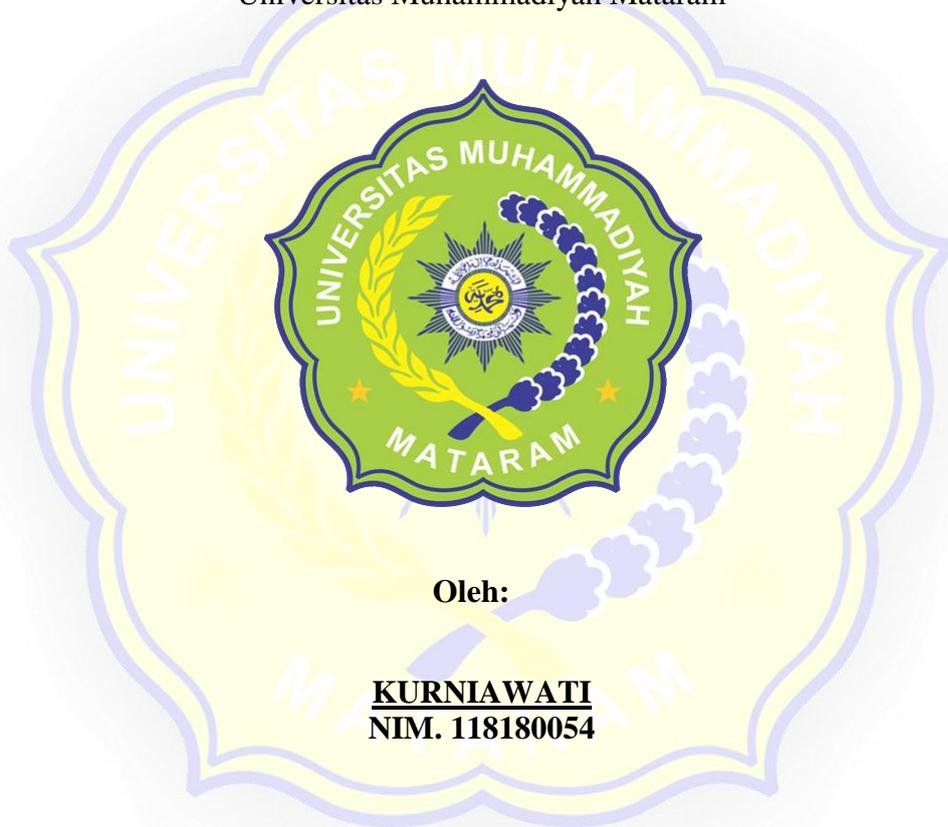


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* BERBASIS CERITA RAKYAT
UNTUK MENINGKATKAN NILAI KARAKTER SISWA TEMA 1
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4 KELAS IV DI SDN 38 MATARAM**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Satra Satu (S1) Program Studi (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

KURNIAWATI
NIM. 118180054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

TAHUN 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* BERBASIS CERITA RAKYAT
UNTUK MENINGKATKAN NILAI KARAKTER SISWA TEMA 1
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4 KELAS IV DI SDN 38 MATARAM**

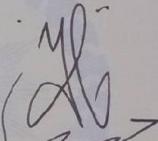
Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal:

Dosen Pembimbing I


Hafidurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

Dosen Pembimbing II


Yuni Marlwati, M.Pd
NIDN.0806068802

Menyetujui:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,**


Hafidurrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* BERBASIS CERITA RAKYAT
UNTUK MENINGKATKAN NILAI KARAKTER SISWA TEMA 1
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4 KELAS IV DI SDN 38 MATARAM

Skripsi atas nama Kurniawati telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 29 November 2021

- | | | |
|---|--------------|---------|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u>
NIDN.0804048501 | (Ketua) | (.....) |
| 2. <u>Sukron Fujiaturrahman, M.Pd</u>
NIDN. 0827079002 | (Anggota I) | (.....) |
| 3. <u>Arpan Islami Bilal, M.Pd</u>
NIDN.0806068101 | (Anggota II) | (.....) |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd, Si

NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Kurniawati

Nim : 118180054

Alamat : Pagesangan

Memang benar Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas IV Di SDN 38 Mataram" adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk meninggalkan gelar sarjana yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 2 Desember 2021

Yang Membuat Pernyataan



Kurniawati
118180054



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : KURNIAWATI
NIM : 118180054
Tempat/Tgl Lahir : BIMA, 05-05-2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 239 035 976 / WATIK2322@gmail.com
Email :

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PEMENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK BERBASIS CERITA RAKYAT
UNTUK MENINGKATKAN NILAI KARAKTER SISWA TEMA I
SUBTEMA I PEMBELAJARAN 4 KELAS IV DI SDN 38
MATARAM.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 12%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 24 DESEMBER 2021
Penulis



NIM. 118180054

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : KURNIAWATI
NIM : 118180054
Tempat/Tgl Lahir : BIMA, 05-05-2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 239 035 776 / Watik2322@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA Big Book BERBASIS CERITA RAKYAT UNTUK
MENINGKATKAN NILAI KARAKTER SISWA TEMA 1 SUBTEMA 1
PEMBELAJARAN 4 KELAS IV DI SDM 3B MATARAM

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 24-DESEMBER-2021
Penulis



NIM 118180054

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Pd., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

Tiap Tetesan Keringat Orang Tuamu Ukirkanlah dengan kesuksesanmu

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada ALLAH SUBHAHU WATA'ALA, atas Rahmat, Karunia-nya, Nikmat Sehat yang telah diberikan kepada hamba-hambanya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini
2. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Jaerin dan Ibu Maria, terimakasih atas dukungan berupa do'a materi dan tenaga selama saya menduduki bangku kuliah sampai terselesainya skripsi ini. Mereka adalah 2 orang yang dikirimkan ALLAH SUBHAHU WATA'ALA untuk Merawat dan mengajari hal-hal yang Baik, Inshaa Allah.
3. Kakak-kakakku tersayang, Sukarlan, Julkiflin, serta adikku tercinta Rahmatia, terima kasih selalu mendoakan, memberi motivasi, dan dukungan terbaik.
4. Kakak Suryani, kakak Devi, kakak Farida, terima kasih telah membantu, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Squad VII B, terima kasih kalian adalah keluarga yang memberi dukungan satu sama lain.
6. Team California, Farida, Puput, Nia, Indah, Liana, Mahani, Ulfa, terimakasih juga selalu mendukung dan memberikan semangat.
7. Team "Pejuang Skripsi", Terimakasih sudah Saling mendukung dan membantu antara satu sama lain.
8. Kampus Hijau dan Almamater Kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas Kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, atas Limpahan Nikmat, Taufik, dan Hidayah-nya, sehingga skripsi yang berjudul, *“Pengembangan Media Big Book Berbasis Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas IV Di SDN 38 Mataram”*, dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Skripsi ini disusun sebagai syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan berkat kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyadari banyak sumbangan saran, kritik, dan teguran yang diberikan oleh berbagai pihak, sehingga mendorong penulis untuk bekerja lebih giat dalam menyelesaikan Skripsi ini. Untuk itu, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP UMMAT
2. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi PGSD. Dan sebagai Pembimbing I
3. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd. sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembang dunia Pendidikan

Mataram, 17 November 2021

Penulis,

Kurniawati
118180054

Kurniawati. 118180054. **Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas IV Di SDN 38 Mataram.** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan suatu produk media *Big Book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV di SDN 38 Mataram dan untuk mengetahui Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan produk media *Big Book* yang dikembangkan dikemas dalam bentuk pembelajaran tematik Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 kelas IV di SDN 38 Mataram. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) model 4D meliputi, 1 (*Define*), 2 (*Design*), 3 (*Development*), 4 (*Dissemination*). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 38 Mataram Pengolahan data diambil dari validasi ahli materi, ahli media dan guru SDN 38 Mataram, angket respon siswa, lembar pengamatan guru terhadap siswa dan hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan *N-Gain Score*. Hasil analisis validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 88% (Sangat Valid), hasil analisis validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 86% (Sangat Valid), respon siswa SDN 38 Mataram 89,8% dengan kategori Sangat Praktis, serta kemampuan hasil analisis angket karakter siswa diukur dengan uji *N-Gain Score* dengan hasil rata-rata *Pretest* 28,73%, *Posttest* 58,66%, lembar keterlaksanaan pembelajaran memperoleh 95% dan hasil lembar pengamatan guru terhadap siswa memperoleh nilai rata-rata 40,16% dalam kategori kurang efektif. Dengan demikian pengembangan media *Big Book* ini dikatakan Valid, Praktis dan Kurang Efektif dalam meningkatkan karakter siswa pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas IV Di SDN 38 Mataram.

