

PENGEMBANGAN MEDIA BIGBOOK DALAM PEMBELAJARAN PPKN MATERI SILA – SILA PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Akbar Rizkyawan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(akbar.18084@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Pengembangan media ini dibuat untuk menghasilkan produk kemandirian berupa media Big book yang terdapat pada pembelajaran offline. Berdasarkan aspek kevalidan, kemenarikan, dan interaktif sebagai media pembelajaran, Big book sangat disarankan bagi siswa kelas IV SD untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang memiliki 5 langkah penelitian. Uji validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan satu ahli media berikut hasil dari ahli materi untuk uji kevalidan yang mendapatkan 93% dan ahli media untuk uji kevalidan mendapat 95%. Berdasarkan hasil uji kevalidan yang didapat masuk kedalam kriteria “sangat baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan Big book materi pancasila untuk kelas IV SDN Tembok Dukuh II Surabaya telah valid dan dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas. Pada tahap implementasi Big book terhadap siswa kelas IV memperoleh angket rata – rata 95% sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media Big Book layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Big Book, Pancasila

Abstract

The development of this media is made to produce independence products in the form of Big book media contained in offline learning. Based on the aspects of validity, attractiveness, and interactiveness as a learning medium, Big Book is highly recommended for fourth grade elementary school students to be used in classroom learning. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which has 5 research steps. The validation test was carried out by two material experts and one media expert, along with the results from the material expert for the validity test who got 93% and the media expert for the validity test got 95%. Based on the results of the validity test, it is included in the "very good" criteria, so it can be concluded that the development of the Big Book material for Pancasila for class IV SDN Tembok Dukuh II Surabaya is valid and can be used in the process of learning activities in class. At the implementation stage of Big Book, fourth grade students obtained an average questionnaire of 95% so that it was concluded that Big Book media was feasible to use.

Keywords: Development, Big Book, Pancasila

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran daring memiliki dampak baik dan buruk dalam dunia pendidikan dengan adanya kasus COVID-19 ini pembelajaran yang seharusnya mudah dalam pelaksanaan akan tetapi terdapat kendala yang signifikan. Hal tersebut terjadi karena terdapat guru yang terdampak akan kebijakan Work From Home (WFH). Kebijakan ini cukup membuat siswa dan guru terhambat dalam kegiatan belajar mengajar pada saat pembelajaran normal dikelas. Hal ini akan menyebabkan siswa kurang memahami dan memotivasi siswa dalam semangat belajar sehingga akan mengakibatkan kurangnya pengetahuan, pemahaman serta kurangnya efektif dalam materi yang disampaikan oleh guru.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat ditentukan oleh guru yang ahli dan cakap dalam menyusun materi dan dapat menyampaikan materi dengan lugas. Jika guru ini tidak dapat memberikan pengertian dan pemahaman

materi yang jelas maka proses pembelajaran tersebut tidak akan memiliki hasil yang memuaskan dan maksimal untuk guru maupun siswanya. Penggunaan media di dalam pembelajaran PPKN khususnya materi Pancasila memang diperlukan dan dibutuhkan oleh siswa untuk diterapkan dalam kegiatan sehari – hari di lingkungan sekolah maupun lingkungan bermasyarakat, sehingga siswa membutuhkan bahan dan alat untuk membantu dalam pemahaman mengenai pancasila, siswa masih kurang memahami mengenai makna dari setiap sila dari pancasila, bunyi sila, lambang sila, serta penerapan dalam kehidupan sehari – hari pada setiap butir sila.

Pada saat pembelajaran luring siswa masih aktif dalam melaksanakan kegiatan yang mencerminkan cinta tanah air dan kebangsaan seperti contohnya upacara bendera, menyanyikan lagu wajib, setelah itu bergotong royong di lingkungan sekolah setiap minggunya. Dengan keadaan seperti sekarang guru tidak dapat mengontrol sikap dan perilaku siswa dalam keseharian dalam bersikap

berbangsa dan bernegara, orang yang berperan dalam sikap dan perilaku siswa yaitu orang tua itu sendiri sehingga orang tua sendiri kurang memiliki basic dan pondasi untuk mengajarkan sikap dan perilaku kebangsaan itu sendiri. Seperti kasus yang saya temukan di sekolah SDN Tembok Dukuh III Surabaya, siswa di sekolah tersebut kurang memiliki rasa nasionalisme yang baik karena pada saat penugasan di hari pahlawan siswa tersebut enggan untuk memenuhi tugas yang bertujuan untuk menghargai jasa para pahlawan. Kita sadari juga dengan dampak pembelajaran daring ini mungkin siswa kurang memahami tugas dan materi yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga guru juga harus mengingatkan akan tugas dan kewajiban dari seorang siswa agar mengerti dengan porsi yang baik. Dalam kegiatan daring seperti ini siswa juga rentan akan media online yang kurang sesuai dengan umurnya seperti video – video yang menyebarkan hoax sehingga siswa terpengaruh oleh hal – hal negative keadaan ini sebisa mungkin untuk di minimalisir dengan cara yang baik. Guru bisa memberikan video perjuangan para pahlawan kemudian gambar – gambar sejarah Indonesia setelah itu guru juga memberikan perilaku – perilaku yang sesuai dalam pedoman bangsa Indonesia yaitu pancasila.

Peran orang tua pada saat pandemi seperti ini memang penting karena kita sebagai guru tidak mengerti sejauh mana siswa mencari atau belajar sejauh mana didalam dunia internet jika memang belajar maka sangat baik akan tetapi jika digunakan untuk hal yang kurang baik maka disini peran orang tua sangat penting. Sebagai guru juga harus bisa menyibukkan siswa dengan tugas atau video interaktif bahkan bisa saja materi yang siswa gemari agar siswa belajar tidak terlalu jauh dan masih dalam ranahnya. Contohnya guru memberi tugas yang berkaitan dengan pancasila, siswa diminta untuk membuat tugas menulis dan membuat video pendek tentang aktifitas sehari – hari yang berkaitan dengan setiap sila pancasila dengan adanya tugas seperti itu apakah siswa dapat melaksanakan tugas sendiri, belum tentu karena siswa sendiri tidak dapat menggunakan alat digital dengan baik oleh karena itu butuh bimbingan langsung oleh orang tua. Kemudian jika didalam kegiatan sehari – hari jika terdapat hal yang tidak diketahui siswa tentang agama yang ada di Indonesia maka orang tua diharapkan bisa memberikan pengertian yang selaras dan baik. Jika siswa dibiarkan saja maka akan timbul hal – hal atau pemikiran negative yang dapat mengakibatkan perpecahan antar siswa dan salah pemahaman oleh siswa sehingga guru dan orang tua harus dapat meminimalisir resiko tersebut.

