



PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK MENGGUNAKAN KAIN PERCA PADA TEMA BENDA, HEWAN DAN TANAMAN DI SEKITARKU SISWA KELAS I SD

Dewi Pratiwi¹, Sujarwo²

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

Korespondensi: dewip9269@gmail.com, sujarwo@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media *Big Book* Menggunakan Kain Perca Pada Tema Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dan belum adanya pengembangan media *Big Book*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Pengembangan media *Big Book* pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas I SD (2) Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Big Book* pada pembelajaran hewan di sekitarku untuk kelas I SD Muhammadiyah 19 Medan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Sampel yang digunakan berjumlah 11 peserta didik dan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Penelitian ini membuktikan bahwa: 1) Pengembangan media *big book* memperoleh skor 83,3% berada dalam kategori sangat layak oleh ahli materi, pada ahli media mendapatkan skor 92,8% berada dalam kategori sangat layak dan pada respon guru mendapatkan skor 97,3% berada dalam kategori sangat layak. 2) Efektivitas produk dilakukan dengan melakukan *pretest* dan *posttest*, sehingga terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media *big book* sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 61,81 menjadi 85,45 dapat disimpulkan bahwa media *Big Book* berada dalam kategori sangat efektif. 3) Pada kualifikasi tingkat kevalidan memperoleh skor 83,3% berada dalam kategori valid oleh ahli materi, pada ahli media mendapatkan skor 92,8% berada dalam kategori sangat valid, dan pada respon guru mendapatkan skor 97,3% berada dalam kategori sangat valid.

Kata kunci: Media *Big Book*, Kain Perca, Hewan, Tanaman di Sekitarku

Abstract

This research is entitled Development of Big Book Media Using Patchwork on the Themes of Objects, Animals, and Plants Around Me. This research is motivated by the low interest in student learning and the absence of Big Book media development. This study aims to describe: (1) Development of Big Book media in integrated thematic learning for grade I SD (2) Improve student learning outcomes by using Big Book media on learning animals around me for grade I SD Muhammadiyah 19 Medan. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The sample used is 11 students and uses a research instrument in the form of a questionnaire. This study proves that: 1) Big book media development scored 83.3% in the very feasible category by material experts, media experts scored 92.8% in the very feasible category and in the teacher's response a score of 97.3% is in the very decent category. 2) Product effectiveness is carried out by conducting pretest and posttest, so there are differences in results before and after using big book media so that there is an increase in the average score of students from 61.81 to 85.45. It can be concluded that Big Book media is in the very effective category. . 3) At the qualification level of validity, the score of 83.3% is in the valid category by material experts, the media expert gets a score of 92.8% is in the very valid category, and in the teacher's response, the score is 97.3% is in the very valid category.

Keywords: *Big Book Media, Patchwork, Animals, Plants Around Me*

How to cite: Pratiwi, D. & Sujarwo (2023). Pengembangan Media Big Book Menggunakan Kain Perca Pada Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Siswa Kelas I SD. *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*. 5(2), 78-90

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan formal yang paling dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengalaman sikap dan keterampilan untuk membentuk pribadi dan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). Seperti yang dikutip dalam jurnal *Research, Society and Developmen* berikut “*In this modern era, technology develops in various field, such as education, including at the basic education level*” di era modern ini, teknologi berkembang diberbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat dasar (Hidayat dkk, 2021).

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Menurut UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, “Inti pelaksanaan pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang”. Dari beberapa pendapat di atas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan peserta didik untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar peserta didik dapat melaksanakan tugasnya tanpa bantuan orang lain.

Persoalan yang dihadapi dalam pengelolaan SD terletak pada masalah mutu, akses, dan peluang pengembangan .

Menurut Sukmawarti dkk (2021) Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia. Nishfi & Sri (2019). Alat bantu gambar, alat peraga, model objek dan alat-alat lain yang disebut media pembelajaran merupakan suatu solusi untuk menyelesaikan persoalan yang dapat memberikan pengalaman

konkret pada peserta didik, motivasi belajar, prestasi peserta didik serta mempertinggi daya serap dalam mempelajari materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan pengalaman, memberikan rangsangan yang sama secara menyeluruh dan menimbulkan persepsi yang sama. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik.