Kata Kunci: *Media Big Book, meningkatkan nilai karakter.*

Kurniawati. 118180054. **Development of Folklore-Based Big Book Media to Improve Students' Character Values Theme 1 Sub-theme 1 Learning 4 Class IV at SDN 38 Mataram.** Department of Elementary School Teacher Education (PGSD). Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant I : Haifaturrahmah, M.Pd
Consultant II : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRACT

This study aimed to create a folklore-based Big Book media product in order to improve the character values of fourth grade children at SDN 38 Mataram, as well as to examine the validity, practicability, and efficacy of the Big Book media product generated through thematic learning. Learning 4 class IV at SDN 38 Mataram, Theme 1 Sub-theme 1. The researchers employed a 4D model research and development process in this work, which included 1 (Define), 2 (Design), 3 (Development), and 4 (Dissemination). Based on findings from a study done at SDN 38 Mataram. The validation of material experts, media experts, and teachers at SDN 38 Mataram, as well as student answer questionnaires, teacher observation sheets for students, and the findings of the N-Gain Score Pretest and Posttest, were used to process the data. The results of the material expert validation analysis obtained an average value of 88% (Very Valid), the results of the media expert validation analysis obtained an average value of 86% (Very Valid), the student responses of SDN 38 Mataram were 89.8% in the Very Practical category, and the ability to The results of the student character questionnaire analysis were measured by the N-Gain Score test with the average results of the Pretest 28.73%, Posttest 58.66%, the learning implementation sheet obtained 95% and the results of the teacher's observation sheet to students obtaining an average value of 40.16 % in the less effective category. As a result, the development of the Big Book media is claimed to be valid, practical, and ineffective in enhancing the character values of students in SDN 38 Mataram's Theme 1 Sub-theme 1 Learning 4 Class IV.

Keywords: Big Book Media, increasing character values.



DAFTAR ISI

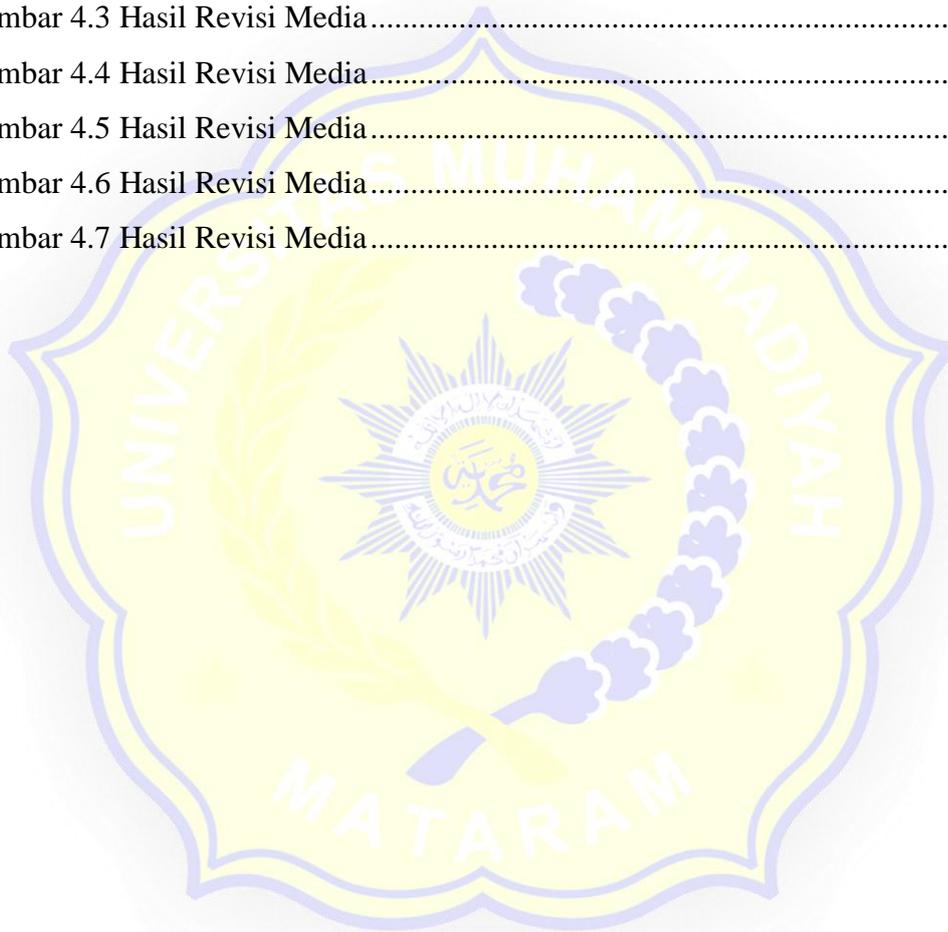
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PLAGIARISME	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.6 Batasan Operasional.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	10
2.2 Kajian Pustaka	13
III METODE PENGEMBANGAN	31
3.1 Model Pengembangan.....	31
3.2 Prosedur Pengembangan	34
3.3 Uji Coba Produk	38
3.4 Subjek Uji Coba.....	38
3.5 Jenis Data	38

3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.7 Metode Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	58
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	57
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	78
4.3 Revisi Produk.....	81
4.4 Pembahasan.....	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	90
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D.....	33
Gambar 4.1 Hasil Revisi Media.....	82
Gambar 4.2 Hasil Revisi Media.....	82
Gambar 4.3 Hasil Revisi Media.....	83
Gambar 4.4 Hasil Revisi Media.....	84
Gambar 4.5 Hasil Revisi Media.....	84
Gambar 4.6 Hasil Revisi Media.....	85
Gambar 4.7 Hasil Revisi Media.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Keterlaksanaan RPP	40
Tabel 3.3 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 1	42
Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 2.....	44
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Media <i>Big Book</i>	45
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi Materi	46
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	47
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	48
Table 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Media Untuk Siswa	48
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Karakter Siswa	49
Tabel 3.11 Skor Angket Validasi.....	50
Tabel 3.12 Skala Penilaian Lembar Kevalidan.....	51
Tabel 3.13 Kriteria Penilain Skor Angket Respon Siswa	52
Tabel 3.14 Kriteria presentase angket respon siswa	52
Tabel 3.15 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran.....	54
Tabel 3.16 Kriteria Gain Standar	55
Tabel 3.17 Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Guru Terhadap Siswa	55
Tabel 3.18 Kriteria Efektifitas Hasil Respon Pengamatan Guru Terhadap Siswa.....	56
Tabel 4.1 Pernyataan, Keterangan, Skor Validasi Ahli Materi Dosen Haifaturrahmah	60
Tabel 4.2 Pernyataan, Keterangan, Skor Validasi Ahli Materi Guru Kelas IVA	61
Tabel 4.3 Pernyataan, Keterangan, Skor Validasi Ahli Materi Guru Kelas IVB.....	62
Tabel 4.4 Pernyataan, Keterangan Skor Validasi Ahli Materi Guru Kelas III	63
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	64

Tabel 4.6 Pernyataan, Keterangan, Skor Validasi Ahli Media Dosen Yuni Mariyati.....	65
Tabel 4.7 Pernyataan, Keterangan, Skor Validasi Ahli Media Guru Kelas IVA..	65
Tabel 4.8 Pernyataan, Keterangan, Skor Validasi Ahli Media Guru Kelas IVB..	66
Tabel 4.9 Pernyataan, Keterangan, S kor Validasi Ahli Media Guru Kelas III....	67
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	68
Tabel 4.11 Analisis Angket Respon Siswa SDN 38 Mataram Kelas IVA	70
Tabel 4.12 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran 1	70
Tabel 4.13 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran 2.....	72
Tabel 4.14 Hasil Pengamatan Guru Terhadap Siswa R. M (IVB).....	74
Tabel 4.15 Hasil Pengamatan Guru Terhadap Siswa M.Y (IVB).....	75
Tabel 4.16 Hasil Pengamatan guru terhadap siswa N.T (IVB).....	75
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Guru Terhadap Siswa Kelas IVB.....	76
Tabel 4.18 Nilai Rata-Rata Keterlaksanaan Pembelajaran	79
Tabel 4.19 Hasil Uji Lapangan Kelas IVB	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	99
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas IVB	100
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa Kelas IVA.....	101
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi	102
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media.....	110
Lampiran 7 Angket Respon Siswa.....	118
Lampiran 8 Angket Karakter Siswa Sebelum Menggunakan Media.....	119
Lampiran 9 Angket Karakter Siswa Sesudah Menggunakan Media	121
Lampiran 10 Hasil Uji Terbatas.....	123
Lampiran 11 Hasil Uji Lapangan.....	124
Lampiran 12 Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran 1	125
Lampiran 13 Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran 2	127
Lampiran 14 Lembar Pengamatan Guru Terhadap Siswa kelas IVB	129
Lampiran 15 Rpp (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	135
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	141