PPKn atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terdapat prinsip yang bertujuan untuk mengembangkan nilai sikap dan nilai sikap moral yang berguna untuk menyiapkan warga Negara Indonesia yang lebih baik lagi atau disebut *good citizen*, sehingga sejak dini memiliki sikap untuk berpartisipasi aktif serta bertanggung jawab dalam kegiatan berbangsa dan bernegara sehingga siswa dapat berfikir kritis. Dengan siswa memiliki sikap memberla tanah air maka berfikir perlu untuk diasah dan dikembangkan. Berpikir kritis merupakan cara kita untuk memecahkan dalam masalah berdasarkan argumentasi yang nyata dan berdasarkan

fakta nyata sehingga kita dapat menemukan solusi dan alternative didalamnya. Berfikir kritis juga membuthkan pemikiran aktif, terkoordinir, kompleks, contohnya membaca serta menulis, berbicara, dan mendengarkan, yang didalamnya menggunakan beberapa pemikiran dalam proses aktif sehingga nantinya informasi yang berakhir dengan hasil yang dapat dipertanggung jawabkan (Florea & Hurjui, 2015)

Pembelajaran PPKN memang dibutuhkan kegiatan atau pembelajaran secara langsung karena didalam materi tersebut terdapat nilai – nilai yang dapat dilakukan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara seperti contohnya pancasila. Sila – sila yang terdapat pada pancasila sangat jelas disebutkan disetiap butir bahwa kehidupan kita sehari – hari tidak akan terlepas dari unsur pancasila dari mulai sila pertama hingga sila ke lima. Dengan adanya lima sila tersebut diharapkan siswa dapat memahami arti dan isi setiap sila tersebut oleh karena itu maka dibutuhkannya bentuk benda yang nyata dan kongkret seperti media yang memberikan edukasi serta penguat untuk siswa jika terdapat hal – hal yang kurang sesuai dengan pancasila. Media pembelajaran pada dasarnya memiliki arti bahwa alat bantu yang dapat mempermudah guru didalam kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan siswa dapat mengerti dan memahami tujuan yang diharapkan dengan baik tanpa mengurangi makna materi tersebut (Kustandi & Sutjipto, 2013)

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dibuat oleh guru yang dipakai untuk siswa yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam pemahaman konsep ataupun materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran berlangsung. Pemakaian media yang tepat dapat memberikan dampak positif bagi siswa untuk kedepannya. Proses pembelajaran yang efektif dapat menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi jika tidak, maka proses pembelajaran tersebut tidak akan membuahkan hasil yang maksimal dan baik untuk kedepannya. Oleh karena itu guru diharapkan dapat membuat media yang baik sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Seperti pada saat saya observasi menemukan beberapa hal bahwa materi tanpa menggunakan media maka ketertarikan siswa dalam bertanya dan memahami materi masih kurang sehingga saya mencoba dengan media yang baru yang belum saya berikan. Media pertama yang saya berikan adalah media visual yang bisa menggunakan berupa gambar – gambar yang bisa di sebut dengan media big book. Media Big book merupakan buku yang memiliki lebar, ukuran tulisan, dan gambar lebih besar (Sulaiman, 2017)

Sehingga dari setiap sila tersebut dari yang pertama hingga ke lima siswa merasa penasaran mengapa terdapat gambar itu didalam sila tersebut, kemudian terdapat pertanyaan – pertanyaan yang menyebabkan siswa ingin mencaritau lebih tentang materi sila – sila pancasila tersebut. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan rasa ingin belajar disetiap materi tersebut. Dengan siswa memiliki antusias akan belajar dan memahami sebagai guru akan lebih semangat untuk memberikan materi dengan memadukan

metode – metode pembelajaran dengan media sehingga guru dapat memperkaya ilmu dalam melakukan penyampaian materi kepada siswanya. Akan tetapi guru harus dapat menempatkan media dan metode dengan pas karena tidak semua materi pas atau cocok dengan segala metode dan media. Mata pelajaran seperti PPKn dapat membantu siswa dalam berfikir kritis dan teoritis maka kita akan berikan gambar dan bentuknya kepada siswa nantinya siswa dapat melihat lambang – lambang dan dapat memiliki rasa antusias.

Dengan observasi yang telah saya sampaikan terdapat hal – hal yang penting dalam pembelajaran yang menggunakan media dan menggunakan metode maka terdapat kolaborasi media didalamnya. Menggunakan media merupakan salah satu cara alternative dalam menyampaikan materi pembelajaran karena didalam media terdapat unsur – unsur yang membantu guru dalam penyampaian materi agar siswa merasa tertarik dan ingin tau mengenai materi tersebut. Menurut (Wicaksono, n.d.)

Guru perlu juga untuk meningkatkan kemampuan muridnya seperti mengembangkan rasa ingin tahu pada siswanya, kemudian berfikir hal baru, sehingga dapat memberikan suasana membahagiakan yang membuat siswa akan tertarik dan lebih responsif. Dengan cara seperti itu sebagai pendidik diharapkan dapat membentuk kondisi belajar mengajar lebih menyenangkan untuk meningkatkan rasa minat belajar siswa khususnya dimuat PPKn agar nilai murid dapat meningkat. Dengan hadirnya media tersebut murid lebih tertarik dalam memahami dan menanyakan materi pancasila didalamnya. Siswa dengan media pembelajaran akan menyerap ilmu secara maksimal karena dengan adanya media pembelajaran murid dapat memahami dan menerapkan ilmu tersebut didalam kehidupan sehari – hari, dengan siswa menerapkan kedalam kehidupan sehari – hari maka siswa tersebut akan merasakan perubahan perilaku secara positif karena dalam proses belajar kita diharapkan bisa berkembang lebih baik lagi.

