Pekanbaru. Setelah itu, dilakukan validasi maka diperoleh rata-rata dari para ahli, yakni (1) Ahli desain, desain media pembelajaran *big book* ini memperoleh nilai rata-rata 73,61% dengan kategori cukup valid pada validasi yang pertama. Setelah media pembelajaran *big book* diperbaiki dan direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari validasi yang pertama, maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dengan nilai rata-rata 92,36% dengan kategori tergolong valid. Dari beberapa komentar dan saran serta deskripsi data di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *big book* pembelajaran tematik dikatakan valid yang dinilai dari segi desain. (2) Ahli materi, isi materi media pembelajaran *big book* memperoleh nilai rata-rata 74,40% dengan kategori valid divalidasi yang pertama. Setelah media pembelajaran *big book* diperbaiki dan direvisi sesuai komentar dan saran dari validasi yang pertama maka dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,04% dengan kategori tergolong valid. (3) Ahli bahasa, aspek bahasa dalam media pembelajaran *big book* ini pada validasi yang pertama memperoleh nilai rata-rata 65,27% dengan kategori tergolong cukup valid. Setelah media pembelajaran *big book* diperbaiki dan direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validasi yang pertama, maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai dengan rata-rata 93,05% dengan kategori tergolong valid.

Setelah itu, keseluruhan validasi media untuk validasi 1 dan validasi 2 direkap maka didapatkanlah nilai rata-rata dari keseluruhan 6 validator yakni pada validasi pertama yaitu 71,09% dengan kategori cukup valid. Sedangkan untuk hasil validasi yang kedua diperoleh dari gabungan 6 validator yakni dengan nilai rata-rata 92,48%. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat dari tabel 4.17 sebagai berikut:

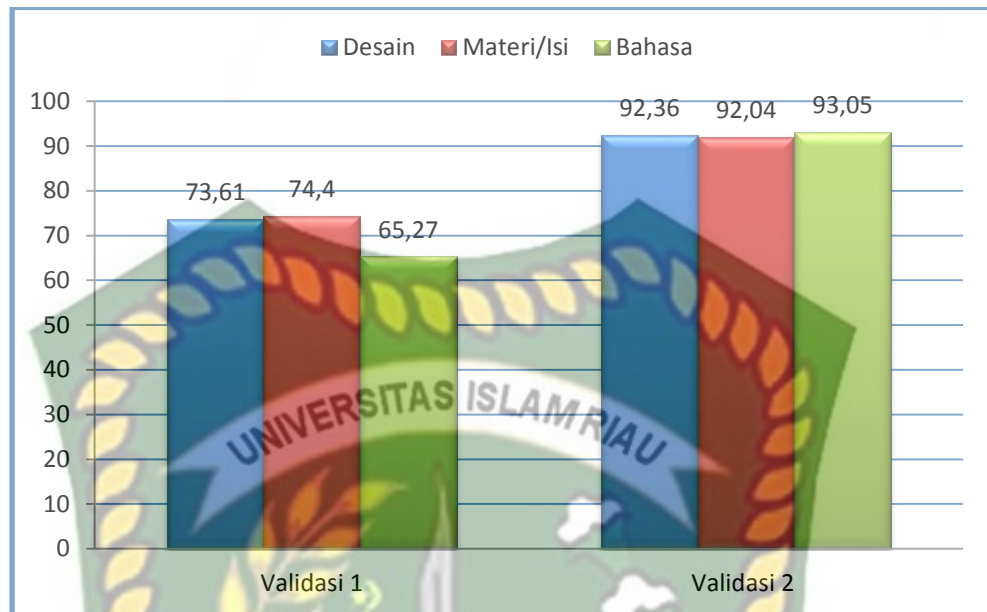
Tabel 4.17 Hasil Validasi Aspek Media Pembelajaran *Big Book* pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Aspek yang dinilai	Validasi I		Validasi II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Desain	73,61%	Cukup Valid	92,36%	Valid
Materi	74,40%	Valid	92,04%	Valid
Bahasa	65,27%	Cukup Valid	93,05%	Valid
Rata-rata	71,09%	Cukup Valid	92,48%	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 4.17 yang tertera diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek yang ada pada media pembelajaran big book yakni aspek desain, materi/isi, dan aspek bahasa yang didapatkan dari 6 validator untuk dua kali validasi. Dilihat pada validasi I yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek materi/isi dengan persentase 74,40% dengan kategori valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 65,27% kategori cukup valid. Selanjutnya pada validasi II yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek bahasa dengan persentase 93,05% kategori valid dan nilai rata-rata terendah yakni pada aspek materi dengan persentasi 92,04% kategori valid.

Hasil penilaian seluruh aspek media pembelajara big book oleh ahli desian, ahli materi, dan ahli bahasa pada validasi yang pertama dan kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



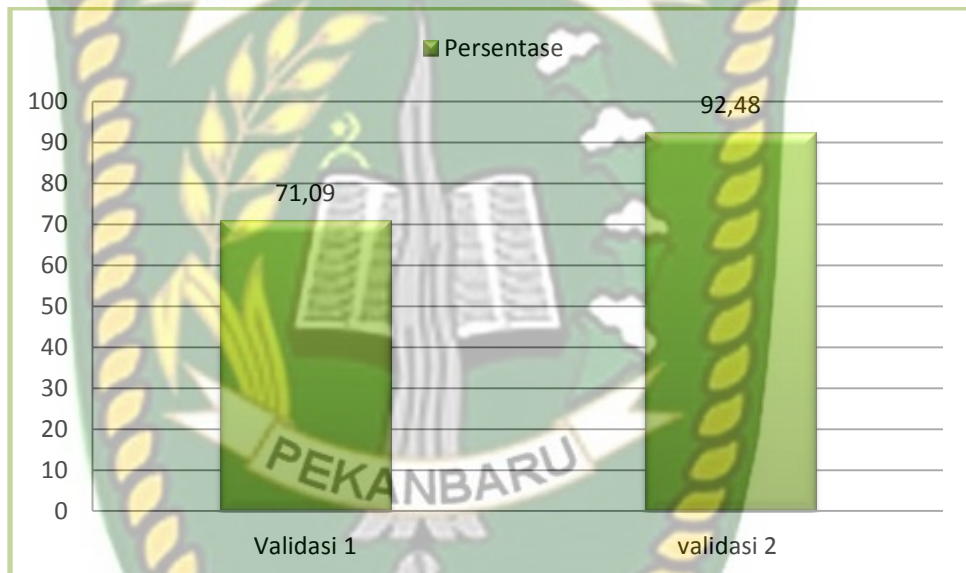
Gambar 4.13 Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Berdasarkan diagram 4.13 dapat dilihat pengembangan media pembelajaran *big book* mengalami peningkatan pada saat melaksanakan validasi. Validasi dilaksanakan masing-masing 2 kali. Berdasarkan penelitian oleh ahli desain pada validasi pertama memperoleh 73,61% dengan kategori cukup valid dan validasi kedua memperoleh 92,36% dengan kategori valid, setelah dilaksanakannya revisian sesuai arahan validator. Selisih yang didapat dari validasi pertama ke validasi kedua pada ahli desain yakni 18,75% yang terlihat peningkatan yang cukup signifikan sesuai dengan arahan revisi dari validator ahli desain.

Selanjutnya pada validasi ahli materi dilaksanakan juga masing-masing 2 kali validasi oleh 2 validator. Validasi yang pertama memperoleh 74,4% dengan kategori cukup valid setelah menjalankan revisian sesuai arahan validator didapat lah skor validasi kedua yakni 92,04% dengan kategori cukup valid yang memperoleh selisih 17,64% dimana terlihat peningkatan yang cukup signifikan setelah adanya revisian sesuai arahan validator. Validasi ahli bahasa juga dilakukan masing-masing 2 kali revisian dengan 2 validator yang telah dijumpai untuk melaksanakan validasi. Validasi pertama memperoleh skor 65,27% dengan kategori cukup valid dan

validasi kedua dengan skor 93,05% dengan kategori valid. Selisih yang didapat dari validasi pertama ke validasi kedua ialah sebesar 27,78% yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Validasi bahasa adalah selisih perbandingan paling tinggi yakni 27,78% dibanding selisih validasi ahli desain dan bahasa yakni 18,75% dan 17,64%.

Selanjutnya perbandingan hasil penilaian media pembelajaran *big book* pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.14 Diagram Perbandingan Penilaian Media Pembelajaran *Big Book* Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1

Berdasarkan gambar 4.14 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada validasi yang pertama adalah 71,09% dengan kategori cukup valid dan pada validasi yang kedua memperoleh nilai rata-rata 92,48% dengan kategori valid. Selanjutnya dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi yang pertama ke validasi yang kedua sebanyak 21,39%. Peningkatan ini bisa terjadi disebabkan proses pengembangan media dilakukan serangkaian revisi dari validator seperti berdasarkan penilaian media oleh ahli desain pada validasi yang pertama memperoleh nilai rata-rata 73,61%, komentar dan saran dari ahli desain yakni penggunaan gambar yang harus mencantumkan sumber, tambahkan

halamna pada media yang dirancang, perhatikan typo, cantumkan kelas lebih rinci, desain gambar menari lebih baik dengan kualitas tinggi, gunakan *font* atau memilih gaya tulisan yang sesuai dengan siswa kelas 1 serta menambahkan shapes pada tulisan agar lebih menarik. Setelah media diperbaiki berdasarkan komentar dan saran maka selanjutnya dilakukan validasi yang kedua dan diperoleh nilai rata-rata 92,36% dengan kategori valid tanpa revisi.

Selanjutnya pada penilaian produk oleh ahli materi yang pertama memperoleh nilai rata-rata 74,40%, adapun komentar dan sarannya yakni: gunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa dan perhatikan typo, beri nama pelajaran disetiap memulai pelajaran yang baru untuk mempermudah siswa, sesuaikan dan perbaiki RPP, sesuaikan gambar dengan bahan bacaan dan perhatikan penggunaan huruf kapital. Setelah media diperbaiki berdasarkan komentar dan saran yang pertama maka diperoleh nilai rata-rata validasi yang kedua yaitu 92,04% dengan kategori valid tanpa revisi. Sedangkan berdasarkan penilaian produk oleh ahli bahasa pada validasi yang pertama memperoleh nilai rata-rata 65,27% dengan kategori cukup valid, adapun komentar dan saran perbaikan antara lain: tambahkan tanda baca koma pada setiap memulai kalimat ajakan , pada halaman 2 spasi dan tanda seru lebih digunakan dengan baik, dan pada kalimat ajakan ayo dan mari diganti menjadi huruf kecil. Setelah media diperbaiki sesuai saran dan komentar maka selanjutnya maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan memperoleh nilai rata-rata 93,05% dengan kategori valid.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran *big book* tema 6 (lingkungan bersih, sehat, dan asri), subtema 2 (lingkungan sekitar rumahku) pembelajaran 1 memperoleh nilai rata-rata validasi adalah 92,48%. Dengan demikian, media yang dikembangkan termasuk valid tanpa revisi. Menurut Nieveen (dalam Purboningsih, 2015:468) menyatakan bahwasanya kualitas produk pembelajaran yang

dikembangkan harus memiliki kriteria valid atau layak digunakan, yang didasarkan pada materi dan semua komponen yang berhubungan satu sama lain. Jika produk pembelajaran memenuhi semua pernyataan diatas, maka perangkat pembelajaran dapat dikatakan valid.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Dewi Anjarwati (2019) yaitu mengembangkan media pembelajaran *big book* pada materi tematik kelas 1 tema keluargaku subtema anggota keluarga (R&D dikelas 1 SD Negeri Paburuan 4) yang mendapat kategori layak (4,7) pada tahap ahli media dan validasi ahli materi yang menunjukkan kategori sangat layak dengan perolehan skor sebesar 4,9 serta melakukan uji coba *one-to-one* dengan skor 4,73 kategori sangat layak dengan mendapat respon yang sangat baik. Adapun kekurangan dari media pembelajaran yang teliti kembangkan adalah variasi cerita yang dikembangkan belum terlalu luas dan ukuran yang lebih besar. Selain itu, pemakaian *rink* pada media sebenarnya sudah tepat namun sedikit membahayakan apalagi digunakan untuk siswa kelas 1. Kelebihan media yang dikembangkan adalah gambar yang menarik yang didesain dengan manual membuat media lebih indah dan bermakna.

Sejalan pula dengan penelitian yang dikembangkan oleh Lusiana Novita (2020) dengan judul pengembangan *big book* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan membaca nyaring bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar dengan memperoleh persentase komponen kelayakan isi 96% dan komponen kelayakan penyajian 90%. Selain itu *big book* ini efektif digunakan dibuktikan dengan perhitungan uji T, *pretest* dan *posttest* dengan peningkatan rata-rata sebesar 0,53 dengan kriteria sedang. Kekurangan dari media yang peneliti kembangkan ialah ukuran *big book* yang perlu diperhatikan serta cerita rakyat yang lebih bisa dikembangkan lagi. Sedangkan kelebihanannya adalah *big book* yang menarik dirancang sendiri dan di *scan* dengan tingkat warna yang baik maka lebih menarik untuk anak kelas rendah.