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses dasar manusia dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan menemukan jati diri. Pendidikan tidak terlepas dari kehidupan manusia sampai akhir kehidupannya di dunia, karna pendidikan sangat penting bagi generasi muda dalam mengembangkan kemampuan intelektual, membentuk sikap kepribadian, dan pendidikan adalah memanusiakan manusia. Tujuan pendidikan berdasarkan Kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang baik dan sebagai warga negara yang beriman, produktif, kreatif, dan afektif serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan pendidikan yang berkualitas baik adalah pendidikan yang di dalamnya mampu mendidik generasi bangsa menjadi generasi yang cerdas dan memiliki karakter yang baik. Menurut Ismail (Ardan, 2017: 18) pendidikan karakter adalah suatu usaha pengembangan mendidik dan membimbing karakter seseorang yaitu kejiwaan, watak, akhlak, tabiat, dan budi pekerti sehingga menjadi lebih baik. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan (*cognitive*), kesadaran, kemauan, tindakan (*action*), dan perilaku untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk menguatkan, mengembangkan nilai-nilai kehidupan peserta didik yang dianggap

sangat penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian yang baik sebagaimana nilai-nilai karakter yang dikembangkan, dan pendidikan karakter dapat meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter peserta didik secara utuh dan terpadu. Sehingga nilai karakter saling keterkaitan dengan kompetensi sikap spritual dan kompetensi sikap sosial peserta didik dimana perilaku siswa yang berhubungan dengan Tuhan, lingkungan, diri sendiri, perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, sopan santun, peduli, dan toleransi terhadap agama lain. Berdasarkan Undang-Undang tentang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. “Artinya Pendidikan menurut UUD Tahun 2003 yaitu untuk bekal masa depan peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya yang diharapkan oleh sistem pendidikan. Adapun pendidikan menurut Ahli yaitu sebagai berikut:

Hasbullah (Sholichah, 2018: 28) mendefinisikan bahwa pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.“Artinya pendidikan adalah yang dapat menuntun peserta didik dalam sebuah tindakan yang mendidik dan memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang terprogram dalam bentuk

pendidikan *formal* (lingkungan sekolah), *nonformal* (lingkungan sosial), dan *informal* (lingkungan keluarga) yang berlangsung seumur hidup, sehingga mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan mencapai hasil yang tepat dan maksimal”.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media yang *konkret* untuk merangsang pikiran siswa, dan memberikan semangat dalam belajar agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar mempunyai peran yang sangat penting dalam pendidikan sekolah dasar karena dalam penggunaan media membuat proses interaksi belajar guru dengan siswa terjalin dengan baik. Media *Big Book* penuh dengan warna warni, menarik, kreatif, inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa. *Big Book* dibuat dengan ukuran kertas A3 yang berukuran 33×46 cm diharapkan dalam menggunakan media *Big Book* dapat meningkatkan nilai karakter siswa, sehingga menuju kearah yang diharapkan melalui konsep yang digunakan guru dalam materi PPKn dan Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat. Nilai karakter yang diharapkan dalam materi PPKn dan Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat tema 1 “indahnyanya kebersamaan” yaitu: Religius dan Demokratis.

Rubhan Masykur (Putra, 2018: 15) Menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, media adalah sarana yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu prantara yang sangat berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan berdasarkan

pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa. Dan media jika digunakan dengan baik dan tepat akan membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*) dan sikap (*attitude*).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 38 Mataram, peneliti memperoleh informasi terkait dengan kurangnya penerapan tentang nilai karakter siswa yang dilihat dari 18 nilai karakter dan yang terlihat hanya 16 karakter dan sisanya yang belum terlihat pada diri siswa yaitu: Religius dan Demokratis. Setiap proses pembelajaran dibutuhkan sebuah Media yang *konkret* yaitu tentang cerita rakyat yang dapat mengembangkan nilai karakter pada siswa. Dengan melalui media *Big Book* dapat memberikan pelajaran yang baik pada siswa. Guru di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dan berdasarkan hasil observasi dari jurnal harian guru dan daftar nilai sikap spiritual (KI 1) dan sikap sosial (KI 2) siswa kelas IV terlihat rendahnya nilai karakter siswa dari Rubrik Pengamatan penskoran penilaian SB (Sangat baik), B (baik), CB (cukup baik), dan PB (Perlu bimbingan). Dan dapat dilihat dari daftar nilai sikap spiritual (KI 1) dan sikap sosial (KI 2) pada muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia siswanya masih sangat rendah dilihat dari keterangan nilai penskorannya (Sangat baik hanya 5 orang siswa), (Baik ada 6 orang siswa), (Cukup baik ada 8 orang siswa), dan (Perlu Bimbingan ada 13 orang siswa), sehingga bisa disimpulkan bahwa nilai karakter siswa masih sangat rendah.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah produk media *Big Book* yang dapat meningkatkan nilai karakter siswa.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan nilai karakter siswa tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang dipaparkan di atas maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain dari pengembangan media *Big Book* berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan/Valid pengembangan media *Big Book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan nilai karakter siswa tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media *Big Book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan nilai karakter siswa tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan media *Big Book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan nilai karakter siswa tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana desain dari pengembangan media *Big Book* berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan nilai karakter siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan/Valid pengembangan media *Big Book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan nilai karakter siswa tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media *Big Book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan nilai karakter siswa tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui keefektifan media *Big Book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan nilai karakter siswa tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media *Big Book* adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat berupa media *Big Book* yang berisi tentang cerita rakyat Malin Kundang & Putri Mandalika yang dapat memberikan pesan moral terhadap peserta didik sehingga dari cerita rakyat bisa membentuk nilai karakter siswa.
2. Media *Big Book* mempunyai keunggulan terletak pada produk yang memiliki karakteristik khusus yang membedakan dengan buku pada umumnya seperti buku novel, buku tulis, media buku saku, yang berukuran kecil dan praktis.

Big Book disertai dengan gambar kartun animasi yang beranekaragam dan memiliki warna-warni yang unik.

3. *Big Book* adalah media yang dibuat dengan ukuran kertas A3 yang berukuran 33×46 cm yang berisi tentang cerita rakyat “Malin Kundang dan Putri Mandalika” dan *Big Book* dibuat sesuai dengan tema, subtema, dan materi pembelajaran.
4. Perbedaan produk media *Big Book* dengan penelitian sebelumnya. Yaitu peneliti sebelumnya mengangkat cerita rakyat secara nasional. Sedangkan Penelitian saya mengangkat sebuah cerita rakyat Putri Mandalika dari Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Sehingga kelebihan dan keunggulan media *Big Book* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki spesifikasi ciri khas tersendiri.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Validator Media *Big Book* hasil pengembangan memiliki pengalaman dan keefektifan dalam proses pembelajaran.
- b. Media *Big Book* memiliki karakteristik khusus yang membedakan dengan buku pada umumnya seperti buku tulis, buku saku, yang memiliki ukuran yang kecil dan praktis, sedangkan *Big Book* merupakan buku cerita yang dibuat dengan ukuran kertas A3 yang berukuran 33×46 cm, dan disertai dengan gambar kartun animasi yang inovatif dan menarik.
- c. Media *Big Book* yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

- d. Produk media *Big Book* yang valid, praktis, dan efektif yang dikemas dalam bentuk buku cerita dengan mengfokuskan pada materi PPKn dan Bahasa Indonesia tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV sehingga mampu meningkatkan nilai karakter siswa.
- e. Validasi yang dilakukan sesuai keadaan yang sebenar-benarnya tanpa rekayasa, dan paksaan dari siapapun.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media *Big Book* hanya memfokuskan pada cerita rakyat tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV Sekolah Dasar. Muatan Pelajara PPKn dan Bahasa Indonesia.
- b. Nilai karakter siswa hanya diukur di lingkungan sekolah.
- c. Peneliti mengembangkan media *Big Book* hanya memfokuskan 2 cerita rakyat yaitu cerita tentang Malin Kundang yang berasal dari Sumatra Barat & cerita Putri Mandalika berasal dari Lombok Tengah (Nusa Tenggara Barat) dan ada 2 nilai karakter siswa yang di ukur.
- d. Pengembangan media *Big Book* dilihat dari hasil validasi 2 dosen ahli materi, ahli media dan 3 orang guru kelas dengan skor nilai minimal.
- e. Peneliti melakukan Uji coba kepraktisan terbatas pada siswa kelas IVA SDN 38 Mataram dengan nilai minimal 60% - 80%.
- f. Peneliti melakukan Uji lapangan hanya fokus pada satu sekolah yaitu di SDN 38 Mataram pada siswa kelas IV B untuk mengukur keefektifan.