Menurut Noviana dkk (2019) Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan sistem kurikulum pendidikan di Indonesia terus berkembang. Berkembang dari kurikulum sebelumnya yaitu KTSP pemerintah merancang kembali menjadi kurikulum saat ini yaitu 2013. Kurikulum dirancang dengan pendekatan *scientific* (pendekatan dengan menerapkan karakteristik yang ilmiah) dengan menerapkan model, metode dan strategi pembelajaran. Pada kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran di kelas dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan tiga aspek yaitu aspek sikap (afektif), aspek pengetahuan (kognitif) dan aspek keterampilan (psikomotor). Seperti yang dikutip dalam jurnal *Advance in social Science, Education and Humanities* berikut *"This indicates that the assessment carried out has not fully measured the three aspects of knowledge, attitudes, and skills, as mandated by the 2013 curriculum"* secara umum, penilaian yang diterapkan di sekolah belum sepenuhnya mengukur aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terintegrasi sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum 2013 (Sukmawarti & Hidayat, 2020).

Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar (Hidayat & Khayroiyah, 2018). Arina & Suhesti (2019) mengemukakan penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran tematik pada sekolah ini, dan mendukung proses pembelajaran agar lebih menyenangkan bagi siswa dan membuat siswa menjadi lebih

aktif. Produk yang dihasilkan berbentuk software ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru “Biasa”.

Nuri & Khairunisa (2021), Media *Big Book tematik* merupakan sebuah media yang memiliki karakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya. Agar dalam proses pembelajaran, di dalamnya terjadi kegiatan membaca bersama (*shared reading*) antara guru dan murid. Dalam media *big book* ini, di dalamnya memiliki karakteristik khusus, seperti penuh warna-warni dan gambar yang menarik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi terbaru, “tematik” diartikan sebagai “berkenaan dengan tema”, dan “tema” sendiri berarti “pokok pikiran; dasar cerita yang dipercekapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya)”. Hendro Dermawan, dkk “tematik” diartikan sebagai “mengenai tema; yang pokok; mengenai lagu pokok”. Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal (yaitu kelas 1, 2 dan 3) yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak.

Dengan demikian, dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa istilah “tematik” dan “terpadu” yang digunakan dalam pembelajaran tematik dan pembelajaran terpadu mengandung makna yang ambigu, tampak sama tapi sebenarnya berbeda. “Sama” dalam artian bahwa kedua model pembelajaran tersebut pada hakikatnya sama-sama merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dikembangkan melalui proses pemaduan. Maknanya bisa “berbeda” karena pembelajaran tematik merupakan salah satu model dari pembelajaran terpadu. Sehingga dari cakupan maknanya lebih luas pembelajaran terpadu dibandingkan pembelajaran tematik. Sehingga bisa dikatakan bahwa model pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis pembelajaran terpadu, namun model pembelajaran terpadu belum tentu merupakan model tematik.

Berdasarkan wawancara penulis kepada guru kelas I SD Swasta Muhammadiyah 19 Medan, mengatakan bahwa media pembelajaran yang ada di sekolah masih jarang digunakan oleh guru maka dari itu di kembangkan media *Big Book* supaya terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran di Tema 7 untuk siswa kelas I SD Muhammadiyah 19 Medan hanya menggunakan gambar-gambar sederhana dan juga masih berpatokan pada buku akibatnya siswa kurang aktif, kurang antusias dan tidak adanya peningkatan pemahaman bagi siswa.

Perlu dikembangkan pembelajaran yang menarik dengan nuansa permainan karena karakteristik siswa Sekolah Dasar masih ingin bermain dalam nuansa belajar. Keberadaan siswa sebagai objek pencapaian tujuan pembelajaran perlu diberi keleluasan belajar sesuai dengan keinginan serta karakteristik yang dimilikinya sepanjang itu tidak diartikan salah. Karakteristik siswa SD yang senangnya bermain dan memasuki tahap operasional konkret. Maka penulis menggunakan media *Big Book* dalam pembelajaran tema 7 di siswa kelas I SD SD Muhammadiyah 19 Medan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* Menggunakan Kain Perca Pada Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan untuk merancang sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Bord and Grall dalam (Hamzah, 2019:1) yang terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan tahapan-tahapan yang ada sudah jelas dan telah memaparkan secara detail proses pengembangan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa angket atau kuesioner. Setelah data diperoleh, tahap selanjutnya akan menggunakan analisis data. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk uji kelayakan dan uji kevalidan media pembelajaran ini berasal dari skor lembar validasi yang diperoleh dari validator ahli

materi, dan ahli media. Sedangkan uji keefektifan berasal dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Analisis data yang diperoleh menggunakan skor skala likert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis.