Hasil penelitian yang dilakukan Anita (2021) dengan judul pengembangan media *big book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan

minat membaca siswa kelas V Sekolah Dasar yang memperoleh persentase 85% dari ahli media dengan kriteria valid, ahli materi sebesar 96,4% dengan kriteria sangat valid, dan ahli bahasa sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Pada uji coba meningkatkan membaca siswa direspon sangat baik dari peserta didik. Kekurangan dari media yang peneliti kembangkan ialah menggunakan kertas HVS A3 biasa yang bisa membuat kertas rusak apabila sering digunakan. Selain itu, penggunaan teks bacaan yang ditulis tangan terlihat menjadi kurang menarik dan tidak berwarna. Kebanyakan peneliti mendesain gambar sendiri dan mengembangkan cerita rakyat dimana bisa memperkenalkan kepada siswa mengenai cerita rakyat terdahulu.

Uraian diatas menunjukkan bahwa perkembangan media pembelajaran *big book* yang peneliti kembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun beberapa kelebihan yang dimiliki media pembelajaran *big book* yang dikembangkan adalah sebagai berikut: Pertama media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas satu yang menyukai gambar, warna dan tulisan menarik saat pembelajaran. Kedua, media yang dikembangkan memiliki cukup lengkap konten didalamnya yang terdiri materi, petunjuk penggunaan, gambar, animasi, tulisan yang berukuran besar, mudah dipahami siswa kelas 1 dan dilengkapi dengan kesimpulan serta soal latihan. Ketiga, media dikemas semenarik mungkin dengan penambahan gambar, warna yang berpadu dan menarik untuk menghadirkan daya tarik siswa untuk belajar. Keempat, media yang memiliki alur yang jelas dan berurutan atau terstruktur sehingga memudahkan siswa memahami setiap mata pelajaran yang ada didalamnya. Namun, dibalik kelebihan tentu terdapat kekurangan dari media ini. Kekurangan media yang peneliti kembangkan adalah penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap uji validitas sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa di Sekolah Dasar karena keterbatasan waktu dalam pelaksanaannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik yang khususnya tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 tercakup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai kalimat ajakan, PPKn mengenai keberagaman dan kerja sama, dan SBdP mengenai olah gerak tari. Proses pembuatan media pembelajaran *big book* tematik ini membutuhkan beberapa aplikasi dan fitur yaitu *canva*, *adobe illustrator*, *remove background*, *tap scanner*, dan dicetak dengan kertas jenis *art carton*. Media yang dikembangkan melalui tahapan validasi yang meliputi enam ahli yang terdiri dari dua orang ahli desain, dua orang ahli materi, dan dua orang ahli bahasa. Kualitas media pembelajaran *big book* yang dikembangkan telah mencapai standar kelayakan pembelajaran yang diperoleh dari hasil penilaian ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa.
2. Validasi media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik sudah memperoleh kategori valid tanpa revisi yang ditinjau berdasarkan hasil validasi ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada aspek penilaian desain memperoleh persentase 92,36% dengan kategori valid, aspek penilaian materi 92,04% dengan kategori valid, dan kategori aspek penilaian bahasa dengan persentase 93,05% dengan kategori valid. Maka secara keseluruhan validasi media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik memperoleh nilai rata-rata 92,48% dimana media pembelajaran ini sudah berkategori valid tanpa revisi.

5.2 Saran

Berdasarkan pengembangan dan simpulan dari hasil penelitian maka peneliti memberikan beberapa saran yang bersangkutan dengan

pengembangan media pembelajaran big book pada pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembuatan media pembelajaran ada baiknya sudah memahami terlebih dahulu penggunaan aplikasi yang digunakan agar tidak memakan waktu yang lama dalam proses pembuatan produk media pembelajaran khususnya media cetak seperti *big book*.
2. Untuk pembaca yang ingin mengembangkan media pembelajaran big book pada pembelajaran tematik, bisa mengembangkan dengan tema lainnya yang lebih banyak pula atau bisa menggunakan aplikasi terbaru yang lebih bagus yang dapat mengembangkan media pembelajaran *big book* dalam lingkup yang lebih luas dan lebih baik lagi.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian seperti ini, disarankan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Ilham dkk.2019. *Pengaruh Sistem Informasi Manajemen terhadap Peningkatan Kuliatas Pelayanan di Cabang Bengkulu*. Jurnal Profesional FIS UNIVED (Volume 6 No 1 Juni 2019)
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Referensi Jakarta.
- Daet, Annie Arce. 2016. *Development and Validation of Big Books For Grade I MTB-MLE Curriculum. International Journal of Advanced Research in Management and Social Sciences* (Volume 5 No 6 June 2016)
- Darius. 2014. *Pengembangan Media Comoact Disc Interaktif Berbasis Konstruktivisme pada Pembelajaran Sistim Bahan Bakar Bensin*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin (Volume 1 No 1 2014).
- Darmata. 2015. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Big Book pada Siswa Kelas 1 SDN Dalegan 2 Prambanan Sleman*, (Online) (dalam <http://staff.uny.ac.id> , diakses pada 5 Oktober 2021)
- Diansyah,Andre Rachman dkk. 2019. *Media Pembelajaran Big Book Sebagai Penunjang dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Pendidikan,FKIP UNMA 2019.
- Fahrurrozi. 2016. *Pembelajaran Membaca Permulaan Disekolah Dasar*. Jurnal ilmiah PGSD (Volume X No.2, Oktober 2016).
- Fitria, Ayu. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Cakrawala Dini (Volume 5 No.2 November 2014).
- Gunanti dan Amir. 2018. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan (Volume.1 No.2, Desember 2013).
- Hadiana,Latifa Hilda dkk. 2017. *Penggunaan Media Big Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Volume IV No 2, 2017).
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan Pengembangan*. Jurnal Kajian Keislaman (Volume 4 NO 2, November 2017)

- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Herviani,Vina.Febriansyah,Angky. 2016. *Tinjauan Penyusunan Laporan Keuangan pada Young Enterpreneur Academy Indonesia*. Jurnal Riset Akutansi (Volume 8 No 2, Oktober 2016)
- Hidayat,Abdul Salam dkk. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan pada Siswa Sekolah Dasar*. Purwodadi: CV.SARNU UNTUNG.
- Kadir,Abd & Hanum Hasrohah. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Perpustakaan Nasional Jakarta: Rajawali Pers
- Kemendikbud. (2018). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas I Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri (Edisi Revisi 2018)*. Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.
- Krissandi, Apri Damai Sagita & Rusmawan. (2015). *Kendala Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Cakrawala Pendidikan, (No.3 Hal 458)
- Rahmawati, Irma. 2017. *Pengembangan Media Big Book Berbasis Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Seminar Nasional PGSD 2017.
- Kiromi,Ivonne Hafidlati. Fauziah Puji Y. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Big Book untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat (Volume 3 No 1 2016).
- Kursiasih,Imas. Sani,Berlin. 2017. *Konsep & Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Latifah,Atik. 2019. *Pembuatan dan Penggunaan Media Big Book untuk Membentuk Anak Usia Dini Senang Membaca*. Jurnal Pendidikan Anak Bunayya (Volume 6 No 2 Juli-Desember 2019).
- Listiawan, Tomi. (2016). *Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungan*. Jurnal Handayani (Volume 7 No 2, Juni 2017)
- Hadikusuma, Zaka.Hastuti,Tity. 2021. *Authentic Assesment Instrument in Attitude for Fourth Grade Elementary School Students*. *International Journal of Elementary Education* (Volume 5 No 1, 2021).

- M,Miftah. 2013. *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan (Volume.1 No.2, Desember 2013).
- Muklis,Mohamad. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Fenomena Jurnal Penelitian (Volume 4 No 1).
- Mutaqin,Ejen Jenal dkk. 2020. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal PEKEMAS (Volume 3 No 1 2020)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta,CV
- Suryani, Ade Irma. 2020. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Volume 9 No 1, Februari 2020)
- Suryani,Nunuk dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Setyaningsih,Gunanti. Syamsudin,Amir. 2019. *Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan & Kebudayaan, Volume 9 Nomor 1 Januari 2019.
- Sukamdinata,Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tafonao,Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan (Volume 2 No 2, Juli 2018)
- Wahyuningsih,Yona dkk. 2017. *Big Book Sebagai Alat Pengembangan Media Literacy dalam Konteks Budaya Lokal*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 8 No 2.
- Yasmasari, Yuni. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS Surabaya, ISBN:979-545-0270-1.
- Yuberti. 2014. *Penelitian dan pengembangan yang belum Diminati dan Perspektifnya*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al Biruni (Volume 3 No 2, 2014)
- Yusuf,Syamsu. Sugandhi Nani M. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

LAMPIRAN 1.
PEDOMAN WAWANCARA

No	INDIKATOR	PERTANYAAN
1	Media Pembelajaran (Wawancara dengan guru)	<p>Pada saat proses pembelajaran dikelas, media seperti apa yang Ibu gunakan?</p> <p>Apa respon siswa saat ibu tidak menggunakan media pembelajaran didalam kelas?</p> <p>Apa kesulitan ibu dalam menerapkan pembelajaran tematik pada anak kelas 1 tanpa menggunakan media?</p> <p>Selain media kartu bergambar apakah ibu pernah membuat media pembelajaran penunjang pembelajaran tematik lainnya?</p> <p>Menurut ibu media pembelajaran seperti apa yang menarik dan menyenangkan untuk siswa?</p> <p>Bagaimana karakteristik siswa kelas I sekolah dasar bu?</p> <p>Dari beberapa tema, tema mana yang menurut ibu sulit dipahami siswa kelas I?</p> <p>Bagaimana hasil belajar siswa?</p>
2	Media Pembelajaran (Wawancara dengan siswa)	<p>Pada saat pembelajaran dikelas, media pembelajaran apa yang guru Ananda gunakan?</p> <p>Apakah media pembelajaran tersebut membuat Ananda paham dengan materi yang diajarkan?</p> <p>Menurut Ananda apakah dengan media pembelajaran membuat Ananda bersemangat pada saat belajar?</p> <p>Media pembelajaran seperti apa yang Ananda sukai?</p>

LAMPIRAN 2.
TEKS PERCAKAPAN WAWANCARA DENGAN GURU
(ANALISIS KEBUTUHAN GURU)

Nama : Ernawati, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas I SDN 66 Pekanbaru

Tanggal : 8 September 2021

Teks percakapan wawancara peneliti dengan guru

Peneliti : Pada saat proses pembelajaran dikelas, media seperti apa yang Ibu gunakan?

Guru : Dalam menyampaikan materi kepada siswa ibu memakai media kartu bergambar untuk menjelaskan materi. Media itu digunakan untuk memperkenalkan huruf saja

Peneliti : Berarti belum menggunakan media pembelajaran dengan tematik ya bu? Nah apa respon siswa terhadap media tersebut?

Guru : Iya belum media dengan tematik. Respon siswa terkadang masih jenuh dan kurang bersemangat. Siswa kelas 1 kan cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang terlalu monoton.

Peneliti : Nah, apa kesulitan ibu dalam menerapkan pembelajaran tematik pada anak kelas 1 tanpa menggunakan media?

Guru : Anak yang tidak TK akan lebih sulit di ajar sebab belum mengenal huruf dengan jelas. Padahal sulit menerapkan tema dikelas 1 apabila anak belum mengenal huruf dengan baik. Apalagi tanpa menggunakan media, pembelajaran akan lebih membosankan dan membuat anak jenuh.

Peneliti : Selain media kartu bergambar apakah ibu pernah membuat media pembelajaran penunjang pembelajaran tematik lainnya?

Guru : Belum pernah, untuk saat ini hanya media kartu bergambar.

Peneliti : Menurut ibu media pembelajaran seperti apa yang menarik dan menyenangkan untuk siswa?

Guru : Media yang sesuai dengan karakteristik anak kelas 1. Penuh dengan gambar, tulisan jelas, dan bisa dilihat jelas oleh anak

kelas 1. Penggunaan warna yang dominan serta bentuk yang menarik akan membuat prose pembelajaran akan lebih menarik dan siswa lebih bersemangat dalam belajar.

LAMPIRAN 3.
TEKS PERCAKAPAN WAWANCARA DENGAN GURU & SISWA
(ANALISIS KEBUTUHAN SISWA)

Nama : Ernawati, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas I SDN 66 Pekanbaru

Tanggal : 8 September 2021

Teks percakapan wawancara peneliti dengan guru

Peneliti : Bagaimana karakteristik siswa kelas I SD menurut ibu?

Guru : Menurut ibu setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Kalau siswa kelas 1 lebih suka pada objek yang menarik perhatiannya seperti banyak warna, banyak gambar, dan sedikit tulisan.

Peneliti : Dari beberapa tema yang diajarkan disemester 2, menurut ibu tema mana yang dirasa cukup sulit dipahami siswa?