1.6 Batasan Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda, maka istilah yang perlu di definisikan adalah sebagai berikut:

1. Media *Big Book* adalah seperangkat buku cerita yang dibuat dengan ukuran kertas A3 yang berukuran 33×46 cm yang dikemas secara inovatif, kreatif, guna menciptakan proses kegiatan belajar yang dapat menyenangkan hati siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebuah produk *Big Book* yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyalurkan sebuah informasi yang *konkret*. Dan peneliti mengangkat dua cerita rakyat “Malin Kundang & Putri Mandalika”.
2. Nilai Karakter adalah sifat kejiwaan, tabiat, watak, akhlak, yang membedakan manusia dengan manusia lain. Karena karakter mengacu pada sikap kepribadian individu, perilaku, perbuatan, etika, sopan santun dan tata krama.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan Novita Lusiana (2020) yang berjudul “Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Bahasa Indonesia Kelas II SDN Candirejo 01 Batang”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa media *Big Book* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif Kelas II SDN Candirejo 01 Batang.

Persamaan peneliti dengan peneliti yang sebelumnya yakni sama-sama menggunakan media *Big Book* dan sama-sama menggunakan metode pengembangan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu lebih mengfokuskan untuk meningkatkan nilai karakter melalui cerita rakyat, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Novita Lusiana yaitu fokus untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia. Penelitian saya menggunakan model 4D sedangkan Novita Lusiana menggunakan Model *Borg and Gall*. Subjek penelitian saya menggunakan siswa kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan Novita Lusiana Menggunakan siswa kelas II Sekolah Dasar. Selanjutnya dapat ditinjau dari materi yang digunakan, materi yang saya gunakan yaitu PPKn

dan Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat Tema 1 Subtema 1, pembelajaran 4. Sedangkan Novita Lusiana Menggunakan Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. Kemudian letak sekolah, saya melakukan penelitian di SDN 38 Mataram sedangkan penelitian terdahulu di SDN Candirejo 01 Batang.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mariana Nur Istiqomah (2021) dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Dongeng Fabel Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidiyah Al Hidayah Kota Jambi”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa pengembangan media *Big Book* berbasis dongeng fabel untuk meningkatkan minat baca dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidiyah Al Hidayah Kota Jambi.

Persamaan penelitian dengan penelitian yang sebelumnya sama-sama menggunakan media *Big Book* dan sama-sama menggunakan metode pengembangan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu penelitian yang saya lakukan lebih mengfokuskan untuk meningkatkan nilai karakter, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mariana Nur Istiqomah lebih memfokuskan untuk meningkatkan minat baca. Subjek penelitian yang saya gunakan kelas IV Sekolah Dasar 38 Mataram, sedangkan penelitian terdahulu pada Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Kota Jambi kelas IV. Penelitian saya menggunakan model 4D sedangkan

Mariana Nur Istiqomah menggunakan Model *Borg and Gall*. Selanjutnya dapat ditinjau dari materi yang digunakan, materi yang saya gunakan yaitu PPKn dan Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat Tema 1 Subtema 1 pembelajaran 4. Sedangkan Mariana Nur Istiqomah menggunakan pembelajaran dongeng fabel untuk meningkatkan minat baca. Kemudian letak sekolah saya memilih tempat penelitian di SDN 38 Mataram, sedangkan penelitian terdahulu bertempat di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Kota Jambi.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Onika Berly Aprizian (2019) dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN Pilang 02”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Big Book* mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Persamaan penelitian dengan penelitian yang sebelumnya yakni sama-sama menggunakan media *Big Book* dan sama-sama menggunakan metode pengembangan, untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan, yaitu penelitian saya lebih mengfokuskan untuk meningkatkan nilai karakter, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Onika Berly Aprizian lebih mengfokuskan untuk Meningkatkan keterampilan membaca. Subjek penelitian yang saya gunakan adalah kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan penelitian terdahulu pada kelas III Sekolah Dasar. Penelitian saya menggunakan model 4D sedangkan Onika Berly Aprizia menggunakan

Model *Borg and Gall*. Selanjutnya dapat ditinjau dari materi yang digunakan, materi yang saya gunakan yaitu PPKn dan Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat Tema 1 Subtema 1 pembelajaran 4. Sedangkan Onika Berly Aprizian Menggunakan Pembelajaran membaca. Kemudian letak sekolah saya memilih tempat penelitian di SDN 38 Mataram, sedangkan penelitian terdahulu bertempat di SDN Pilang 02.

2.2 Kajian Pustaka

2.1.2 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu guru yang dijadikan sebagai penyalur dan untuk menyampaikan pesan guna untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar yang maksimal. Sehingga materi maupun cerita yang disampaikan oleh pendidik dapat mempermudah siswa memahaminya, dan media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran.

Asrorul Mais (Safitri, 2020: 10) Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima (siswa), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien.

Sanjaya (Fauzan, dkk. 2017: 83) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti sebagai alat bantu guru, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang di kondisikan untuk

menambah pengetahuan, mengubah sikap siswa, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang siswa yang memanfaatkannya, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa dalam proses belajar terlaksana dengan baik.

Dari beberapa definisi pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi, materi maupun cerita sehingga dapat membangkitkan semangat siswa, perhatian, minat belajar, dan saling berinteraksi sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar yang maksimal.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Nunuk Suryani, dkk. (Safitri, 2020: 12) Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran guru untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Nasution (Nurrita, 2018: 178) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaatnya dapat memberikan pengajaran yang lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa,

serta dapat memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.

- 2) Manfaatnya bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah siswa memahami, serta dapat memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran guru dengan baik dan optimal.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, inovasi, kreatif. Dan tidak semata-mata hanya untuk komunikasih verbal melalui penuturan kata-kata, lisan dari guru, akan tetapi dari media pembelajaran ini dapat memberikan pelajaran yang nyata (*konkret*).
- 4) Manfaatnya siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, akan tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, berinteraksi, mendemostarasikan, mempraktekan secara langsung dan lain sebagainya.
- 5) Dan media pembelajaran bermanfaat merangsang pikiran minat belajar siswa.

Suprihatiningrum (Isnaini, dkk. 2016: 1-2) menyatakan manfaat media pembelajaran adalah untuk memperjelas kegiatan proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan minat belajar siswa, dan interaktivitas siswa serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dengan optimal.

Berdasarkan definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat dan tujuan media pembelajaran adalah sebagai pedoman guru dalam

menyampaikan materi ataupun cerita. Sehingga siswa mudah memahami apa yang disampaikan dan dapat mendukung kelancaran proses belajar mengajar secara optimal.

2.2.2 Big Book

1. Pengertian *Big Book*

Adalah sebuah buku cerita yang memiliki karakteristik khusus, dimana kosakata maupun gambar yang memiliki makna dan ukuran kertas A3 yang berukuran 33×46 cm, dan memiliki warna yang menarik, inovatif, kreatif, sehingga disukai oleh peserta didik. Media *Big Book* merupakan alat bantu penunjang guru atau referensi pelengkap yang digunakan sebagai media pada saat proses belajar berlangsung. Hal ini diperkuat oleh teori Safira (Furi, 2020: 21) *Big Book* adalah buku yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar jenis ukuran *Big Book* bisa beragam misalnya mulai dari ukuran (A3, A4, A5) atau seukuran koran, tergantung dari peneliti yang mendesainnya sehingga bisa memilih ukuran yang pas sesuai dengan karakteristik anak Paud (TK), anak SD siswa kelas rendah, maupun siswa kelas tinggi. Dan media *Big Book* dapat digunakan untuk tahapan awal karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kurniawati (Aditya, 2020: 16) *Big Book* merupakan buku cerita yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya untuk memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama (*shared reading*) atau cerita bersama (*Story together*) antara guru dengan

siswa. Buku ini mempunyai karakteristik khusus seperti penuh dengan warna warni, gambar yang menarik, mempunyai kata yang dapat diulang-ulang. Dan mempunyai plot yang mudah ditebak dan memiliki pola teks (kosakata) yang berirama untuk dapat dinyanyikan.