Adapun rumus statistik deskriptif menurut Arifin (dalam Mulyaningtyas: 2011) sebagai berikut:

Rumus yang digunakan untuk pengelolaan data untuk menentukan persentase tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Purwanto, (2008:102)

$$NP = \frac{R \times 100}{SM}$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal dari test yang bersangkutan

Dari nilai persentase kelayakan yang di dapatkan, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kelayakan dan kevalidan produk dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1

Kriteria Kelayakan Berdasarkan Persentase (%)

Skor	Persentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
5	81-100	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
4	61-80	Baik	Tidak Perlu Revisi
3	41-60	Kurang Baik	Revisi
2	21-40	Tidak Baik	Revisi
1	0-20	Sangat Tidak Baik	Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor 61-81% yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan respon guru.

Tabel 2

Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
$84 < skor \leq 100$	Sangat Valid	Tidak Revisi
$68 < skor \leq 84$	Valid	Tidak Revisi

$52 < skor \leq 68$	Cukup Valid	Sebagian Revisi
$36 < skor \leq 52$	Kurang Valid	Revisi
$20 < skor \leq 36$	Tidak Valid	Revisi

(Sumber: Nur Azizah, 2016:55)

Berdasarkan table diatas jika skor yang diperoleh dalam rentang 84 sampai dengan 100 maka tingkat kevalidannya “sangat valid” dengan keterangan tidak revisi

Tabel 3

Kriteria Interpretasi Skor Efektivitas Berdasarkan persentase

Persentase	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Efektif
21 – 40	Tidak Efektif
41- 60	Cukup Efektif
61 – 80	Efektif
81 – 100	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil *posttest* peserta didik pada kriteria skor efektivitas yang diperoleh 81-100 maka tingkat keefektifannya “sangat efektif”.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dimana memenuhi kelayakan, kevalidan dan keefektifan. Hasil pengembangan media pembelajaran berupa *Big Book*, dan instrument penelitian yaitu angket validasi ahli. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini *Big Book* menggunakan kain perca.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan oleh peneliti, maka peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran *Big Book* menggunakan kain perca dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan media

pembelajaran *Big Book* menggunakan kain perca yang layak, valid, dan efektif, maka dilakukan kegiatan seperti validasi ahli media, ahli materi, respon guru. Media pembelajaran yang telah disusun kemudian dikembangkan oleh peneliti dengan instrument-instrumen sebagai alat ukur layak atau tidak layaknya, valid atau tidak valid, dan efektif atau tidak efektif media pembelajaran *Big Book* menggunakan kain perca dengan aturan kriteria yang telah ditentukan pada bab III. Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yang dikembangkan berupa media *Big Book* Menggunakan Kain Perca pada pembelajaran Hewan di Sekitarku untuk siswa kelas I SD. Tahap prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Dalam tahap analisis ini peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru wali kelas I Ibu Ika Nurhasanah yang mengajar di SD Muhammadiyah 19 Medan yaitu berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar pada pembelajaran hewan di sekitarku belum digunakan dalam berbentuk media *Big Book* menggunakan kain perca.

Kemudian dengan adanya media *Big Book* menggunakan kain perca diharapkan siswa menjadi focus selama kegiatan pembelajaran dan juga meningkatkan mutu pelajaran terkhusus pembelajaran hewan disekitarku.

2. Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya dalam prosedur pengembangan adalah tahap desain. Pada tahap desain, peneliti menyusun dan mengembangkan media *Big Book* menggunakan kain perca sebagai penyiapan materi yang akan di ajarkan kepada siswa. Berikut perancangan media *Big Book* menggunakan kain perca:

Komponen-komponen dari pengembangan media *Big Book* ini adalah sebagai berikut

a. Pengkajian Materi

Berdasarkan pada tahap analisis materi yang akan digunakan untuk mengembangkan media *Big Book* adalah Hewan di Sekitarku. Materi dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan diskusi dengan guru kelas I. Materi yang terdapat pada media ini meliputi papan huruf dan miniature hewan buas dan jinak.

b. Rancangan

AwalMedia pembelajaran *Big Book* ini menggunakan kardus dengan ukuran 60 x 45 cm, pada sampul buku menggunakan kain perca yang berbentuk segitiga kemudian dijahit sehingga menjadi kain selebar buku tersebut, pada bagian dalam buku dilapisi kain dan busa yang dijahit, papan huruf dan angka menggunakan kardus yang dilapisi kain strimin, pada lembaran pengelompokkan hewan buas dan jinak menggunakan spanduk. Hewan yang digunakan adalah miniature hewan.

c. Menyusun Desain Produk

Produk yang akan digunakan yang dikembangkan oleh peneliti adalah Media *Big Book*, dalam melakukan penyusunan dari desain sesuai dengan materi dan rancangan pembelajaran tematik yang terdapat dalam kurikulum dan dipilih oleh peneliti, yaitu Hewan di Sekitarku. Langkah-langkah pengembangan Media *Big Book* untuk pembelajaran hewan di sekitarku

3. **Pengembangan (*Development*)**

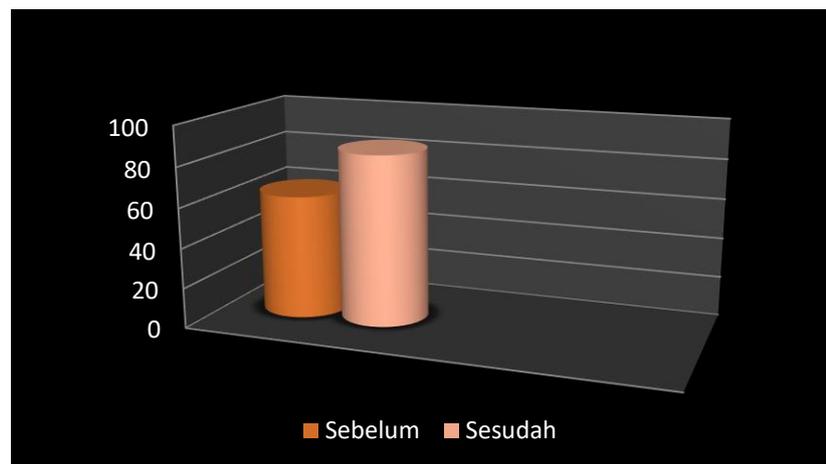
Setelah pembuatan produk selesai, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu untuk melakukan validasi ahli materi, ahli media dan respon guru. Media *Big Book* yang telah didesain, selanjutnya divalidasi terhadap 2 validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Penentuan subyek ahli media dan ahli materi mempunyai kriteria yaitu berpengalaman dibidangnya dan berpendidikan minimal S2. Instrumen validasi menggunakan Skala *Likert*. Penilaian pertama dari Validator ahli materi yaitu Ibu Nurmairina, S.Pdi., M.Pd. Validasi dilakukan pada tanggal 18 oktober 2022. Hasil data validasi materi diperoleh skor keseluruhan “83%” berdasarkan tabel kriteria kelayakan berdasarkan persentase, maka skor ini termasuk dalam kualifikasi kelayakan “sangat layak”. Penilaian kedua dilakukan oleh validator ahli media Ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd. Validasi dilakukan pada tanggal 14 oktober 2022. Hasil data validasi materi diperoleh skor keseluruhan “92,8%” berdasarkan tabel kriteria kelayakan berdasarkan persentase, maka skor ini termasuk dalam kualifikasi kelayakan “sangat layak”. Validator respon dilakukan pada tanggal 17 oktober 2022. Hasil data validasi respon guru diperoleh skor keseluruhan “97,3%” berdasarkan tabel kriteria kelayakan berdasarkan persentase, maka skor ini termasuk dalam kualifikasi kelayakan “sangat layak”. Dari pencapaian

persentase tersebut dapat dikatakan bahwa media petayaberbasisi saintifik tematik tema indahny keragaman di negeriku yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini yaitu menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *big book* menggunakan kain perca untuk melihat keefektifan produk dilakukan melalui pemberian *Pretest* dan *Posttest* kepada 11 peserta didik yang merupakan sampel dalam penelitian ini.