Guru : Menurut ibu yang cukup sulit ialah pada tema 6

Peneliti : Apa kesulitan yang dialami pada siswa di tema 6 bu?

Guru : Kesulitannya yakni tema 6 banyak teks bacaan dimana siswa kelas 1 masih ada beberapa yang sulit membaca, kemudian terkait dengan pemahaman kalimat ajakan dan materi gerak olah tubuh pada tari yang terdapat pada subtema 2 yakni pembelajaran 1

Peneliti : Bagaimana dengan hasil belajar siswa pada tema dan subtema tersebut bu?

Guru : Secara keseluruhan ada beberapa siswa yang memiliki nilai diatas KKM dan ada juga yang tidak mencapai KKM sekitar 7 atau 8 dari 29 siswa yang tidak tuntas.

Nama :1 Aura Cahya.M.

2 Meisya Syaqla

3 Khaula Lu`lu

Tanggal : 21 September 2021

Teks percakapan wawancara peneliti dengan siswa (1)

Peneliti : Pada saat pembelajaran dikelas, media pembelajaran apa yang guru anda gunakan?

Siswa : Papan tulis, kadang sama kartu bergambar

Peneliti : Apakah media pembelajaran tersebut membuat anda paham dengan materi yang diajarkan?

Siswa : Ada yang paham, ada yang tidak kerna materinya banyak teks

Peneliti : Menurut anda, apakah dengan media tersebut anda bersemangat pada saat belajar?

Siswa : Kadang-kadang, kalau banyak tulisan jadi bosan

Peneliti : Media pembelajaran seperti apa yang anda sukai?

Siswa : Media pembelajaran yang warna warni.

Teks percakapan wawancara peneliti dengan siswa (2)

Peneliti : Pada saat pembelajaran dikelas, media pembelajaran apa yang guru anda gunakan?

Siswa : Buku cetak kadang kartu gambar

Peneliti : Apakah media pembelajaran tersebut membuat anda paham dengan materi yang diajarkan?

Siswa : Cukup faham tetapi ada juga yang tidak saya fahami

Peneliti :Menurut anda, apakah dengan media tersebut anda bersemangat pada saat belajar?

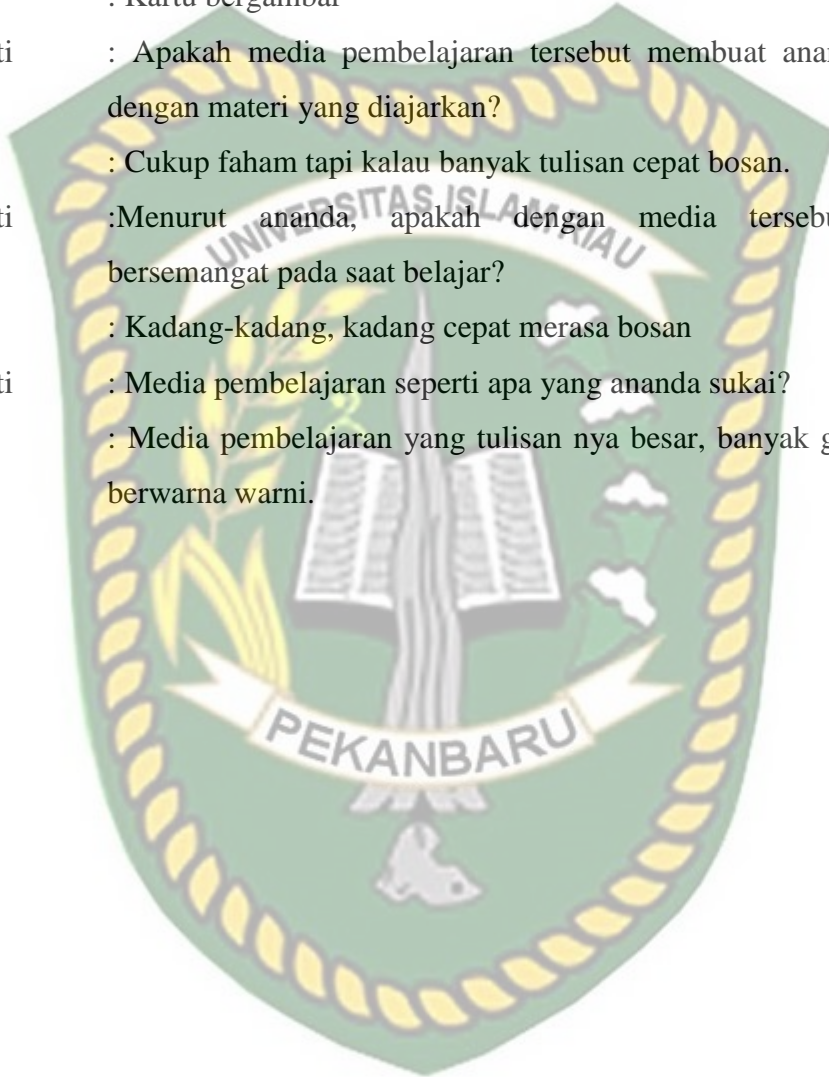
Siswa : Kadang saya bosan karena materinya terlalu banyak dan banyak teks.

Peneliti : Media pembelajaran seperti apa yang anda sukai?

Siswa : Media pembelajaran yang tidak banyak teks bacaan dan banyak gambar.

Teks percakapan wawancara peneliti dengan siswa (3)

- Peneliti : Pada saat pembelajaran di kelas, media pembelajaran apa yang guru ananda gunakan?
- Siswa : Kartu bergambar
- Peneliti : Apakah media pembelajaran tersebut membuat ananda paham dengan materi yang diajarkan?
- Siswa : Cukup faham tapi kalau banyak tulisan cepat bosan.
- Peneliti : Menurut ananda, apakah dengan media tersebut ananda bersemangat pada saat belajar?
- Siswa : Kadang-kadang, kadang cepat merasa bosan
- Peneliti : Media pembelajaran seperti apa yang ananda sukai?
- Siswa : Media pembelajaran yang tulisannya besar, banyak gambar dan berwarna warni.



**LAMPIRAN 4. HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 1**

**NILAI ULANGAN HARIAN (UH) TEMA 6 ST 2 PB 1
T.P 2020 /2021 SEMESTER (2) GENAP
SDN 66 PEKANBARU**

NO	NAMA	KKM	NILAI UH	KET
1	AURA CAHYA.M.	77	83	TUNTAS
2	ALMIRA AULIA	77	80	TUNTAS
3	ADITYA DZAKI	77	75	TIDAK TUNTAS
4	AQILLA PRANAYRA	77	73	TIDAK TUNTAS
5	ALIKA NAURA NST.	77	78	TUNTAS
6	ANINDITA RAINAY	77	75	TIDAK TUNTAS
7	AKHTAR TRISTIAN	77	78	TUNTAS
8	AQILLA CYCILLA	77	75	TIDAK TUNTAS
9	AQILLA SYUADISTA	77	80	TUNTAS
10	BRAMTIO	77	75	TIDAK TUNTAS
11	CAYA NAURA	77	75	TIDAK TUNTAS
12	DURATUL HUSNA	77	80	TUNTAS
13	DAFFI NUGRAHA	77	73	TIDAK TUNTAS
14	EGHA TALITA	77	80	TUNTAS
15	EGHI TALITA	77	80	TUNTAS
16	FARAS ANGGRAINI	77	80	TUNTAS
17	KHAULAH LU'LU	77	73	TIDAK TUNTAS
18	M. ZHAFRAN	77	85	TUNTAS
19	MARSYA AULIA	77	75	TIDAK TUNTAS
20	MIOMI IMOET	77	80	TUNTAS
21	MAOURA	77	75	TIDAK TUNTAS
22	M. ADLAN	77	80	TUNTAS
23	MEISYA SYAQILA	77	80	TUNTAS
24	NAILAH	77	75	TIDAK TUNTAS
25	NAUFAL	77	75	TIDAK TUNTAS
26	NAZILA	77	80	TUNTAS
27	ZIZITHA	77	75	TIDAK TUNTAS
28	ZAFRAN HAFIZ	77	75	TIDAK TUNTAS
29	KHANZA AQILLA	77	80	TUNTAS
RATA-RATA NILAI		:77, 5		
RATA-RATA KETUNTASAN : 50%				

LAMPIRAN 5. LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
 Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
 66 Pekanbaru
 Sasaran : Siswa Kelas I SD Negeri 66 Pekanbaru
 Nama Validator :
 Hari/Tanggal :

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut:
 SB: Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Komunikatif (bahan mudah dipahami, baik, benar, efektif)				
2	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan				
3	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				

4	Keterbacaan teks mudah dibaca				
5	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan				
6	Keseimbangan proporsi gambar				
7	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				
8	Pengaturan tata letak				
9	Keserasian pemilihan warna				
10	Kesesuaian komposisi pepaduan warna				
11	Warna yang dipilih background dan perpaduannya telah sesuai dan menarik				
12	Kerapian desain				
13	Kemenarikan desain <i>big book</i>				
14	Bahan yang digunakan dalam <i>big book</i> mudah dipahami				
15	Mudah dalam menggunakan media <i>big book</i>				
16	Mudah dalam menyimpan media <i>big book</i>				
17	Mendukung proses belajar lebih menarik				
18	Memudahkan dalam proses pembelajaran				

KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru,

Validator



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

LAMPIRAN 6. LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
 Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
 66 Pekanbaru
 Sasaran : Siswa Kelas I SD Negeri 66 Pekanbaru
 Nama Validator :
 Hari/Tanggal :

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut:
 SB: Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan RPP				
2	Keseuaian materi dengan kurikulum 2013				
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				
4	Kesesuaian materi dengan indikator				
5	Kejelasan isi materi				

6	Kemenarikan materi				
7	Kesesuain materi dengan karakteristik siswa kelas I				
8	Kesesuaian bahan ajar dengan materi yang digunakan				
9	Kesesuain materi dalam menumbuhkan minat baca siswa				
10	Penyajian materi dilakukan secara runtut atau sistematis				
11	Penyampaian materi yang mudah dipahami oleh siswa				

KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru,

Validator

.....

LAMPIRAN 7. LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
 Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
 66 Pekanbaru
 Sasaran : Siswa Kelas I SD Negeri 66 Pekanbaru
 Nama Validator :
 Hari/Tanggal :

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut:
 SB: Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Bahasa yang digunakan lugas				
2	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung sasaran				
3	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				

4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				
5	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami				
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang disampaikan				
7	Kalimat bahasa dengan tingkat berpikir siswa				
8	Keruntunan dengan tingkat berpikir siswa				
9	Penggunaan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				

KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

Penilaian (mohon dilingkari)


1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru,

Validator

.....

LAMPIRAN 8.
HASIL VALIDASI DESAIN OLEH VALIDATOR 1 (VALIDASI I)



LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
66 Pekanbaru

Sasaran : Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru

Nama Validator : Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd

Hari/Tanggal : Senin / 31 Januari 2022

Petunjuk

- Lembar ini diisi oleh validator.
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
- Rentang penilaian sebagai berikut:
SB : Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Komunikatif (bahan mudah dipahami, baik, benar, efektif)		✓		
2	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan		✓	✗	
3	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)		✓	✗	

5

4	Keterbacaan teks mudah dibaca		✓	✓	
5	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	✓		✓	
6	Keseimbangan proporsi gambar		✓	✓	
7	Kesesuaian gambar yang mendukung materi			✓	
8	Pengaturan tata letak		✓	✓	
9	Keserasian pemilihan warna			✓	
10	Kesesuaian komposisi pemaduan warna		✓	✓	
11	Warna yang dipilih background dan perpaduannya telah sesuai dan menarik		✓	✓	
12	Kerapian desain		✓	✓	
13	Kemegahan desain <i>big book</i>	✓	✓		✗
14	Bahan yang digunakan dalam <i>big book</i> mudah dipahami	✓			✓
15	Mudah dalam menggunakan media <i>big book</i>		✓	✓	
16	Mudah dalam menyimpan media <i>big book</i>		✓	✓	
17	Mendukung proses belajar lebih menarik	✓			✓
18	Memudahkan dalam proses pembelajaran		✓	✓	

KOMENTAR/SARAN

- ① Penggunaan gambar baik pd sampul / cover, pada kartu sebagai sumber sandi atau cartunnya.
- ② Tambahkan halaman table *big book* yg lengkap.
- ③ Uraian lebih kembali penulisan.
- ④ cantumkan kelas, lebih dipelajari :
Tema 1
bab 1
bab 2
bab 1
- ⑤ Tambahkan panduan / petunjuk pengguna *big book* baik untuk guru atau siswa.