Piaget dan Inhelder (Gumita, 2018: 17) *Big Book* termasuk dalam kategori buku bergambar besar, penggunaan buku bergambar atau (*Picture Book*) memberi manfaat yang sangat besar bagi pembelajaran anak. Gambar merupakan suatu bentuk fungsi *semiotic* (makna) yang dapat di anggap sebagai separuh jalan antara permainan simbolik dan citra mental. Dengan menggunakan buku bergambar, dapat dikatakan anak telah melakukan permainan simbolik yang memiliki fungsi untuk memberikan kesenangan dan *autotelisme* dan seperti citra mental anak dalam upaya meniru kenyataan yang dilihat secara langsung. Namun tidak hanya memberikan manfaat dalam permainan simbolik akan tetapi *Big Book* bisa menyalurkan pesan, materi, dan cerita yang menarik sehingga mempermudah siswa di dalam kegiatan proses belajar.

Laily (Aditya, 2020: 17) menjelaskan bahwa *Big Book* merupakan media yang mengkolaborasikan antara gambar dan teks yang di desain dengan besar baik ukuran teks/huruf, gambar animasi dan lainnya sehingga siswa dapat membaca, bercerita secara bersama maupun terbimbing oleh guru. Dan *Big Book* adalah suatu media pembelajaran yang banyak disukai dan diminati oleh anak-anak dan guru dapat membuatnya sendiri dengan kreatif.

Berdasarkan pendapat ahli tentang media *Big Book* maka dapat disimpulkan bahwa Media *Big Book* merupakan buku cerita yang dibuat dengan ukuran kertas A3 yang berukuran 33×46 cm dan memiliki gambar animasi yang warna-warni, inovatif, kreatif, dan media *Big Book* mempunyai karakteristik khusus tersendiri. *Big Book* sebagai penunjang guru dalam menyampaikan cerita, materi, maupun pesan yang dapat mempermudah siswa memahami dan bisa mengambil sisi *positif* dari cerita yang disampaikan. Dan *Big Book* adalah sebuah media yang mengkolaborasikan antara gambar dan teks yang di desain dengan besar baik ukuran teks/huruf, dan gambar animasi yang beranekaragam yang di desain dengan inovatif.

2. Kelebihan *Big Book*

- a. Media *Big Book* adalah buku cerita yang dibuat dengan ukuran kertas A3 yang berukuran 33×46 cm. *Big Book* yang dibuat secara kreatif agar dapat mempermudah siswa dalam memahami apa yang diceritakan oleh guru, dan di tampilan *Big Book* mempunyai gambar kartun animasi yang di desain dengan kreatif dan menarik, sehingga menambah semangat belajar siswa dan dapat meningkatkan nilai karakter siswa.
- b. *Big Book* mudah dipahami siswa karena menyajikan sebuah cerita rakyat secara nyata, jelas, singkat, dan memiliki gambar kartun animasi yang warna warni, kreatif, dan menarik.

- c. *Big Book* dapat memberikan pelajaran yang baik terhadap siswa dan berfokus pada muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.
- d. *Big Book* memiliki karakteristik khusus untuk meningkatkan nilai karakter siswa dan menambah minat belajar siswa.

Menurut Lynch (Septiyani, dkk. 2017: 49) kelebihan *Big Book* yaitu: 1. Memberikan kesempatan pada anak/siswa untuk terlibat dalam situasi yang nyata dengan cara yang tidak menakutkan, 2. Dapat memungkinkan anak melihat tulisan yang sama ketika guru membaca tulisan tersebut, 3. Dapat memungkinkan anak secara bersama-sama dengan bekerja sama memberi makna pada cerita tulisan yang ada di dalam *Big Book*, 4. Memberikan kesempatan dan membantu anak yang mengalami keterlambatan membaca untuk mengenali tulisan dengan bantuan guru dan teman lainnya sehingga dapat menimbulkan keberanian dan kepercayaan diri siswa, 5. Mengembangkan semua aspek bahasa termasuk kemampuan keaksaraan dan pengungkapan bahasa, 6. Dan dapat diselingi dengan percakapan yang relevan mengenai isi cerita bersama anak sehingga topik bacaan dan isi berkembang sesuai pengalaman dan imajinasi anak.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Big Book* yaitu dibuat dengan ukuran kertas A3 yang berukuran 33×46 cm, memiliki karakteristik khusus tersendiri yang membedakan dengan buku pada umumnya. Dan *Big Book* dikemas dalam bentuk yang menarik,

kreatif, dan inovatif yang memuat 2 mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.

2.2.3 Cerita Rakyat

1. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat Indonesia yang telah diwarisi secara lisan maupun tulisan (buku). Indonesia memiliki berbagai daerah maupun kota yang memiliki masing masing cerita rakyat yang unik mengenai kehidupan pada zaman dahulu, sehingga dikisahkan kembali sampai ke generasi selanjutnya dan cerita rakyat adalah sejarah asal usul terjadinya suatu peristiwa dari zaman dahulu. Cerita rakyat disetiap daerah lahir dari latar belakang sosial dan budaya yang berbeda-beda.

Cerita rakyat merupakan salah satu cerita yang memberikan banyak pesan moral kepada anak. Namun sayangnya saat ini anak cenderung kurang tertarik dengan cerita rakyat. Padahal banyak cerita rakyat yang memiliki nilai moral untuk membentuk nilai karakter yang semakin hilang dan tidak dikenal oleh anak. siswa lebih cenderung tertarik dengan cerita yang modern seperti *Frozzzen*, *Cinderella*, Putri duyung, Hai tayo, dan masih banyak judul cerita terjemahan lainnya, yang mana memiliki sedikit sekali pesan moral. hal tersebut dikarenakan sedikitnya cerita rakyat yang dikemas secara menarik untuk anak. Oleh karena itu peneliti mendesain media *Big Book* yang berbasis cerita rakyat yaitu tentang cerita Malin Kundang yang berasal

dari Sumatra Barat yang diangkat dari kisah nyata. Dan cerita Putri Mandalika yang berasal dari Lombok Tengah (NTB) masih dikatakan mitos dikarenakan cerita tersebut banyak fersi yang digunakan oleh masyarakat pada zaman sekarang, dan sedikit sekali cerita Putri Mandalika ini diangkat menjadi sebuah buku.

Media *Big Book* yang dibuat dengan ukuran kertas A3 yang berukuran 33×46 cm, mempunyai gambar yang menarik dan berwarna serta alur yang mudah dipahami akan membuat anak lebih tertarik untuk fokus dalam mendengarkan guru yang bercerita. Penggunaan media lebih efektif dan memudahkan pendidik untuk menggambarkan, menjabarkan, menyebarluaskan, dan memberikan pembelajaran dibandingkan hanya dengan menggunakan kata-kata semata. Adegbija & Fakomogbin (Dheasari, 2020: 43).

Saputra (Hidayat, dkk. 2019: 446) menyatakan bahwa ciri-ciri cerita rakyat diantaranya adalah: (1) Disampaikan turun temurun, (2) Tidak diketahui nama siapa yang pertamakali membuatnya, (3) Kaya akan nilai-nilai luhur, (4). bersifat tradisional, artinya nama pengarang tidak ada, (5) Berkembang dari mulut-kemulut dan disampaikan secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan sebagian dari nilai kebudayaan rakyat yang terdiri dari berbagai daerah yang disebarkan dan diwariskan secara turun temurun dengan variasi yang berbeda-beda baik secara lisan

maupun secara tertulis. Dan cerita rakyat merupakan sebuah cerita tradisional yang lahir dari suatu masyarakat itu sendiri.