Melalui media big book ini diharapkan guru dapat berkolaborasi atau memadukan media dan metode pembelajaran dalam pengembangan media agar lebih efektif dan maksimal. Siswa dapat memahami materi dengan jelas seperti yang dijelaskan diatas bahwa materi PPKn mengenai sila – sila pancasila harus disesuaikan dengan tingkatan dan butuh penerapan didalamnya sehingga siswa dapat lebih paham dengan bentuk yang nyata. Guru dapat mempermudah menyampaikan materi PPKn sila pancasila lebih efisien dan singkat.

Adapun beberapa penelitian yang relevan sebagai bahan rujukan untuk mendukung penelitian ini sebagai berikut: Penelitian dari Astuti, N. H., Reffiane, F., dan Baedowi, S. 2019 “Pengembangan Media Big Book pada Tema Kewajiban dan Hakku”. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap implementasi Big Book yang dirancang sudah mampu untuk meningkatkan pemahaman mengenai Kewajiban dan Hakku kemudian mampu menjawab pertanyaan dengan baik.

Berdasarkan penjelasan diatas, pada kegiatan penelitian melalui observasi yang dilakukan penelitian di kelas IV Sekolah Dasar Tembok Dukuh III Surabaya

peneliti menemukan persoalan – persoalan pada proses pembelajaran siswa di SD maupun dilingkungan bermasyarakat tersebut yang menyebabkan hasil belajar dan sikap bersosial siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi Pancasila masih rendah. Hasil pengamatan peneliti menyatakan pada pembelajaran PPKn sebagian siswa terlihat kurang efektif dan kurang efisien dalam kegiatan dikelas, sebab dalam merespon pertanyaan dan interaksi terhadap guru sering terlambat. Maka dari itu peneliti membuat media interaktif dan tersedia berupa Big Book yang terdapat pada ruang kelas dan perpustakaan sehingga sewaktu – waktu dapat dibaca dan digunakan disekolah maupun dirumah oleh siswa untuk menemani pembelajaran siswa secara mandiri. Media ini dapat dipergunakan dirumah dengan pengawasan orang tua maupun tanpa orang tua karena konten yang dimuat mudah dipahami oleh siswa, peneliti berharap siswa dapat mencapai hasil belajar yaitu berupa pengetahuan, inisiatif siswa dalam belajar, mengklasifikasi, dan memecahkan masalah masalah dilingkungan sekitar, serta tumbuh sikap ilmiah pada siswa yang didasari dengan rasa ingin tahu serta kepekaan siswa terhadap masalah disekitar. Berdasarkan hasil pengamatan dan permasalahan sudah diuraikan diatas, maka penelitian menyimpulkan sebuah judul untuk penelitian yaitu: “Pengembangan Media Big Book dalam Pembelajaran PKN Materi Sila – Sila Pancasila di Sekolah Dasar”.

METODE

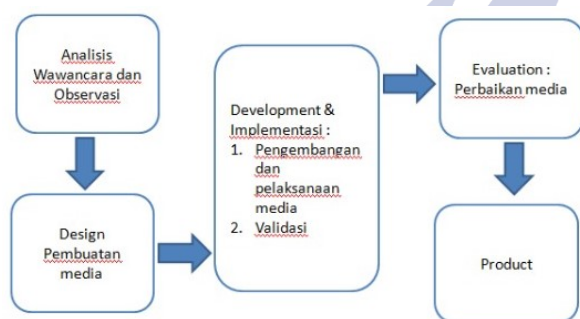
Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan, istilah penelitian pengembangan merupakan *Research and Development* atau disingkat (R&D). Peneliti menggunakan metode penelitian R&D untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran PPKn materi Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media tersebut yaitu Big Book. Peneliti ingin menggunakan jenis penelitian R&D model ADDIE. Pertimbangan untuk menggunakan model ADDIE yaitu model ini dikembangkan dengan landasan teoritis dan disusun secara sistematis. Model ADDIE dipilih oleh peneliti dengan alasan karena model ini dilakukan secara urut dengan beberapa tahapan, dalam memecahkan masalah pada penelitian ini didesain dan dikembangkan secara sistematis dalam pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik yang dimiliki siswa dan apa yang dibutuhkananya (Rusdi, 2018).

Pada model ADDIE dilakukan lima tahapan yaitu analisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi (Suprayitno, n.d.) yang pertama yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE tersebut dipilih karena dapat mengembangkan produk atau media pembelajaran yang akan membantu proses belajar siswa dirumah dan dapat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran daring ataupun luring. Peneliti memilih model ADDIE ini karena cocok untuk penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan terdapat beberapa hal yang dipertimbangkan oleh peneliti yaitu:

- 1). Desain pembelajaran yang dijadikan panduan terdapat landasan yang teoritis

- 2). Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan sesuai syarat untuk dikatakan layak
- 3). Terdapat proses mengolah desain sehingga dapat mempermudah peneliti dalam menyesuaikan permasalahan yang terjadi dan kesesuaian media yang dikembangkan
- 4). Proses yang sistematis dan efisien dalam proses pengembangan suatu produk media pembelajaran
- 5). Tahapan implementasi dapat digunakan untuk gambaran dan tahap evaluasi sehingga dijadikan landasan sebagai perbaikan media pembelajaran yang telah dibuat

Pada setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan awal hingga akhir, sehingga terdapat produk yang valid.