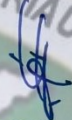
Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 09/02/2022

Validator


EDDY NURANA



LAMPIRAN 9.
HASIL VALIDASI DESAIN OLEH VALIDATOR 1 (VALIDASI II)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
 Perpustakaan Universitas Islam Riau

ii

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
 Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
 66 Pekanbaru

Sasaran : Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru

Nama Validator : Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd

Hari/Tanggal : Senin, 14 Februari 2022

Petunjuk

- Lembar ini diisi oleh validator.
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
- Rentang penilaian sebagai berikut:
 SB: Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Komunikatif (bahan mudah dipahami, baik, benar, efektif)			✓	
2	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan				✓
3	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				✓

4	Keterbacaan teks mudah dibaca				✓
5	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan			✓	
6	Keseimbangan proporsi gambar			✓	
7	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓
8	Pengaturan tata letak			✓	
9	Keserasian pemilihan warna			✓	
10	Kesesuaian komposisi pepaduan warna			✓	
11	Warna yang dipilih background dan perpaduannya telah sesuai dan menarik			✓	
12	Kerapian desain			✓	
13	Kemenarikan desain <i>big book</i>				✓
14	Bahan yang digunakan dalam <i>big book</i> mudah dipahami			✓	
15	Mudah dalam menggunakan media <i>big book</i>			✓	
16	Mudah dalam menyimpan media <i>big book</i>			✓	
17	Mendukung proses belajar lebih menarik				✓
18	Memudahkan dalam proses pembelajaran				✓

KOMENTAR/SARAN

Proses yg diibankan sudah dapat di gunakan
 atau diimplementasikan untuk dalam pembelajaran
 di sekolah dasar, namun perlu dalam mencoba
 terlebih dahulu.

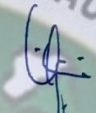
[Signature]

Penilaian (mohon dilingkari)

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru,

Validator


.....
EDDUNICHA



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

LAMPIRAN 10.
HASIL VALIDASI DESAIN OLEH VALIDATOR 2 (VALIDASI I)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
66 Pekanbaru

Sasaran : Siswa Kelas I SD Negeri 66 Pekanbaru

Nama Validator : Ivan Taufiq, M.I. Kom

Hari/Tanggal : Jumat 4 Februari 2022

Petunjuk

- Lembar ini diisi oleh validator.
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
- Rentang penilaian sebagai berikut:
SB: Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Komunikatif (bahan mudah dipahami, baik, benar, efektif)				✓
2	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan			✓	
3	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)		✓		

4	Keterbacaan teks mudah dibaca			✓	✓
5	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan				✓
6	Keseimbangan proporsi gambar		✓		
7	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓
8	Pengaturan tata letak		✓		
9	Keserasian pemilihan warna				✓
10	Kesesuaian komposisi pemaduan warna				✓
11	Warna yang dipilih background dan perpaduannya telah sesuai dan menarik			✓	
12	Kerapian desain			✓	
13	Kemenarikan desain <i>big book</i>				✓
14	Bahan yang digunakan dalam <i>big book</i> mudah dipahami				✓
15	Mudah dalam menggunakan media <i>big book</i>				✓
16	Mudah dalam menyimpan media <i>big book</i>				✓
17	Mendukung proses belajar lebih menarik				✓
18	Memudahkan dalam proses pembelajaran				✓

KOMENTAR/SARAN

1. Font diganti
 2. Gunakan shapes / text yang panjang.
-
-
-

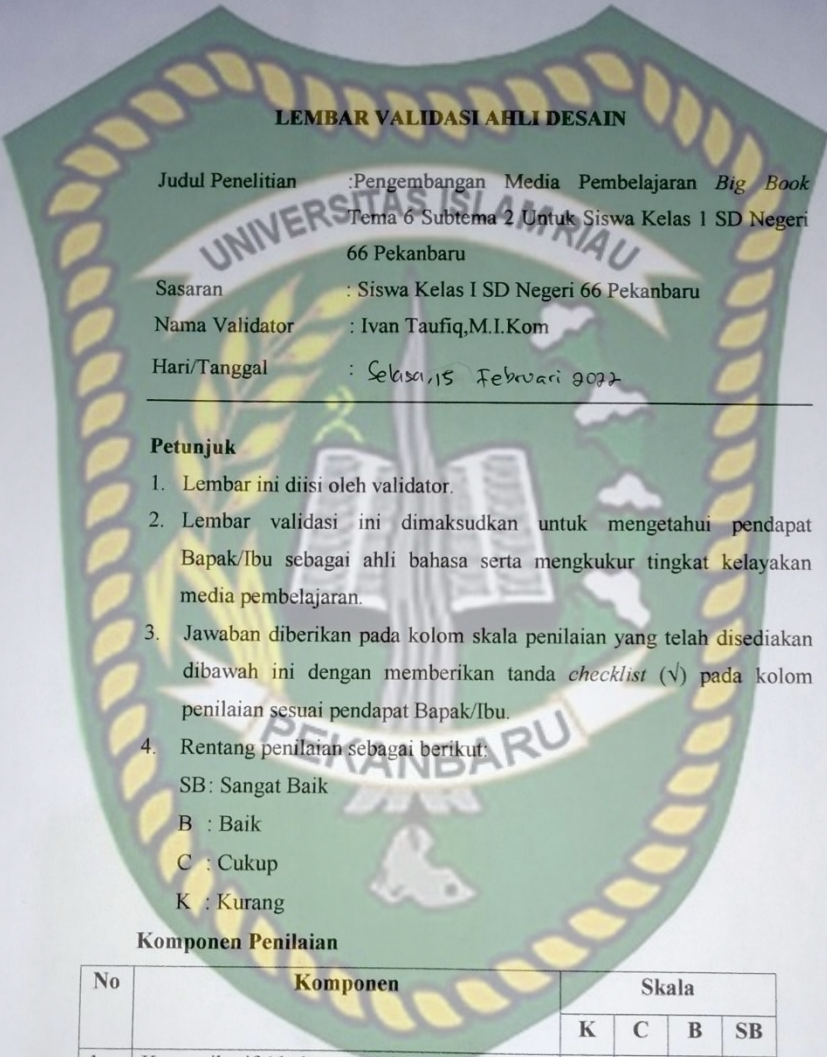
Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan



LAMPIRAN 11.
HASIL VALIDASI DESAIN OLEH VALIDATOR 2 (VALIDASI II)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau



LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
66 Pekanbaru

Sasaran : Siswa Kelas I SD Negeri 66 Pekanbaru

Nama Validator : Ivan Taufiq, M.I. Kom

Hari/Tanggal : Selasa, 15 Februari 2022

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut.
SB: Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Komunikatif (bahan mudah dipahami, baik, benar, efektif)				✓
2	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan				✓
3	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				✓

4	Keterbacaan teks mudah dibaca				✓
5	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan				✓
6	Keseimbangan proporsi gambar				✓
7	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓
8	Pengaturan tata letak				✓
9	Keserasian pemilihan warna				✓
10	Kesesuaian komposisi pemaduan warna				✓
11	Warna yang dipilih background dan perpaduannya telah sesuai dan menarik				✓
12	Kerapian desain				✓
13	Kemenarikan desain <i>big book</i>				✓
14	Bahan yang digunakan dalam <i>big book</i> mudah dipahami				✓
15	Mudah dalam menggunakan media <i>big book</i>				✓
16	Mudah dalam menyimpan media <i>big book</i>				✓
17	Mendukung proses belajar lebih menarik				✓
18	Memudahkan dalam proses pembelajaran				✓

KOMENTAR/SARAN

A

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru,

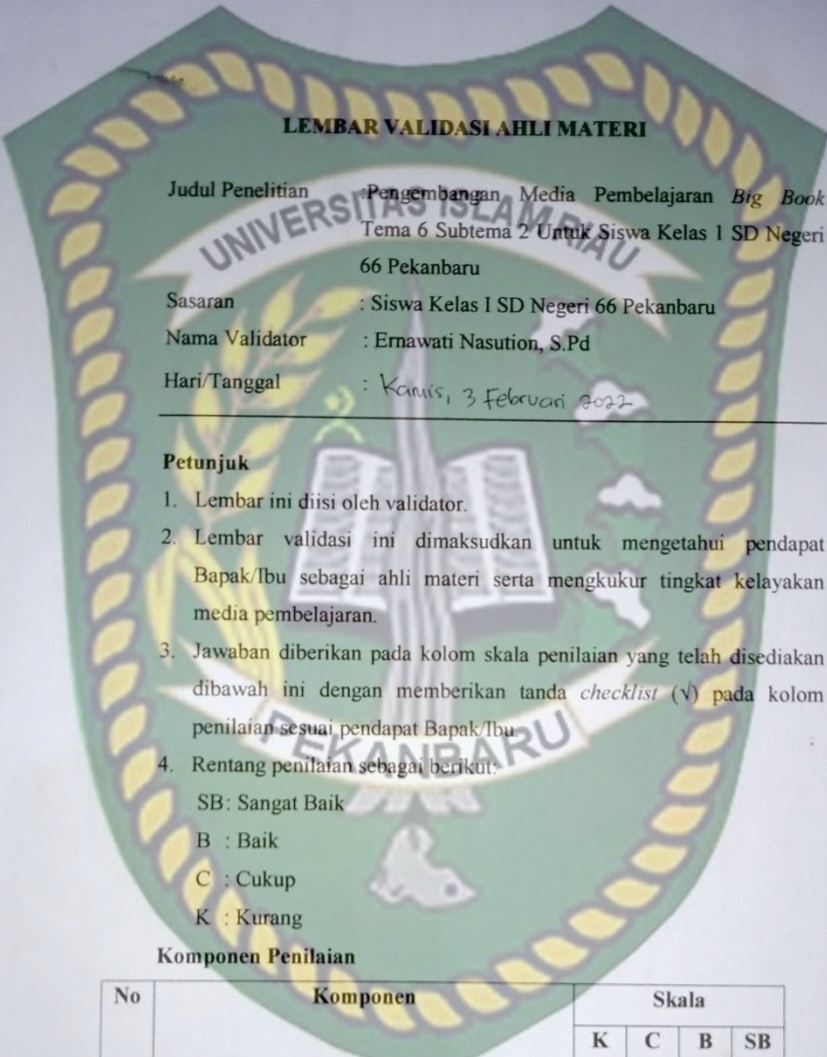
Validator

[Handwritten Signature]
Ivan Fauziq, M.I. Kom



LAMPIRAN 12.
HASIL VALIDASI MATERI OLEH VALIDATOR 3 (VALIDASI I)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
66 Pekanbaru

Sasaran : Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru

Nama Validator : Ernawati Nasution, S.Pd

Hari/Tanggal : Kamis, 3 Februari 2022

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut:
SB: Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan RPP			✓	
2	Keseuaian materi dengan kurikulum 2013			✓	
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓		
4	Kesesuaian materi dengan indikator		✓		
5	Kejelasan isi materi			✓	

6	Kemenarikan materi			✓	
7	Kesesuain materi dengan karakteristik siswa kelas I				✓
8	Kesesuaian bahan ajar dengan materi yang digunakan			✓	
9	Kesesuain materi dalam menumbuhkan minat baca siswa			✓	
10	Penyajian materi dilakukan secara runtut atau sistematis			✓	
11	Penyampaian materi yang mudah dipahami oleh siswa			✓	

KOMENTAR/SARAN

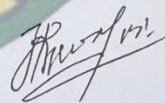
- Perhatikan kesesuaian Materi dengan kompetensi dasar
- Beri nama pelajaran di setiap lembar media untuk mempermudah siswa.

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru,


Validator



Ernawati Navution, S.Pd.
NIP: 1962 0828 1982 10 2002.

LAMPIRAN 13.
HASIL VALIDASI MATERI OLEH VALIDATOR 3 (VALIDASI II)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
66 Pekanbaru

Sasaran : Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru

Nama Validator : Ernawati Nasution, S.Pd

Hari/Tanggal : Kamis, 17 Februari 2022

Petunjuk

- Lembar ini diisi oleh validator.
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
- Rentang penilaian sebagai berikut:
SB: Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan RPP				✓
2	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013				✓
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
4	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
5	Kejelasan isi materi				✓

6	Kemenarikan materi			✓	
7	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas I				✓
8	Kesesuaian bahan ajar dengan materi yang digunakan		✓		
9	Kesesuaian materi dalam menumbuhkan minat baca siswa				✓
10	Penyajian materi dilakukan secara runtut atau sistematis		✓		
11	Penyampaian materi yang mudah dipahami oleh siswa				✓

KOMENTAR/SARAN

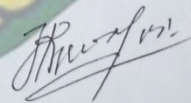
Sudah valid digunakan untuk
 kls I.