2.2.4 Nilai Karakter

1. Pengertian Nilai Karakter

Secara etimologis kata karakter dalam bahasa Inggris (*character*) sedangkan karakter berasal dari bahasa Yunani, yaitu *charasseim* yang berarti “*to engrave*”. Kata “*to engrave*” dapat diartikan mengukir, melukis atau dipahat. Makna ini dapat dikaitkan dengan persepsi bahwa karakter adalah lukisan jiwa yang termanifestasi dalam perilaku. Jadi nilai karakter adalah suatu ukiran yang melekat kuat di atas suatu benda yang tidak mudah hilang, menghilangkan ukiran sama halnya menghilangkan benda yang diukir. Artinya bahwa menanamkan nilai karakter pada anak itu merupakan hal yang paling penting, sehingga siswa tahu bagaimana bersikap, berperilaku, yang baik di dalam kehidupan sehari-hari baik di dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan sosial. Kevin Rian & Karen E. Bohlin (Samrin, 2016: 122).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (Samrin 2016: 122) nilai karakter dapat diartikan dengan “tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari orang lain” (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Orang yang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Makna seperti itu menunjukkan bahwa karakter

identik dengan kepribadian atau akhlak manusia dengan demikian karakter merupakan sebuah nilai yang baik maupun yang buruk dalam diri manusia sehingga tertuang dalam perilaku ataupun perbuatan.

Jamal Ma'ruf Asmani (Samrin, 2016: 123) menyatakan bahwa nilai karakter adalah kepribadian yang dapat dilihat atau ditinjau dari titik tolak etis atau moral. Karakter memiliki kesamaan arti dengan moral. Moral merupakan kondisi pikiran, perasaan, ucapan, dan perilaku manusia yang terkait dengan nilai-nilai baik dan nilai yang buruk yang terdapat dalam sikap dan perbuatan manusia.

Sutarjo Adisusilo (Andini, 2020: 36) bahwa nilai karakter merupakan seperangkat sifat-sifat, tabiat, etika, seseorang yang dapat dikagumi ditandai dengan kebaikan, kebijakan, dan kematangan moral seseorang.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa nilai karakter merupakan nilai nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan tuhan yang maha Esa (Tuhan YME), diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perbuatan, perkataan, dan perilaku. Nilai karakter adalah wujud dari sifat kejiwaan manusia, yang dimiliki oleh setiap individu. Dalam diri individu muncul sebuah tindakan, perbuatan, etika, yang menandakan sebagai pribadi yang baik maupun pribadi yang kurang baik, "Artinya nilai karakter adalah sifat bawaan yang ada dalam diri manusia yang

tidak bisa di pungkiri bahwa setiap manusia memiliki karakteristik sifat yang berbeda-beda”.

2.2.5 Indikator Nilai Karakter

Dalam indikator nilai karakter peneliti menggunakan kompetensi sikap spiritual (KI-1) Dan dan kompetensi sikap sosial (KI-2) untuk mengetahui kesesuaian indikator dengan Karakter yang akan digunakan dalam mengukur watak, sifat kejiwaan, dan tabiat siswa.

Eka Sapti, dkk. (Andini, 2020: 36-40) bahwa terdapat nilai karakter pada diri manusia yang dapat digunakan untuk mengukur dan menilai tabiat, watak, dan perbuatan dalam hal-hal khusus yaitu sebagai berikut:

- 1) Religius: sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- 2) Jujur: adalah perilaku manusia yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, perbuatan, tindakan dan pekerjaan.
- 3) Toleransi: sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin: tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

- 5) Kerja keras: perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baik.
- 6) Kreatif: berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- 7) Mandiri: sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- 8) Demokratis: cara berpikir, menilai, bersikap, dan bertindak yang menilai persamaan hak, rasa kebersamaan, kesederhanaan terhadap sesama dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- 9) Rasa ingi tahu: sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan di dengar.
- 10) Semangat kebangsaan: cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 11) Cinta tanah air: cara berpikir, bertindak, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan, yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
- 12) Menghargai prestasi: sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.

- 13) Bersahabat atau komunikatif: tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
- 14) Cinta damai: sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
- 15) Gemar membaca: kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
- 16) Peduli lingkungan: sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
- 17) Peduli sosial: adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan pertolongan.
- 18) Tanggung jawab: sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, (lingkungan alam, sosial, dan budaya) Negara dan tuhan yang maha Esa.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa indikator nilai karakter adalah mengembangkan potensi dasar siswa baik dalam perkataan, bersikap, berperilaku, untuk membangun perilaku sebagai anak bangsa yang baik dan saling bertoleransi terhadap agama lain.

2.2.6 Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Sitorjo & Istuti Mamik (Widyaningrum, 2012: 109) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan diantaranya: 1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, 2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama, 3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, 4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa, 5. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas, 6. Siswa mampu bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain, 7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat di persiapkan sekaligus dan di berikan dalam dua atau tiga pertemuan dan waktu selebihnya guru dapat menggunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, dan pengayaan.

2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas (Muklis, 2012: 69) tujuan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- b. Mengembangkan keterampilan, menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- c. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- d. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan gairah dalam belajar.
- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Berdasarkan definisi menurut para ahli terkait pengertian pembelajaran tematik dan tujuannya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu, artinya gabungan antara dua atau tiga mata pelajaran yang menjadi tema sehingga mempermudah dalam proses penyampaian materi oleh guru dalam kegiatan proses belajar mengajar dan tujuannya dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

3. Materi Tema 1 Subtema 1 “indahny Kebersamaan”

Media *Big Book* ini ditunjukkan pada pembelajaran tematik kelas IV, dengan membahas Tema 1 “indahny kebersamaan”. Subtema 1 dan pembelajaran 4 tersebut membahas materi pelajaran yang terdiri dari PPKN dan Bahasa Indonesia. Pemilihan mata pelajaran tersebut sudah berpedoman pada kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), RPP, dan buku guru tematik kelas IV semester 1.

Tabel 2.1 Kompetensi inti (KI) kelas 4

1.	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamti (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak beriman dan berakhlak mulia

Sumber: buku guru

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Tema 1 Subtema 1 pembelajaran 4

Kompetensi Dasar Tema 1 “indahny kebersamaan” Subtema 1 pembelajaran 4	
Bahasa Indonesia	
3.1	Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual
4.1	Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan kedalam kerangka tulisan
PPKn	
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

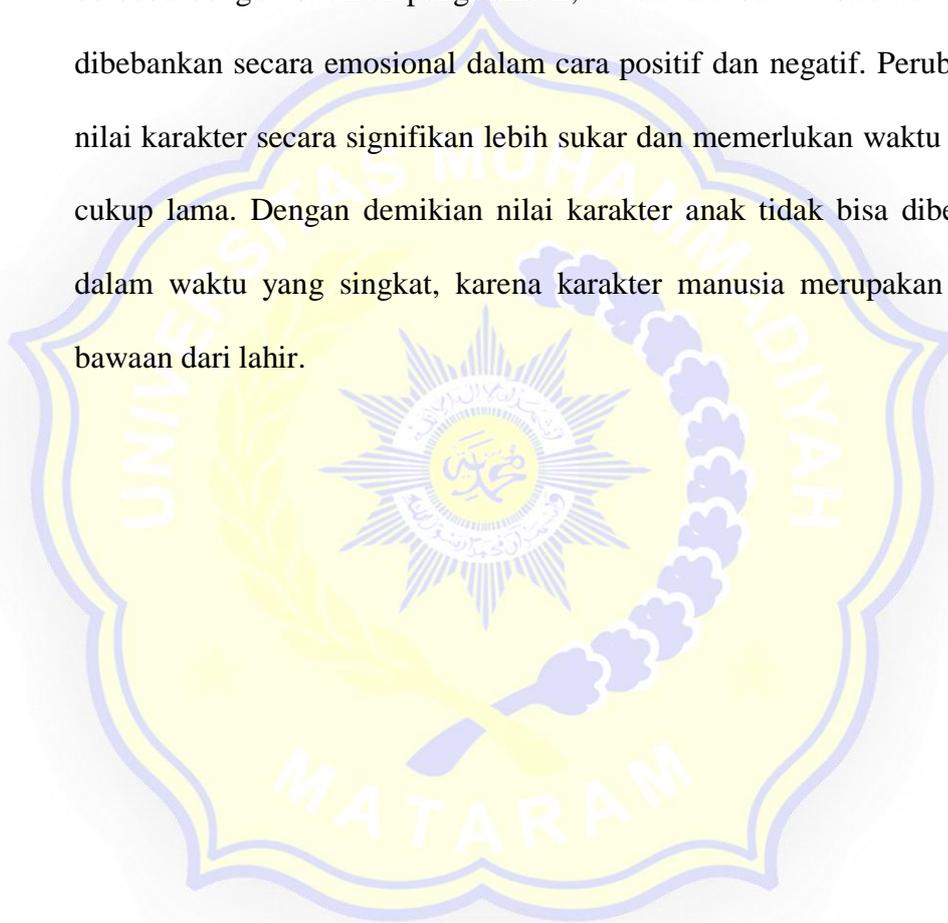
Sumber: Buku guru

4. Pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke 4

Pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu, artinya pembelajaran yang menggabungkan dan mengkaitkan beberapa mata pelajaran antara dua atau tiga mata pelajaran kedalam satu tema.