Nilai rata-rata yang diperoleh sampel sebelum dan sesudah penggunaan media *Big Book* menggunakan kain perca dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 1

Grafik Nilai Rata-Rata Penggunaan Media *Big Book*

Pada gambar di atas diperoleh bahwa nilai rata-rata sebelum menggunakan *Big Book* adalah 61,81, sedangkan nilai rata-rata sesudah menggunakan *Big Book* adalah 85,45, terjadi peningkatan nilai peserta didik dengan selisih 23,64. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Big Book* berada dalam kategori “sangat efektif”.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah tahap implementasi dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah evaluasi atau penilaian media pembelajaran *big book* menggunakan kain perca. Pada tahap ini, penilaian media pembelajaran *big book* yang dilihat adalah kevalidan media pembelajaran.

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Persentase	Kualifikasi	Keterangan
1.	Ahli Materi (Nurmairina, S.Pd., M.Pd)	83,3%	Valid	Sudah di revisi
2.	Ahli Media (Nila Lestrai, S.Pd., M.Pd)	92,8%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Respon Guru (Ika Nurhasanah, S.Pd)	97,3%	Sangat Valid	Tidak Revisi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE dengan langkah-langkah *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) telah menghasilkan produk berupa media *Big Book* menggunakan kain perca.

1. Hasil kelayakan produk media pembelajaran *big book* menggunakan kain perca secara keseluruhan yang diperoleh dari ahli materi rata-rata skor 83,8% dengan kategori “sangat baik”, ahli media rata-rata skor 92,8% dengan kategori “sangat baik” dan respon guru rata-rata skor 97,3% dengan kategori “sangat baik”. Dan diperoleh rata-rata dari hasil validasi kelayakan keseluruhan 91,3% dengan kategori “sangat baik” dan sangat layak digunakan.
2. Nilai rata-rata sebelum menggunakan produk adalah 61,81, sedangkan nilai rata-rata sesudah menggunakan produk adalah 85,45. terjadi peningkatan nilai peserta didik dengan selisih 23,64. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Big Book* berada dalam kategori “sangat efektif”.
3. Hasil validitas produk media pembelajaran *big book* menggunakan kain perca secara keseluruhan yang diperoleh dari ahli materi rata-rata skor 83,8% dengan kategori “valid”, ahli media rata-rata skor 92,8% dengan kategori “sangat valid”. Dan

diperoleh rata-rata dari hasil validitas keseluruhan 88,3% dengan kategori “sangat valid”.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Noviana Hadi. Reffiane, Fine. Baedowi, Sunan. (2019) *Pengembangan Media Big Book Pada Tema Kewajiban Dan Hakku*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
- Herawati, I., Afnaria, A., Rambe, I. H., & Yusuf, R. (2023). Pengembangan Lkpd Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Trigonometri di SMA. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 374-388.
- Hidayat & Khayroiayah, S. (2018). Pengembangan Desai Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal Math Education Nusantara*, 1(1), 15-19.
<https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), 1-6.
- Ramadhan, Nuri. Khairunisa. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku*.
- Rangkuti, D., Lubis, S. I., Salayan, M., Sari, D. E., & Mujib, A. (2022). Development of Learning Tools Assisted by Manipulative Teaching Aids Through Problem-Based Learning. *Development*, 5(2).
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Darig. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.
- Restian, Arina. Maslikah, Suhesti. (2019) *Pengembangan Media Big Book Belajar Bersama Dodo Dan Teman-teman Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Sekolah Dasar*.
- Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31-38.
<https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8il.240>
- Sukmawarti & Hidayat. (2020). *Cultural-Based Alternative Assesment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and*

Humanities Research, 536, 288-292.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>

Wahyuni, G., Destini, R., & Mujib, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Visual Siswa. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 5(2), 39-52.