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 02 - Februari - 2022

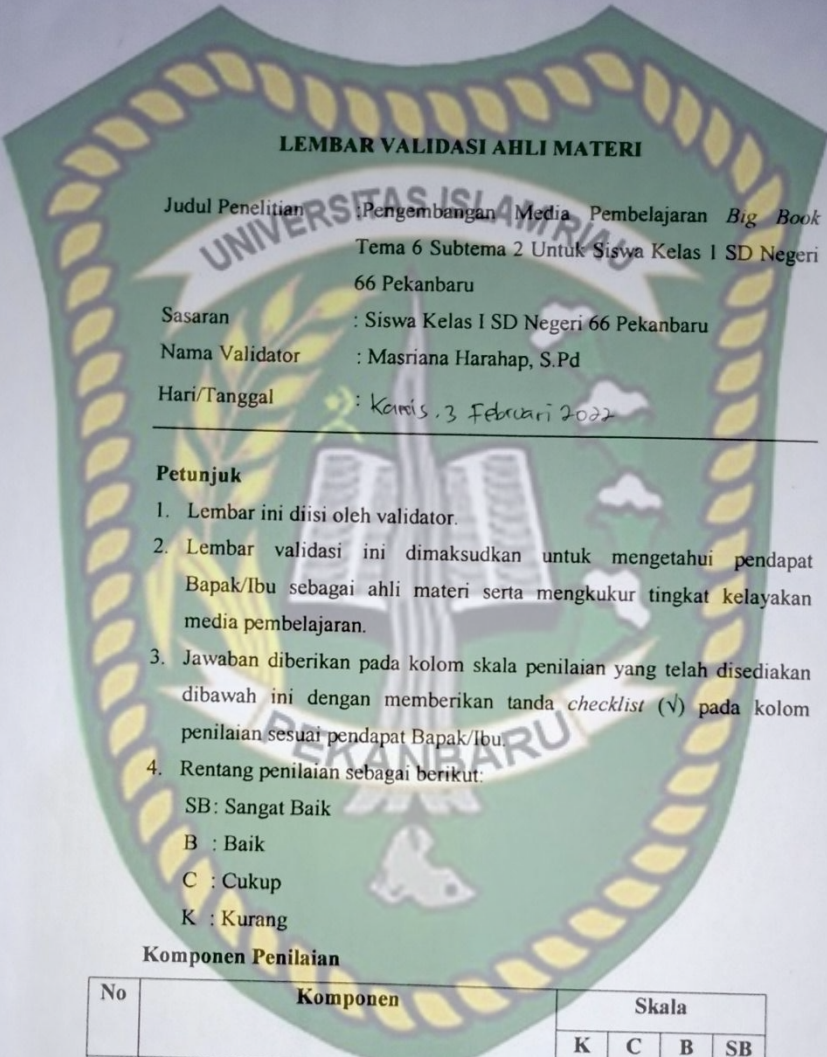
Validator



Ernawati Narution, S.Pd.
 NIP: 1962 0828 1982 10 2002.

LAMPIRAN 14.
HASIL VALIDASI MATERI OLEH VALIDATOR 4 (VALIDASI I)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
66 Pekanbaru

Sasaran : Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru

Nama Validator : Masriana Harahap, S.Pd

Hari/Tanggal : Kamis, 3 Februari 2022

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut:
SB: Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan RPP			✓	
2	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013				✓
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
4	Kesesuaian materi dengan indikator		✓		
5	Kejelasan isi materi				✓

6	Kemenarikan materi				✓
7	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas I			✓	
8	Kesesuaian bahan ajar dengan materi yang digunakan	✓			
9	Kesesuaian materi dalam menumbuhkan minat baca siswa				✓
10	Penyajian materi dilakukan secara runtut atau sistematis				✓
11	Penyampaian materi yang mudah dipahami oleh siswa			✓	

KOMENTAR/SARAN

Mohon foto/gambar di buku disesuaikan dengan bacaan.
Semoga bermanfaat untuk bacaan mudi d. kls. I SD.

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan


Pekanbaru,

Validator



Mastiana Harahap, S.Pd

LAMPIRAN 15.
HASIL VALIDASI MATERI OLEH VALIDATOR 4 (VALIDASI II)



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
 Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
 66 Pekanbaru
 Sasaran : Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru
 Nama Validator : Masriana Harahap, S.Pd
 Hari/Tanggal : Kamis, 17 Februari 2022

Petunjuk

- Lembar ini diisi oleh validator.
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
- Rentang penilaian sebagai berikut:
 SB: Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi dengan RPP				✓
2	Keseuaian materi dengan kurikulum 2013				✓
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar			✓	✓
4	Kesesuaian materi dengan indikator			✓	
5	Kejelasan isi materi				✓

6	Kemenarikan materi			✓
7	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas I			✓
8	Kesesuaian bahan ajar dengan materi yang digunakan		✓	
9	Kesesuaian materi dalam menumbuhkan minat baca siswa			✓
10	Penyajian materi dilakukan secara runtut atau sistematis			✓
11	Penyampaian materi yang mudah dipahami oleh siswa		✓	

KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

Penilaian (mohon dilingkari)

- ① Layak digunakan tanpa revisi
- 2. Layak digunakan dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru,


Validator



Mastiana Harahap, S.Pd

LAMPIRAN .16
HASIL VALIDASI BAHASA OLEH VALIDATOR 5 (VALIDASI I)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau



LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
66 Pekanbaru

Sasaran : Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru

Nama Validator : Syamsimar, S.Pd., MM

Hari/Tanggal : Sabtu, 12 februari 2022

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut:
SB: Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Bahasa yang digunakan lugas			✓	
2	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung sasaran		✓		
3	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar		✓		

4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			✓	
5	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami			✓	
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang disampaikan			✓	
7	Kalimat bahasa dengan tingkat berpikir siswa			✓	
8	Keruntunan dengan tingkat berpikir siswa	✓	✓		
9	Penggunaan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan			✓	

KOMENTAR/SARAN

Penggunaan bahasa sambung seperti (di bawah) telah diperhatikan sesuai kaidah KBBI. Perhatikan pula penggunaan tanda titik, koma, tanda seru, dan tanda tanya.

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 5-2-2022


Validator

S. Mafu

Hj. SYAMSIMAR, S.Pd, MM

LAMPIRAN .17
HASIL VALIDASI BAHASA OLEH VALIDATOR 5 (VALIDASI II)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
 Perpustakaan Universitas Islam Riau



LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
 Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
 66 Pekanbaru
 Sasaran : Siswa Kelas I SD Negeri 66 Pekanbaru
 Nama Validator : Syamsimar, S.Pd., MM
 Hari/Tanggal : Sabtu, 19 februari 2022

Petunjuk

- Lembar ini diisi oleh validator.
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
- Rentang penilaian sebagai berikut:
 SB: Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Bahasa yang digunakan lugas			✓	
2	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung sasaran				✓
3	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓

4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			✓
5	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami			✓
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang disampaikan		✓	
7	Kalimat bahasa dengan tingkat berpikir siswa			✓
8	Keruntunan dengan tingkat berpikir siswa			✓
9	Penggunaan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan			✓

KOMENTAR/SARAN

Media pembelajaran big book sudah bisa digunakan untuk siswa kelas 1.

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru,


Validator

S. Mafu

Hj. SAMSIMAR, S.Pd, MM

LAMPIRAN .18
HASIL VALIDASI BAHASA OLEH VALIDATOR 6 (VALIDASI I)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
 Perpustakaan Universitas Islam Riau



LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
 Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
 66 Pekanbaru
 Sasaran : Siswa Kelas I SD Negeri 66 Pekanbaru
 Nama Validator : Bibit Santosa, S.Pd., M. Pd
 Hari/Tanggal : Rabu, 16 februari 2022

Petunjuk

- Lembar ini diisi oleh validator.
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
- Rentang penilaian sebagai berikut:
 SB: Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Bahasa yang digunakan lugas			✓	
2	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung sasaran		✓		
3	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar			✓	

4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	✓		
5	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami	✓		
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang disampaikan		✓	
7	Kalimat bahasa dengan tingkat berpikir siswa		✓	
8	Keruntunan dengan tingkat berpikir siswa	✓		
9	Penggunaan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan		✓	

KOMENTAR/SARAN

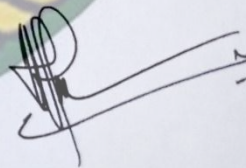
Perbaiki dan perhatikan dalam penggunaan titik (.), koma (,) tanda seru (!). Bahasa yang digunakan lebih sederhana agar lebih mudah dipahami siswa kelas 1.
 - Pada kalimat ajakan Mani dan ayo diubah menjadi Huruf kecil

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru,

Validator



Bibit Santosa, S.Pd, M. Pd

LAMPIRAN .19
HASIL VALIDASI BAHASA OLEH VALIDATOR 6 (VALIDASI II)

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book*
Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri
66 Pekanbaru
Sasaran : Siswa Kelas I SD Negeri 66 Pekanbaru
Nama Validator : Bibit Santosa, S.Pd., M. Pd
Hari/Tanggal : Selasa, 22 februari 2022

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut:

SB: Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Komponen Penilaian

No	Komponen	Skala			
		K	C	B	SB
1	Bahasa yang digunakan lugas			✓	
2	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung sasaran			✓	
3	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓

4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			✓	
5	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami				✓
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang disampaikan			✓	
7	Kalimat bahasa dengan tingkat berpikir siswa				✓
8	Keruntunan dengan tingkat berpikir siswa			✓	
9	Penggunaan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				✓

KOMENTAR/SARAN

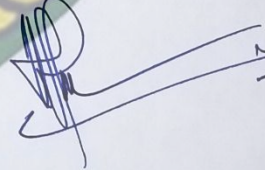
Sudah bisa digunakan untuk siswa kelas 1.

Penilaian (mohon dilingkari)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Pekanbaru,

Validator



Bibit Santosa, S.Pd., M.Pd

LAMPIRAN 20. REKAP PENGOLAHAN DATA (VALIDASI)

AHLI DESAIN

Validasi 1			Validasi 2		
No	Validator 1	Validator 2	No	Validator 1	Validator 2
1	2	4	1	3	4
2	2	3	2	4	4
3	2	2	3	4	4
4	2	3	4	4	4
5	1	4	5	3	4
6	2	2	6	3	4
7	3	4	7	4	4
8	2	2	8	3	4
9	2	4	9	3	4
10	3	4	10	3	4
11	3	3	11	3	4
12	3	3	12	3	4
13	2	4	13	4	4
14	4	4	14	3	4
15	3	4	15	3	4
16	1	4	16	3	4
17	4	4	17	4	4
18	3	4	18	4	4
Jumlah	44	62	Jumlah	61	72
Rumus	$44/72 \times 100\%$	$62/72 \times 100\%$	Rumus	$61/72 \times 100\%$	$72/72 \times 100\%$
	$0,611 \times 100$	$0,861 \times 100$		$0,847 \times 100$	1×100
	61,11%	86,11%		84,72%	100%

AHLI MATERI

Validasi 1			Validasi 2		
No	Validator 1	Validator 2	No	Validator 1	Validator 2
1	3	3	1	4	4
2	3	4	2	4	4
3	2	4	3	4	3
4	2	2	4	4	3
5	3	4	5	4	4
6	3	4	6	3	4
7	4	3	7	4	4
8	3	2	8	3	3
9	3	4	9	4	4
10	3	4	10	3	4
11	3	3	11	4	3
Jumlah	32	37	Jumlah	41	40
Rumus	$32/44 \times 100\%$	$37/44 \times 100\%$	Rumus	$41/44 \times 100\%$	$40/44 \times 100\%$
	$0,727 \times 100$	$0,840 \times 100$		$0,931 \times 100$	$0,909 \times 100$
	72,72%	84,09%		93,18%	90,90%

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

AHLI BAHASA

Validasi 1			Validasi 2		
No	Validator 1	Validator 2	No	Validator 1	Validator 2
1	3	3	1	3	3
2	2	2	2	4	3
3	2	3	3	4	4
4	3	2	4	4	3
5	3	2	5	4	4
6	3	3	6	3	4
7	3	3	7	4	4
8	2	2	8	4	3
9	3	3	9	4	4
Jumlah	24	23	Jumlah	35	32
Rumus	$24/36 \times 100\%$	$23/36 \times 100\%$	Rumus	$35/36 \times 100\%$	$32/36 \times 100\%$
	$0,666 \times 100$	$0,638 \times 100$		$0,972 \times 100$	$0,888 \times 100$
	66,66%	63,88%		97,22%	88,88%

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

LAMPIRAN 21. BUKTI DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1 Validator Ahli Desain dengan Bapak Eddy Noviana, S.Pd.,M.Pd



Gambar 2 Validator Ahli Desain dengan Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom



Gambar 3 Validator Ahli Materi dengan Ibu Masriana Harahap, S.Pd



Gambar 4 Validator Ahli Materi dengan Ibu Masriana Harahap, S.Pd

Dokumen ini adalah Arsip Miilik :