1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan kegiatan berupa analisis terhadap media pembelajaran, analisis siswa, analisis guru, serta analisis proses pembelajaran kemudian melakukan analisis terhadap materi yang akan dipakai yaitu materi Pancasila pada mata pelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian, mengidentifikasi tahapan analisis maka dilanjutkan dengan evaluasi hasil analisis tersebut, untuk memenuhi kebutuhan pada tahap analisis, peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara secara acak kepada siswa kelas IV SD dan guru kelas yang mengacu pada buku pelajaran PPKn materi Pancasila sehingga proses atau tahapan ini memperoleh hasil yaitu suatu permasalahan terjadi saat proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran PPKn materi Pancasila. Proses selanjutnya pada tahap ini adalah evaluasi. Pada proses evaluasi peneliti melakukan pengevaluasian terhadap data yang diperoleh oleh peneliti, apakah data tersebut menarik untuk diulas permasalahan yang terjadi. Evaluasi ini dilakukan dengan didampingi oleh dosen pendamping peneliti.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan desain, peneliti akan melakukan perancangan awal media guna untuk mempermudah peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan dibuat yaitu Big Book. Perencanaan dilakukan pada desain materi dan desain media pembelajaran. Dalam mendesain materi peneliti akan menyusun materi yang

akan disesuaikan dengan kemampuan dan kecakapan siswa, karakter siswa, dan ciri khas materi pembelajaran siswa. Setelah selesai melakukan proses merancang materi, peneliti akan melanjutkan merancang media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran terhadap materi yang sudah dibuat dan disesuaikan oleh peneliti. Setelah selesai merancang materi, peneliti akan melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu merancang media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran terhadap materi yang telah dibuat oleh peneliti. Media pembelajaran Big Book dilengkapi dengan animasi yang dapat mendukung proses pembelajaran didalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran Big Book dimodifikasi dengan animasi berupa gambar keseharian dalam bermasyarakat secara utuh. Peneliti akan membuat lembar validasi berupa kuisioner yang ditunjukkan pada siswa untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran. Menurut (Sahal, 2016) Karges-Bone berpendapat bahwa memperoleh suatu media pembelajaran dengan bahasa yang baik dan benar, maka *Bigbook* harus terdapat ciri yaitu: terdapat tulisan atau materi yang sedikit tidak melebihi lima belas halaman, bentuk kalimat jelas, gambar yang ditampilkan memiliki sebuah makna dan arti, model ukuran huruf ditulis dengan jelas agar terbaca, dan alur cerita didalamnya mudah untuk dipahami.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini merupakan salah satu tahap realisasi rancangan media pembelajaran Big Book yang sudah dibuat dan telah melewati proses revisi serta revisi oleh dosen pendamping. Setelah itu media siap maka dapat dilakukan proses selanjutnya adalah validasi materi dan validasi media pembelajaran pada ahli yang sesuai dibidang tersebut.

Pada tahapan pengembangan ini peneliti juga akan melakukan uji kevalidan materi pada media Big Book. Proses yang terakhir pada tahapan desain adalah peneliti melakukan evaluasi. Pada proses evaluasi ini peneliti juga akan dibantu oleh dosen pendamping untuk melakukan evaluasi pada materi dan media yang sudah dirancang oleh peneliti agar suatu saat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga sudah terdapat evaluasi dari dosen pembimbing juga..

Uji kevalidan produk yang akan dikembangkan langkahnya harus melalui subjek pengujian. Berikut kualifikasi subjek pengujian yaitu :

a. Uji Ahli Desain Pembelajaran

Uji ahli desain ini akan membantu dalam menentukan keberhasilan dalam pengelolaan didalam kelas, penentuan kompetensi dasar beserta indikator yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun hal kualifikasi untuk ahli desain pembelajaran yaitu guru sekolah dasar yang menempuh jenjang pendidikan minimal S1 dan Dosen menempuh pendidikan Minimal S2 Pendidikan Guru sekolah dasar dan memahami konsep desain pembelajaran yang baik.

b. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi akan membantu menentukan sesuai tidaknya materi yang akan digunakan pada media pembelajaran untuk materi Pancasila kelas IV. Adapun kualifikasi untuk ahli desain pembelajaran yaitu guru sekolah dasar menempuh jenjang pendidikan minimal S1 dan Dsen yang berkompeten dalam materi pembelajaran dengan jenjang pendidikan minimal S2 serta ahli dalam memahami materi Pancasila dengan fasih.

c. Uji Ahli Media

Uji ahli media ini digunakan sebagai bahan kevalidan media. Maka dari itu, membutuhkan seseorang yang menguasai baik tentang desain dan teknis dalam bidang penulisan buku dan animasi. Dosen yang berkompeten dalam media pembelajaran dengan jenjang pendidikan minimal S2.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan data kualitatif dengan hasil observasi, wawancara dan pretest post test dan angket. Uji kevalidan produk yang divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, materi dan media melalui hasil wawancara dan angket yang didapat menggunakan perhitungan skala Linkert yang memiliki nilai

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan data kualitatif dengan dari hasil observasi, wawancara dan angket. Uji kevalidan produk yang divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, materi dan media melalui hasil wawancara dan angket yang didapat menggunakan perhitungan skala Linkert yang memiliki nilai 1 hingga 4, dimana 1: Tidak Layak, 2: Cukup Layak, 3: Layak, 4: Sangat Layak,

Proses terakhir pada tahap ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dari hasil validasi yang berupa revisi, saran dan masukan dari para ahli media dan ahli materi. Kemudian peneliti melakukan revisi terhadap media dan materi sesuai dengan rujukan dari para ahli tersebut.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap pelaksanaan hasil dari beberapa tahapan pengembangan pada media *Big Book* yang di ujikan secara langsung pada siswa dalam proses pembelajaran luring maupun secara daring. Pada saat menentukan sekolah ada beberapa hal yang akan menjadi kriteria oleh peneliti agar dapat melaksanakan pengujian media *Big Book*. yaitu

- a. Sekolah yang dipilih mengizinkan siswanya untuk membawa media pembelajaran ke rumah masing – masing.
- b. Siswa dapat mengoperasikan media *Big Book* disekolah maupun dirumah dengan baik dan benar.

- c. Siswa memiliki kemauan untuk belajar dan memahami materi dengan baik.

Proses terakhir di tahap ini adalah melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dari hasil yang diperoleh dari beberapa tahapan implementasi sebelumnya berupa pengamatan respon siswa dan hasil kuisioner yang sudah diberikan dan diisi siswa kemudian data tersebut diolah oleh peneliti sehingga peneliti memahami dan mengetahui benar bagaimana kepuasan serta keantusiasan siswa dalam menggunakan dan mengoperasikan media *Big Book* tersebut.