Pada tema 1 “indahny kebersamaan” subema 1 pembelajaran ke 4 yang memuat 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan PPKN.

5. Menurut teori Harsey (Raharjo 2010: 235) mengatakan bahwa perubahan pengetahuan paling mudah dilakukan, diikuti dengan perubahan sikap. struktur nilai karakter manusia atau sikap manusia berbeda dengan struktur pengetahuan, dalam arti bahwa struktur sikap dibebankan secara emosional dalam cara positif dan negatif. Perubahan nilai karakter secara signifikan lebih sukar dan memerlukan waktu yang cukup lama. Dengan demikian nilai karakter anak tidak bisa dibentuk dalam waktu yang singkat, karena karakter manusia merupakan sifat bawaan dari lahir.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

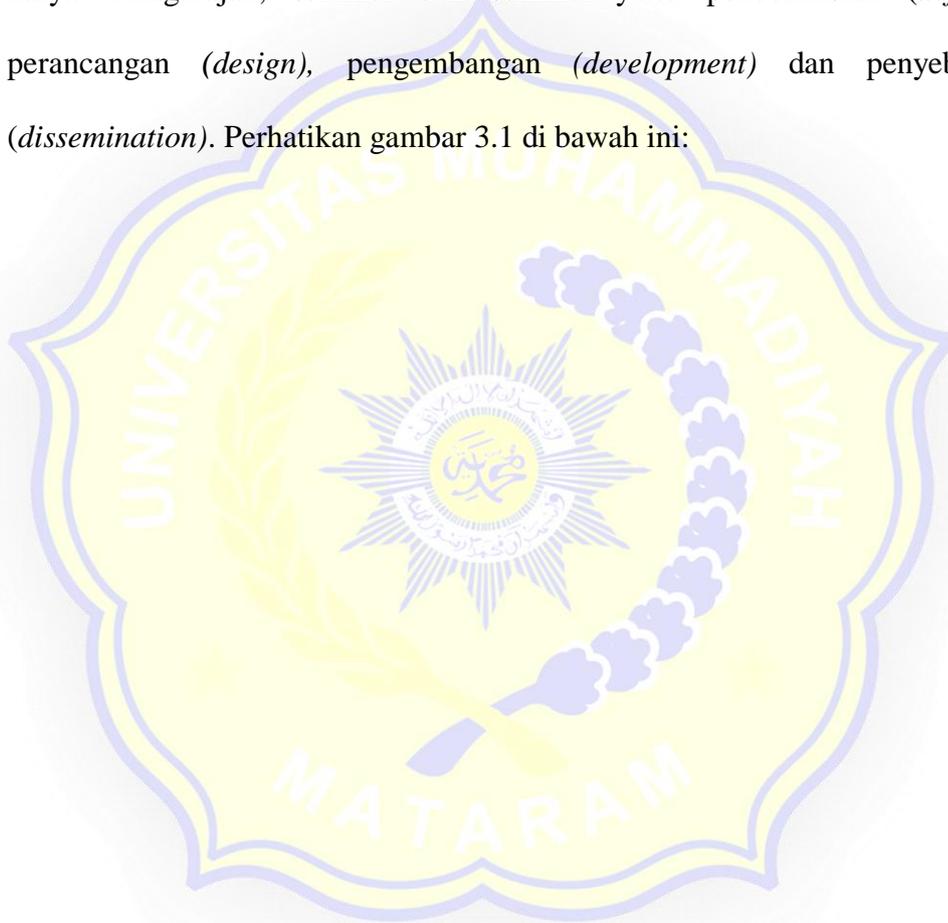
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (Titting, dkk. 2016: 122) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (Hidayah, dkk. 2016: 122) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

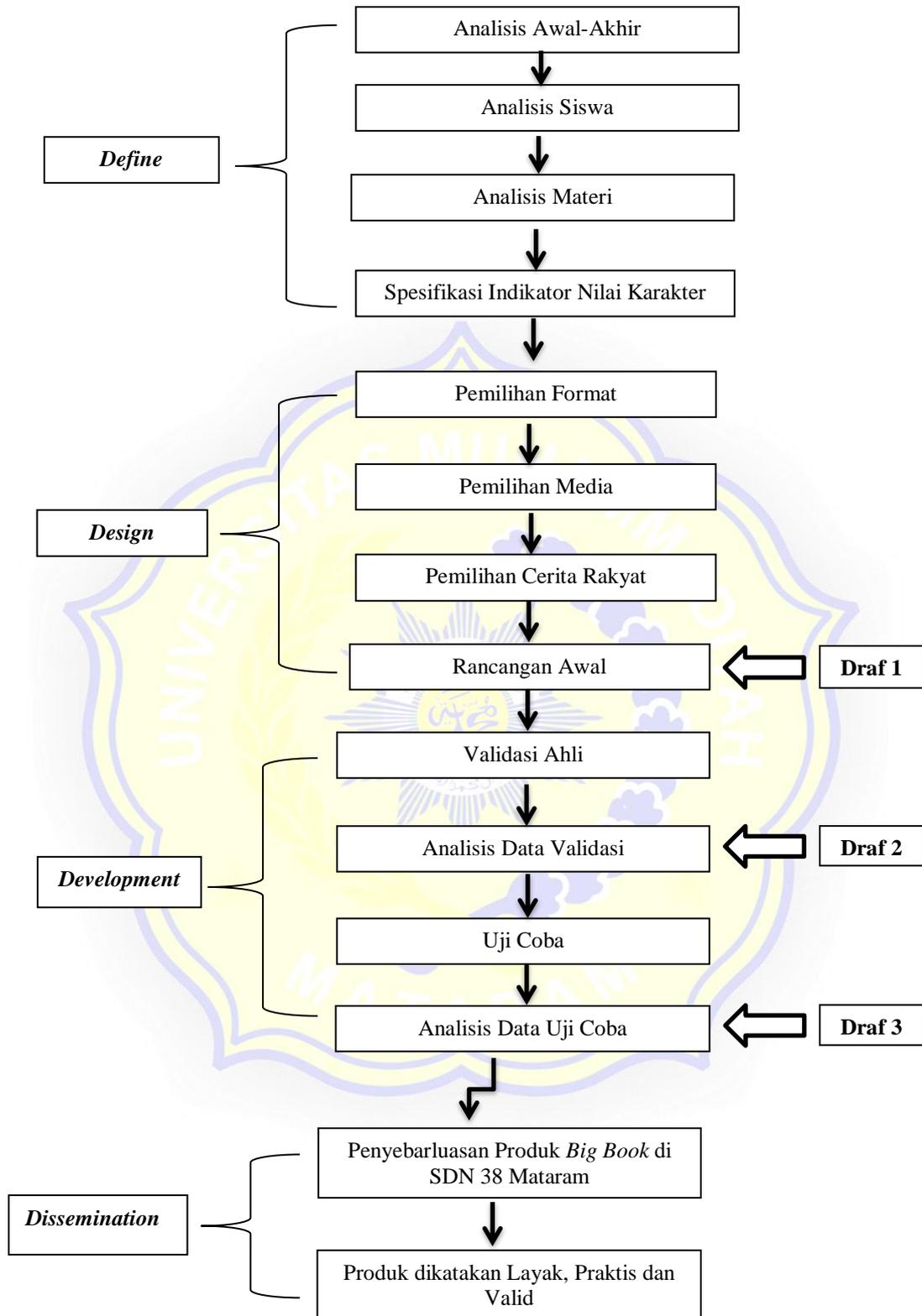
Berdasarkan Definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development R&D*) merupakan metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifannya, dalam mengembangkan sebuah produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Dalam penelitian dan pengembangan, peneliti melakukan pengembangan media *Big Book* berbasis cerita rakyat sebagai media pembelajaran. Kemudian media *Big Book* di ujikan kepada siswa sehingga dapat meningkatkan nilai karakter. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D. Model yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang dikenal dengan Model 4-D (Four D Mode) yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan

(*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Trianto (Yunita, dkk. 2020: 23). Peneliti memilih model 4D karena model 4D tersebut dinilai lebih rasional, terperinci, dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di kelas 4 SDN 38 Mataram.