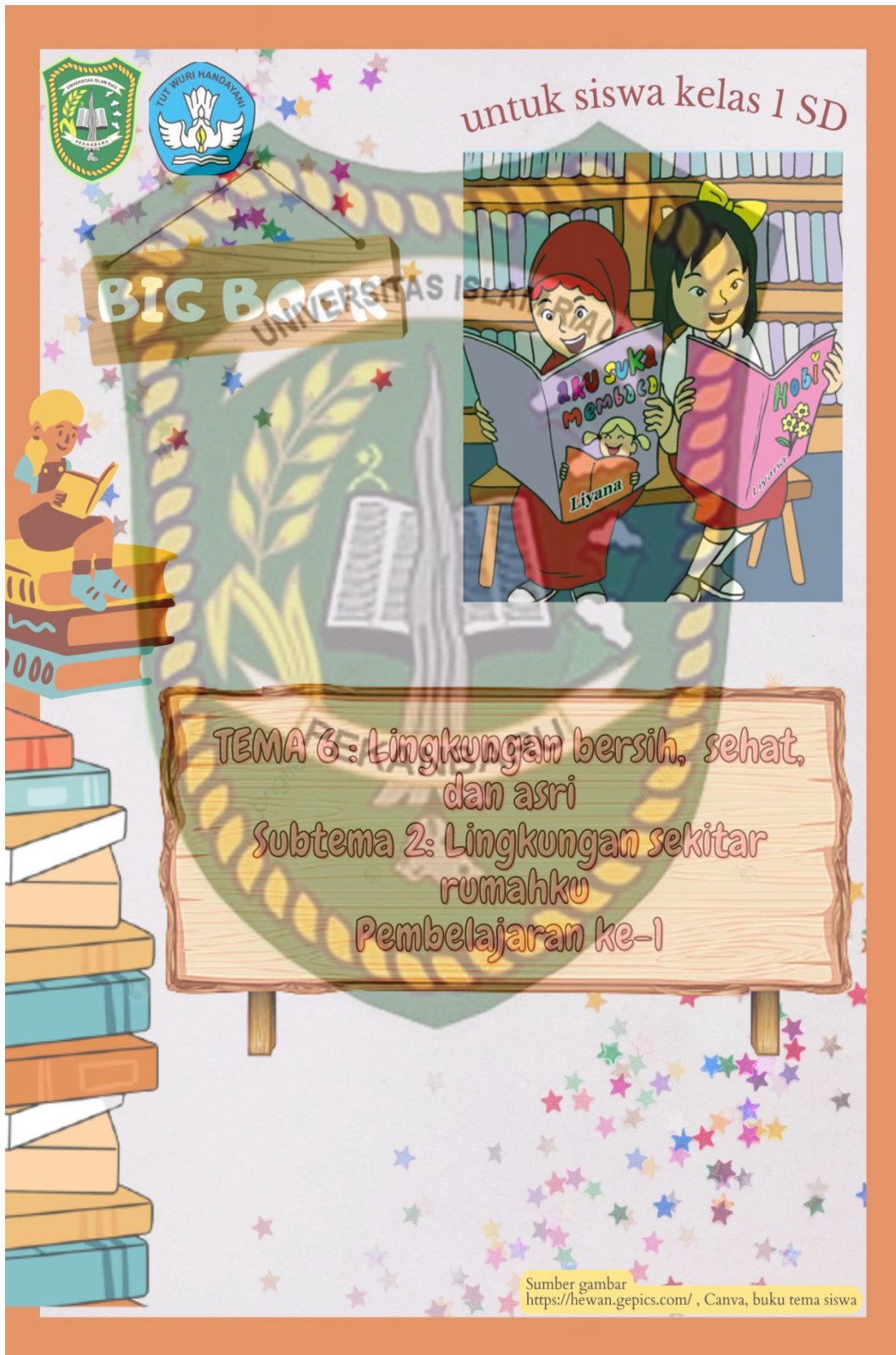
Gambar 5 Validator Ahli Bahasa dengan Ibu Syamsimar, S.Pd.,M.M



Gambar 6 Validator Ahli Bahasa dengan Bapak Bibit Santosa, S.Pd., M.Pd

LAMPIRAN 22. TAMPILAN *BIG BOOK*

Dokumen ini adalah Arsip Miik :





SEMESTER GENAP
BIG BOOK

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
TEMATIK
TEMA 6 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 1

PEKANBARU

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Ditulis oleh
Agustia Ningsih
Zaka Hadikusuma Ramadan, M.Pd

KATA PENGANTAR

Big book ini disusun berdasarkan kurikulum 2013 yang bertujuan untuk melatih penalaran, mengembangkan aktivitas yang melibatkan imajinasi dalam memecahkan masalah dan membangun kemampuan menyampaikan informasi yang disampaikan pada big book ini yang merupakan media pembelajaran dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Memudahkan peserta didik dalam memahami materi tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 dirancang semenarik mungkin untuk digunakan untuk siswa kelas 1 SD. Dalam media Pembelajaran big book ini, pembahasan lebih terperinci dan banyak menggunakan gambar untuk memunculkan minat belajar pada peserta didik dikelas 1.

Semoga kehadiran big book ini dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran sehingga menganggap pelajaran tidak sulit, melainkan pelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Selamat belajar !

Pekanbaru, 25 Januari 2022

Penulis





DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi	ii
Panduan Penggunaan	1
Pembelajaran 1	2
Bahasa Indonesia	4
PPKn	7
SBdP	11



PANDUAN PENGGUNAAN BIG BOOK

Untuk siswa

- Perhatikan bagian depan big book yang terdiri dari judul dan gambar.
- Perhatikan terlebih dahulu gambar lingkungan sekitar rumahku.
- Bacalah dengan suara nyaring serta memperhatikan tanda baca.
- Amati apa saja kalimat ajakan beserta contoh kalimat ajakan.
- Amati gambar kegiatan kerjasama dan kegiatan cinta lingkungan.
- Bukalah masing-masing penutup bacaan pada setiap gambar.
- Bacalah dengan bantuan guru contoh cerita lingkungan sekitar rumahku.
- Bacalah pada halaman selanjutnya, peragakan gerakan-gerakan pada kegiatan sehari-hari.

Untuk guru

- Ciptakan kondisi ruang kelas yang nyaman untuk memulai pelajaran.
- Menjelaskan petunjuk penggunaan big book sebagai penunjang proses pembelajaran tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.
- Jelaskan dan dampingi siswa kelas 1 dalam mengeja kata dan membaca.
- Bersama-sama menggunakan big book sebagai penunjang proses pembelajaran.
- Pantau kegiatan siswa yang menemukan kesulitan.
- Memantau siswa mengerjakan soal yang tertera di buku tema siswa.
- Evaluasi pada buku tema siswa.

2

Amati gambar di bawah ini !



Coba ceritakan apa yang kamu lihat !



Sumber gambar
buku tema siswa & <https://schoolofparenting.id/>

Pada gambar terlihat lingkungan yang bersih dan tertata rapi. Ada anak yang sedang bermain, ada pedagang yang sedang berdagang, ada orang yang sedang naik sepeda, dan ada pula pejalan kaki.



Sumber gambar
buku tema siswa & <https://www.seekpng.com/>

Bacalah dengan suara
nyaring

Bahasa Indonesia

Ayo Membaca!

4



Ini lingkungan sekitar rumahku.



Rumah-rumah bersih dan rapi. Pohon rindang membuat udara sejuk.

Tidak ada sampah berserakan.

Orang-orang berjalan tertib.

Kendaraan berjalan pelan.

Anak-anak bermain dengan gembira.

Mari kita menjaga lingkungan sekitar rumah kita.

Sumber gambar
buku tema siswa & <https://belajar-membaca.com/>

5

Amatilah kalimat berikut

Mari kita menjaga lingkungan sekitar rumah kita

Maksud kalimat tersebut ialah

Mengajak kita untuk menjaga lingkungan rumah kita



Sumber gambar buku tema siswa & <https://www.seekpng.com/>

6

Kalimat ajakan biasanya diawali dengan kata :

m a r i
m a - r i

a y o
a - y o



Contoh kalimat ajakan:



Ayo, kita membuang sampah pada tempatnya!

Mari, menjaga taman agar tetap bersih!



Sumber gambar

<https://imgbin.com/png/> , <https://kuliahdesain.com/> , <https://www.cleanpng.com/>

PPKn

Ayo Mengamati

7

Udin dan teman-temannya anak yang baik. Mereka sayang dengan lingkungan rumahnya. Mereka bersyukur memiliki lingkungan yang sehat.

Amati gambar berikut, manakah yang merupakan kegiatan kerja sama dan kegiatan cinta lingkungan?!



1 Mencabuti rumput liar

Sumber gambar buku tema siswa & <https://www.seekpng.com/>

8



2

Membuang sampah sembarangan



Memungut sampah

3



4

Melihat sungai tercemar

Sumber gambar: buku tema siswa



9

Menegur anak yang mencoret-coret tembok

5

Jadi yang termasuk kegiatan kerja sama dan kegiatan cinta lingkungan adalah:



Gambar 1: dua anak yang sedang mencabuti rumput liar

Gambar 3: Bekerja sama memunguti sampah

Gambar 5: Menegur anak yang sedang mencoret-coret tembok

10

Ayo Bercerita

Contoh cerita lingkungan sekitar rumah



Pada hari minggu kemarin aku dan keluargaku mengikuti kerja bakti dilingkungan rumahku. Aku dan anak-anak lainnya membersihkan daun-daun yang berjatuhan. Ibu-ibu bertugas menyapu dan menyiapkan jajanan. Sedangkan bapak-bapak membersihkan selokan yang penuh dengan sampah.

Sumber gambar buku tema siswa & <https://www.seekpng.com/>

Ayo Mencoba



11

SBdP

Taman di sekitar rumah Udin bersih.

Udin dan teman-temannya bermain disana.

Tiba-tiba Dayu berdiri.

Ia mengajak teman-temannya berdiri.

Mereka memperagakan berbagai gerakan.

Ada gerakan menyapu



Seperti gerakan tarian Melayu



Sumber gambar: buku tema siswa

Ada gerakan membuang sampah

12



Seperti gerakan tarian Melayu



Ada gerakan memungut sampah

Ada gerakan menyiram tanaman



Seperti gerakan tarian Melayu



Seperti gerakan tarian Melayu



Sumber gambar: buku tema siswa

Ada gerakan mengambil dahan kering di pohon



Sumber gambar: buku tema siswa

LAMPIRAN 23. SURAT IZIN RISET



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
الجامعة الإسلامية الزيتونية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: edufac.fkip@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

Pekanbaru, 20 Desember 2021

Nomor : 2113 /E-UIR/27-FKIP/2021
Hal : Izin riset

Kepada Yth. Bapak Gubernur Riau
C/q Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau
Di -
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bersama ini datang menghadap Bapak/Ibu Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau:

Nama : Agus Tia Ningsih
Nomor Pokok Mahasiswa : 186910166
No. Handphone : 082391031750
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk meminta izin melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 2 untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru".

Untuk kepentingan itu, kami berharap agar Bapak/Ibu berkenan memberikan rekomendasi izin kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam
Dekan.



Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si.
NIP. 1970 10071998 032002
NIDN. 0007107005

Dokumen ini adalah Arsip Miitik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

LAMPIRAN 24.

SURAT REKOMENDASI PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/RISET



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/46196
T E N T A N G

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Nomor : 3113/E-UIR/27-FKIP/2021 Tanggal 20 Desember 2021**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama : **AGUS TIA NINGSIH**
2. NIM / KTP : **186910166**
3. Program Studi : **PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
4. Jenjang : **S1**
5. Alamat : **PEKANBARU**
6. Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK TEMA 6 SUBTEMA 2 UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI 66 PEKANBARU.**
7. Lokasi Penelitian : **SDN 66 PEKANBARU.**

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sepenuhnya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 23 Desember 2021



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)

DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
PROVINSI RIAU

Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

LAMPIRAN 25.

SURAT KETERANGAN PENELITIAN DARI BADAN KESATUAN
BANGSA & POLITIK

PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
JL. ARIFIN AHMAD NO. 39 TELP. / FAX. (0761) 39399 PEKANBARU

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 071/BKBP-SKP/2785/2021

a. Dasar : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.

b. Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/46196 tanggal 23 September 2021, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama : **AGUS TIA NINGSIH**
2. NIM : 186910166
3. Fakultas : FKIP UNIVERSITAS ISLAM RIAU
4. Jurusan : PGSD
5. Jenjang : S1
6. Alamat : JL. SULTAN IBRAHIM KEL. TANJUNG GADING KEC. PASIR PENYU-INDRAGIRI HULU
7. Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK TEMA 6 SUBTEMA 2 UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI 66 PEKANBARU**
8. Lokasi Penelitian : **DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU**

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan foto copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 24 Desember 2021
Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Pekanbaru

ZULFAHM ADRIAN, AP, M.Si
Pembina Utama Muda
NIP. 197807151993111001

Tembusan
Yth : 1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau di Pekanbaru.
2. Yang Bersangkutan.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

LAMPIRAN 26.