Uji kevalidan produk yang akan dikembangkan langkahnya harus melalui subjek uji coba. Berikut kualifikasi subjek uji coba yaitu:

d. Uji Ahli Desain Pembelajaran

Uji ahli desain akan membantu dalam menentukan keberhasilan dalam pengelolaan kelas, penentuan kompetensi dasar beserta indikator yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun kualifikasi untuk ahli desain pembelajaran yaitu guru sekolah dasar menempuh jenjang pendidikan minimal S1 dan Dosen menempuh pendidikan minimal S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

e. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi akan membantu menentukan sesuai tidaknya materi yang akan digunakan pada media pembelajaran untuk materi Pesawat Sederhana kelas V. Adapun kualifikasi untuk ahli desain pembelajaran yaitu guru sekolah dasar menempuh jenjang pendidikan minimal S1 dan Dosen yang berkompeten dalam materi pembelajaran dengan jenjang pendidikan minimal S2.

f. Uji Ahli Media

Uji ahli media ini digunakan sebagai bahan kevalidan media. Maka dari itu, membutuhkan seseorang yang menguasai baik tentang desain dan teknis dalam bidang Multimedia Interaktif. Dosen yang berkompeten dalam media pembelajaran dengan jenjang pendidikan minimal S2.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan data kualitatif dengan dari hasil observasi, wawancara dan angket. Uji kevalidan produk yang divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, materi dan media melalui hasil wawancara dan angket yang didapat menggunakan perhitungan skala Linkert yang memiliki nilai 1 hingga 5, dimana 5: Sangat Baik, 4: Baik, 3: Cukup Baik, 2: Tidak Baik, 1: Sangat Tidak Baik .

Setelah memperoleh kesimpulan berdasarkan hasil analisis dari ketiga uji kevalidan, maka selanjutnya data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan penilaian berikut.

Penilaian	Kriteria
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup Baik
<25%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan produk yang dihasilkan berupa media Big Book kelas IV di SD Negeri Tembok Dukuh III Surabaya dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Berikut tahapan pengembangan media berdasarkan model ADDIE:

Analysis (Analisis)

Analisis pertama dilakukan dengan siswa kelas IV SDN Tembok Dukuh III Surabaya melalui wawancara secara non formal dan membahas mengenai pembelajaran PPKn materi pancasila. Dari hasil wawancara yang telah penguji lakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena dapat melatih dan meningkatkan sikap dan perilaku siswa di lingkungan sekolah dan masyarakat sehingga siswa dapat berfikir secara kritis dan objektif. Menurut (Indriana, 2011) maka media adalah alat dan bahan yang bermanfaat untuk peserta didik dan khususnya guru dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis yang kedua dilakukan dengan pendidik, media pembelajaran dan proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara non formal bersama wali kelas IV SDN Tembok Dukuh III. Dari hasil wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan oleh penguji bahwa wali kelas IV saat mengajar pada masa pandemi seperti ini menggunakan Whatsapp Group dan video pembelajaran yang kurang efektif. Media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan Microsoft Teams dan Whatsapp Group. Pada saat pembelajar daring proses pembelajaran siswa lebih banyak mengerjakan soal dan kurang mengaplikasikan dalam bermasyarakat sehingga siswa langsung mengerjakan tanpa membaca materi mereka kurang antusias dan kurang bersemangat dalam belajar dalam materi dan bermasyarakat.

Hasil analisis dari wawancara kepada ibu Murdjiati, S.Pd. selaku wali kelas IV untuk pembelajaran PPKn materi Pancasila menunjukkan hasil bahwa siswa memiliki semangat belajar yang cukup tinggi akan tetapi saat mendapatkan pembelajaran mengenai materi Pancasila. Siswa terdapat kesulitan karena tidak adanya media/perantara untuk mempermudah pembelajaran

siswa dalam memahami materi sehingga membuat hasil belajar yang diperoleh banyak di bawah nilai KKM, dimana batas nilai KKM yaitu 80.

Design

1. Desain Produksi

Pada tahap desain, peneliti menentukan materi yang akan digunakan pada media dengan mencari KI dan KD yang ada pada buku guru dan buku siswa, kemudian menentukan isi materi, kemudian merancang produk media Big Book yang didalamnya terdapat gambar, teks penjelasan, dan soal yang diintegrasikan pada setiap sila pada Pancasila. Ditambahkan (Madyawati, 2016) *Big Book* yaitu buku yang memiliki ciri khas yang berbeda dengan buku lainnya *Big book* menggunakan tulisan besar dan animasi yang berwarna dan disajikan dengan ukuran buku lebih besar yang bertujuan untuk ditampilkan didepan kelas dan membaca bersama oleh guru dan siswa.



Pada gambar diatas merupakan desain Big Book secara umum, media ini berukuran A3 dan terbuat dari kertas kartu dan kertas kalender.

2. Uji Validasi

Pada langkah ini yaitu langkah dari hasil pembuatan produk yaitu desain pembelajaran, materi dan media akan di analisis dan dinilai oleh para ahli. Hal ini bertujuan agar produk dapat dikatakan valid digunakan saat pembelajaran dengan menyesuaikan kriteria serta masukan dari para ahli. Berikut hasil dari penilaian para ahli :

a) Validasi Ahli Materi

Proses uji validasi untuk materi Pancasila Kelas IV yang bertujuan untuk menentukan kebenaran dan keabsahan materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa dengan Big book yang akan diterapkan. Validasi RPP ini diujikan kepada 2 orang ahli yaitu guru kelas IV SDN Tembok Dukuh III Surabaya ibu Murdjiati, S.Pd. dan Kepala Sekolah SD Negeri Bebekan Taman Sidoarjo Bapak Sukatno, S.Pd, M.Pd. Peneliti memilih dua sekolah yang berbeda dikarenakan peneliti ingin desain pembelajaran dapat diterima oleh semua sekolah dasar. Hasil validasi yang diperoleh yaitu 93% dan termasuk kriteria "sangat baik" dalam skala pengukuran. Validasi Ahli Materi

Pertanyaan Validasi Materi

- Kesesuaian materi pada Kompetensi Inti dan dengan kompetensi dasar serta indikator
- Kesesuaian konsep materi dengan Indikator serta tujuan pembelajaran
- Kesesuaian materi dengan media yang digunakan
- Kejelasan isi materi yang disampaikan
- Ketertarikan siswa dalam memahami materi
- Isi informasi dijelaskan secara berurutan
- Kesesuaian soal latihan dan materi
- Materi yang dijelaskan mampu menambah wawasan pengetahuan siswa tentang Pancasila
- Kemudahan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi
- Kejelasan isi informasi yang disampaikan
- Kesesuaian isi materi dengan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa
- Isi materi mampu menambah pemahaman dan penerapan konsep pada siswa

b) Validasi Ahli Media

Kegiatan uji validasi media ini dilakukan setelah desain pembelajaran dan materi di validasi oleh para ahli. Uji validasi media ini bertujuan untuk menilai produk yang dikembangkan agar dapat dikatakan valid digunakan saat pembelajaran. Terdapat 5 aspek dengan jumlah 12 pertanyaan validasi yaitu :1. Desain tampilan 2. Petunjuk 3. Tulisan 4. Penyajian 5. Kemudahan.

Validasi media ini diujikan kepada 1 orang ahli media yaitu dosen PGSD UNESA Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. mendapatkan saran perbaikan mengenai tambahan penjelasan untuk petunjuk pada bagian tebak – tebak lebih diperjelas.

Pertanyaan Validasi Ahli Media sebagai berikut.

1. Kemenarikan gambar pada buku
2. Kejelasan gambar yang digunakan
3. Kemenarikan design yang digunakan
4. Ketepatan tema yang digunakan
5. Kejelasan petunjuk penggunaan materi pada media pembelajaran Big Book
6. Kejelasan penulisan huruf yang dipakai
7. Ketepatan ukuran huruf yang dipakai
8. Ketepatan warna huruf yang dipakai
9. Kesesuaian gambar yang digunakan
10. Kemenarikan gambar yang digunakan
11. Kemudahan dalam penggunaan Big Book
12. Kemudahan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi

Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi

Kevalidan	Persentase	Kriteria
Materi	93%	Sangat baik
Media	95%	Sangat Baik

Hasil uji validasi pada tabel diatas sudah melalui beberapa tahapan yang telah disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE dan mendapatkan kriteria “sangat baik” sehingga dapat dikatakan valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Desain Pembelajaran atau RPP yang sudah melalui proses pengembangan dan berdasarkan kajian revisi dari ahli desain pembelajaran merupakan hasil dari penyesuaian pada tahapan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya dengan dimodifikasi sesuai dengan penggunaan media Big Book. Bahan dari Desain Pembelajaran yaitu RPP 1 lembar yang berisikan identitas sekolah, identitas tema/subtema, kelas/semester, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian pembelajaran di dalamnya.

Materi pembelajaran data dikatakan baik jika dapat membantu siswa dalam memahami materi dan tujuan. Materi Pancasila dikembangkan berdasarkan pada sumber yang relevan dan sesuai dari para ahli materi. Penyajian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa kelas IV dan disertai contoh. Hal ini bertujuan untuk materi yang dimuat agar lebih jelas dan lebih lengkap sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi hingga proses pembelajaran.

Development (Pengembangan)

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media Big Book yang diproduksi menggunakan desain gambar dan penjelasan pada setiap gambar sehingga siswa dapat belajar dan memahami secara mandiri sehingga siswa dapat tertarik pada media pembelajaran Big book sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Produk yang telah diciptakan sudah disesuaikan dengan materi Pancasila yang dapat digunakan pada saat dikelas maupun di rumah atau dimanapun siswa ingin belajar dan kapanpun dengan meningkatkan kognitif siswa yang dipenuhi latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pancasila setelah memakai media Big book tersebut. Menurut Gay, Mills, dan Airasian, dalam jurnal (Sari, Ikhtiaty, & Ahmad, 2021) menjelaskan bahwa sasaran utama dalam penelitian pengembangan dalam pendidikan yaitu, untuk mengembangkan hasil produk atau keefektifan bahan tersebut untuk dikembangkan disekolah. Media big book awalnya menggunakan kertas yang berukuran A4 akan tetapi mendapat revision dari pembimbing mengenai ukuran karena media big book identk dengan ukuran yang besar yaitu dengan ukuran A3 dan mengakibatkan ukuran tulisan dan gambar dapat

terbaca dengan jelas. Selanjutnya bentuk dari buku saya yang awalnya berbentuk vertikal akan tetapi mendapatkan tambahan alangkah baiknya buku yang seperti big book ini berbentuk horizontal dan menggunakan spiral untuk mempermudah siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran serta dibalik materi terdapat poin – poin penting dalam setiap materi dan hal tersebut dapat membantu guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu didalam big book saya awalnya memberikan penjelasan yang banyak dan sedikit gambar bentuk nyata diberikan saran untuk memperbanyak gambar nyata atau bentuk kegiatan asli tersebut karena identiknya big book tersebut mengutamakan gambar dari pada tulisan sehingga siswa dapat mengimplementasikan kegiatan pada gambar tersebut.

Media Big Book dapat disajikan dengan model sesimple mungkin sehingga materi yang disajikan dengan cepat, padat, dan singkat serta dapat menciptakan suatu keadaan dimana siswa merasa nyaman dan terbantuan dengan adanya media tersebut. Pembelajaran pun dapat berjalan menyenangkan dan siswa tidak merasa jenuh dan bosan pada saat pendidik memberikan media tersebut. Yang paling utama yaitu siswa dapat menerima media tersebut dengan baik dan dapat memberikan dampak positif.

Dalam pemakaian Big Book dapat digunakan siswa sebelum, saat berlangsung, dan diluar kelasnya. Big book juga memberikan feed back pada saat pemakaian *Big Book* dapat digunakan sebelum, selama, hingga setelah didalam maupun diluar kelas. *Big Book* juga dapat digunakan ke berbagai sumber dan contoh selama kegiatan belajar berlangsung dan dapat mengendalikan situasi dalam kelas.

Big Book juga dapat diaplikasikan berbagai tujuan, akan tetapi manfaat utamanya yaitu digunakan untuk hal yang sama. Berikut manfaat penggunaan *Big Book* untuk sekolah:

1. Memberikan Informasi yang sesuai dengan keadaan
2. Terdapat timbal balik saat pembelajaran
3. Menyelesaikan masalah secara kelompok
4. Dapat mencangkup materi secara maksimal.