SURAT KETERANGAN PENELITIAN DARI DINAS PENDIDIKAN



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS PENDIDIKAN

Jl. H. Syamsul Bahri No. 8 Kelurahan Sungaisibam Kecamatan Bina Widya
Kode Pos. 28293 Telp. (0761) 42788, 855287 Fax. (0761) 47204
PEKANBARU
website : www.disdikpku.org email : disdikpku@yahoo.com

Pekanbaru, 5 Januari 2022
Kepada Yth,
SDN 66 Pekanbaru.
di - Pekanbaru
Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.1/0052/2022
Lampiran : -
Perihal : Izin Melaksanakan Riset / Penelitian

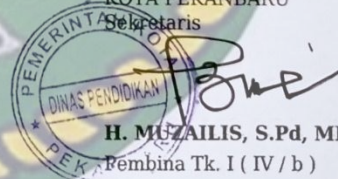
Berdasarkan surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru nomor : 071/BKBP-SKP/2785/2021 tanggal 24 Desember 2021 perihal Izin Riset / Penelitian, atas nama :

Nama : AGUS TIA NINGSIH
NIM : 186910166
Mahasiswa : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD). UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK TEMA 6 SUBTEMA 2 UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI 66 PEKANBARU.

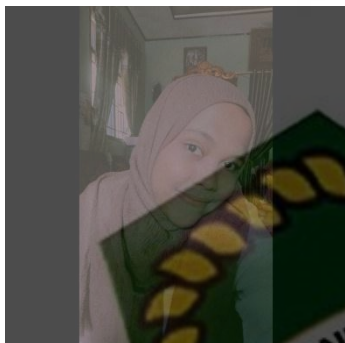
Pada prinsipnya kami dapat menyetujui yang bersangkutan melaksanakan riset pada SDN 66 Pekanbaru., sehubungan dengan itu diharapkan agar saudara dapat membantu kelancaran tugas yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA PEKANBARU
Sekretaris


H. MUZAILIS, S.Pd, MM
Pembina Tk. I (IV / b)
NIP. 19650921 198902 1 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Agus Tia Ningsih, lahir di Air Molek pada tanggal 17 Agustus 2000, merupakan anak ke dua dari tiga bersaudara. Dilahirkan dari pasangan Bapak Adnan dan Ibu Yuliar. Penulis menyelesaikan pendidikan di SDN 005 Air Molek pada tahun 2012, lalu melanjutkan ke tingkat MTs Nurul Falah Air molek hingga tahun 2015. Pada tahun 2018 tamat dari MA Nurul Falah Air Molek , dan ditahun 2018 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Riau (UIR).

Penulis juga aktif didunia organisasi. Pengalaman organisasi penulis dapatkan adalah UKM Prodi PGSD FKIP UIR dalam bidang olahraga dan tari dimana sering mengikuti acara-acara prodi maupun diluar prodi untuk menari. Sementara itu penulis juga mengikuti organisasi Ukmi Asy-Syuhada FKIP UIR sebagai bidang keputrian.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pedidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru”**.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BIG BOOK* TEMA 6 SUBTEMA 2 UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI 66 PEKANBARU

Agus Tia Ningsih, Zaka Hadikusuma Ramadan

Program Studi PGSD Universitas Islam Riau

Surel: agustianingsih174@gmail.com, zakahadi@edu.uir.ac.id

Abstract: Development of *Big Book* Learning Media Theme 6 Sub-Theme 2 for Grade 1 Students of SD Negeri 66 Pekanbaru. This study aims to develop *big book* learning media that is suitable for use in thematic learning for class I Elementary School theme 6 sub-theme 2 in learning 1. This research uses *formative research* methods. This research is focused on three stages. Preliminary stage (1), self-evaluation stage (2) which includes an analysis stage consisting of teacher needs analysis, student needs analysis, and curriculum needs analysis as well as the design stage of making *big book* media using several *Canva* application programs, *adobe illustrator*, features online *remove background*, *tap scanner* application and print designs with *art carton paper*, as well as the prototyping stage (3) which includes the validation and revision stages of the product. The subjects in this study were 1 teacher, 3 students and 2 design experts, 2 material experts, and 2 linguists. The instrument used is a validation sheet and the data analysis techniques used are quantitative and qualitative. The results obtained from the *big book* learning media theme 6 sub-theme 2 learning 1 for grade I elementary school students are suitable for use based on the assessment of design experts 92.36% with valid categories, material experts 92.04% with valid categories, linguists 93, 05% who meet the valid category. The average percentage of validation results is 92.48% with a valid category without revision.

Keywords: *Instructional Media, Big Book*

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *big book* yang layak digunakan pada pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar tema 6 subtema 2 pada pembelajaran 1. Penelitian ini menggunakan metode *formative research*. Penelitian ini difokuskan pada tiga tahap. Tahap *preliminary* (1), tahap *self evaluation* (2) yang meliputi tahap analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kebutuhan kurikulum serta tahap desain dari pembuatan media *big book* yang menggunakan beberapa program aplikasi *canva*, *adobe illustrator*, fitur online *remove background*, aplikasi *tap scanner* dan cetak desain dengan kertas *art carton*, serta tahap *prototyping* (3) yang meliputi tahap validasi dan revisi pada produk. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru, 3 orang siswa serta 2 ahli desain, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa. Instrumen yang digunakan ialah lembar validasi dan teknik analisis data yang digunakan ialah kuantitatif serta kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 pembelajaran 1

untuk siswa kelas I sekolah dasar yang layak digunakan berdasarkan penilaian ahli desain 92,36% dengan kategori valid, ahli materi 92,04% dengan kategori valid, ahli bahasa 93,05% yang memenuhi kategori valid. Rata-rata persentase hasil validasi sebesar 92,48% dengan kategori valid tanpa revisi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Big Book*

PENDAHULUAN

Hakikatnya pembelajaran secara umum telah banyak terdorong oleh adanya perkembangan dan invensi atau penemuan-penemuan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengaruh dari perkembangan tersebut tampak jelas dengan adanya upaya pembaharuan dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya-upaya pembaharuan tersebut tidak hanya merangkap secara fisik atau fasilitas dalam pendidikan, namun juga secara non-fisik seperti perkembangan kualitas guru yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan mampu memanfaatkan fasilitas yang ada dengan cara yang kreatif, inovatif, produktif serta mampu bekerja secara maksimal.

Salah satu komponen pembaharuan itu adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan juga sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi. Menurut (Diansyah et al., 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sedangkan menurut (Arsyad, 2011) media yakni sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, serta pendapat yang dikemukakan sampai kepada penerima. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Namun

dibalik itu, banyak guru yang kurang mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menjadi salah satu kekurangan guru dalam menyampaikan materi secara menyeluruh dan totalitas.

Menurut (Pendidikan et al., 2014) pembelajaran tematik memiliki ciri khas yakni pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik, kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lama, memberikan penekanan dan keterampilan berpikir, menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan dilingkungannya serta dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain. Oleh sebab itu, pembelajaran dikelas seharusnya juga dapat melibatkan siswa secara langsung yang bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menjalankan proses pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang menimbulkan proses belajar yang efektif dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan yang telah disebutkan. Solusi dari permasalahan tersebut diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan yang muncul baik dari segi siswa, guru, maupun dari sarana prasarana pendukungnya.

Penggunaan dan penerapan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan dan memunculkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa akan merasa senang dalam belajar, tidak cepat bosan dan jenuh, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Namun, nyatanya media pembelajaran tidak mudah untuk diterapkan oleh guru dan kesulitan dalam menerapkannya terutama dikelas rendah khususnya kelas 1. Penggunaan media yang kurang tepat, bahkan cenderung menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang membuat pola pembelajaran kurang efektif untuk siswa kelas rendah khususnya kelas 1 untuk memahami pembelajaran serta mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Kenyataan ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik pembelajaran tematik dimana siswa bukan hanya menerima pengetahuan dari gurunya tetapi harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran dikelas. Oleh sebab itu, proses pembelajaran disekolah harus mendapatkan perhatian lebih terutama dalam menerapkan dan menyajikan pelajaran sesuai tema dengan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 8 September 2021 dengan salah guru yang ada di SDN 66 Pekanbaru yaitu ibu Ernawati, S.Pd mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum efektif sebab guru hanya memakai media pembelajaran untuk 1 mata pelajaran bukan tematik sebab sulit

menerapkan media pembelajaran dengan tematik dikelas 1. Guru kesulitan untuk menentukan media yang akan digunakan untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan interaktif dikelas 1 dengan tematik sebab masih ada anak yang belum mengenal huruf dengan baik. Selain itu, media yang sering digunakan guru dalam kelas yakni kartu bergambar dan memanfaatkan benda-benda disekitar. Penggunaan media kartu bergambar dirasa masih kurang apabila diterapkan serta digunakan secara berkala dan terus menerus. Adapun kelemahan dalam penggunaan media kartu bergambar yakni kartu bergambar kurang efektif jika menerangkan gambar yang terlalu kompleks. Maksudnya media kartu bergambar ini kurang efektif jika memperlihatkan gambar yang sulit untuk diperlihatkan kepada siswa. Selain itu, kelemahan lainnya yakni kartu bergambar memiliki ukuran yang sangat terbatas untuk kelompok besar. Keterbatasan ukuran media kartu bergambar untuk diterapkan pada kelas yang memiliki kelompok besar menjadi permasalahan yang cukup kompleks apalagi diterapkan dikelas rendah khususnya kelas 1 SD. Oleh sebab itu, munculah permasalahan dari segi siswa yang kurang antusias dalam proses pembelajaran

Beberapa faktor yang menjadi pemicu dalam permasalahan tersebut yakni; *Pertama*, karena media yang kurang menarik, maka antusias siswa dalam belajar membaca kurang dan siswa pun enggan untuk belajar. Dengan

begitu anak-anak enggan untuk mengerjakan tugas maka timbul permasalahan bahwa tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebab memang siswa kelas 1 lebih tertarik untuk belajar apabila didalamnya terkandung bentuk serta gambar yang menarik. *Kedua*, guru belum menerapkan media pembelajaran tematik secara utuh sebab menurut guru pembelajaran tematik sulit diterapkan untuk anak kelas 1 dikarenakan pada pembelajaran tematik ini tidak ada pengulangan, harus tetap berlanjut. Dengan demikian tanpa media pembelajaran tematik secara utuh dan menarik, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai dan berdampak pada nilai atau hasil belajar siswa yang rendah.

Melihat permasalahan yang ada, maka penggunaan media pembelajaran interaktif adalah salah satu solusi alternatif dari pemecahan masalah diatas. Anak usia sekolah dasar khususnya kelas rendah masih berpikir operasional konkret, maksudnya pembelajaran yang dilakukan guru harus konkret dan juga sederhana namun mudah dipahami siswa, dengan begitu pembelajaran bisa lebih optimal. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media *big book*.

Menurut (Setiyaningsih & Syamsudin, 2019) *big book* adalah buku bergambar yang berukuran besar yang dipakai untuk demonstrasi membaca. Penggunaan media *big book* dirasa dapat menumbuhkan rasa keinginan siswa untuk bersemangat dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Kiromi & Fauziah, 2016) *big book* merupakan media yang memiliki

karakteristik khusus yang dibesarkan, baik itu teks, gambar, segi bentuk serta warna agar dalam proses pembelajaran didalamnya terjadi kegiatan membaca bersama antara guru dan siswa.

(Hadiana et al., 2018) menyatakan bahwa *big book* dirancang untuk satu tema cerita tersendiri bahwa setiap cerita memiliki makna dan tujuan.

Big book dipilih menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran tematik dengan beberapa alasan. Alasan-alasan tersebut diantaranya, media *big book* ini sesuai dan cocok digunakan untuk kelas rendah khususnya kelas 1, karena ukurannya yang besar maka sesuai dengan karakteristik kondisi siswa kelas 1. Selain itu, tampilan gambar dan tulisan pada *big book* yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Hal tersebut diharapkan siswa mampu memahami isi didalam materi dan menumbuhkan pengalaman belajar siswa.

Maka disini peneliti bermaksud mengembangkan media *big book* yang berisi gambar dan tulisan yang disusun dalam pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan media pembelajaran *big book* tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru". Tujuan penelitian ini ialah melakukan pengembangan media pembelajaran *big book* yang terkhusus pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 untuk siswa kelas I Sekolah Dasar yang valid.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan, yaitu pengembangan media pembelajaran *big*

book untuk siswa kelas I. Menurut (Sugiyono, 2015) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefktifan produk tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas I sekolah dasar semester dua tema 6 “Lingkungan bersih, sehat, dan asri” subtema 2 “Lingkungan sekitar rumahku” pada pembelajaran 1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan tipe *formative research*. Menurut (Ramadan & Hastuti, 2021) mengemukakan penelitian pengembangan ini difokuskan pada 2 tahap yakni tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap *formative evaluation* yang meliputi *self evaluation* prototyping (*expert reviews*, *on-to-one*, dan *small group*) dan juga *field test*.

Namun, dalam penelitian kali ini memfokuskan pada tahap pendahuluan (*preliminary*) dan tahap *formative evaluation* yang terbagi atas *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*). Pada tahap *preliminary*, peneliti menentukan tempat dan subjek penelitian seperti dengan cara menghubungi kepala sekolah dan guru yang akan dituju menjadi lokasi penelitian. Selanjtnya pada tahap *formative evaluation* meliputi tahap *self evaluation* yang terdiri dari tahap analisis dan desain, tahap analisis dilakukan dengan wawancara dan kebutuhan kurikulum, sedangkan tahap desain merupakan tahapan dan perencanaan pembuatan media

pembelajaran *big book*. Pembuatan media *big book* yang menggunakan beberapa program aplikasi *canva*, *adobe illustrator*, fitur online *remove background*, aplikasi *tap scanner* dan cetak desain dengan kertas *art carton*.

Kemudian pada tahap akhir yakni *prototyping* atau tahap validasi. Validasi yang dilakukan oleh 6 validator. Adapun validator tersebut dapat diuraikan sebagai berikut yakni: Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd; Ivan Taufiq, M.I.Kom ; Ernawati Nasution, S.Pd; Masriana Harahap, S.Pd; Syamsimar, S.Pd., M.M Bibit Santosa, S.Pd.,M.Pd.

Jenis data yang akan diperoleh dari penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Selanjutnya instrumen yang digunakan adalah lembar validasi serta data yang diperoleh akan dianalisis dengan kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif, dilakukan analisis untuk mengetahui kualitas media pada kualifikasi valid. Pada analisis kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi ahli. Data yang sudah divalidasi kemudian dihitung rata-rata setiap skor pada setiap aspeknya. Selanjutnya, mengkonveksikan skor rata-rata yang diperoleh kedalam tabel konversi skala 4 menjadi nilai kualitatif.

Tabel Klasifikasi Tingkat kevalidan dan Revisi Produk

Persentase (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup Valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak Valid (revisi)

PEMBAHASAN

Proses pengembangan ini melalui beberapa tahap pengujian. Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan media pembelajaran big book diketahui bahwa produk media pembelajaran big book dinyatakan dapat dilakukan uji kelayakan didalam proses pembelajaran tematik terkhusus pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi terhadap beberapa ahli yakni desain, materi, dan bahasa.

Menurut (Yamasari, 2010) adapun validasi yang dilakukan oleh para ahli untuk menilai suatu media pembelajaran yang dijabarkan 3 aspek yaitu : (a) aspek formal, (b) aspek isi materi, dan (c) aspek bahasa. Sejalan dengan pendapat (Nafsiah, Fahmi Rizal, 2019) yang mengatakan bahwa lembar validasi terdiri dari tiga konteks yakni validasi pada konteks isi, validasi pada konteks bahasa, dan validasi desain/penyajian.

Berdasarkan pada data hasil pengujian produk media pembelajaran big book oleh ahli desain dikatakan valid. Media big book ini bisa dikatakan valid karena dari hasil pengujian untuk 2 kali validasi, pada validasi pertama memperoleh persentase sebesar 73,61% dengan kategori cukup valid. Setelah media big book direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi yang kedua dan memperoleh persentase sebesar 92,36% dari nilai maksimal 100%, persentase tersebut sudah dalam kategori valid. Dari deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran big book pada

pembelajaran tematik pokok bahasan kalimat ajakan, bentuk kerja sama dan gerak anggota tubuh melalui tari dikatakan sangat baik/valid dari segi kualitas desain.

Selanjutnya melalui data hasil pengujian produk media pembelajaran big book oleh ahli materi dikatakan valid. Media big book ini bisa dikatakan valid karena dari hasil pengujian untuk 2 kali validasi, pada validasi pertama memperoleh persentase sebesar 74,40% dengan kategori valid. Setelah media big book direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi yang kedua dan memperoleh persentase sebesar 92,04% dari nilai maksimal 100%, persentase tersebut sudah dalam kategori valid. Dari deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran big book pada pembelajaran tematik pokok bahasan kalimat ajakan, bentuk kerja sama dan gerak anggota tubuh melalui tari dikatakan sangat baik/valid dan sesuai dengan tujuan serta cakupan materi dalam media dengan kurikulum.

Selanjutnya pada data hasil pengujian produk media pembelajaran big book oleh ahli bahasa dikatakan valid. Media big book ini bisa dikatakan valid karena dari hasil pengujian untuk 2 validasi, pada validasi pertama memperoleh persentase sebesar 65,27% dengan kategori cukup valid. Setelah media big book direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi yang kedua dan memperoleh persentase sebesar 93,05% dari nilai maksimal 100%, persentase tersebut sudah dalam

kategori valid. Dari deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran big book pada pembelajaran tematik pokok bahasan kalimat ajakan, bentuk kerja sama dan gerak anggota tubuh melalui tari dikatakan sangat baik/valid serta sudah komunikatif dan sesuai dengan kaidah

bahasa untuk peserta didik sehingga dalam penyampainnya dalam dimengerti dan dipahami peserta didik.

Produk media pembelajaran big book telah dikembangkan dan telah melalui beberapa tahap validasi oleh para ahli. Berikut ini adalah rekapitulasi uji validasi produk dari 6 validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Keseluruhan Validasi Aspek Media Big Book

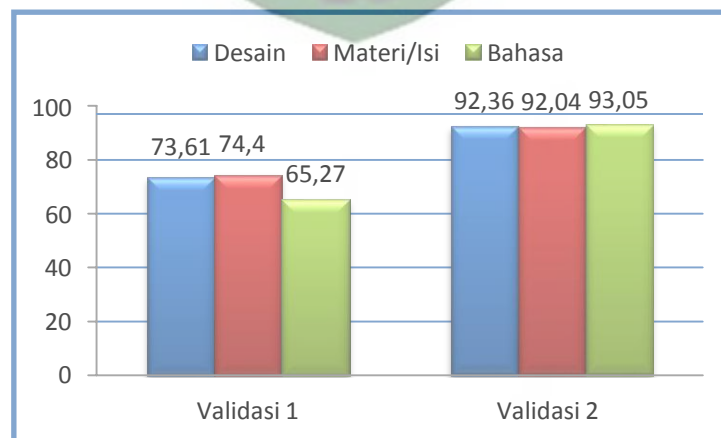
Aspek yang dinilai	Validasi I		Validasi II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Desain	73,61%	Cukup Valid	92,36%	Valid
Materi	74,40%	Valid	92,04%	Valid
Bahasa	65,27%	Cukup Valid	93,05%	Valid
Rata-rata	71,09%	Cukup Valid	92,48%	Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media big book yaitu aspek desain, materi, dan aspek bahasa yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi. Dapat dilihat rata-rata tertinggi terdapat pada aspek bahasa dan yang terendah terdapat pada aspek

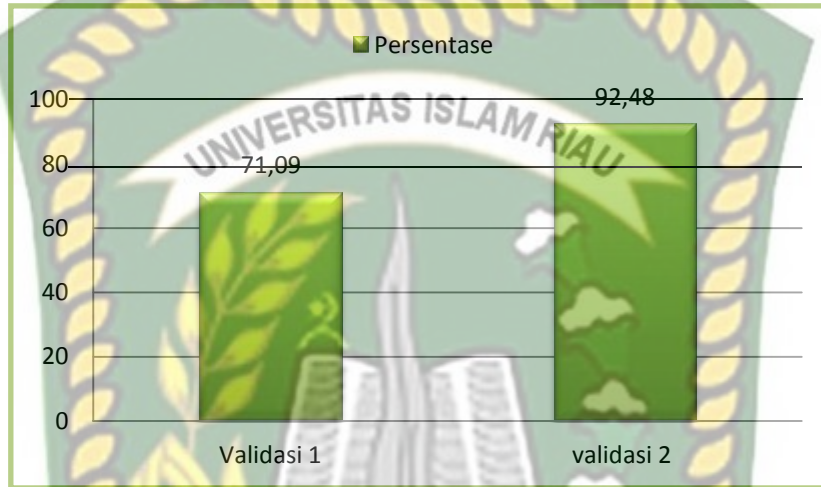
bahasa. Selanjutnya rata-rata tertinggi pada validasi kedua dan yang terendah adalah hasil validitas pertama.

Hasil penilaian seluruh aspek media big book oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Selanjutnya, berdasarkan hasil tabel olahan data, hasil penilaian format desian, materi, dan bahasa terhadap produk media pembelajaran big book skor penilaian media pada validasi yang

pertama memperoleh persentase sebesar 71,09% dan hasil persentase yang kedua sebesar 92,48%. Perbandingan keduanya dapat dilihat pada diagram berikut:



Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada validasi yang pertama adalah 71,09% dengan kategori cukup valid dan pada validasi yang kedua memperoleh nilai rata-rata 92,48% dengan kategori valid. Selanjutnya dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi yang pertama ke validasi yang kedua sebanyak 21, 39%. Peningkatan ini bisa terjadi disebabkan proses pengembangan media dilakukan serangkaian revisi dari validator sesuai dengan komentar dan saran. Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran big book tema 6 (lingkungan bersih, sehat, dan asri), subtema 2 (lingkungan sekitar rumahku) pembelajaran 1 memperoleh nilai rata-rata validasi adalah 92,48%. Dengan demikian, media yang dikembangkan termasuk valid tanpa revisi. Menurut (Dyah Purboningsih, 2015) menyatakan bahwasanya kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan harus memiliki kriteria valid atau layak digunakan, yang didasarkan pada materi dan semua komponen yang berhubungan satu sama lain. Jika produk pembelajaran memenuhi semua pernyataan diatas, maka perangkat pembelajaran dapat dikatakan valid.

Adapun beberapa kelebihan yang dimiliki media pembelajaran big book yang dikembangkan adalah sebagai berikut: Pertama media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas satu yang menyukai gambar, warna dan tulisan menarik saat pembelajaran. Kedua, media yang dikembangkan memiliki cukup

lengkap konten didalamnya yang terdiri materi, petunjuk penggunaan, gambar, animasi, tulisan yang berukuran besar, mudah dipahami siswa kelas 1 dan dilengkapi dengan kesimpulan serta soal latihan. Ketiga, media dikemas semenarik mungkin dengan penambahan gambar, warna yang berpadu dan menarik untuk menghadirkan daya tarik siswa untuk belajar. Keempat, media yang memiliki alur yang jelas dan berurutan atau terstruktur sehingga memudahkan siswa memahami setiap mata pelajaran yang ada didalamnya. Selain memiliki kelebihan, media big book juga memiliki kekurangan seperti perawatan yang harus dilakukan dengan baik agar tidak mudah sobek apalagi digunakan oleh siswa kelas 1. Selain itu, karna big book berukuran besar maka dalam proses pembuatannya memakan waktu yang lama yang menggunakan beberapa aplikasi yakni *adobe illustrator, canva, remove background, tap scanner*, dan pencetakan dengan kertas jenis *art carton* yang berakibat terkendalam dalam mengujicobakan didalam kelas. Jadi peneliti hanya memperoleh hasil dari hasil validasi oleh 6 validator tanpa hasil praktikalitas dan efektivitas oleh siswa dalam pengujian produk tersebut.

SIMPULAN

Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik yang khususnya tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 tercakup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai kalimat ajakan, PPKn mengenai keberagaman dan kerja sama, dan SBdP mengenai olah gerak tari. Media *big book* menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa kelas I yang cenderung menyukai banyak gambar dan tulisan yang lebih besar dan jelas. Selanjutnya validasi media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik sudah memperoleh kategori valid tanpa revisi yang ditinjau berdasarkan hasil validasi ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada aspek penilaian desain memperoleh persentase 92,36% dengan kategori valid, aspek penilaian materi 92,04% dengan kategori valid, dan kategori aspek penilaian bahasa dengan persentase 93,05% dengan kategori valid. Maka secara keseluruhan validasi media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik memperoleh nilai rata-rata 92,48% dimana media pembelajaran ini sudah berkategori valid tanpa revisi.

Berdasarkan simpulan diatas disarankan kepada:

1. Untuk pembaca yang ingin mengembangkan media pembelajaran *big book* pada pembelajaran tematik, bisa mengembangkan dengan tema lainnya yang lebih banyak pula atau bisa menggunakan aplikasi terbaru yang lebih bagus yang dapat mengembangkan media pembelajaran *big book* dalam

lingkup yang lebih luas dan lebih baik lagi.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian seperti ini, disarankan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*.
- Diansyah, A. R., Saputra, D. S., & Kurino, Y. D. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK SEBAGAI PENUNJANG DALAM*. 181–189.
- Dyah Purboningsih. (2015). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN GUIDED DISCOVERY PADA MATERI BARISAN DAN DERET UNTUK SISWA SMK KELAS X*.
- Hadiana, L. H., Hadad, S. M., Marlina, I., & Subang, S. (2018). *3 1,2,3. IV*, 212–242.
- Kiromi & Fauziah. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI*. 3(44), 48–59.
- Nafsiah, Fahmi Rizal, G. (2019). *PROJECT BASED LEARNING PADA MATA KULIAH MANAJEMEN PROYEK DI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN FT-UNP*. 5(1).
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014). *Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014*.
- Ramadan, Z. H., & Hastuti, T. (2021). Authentic Assessment Instrument in Attitude for Fourth Grade Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 175. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.34157>
- Setiyaningsih, G., & Syamsudin, A. (2019). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 19–28. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p19-28>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Yamasari, Y. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. 979.