Implementation (Implementasi)

Sebelum pelaksanaan pengujian, siswa diharapkan untuk membawa alat tulis dan pada saat pelaksanaan karena jika terdapat hal – hal penting bisa untuk ditulis didalamnya. Menurut Degeng dalam Firmina Angela Nai dalam artikel Yoga Dhamantara (Zuhdi, n.d.) indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran diantaranya:

- kecermatan penguasaan perilaku,
- kecepatan unjuk kerja,
- kesesuaian dengan prosedur,
- kuantitas unjuk kerja,
- kualitas hasil akhir,

- tingkat alih belajar, dan
- tingkat retensi

Tahapan implementasi merupakan tindak lanjut dari tahapan sebelumnya yaitu tahapan pengembangan. Pada tahapan implementasi media Big book yang dikembangkan dan diimplementasi di SDN Tembok Dukuh III Surabaya oleh siswa kelas IV berjumlah 4 siswa. Uji coba dilaksanakan pada hari rabu 12 Januari 2022. Pengujian dilaksanakan mulai dari am 07.00 – 12.00 dikarenakan siswa jika ingin menanyakan mengenai media dan materi dapat terjawabkan. Siswa sangat tertarik dan memiliki antusias dalam proses pembelajaran menggunakan Big Book. Hal itu dapat diketahui melalui sebelum percobaan, siswa duduk didalam perpustakaan melingkar akan tetapi mematu protokol kesehatan yang baik. Jumlah siswa yaitu 4 siswa. Peneliti menggunakan uji coba kelompok kecil saja karena pihak sekolah membatasi jumlah siswa yang hadir pada pembelajaran tatap muka. Pada saat proses uji coba peneliti menjelaskan dan menerangkan materi dan cara penggunaan media tersebut. Siswa diberi kebebasan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari teman sebayanya. Pada saat uji coba peneliti terdapat kendala yaitu terdapat siswa yang kurang memahami materi sehingga guru menjelaskan ulang dengan singkat. Akhirnya siswa dapat memahami dan mengikuti alur dari proses uji coba tersebut. Selanjutnya siswa diberikan lembar kuisioner tentang media Big Book yang diimplementasikan kepada siswa agar peneliti mengetahui media Big book. Pada lembar kuisioner terdapat 6 aspek yang mencangkup 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Siswa hanya diberi dua pilihan yaitu, setuju dan tidak setuju terhadap pertanyaan yang ada di lembar kuisioner. Diharapkan siswa dapat mengisi lembar kuisioner dengan apa adanya tentang media Big book. Hasil dari kuisioner tersebut akan dihitung dengan menggunakan rumus presentase setiap aspek. Sehingga dapat diketahui kelayakan suatu produk media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Hasil kuisioner yang telah dilakukan menghasilkan bahwa tiga siswa mendapat nilai 100 dan satu siswa mendapatkan 80.

Pernyataan 1. Tampilan media *Big Book* menarik perhatian

Pernyataan 2. Informasi yang diberikan pada media *Big Book* sudah jelas

Pernyataan 3. Petunjuk dan pengaturan penggunaan media *Big Book* jelas dan mudah dipahami

Pernyataan 4. Materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Pernyataan 5. Media yang digunakan dapat membantu untuk memotivasi dalam pembelajaran.

Pernyataan 6. Menurut saya belajar dengan menggunakan media *Big Book* seru dan menyenangkan

Pernyataan 7. Saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar dengan menggunakan media *Big Book*

Pernyataan 8. Saya menjadi lebih mudah memahami materi Pancasila dengan menggunakan media *Big Book*

Pernyataan 9. Saya lebih fokus dalam materi Pkn materi pancasila dengan menggunakan media *Big Book*

Pernyataan 10. Saya lebih mudah menghafalkan setiap sila pada Pancasila dengan menggunakan media *Big Book*

Hasil perhitungan persentasi angket diperoleh sebesar 100 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Big Book* masuk dalam kategori praktis.

Setelah mengisi angket, siswa diberi lembar soal *post test* untuk mengukur kemampuan dan pengaruh siswa setelah menggunakan media *Big Book*. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari sebuah media yang dikembangkan, peneliti menghitung hasil dari *pretest* dan *posttest* siswa disajikan dalam bentuk diagram berikut.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa dua siswa mendapatkan nilai 50 dan dua siswa lainnya mendapatkan nilai 60 pada tahap awal ini. Selanjutnya pada tahap *post test* siswa mengerjakan soal yang sama dengan sebelumnya dan menghasilkan nilai 90 untuk dua siswa dan nilai 100 untuk dua siswa lainnya sehingga dapat ditarik kesimpulan terdapat perubahan pada nilai siswa.

Dari perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar penelitian pengembangan melalui 4 siswa, 2 siswa mendapatkan 90 dan 2 siswa mendapatkan nilai 100. Dapat diambil kesimpulan bahwa media *Big Book* mendapatkan persentase sebesar 100% yang berarti bahwa dari tabel ketuntasan belajar siswa masuk pada kriteria yang Sangat Baik.

Evaluation (Evaluasi)

Sesuai pada tahapan ini maka akan dilakukan evaluasi produk oleh peneliti. Tujuan dari evaluasi ini yaitu dilakukan perbaikan pada media pembelajaran agar menjadikan media ini lebih baik lagi dengan cara mengolah dari data yang sudah didapat dari tahap – tahap ADDIE yang sebelumnya. Evaluasi terhadap materi dan media pembelajaran mempunyai tujuan untuk mengetahui beberapa hal kurang sesuai yang diantaranya kevalidan materi pembelajaran dan media pembelajaran, keefektifan media pembelajaran dan kepraktisan media pembelajaran oleh siswa. Susanto (2016) dalam Sulistyoningrum (2019) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan segala perubahan baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor yang terjadi

pada peserta didik sebagai hasil setelah melakukan pembelajaran.

Evaluasi ini dilakukan oleh peneliti pada tiap tahapnya secara menyeluruh guna untuk mengumpulkan data pada tiap tahapan sebagai perbaikan atau penyempurnaan. Peneliti juga melakukan evaluasi pada akhir penerapan atau pelaksanaan untuk memahami ketercapaian hasil belajar siswa dari kegiatan pembelajaran. Bentuk dari hasil evaluasi ini dijadikan sebagai umpan balik oleh ahli kepada peneliti. Revisi dilakukan berdasarkan pada hasil evaluasi dan perbaikan kebutuhan yang belum terpenuhi. Evaluasi dari tahap analisis dan desain dilakukan kepada dosen pembimbing dan akan dilakukan revisi sesuai saran tersebut. Evaluasi pada tahap pengembangan dengan hasil yang telah didapat dari uji validasi dapat diketahui bahwa *Big Book* sangat layak untuk diterapkan dan diimplementasikan kepada siswa tetapi ada beberapa saran perbaikan. Selanjutnya akan dikerjakan revisi produk berdasarkan pada saran dari kedua validator. Evaluasi pada tahap implementasi, peneliti memberikan lembar *pretest* dan *posttest* saat dilakukan adanya uji coba pada individu untuk mengetahui apakah *Big Book* ini dapat berpengaruh baik pada siswa SD kelas IV materi Pancasila.

Hasil uji coba pada 4 siswa sebagai pengguna ini dapat diketahui bahwa *Big Book* berpengaruh sangat baik terhadap pemahaman yang dialami siswa dan sangat praktis.

Saran atau perbaikan dari ahli materi dan ahli media tidak ada akan tetapi dari dosen pembimbing menyarankan untuk media saya, yang awalnya berbentuk potrait menjadi bentuk *landcape*, setelah itu menyarankan untuk diberi nama penulis pada bawah judul dan kegunaan buku itu ditujukan untuk siswa sekolah dasar.

Saran perbaikan yang diberikan beberapa pengguna juga menjadi masukan peneliti untuk melakukan revisi pada tahap ini. Sehingga *Big Book* yang telah disempurnakan dapat berguna sebagai media yang lebih layak serta akan lebih bermanfaat bagi penggunaannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam pengembangan media pembelajaran *Big Book*, yaitu penelitian ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar mata pelajaran Pkn khususnya materi Pancasila. Peneliti mengajukan sebuah media baru yaitu *Big Book* untuk pembelajaran Pkn materi Pancasila. Dengan adanya media *Big Book* maka siswa dapat lebih memahami tentang materi Pancasila. Media ini memberikan sarana untuk siswa belajar materi Pancasila yang tidak terbatas akan ruang, waktu, dan dapat digunakan dimanapun. Media ini merupakan jawaban yang kuat dalam permasalahan yang sering dihadapi

oleh guru dan sering ditemui oleh siswa. *Big Book* dikembangkan dengan memperhatikan berbagai aspek yaitu, kelayakan, keefektifan, dan hasil dari validasi materi pembelajaran mendapat presentase sebesar 93% dan dinyatakan sangat layak oleh validator. Sedangkan Validasi materi mendapat hasil presentase 95% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan kepada siswa. Hasil dari proses pengembangan *Big Book* dapat dinilai dengan hasil kuisioner siswa yang diberikan pada saat uji coba kepada siswa kelas IV SDN Tembok Dukuh II Surabaya dan mendapatkan hasil 75% dan dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil dari uji coba *Big Book* didapat nilai dari hasil Pre test dan Post test yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN Tembok Dukuh III Surabaya. Hasil dari pre test siswa mendapat nilai 55 sedangkan post test mendapat nilai 95. Hasil uji coba siswa dapat dikatakan sangat baik dalam memahami isi materi dan soal sehingga hasil naik 100% dengan kriteria ini maka hasil uji coba sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Big Book* yang diimplementasikan untuk siswa SDN Tembok Dukuh III Surabaya dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

1. Saran pemanfaatan

Siswa memanfaatkan *Big Book* yang telah dikembangkan ini diharapkan guru sebagai wadah untuk menjelaskan kepada siswa dapat memperhatikan hal – hal yang penting pada media tersebut yaitu menjelaskan petunjuk pemakaian, kemudian penyimpanan, dan tujuan utama dari media tersebut untuk meminimalisir kesulitan dan kesalah pahaman siswa dalam belajar. Media *Big Book* diharapkan dapat memberikan manfaat serta mempermudah proses belajar mengajar terutama pada materi Pkn Pancasila

2. Saran Produk

Big Book pada umumnya mengutamakan pada hal yang identik dengan literasi sehingga tidak semua materi dapat menggunakan media ini. Diharapkan untuk media ini dapat diintegrasikan dengan materi yang cocok dan pas sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi ini dengan baik.

3. Saran pengembangan lanjutan

Berdasarkan uji coba dan analisis yang dilakukan pada penelitian, peneliti memberikan saran untuk peneliti selanjutnya:

- a. Media *Big Book* dapat digunakan dan dikembangkan pada mata pelajaran yang tidak identik dengan hal literasi.
- b. Media *Big Book* untuk materi Pancasila dapat diperluas lagi materi yang akan dibahas didalamnya.
- c. Media *Big Book* dapat menarik interaksi siswa dalam belajar secara mandiri ataupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Florea, N. M., & Hurjui, E. (2015). Critical thinking in elementary school children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 180, 565–572.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: DIVA press.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pendidikan Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan (konsep, prosedur, dan sintesis pengetahuan baru). *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Sahal, N. A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Peserta Didik di SD Inpres Andi Tonro Makassar*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Sari, D., Ikhtiati, I., & Ahmad, S. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA AUTIS KELAS VI SLB NEGERI PROF. DR. SRI SOEDEWI MASCJHUN SOFWAN, SH KOTA JAMBI*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Sulaiman, U. (2017). Pengaruh penggunaan media big book dalam pembelajaran terhadap keterampilan literasi siswa kelas awal madrasah ibtidaiyah negeri Banta-Bantaeng Makassar. *Jurnal Al-Kalam*, 9(2), 193–204.
- Suprayitno, S. (n.d.). (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA E-SCRAPBOOK MATERI NEGARA–NEGARA ASEAN PADA MUATAN PELAJARAN IPS KELAS VI SEKOLAH DASAR*.
- Hermawan, Ricky. (2021). *ANALISIS PENANAMAN NILAI-NILAI PANCASILA MELALUI METODE PENUGASAN PADA PEMBELAJARAN PPKN SECARA DARING KELAS V SDN BALASKLUMPRIK I SURABAYA*.
- Zuhdi, U. (n.d.). (2021). *PENGEMBANGAN APLIKASI CHATBOT WHATSAPP MATERI PESAWAT SEDERHANA BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*.