Berikut desain model pengembangan yang mengacu pada Model 4D karya Thiagarajan, semmel dan semmel yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*dissemination*). Perhatikan gambar 3.1 di bawah ini:





Gambar 3.1 Bagan Model 4D

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan 4D yang telah ditentukan. penelitian ini mengacu pada pengembangan media *Big Book* berbasis cerita rakyat. Berikut adalah langkah-langkah dalam prosedur pengembangan:

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Pada tahap pertama langkah-langkah yang dicapai dalam prosedur pengembangan adalah:

a. Analisis Awal-Akhir

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Pada langkah ini dilakukan analisis kurikulum yang berlaku dan muatan pelajaran yang relevan, sehingga dapat memperoleh pengembangan media yang cocok untuk meningkatkan nilai karakter siswa.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas IV di SDN 38 Mataram, hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai acuan dalam menyusun media pembelajaran untuk meningkatkan nilai karakter siswa.

c. Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis dan berurutan yang akan diajarkan kepada siswa. Analisis ini disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kurikulum Tahun 2013 yang mencakup materi Bahasa Indonesia dan PPKn.

d. Spesifikasi Indikator Nilai Karakter

Spesifikasi indikator nilai karakter bertujuan untuk mengukur dan menilai perilaku manusia dalam hal khusus yang meliputi: Religius, dan Demokratis.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua peneliti melakukan sebuah rancangan produk *Big Book* yang akan dikembangkan.

a. Pemilihan format

Pemilihan format media untuk merancang isi materi, pemilihan strategi, dan tujuan pembelajaran serta sumber belajar. Media yang dirancang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan konsep belajar yang mudah di mengerti.

b. Pemilihan media

Pemilihan media bertujuan untuk menentukan media yang tepat untuk digunakan dan disesuaikan dengan materi yang telah dipilih.

c. Pemilihan cerita rakyat

Cerita rakyat Malin Kundang yang berasal dari Sumatra Barat dan cerita rakyat Putri Mandalika yang berasal dari Lombok Tengah NTB (Nusa Tenggara Barat).

d. Perancangan awal

Kegiatan ini adalah merancang produk awal berupa media *Big Book* yang berbasis cerita rakyat untuk kelas IV Di SDN 38 Mataram. Rancangan awal merupakan bentuk dari Draf 1 yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga pengembangan adalah proses untuk menghasilkan produk yang telah dikembangkan. Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Untuk menguji validitas desain produk dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media yang merupakan Dosen PGSD UMMAT dan Guru di SDN 38 Mataram. Adapun jumlah validator yaitu 2 Dosen PGSD di antaranya Ibu Haifaturrahmah, M.Pd Sebagai Ahli Materi, Ibu Yuni Mariyati, M.Pd sebagai ahli media, serta 3 guru sebagai ahli praktisi, yaitu Ibu Irona Yatik, S.Pd (selaku guru kelas IVA SDN 38 Mataram), Ibu Yusnani (selaku guru kelas IVB SDN 38 Mataram), dan Bapak Iwayan Siwadana S.Pd (selaku guru kelas III SDN 38 Mataram) yang memvalidasi media sebagai ahli materi dan sebagai ahli media. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mendapatkan penguatan dari ahli terhadap produk media *Big Book* yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan meminta pertimbangan secara teoritis tentang kevalidan isi materi dan instrumen yang digunakan. Digunakan instrumen uji validasi ahli media, ahli materi seperti: lembar

angket karakter siswa, lembar keterlaksanaan dan *Big Book* yang dikembangkan. Setelah di validasi masukan, dan saran dari validator sangat penting untuk melakukan perbaikan produk sehingga produk yang dihasilkan lebih efektif, tepat, kondusif, mudah di aplikasikan dan memiliki kualitas produk yang bagus.

b. Analisis data validasi

Data validasi yang diperoleh dari para ahli dan kepraktisan, kevalidan produk akan di analisis, kemudian jika masih ada kriteria validasi yang belum terpenuhi maka perlu dilakukan revisi. Produk media *Big Book* yang telah direvisi merupakan bentuk Draf 2.

c. Uji coba

Apabila produk sudah dikatakan valid dan layak digunakan. Langkah selanjutnya yaitu uji coba kepraktisan di kelas IVA dan uji coba lapangan di kelas IVB di SDN 38 Mataram, yang menjadi tempat penelitian untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan. Tujuan uji coba adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk media *Big Book* tersebut.

d. Analisis data uji coba

Tujuan analisis uji coba agar dapat mengetahui produk yang dikembangkan sudah mencapai kriteria kevalidan. Kemudian setelah semua hasil analisis menunjukkan kategori valid, efektif, dan praktis maka sudah menghasilkan produk yang baik dan merupakan bentuk dari Draf 3.

4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Pada tahap penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan. Tujuan dari tahap ini untuk menyebarluaskan produk penelitian yang telah dihasilkan oleh peneliti. Penyebarluasan media *Big Book* berbasis cerita rakyat yaitu dengan cara mengaplikasikan kepada guru dan siswa kelas IV di SDN 38 Mataram. Sehingga dapat mengetahui kepraktisan, keefektifan dan kevalidan media *Big Book* yang dikembangkan oleh peneliti.

3.3 Uji Coba Produk

- 1) Uji coba Validasi/kelayakan oleh ahli dosen dan praktisi (guru).
- 2) Uji coba terbatas kepraktisan pada angket respon siswa kelas IVA dengan jumlah 5 orang siswa.
- 3) Uji coba lapangan pada siswa kelas IV B dengan jumlah 15 orang siswa keefektifannya.

3.4 Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk yang dilaksanakan di SDN 38 Mataram, dimana melakukan uji coba terbatas kepraktisan dilakukan pada siswa kelas IVA SDN 38 Mataram yang berjumlah 5 orang siswa. Sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada Siswa Kelas IVB SDN 38 Mataram dengan jumlah 15 orang siswa bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media *Big Book*.

3.5 Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif

3.5.1 Data kualitatif

Data kualitatif berupa data masukan, saran, maupun tanggapan dari dosen ahli, guru, dan siswa di SDN 38 Mataram. Data kualitatif diperoleh pada saat proses pembuktian (validasi) produk dan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk yang akan dikembangkan.

3.5.2 Data kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data angket respon siswa yang diperoleh dari penilaian produk yang akan dikembangkan. Skor lembar validasi/kelayakan media, dan skor pengumpulan data angket karakter siswa adalah:

- a. Lembar pengamatan guru terhadap siswa
- b. Lembar kesesuaian penilaian dari siswa sendiri (angket)

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat ukur atau pedoman yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Dan pengumpulan data merupakan sebuah sarana yang dapat di digunakan oleh peneliti dalam mengambil data yaitu menggunakan angket/kuesioner, dokumentasi, lembar pengamatan siswa, dan lain sebagainya, sehingga kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dapat mempermudah peneliti. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kriteria kevalidan, kelayakan, dan keefektifan terhadap pengembangan media *Big Book* yang di kembangkan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah instrumen sebagai berikut:

3.6.1 Angket/Kuesioner

Angket/*kuesioner* untuk respon siswa terkait kepraktisan penilain diri terhadap nilai karakter dengan menggunakan angket dan merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan secara langsung atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya Sugiyono (Thomas, dkk. 2018: 17). Tujuan angket ini untuk mendapatkan penilain dari validator dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

3.6.2 Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi adalah kegiatan peneliti yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Dokumen yang berupa pengambilan gambar (foto) dalam kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung di lingkungan sekolah. Pengambilan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera gawai milik peneliti.

3.6.3 Kisi-Kisi Lembar Keterlaksanaan (RPP)

Tabel. 3.2
Kisi-kisi lembar keterlaksanaan (RPP)

No	Kegiatan	Aspek yang di amati	Keterlaksanaan					Ket
			1	2	3	4	5	
1.	keg.Awal	1. Guru membuka kelas dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa						
		2. Kemudian guru melanjutkan dengan do'a yang dipimpin oleh salah seorang siswa						
		3. Menyanyikan lagu garuda pancasila bersama-sama Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme						

2.	Keg. Inti	<p>Membaca</p> <p>1. Guru menyuruh membaca teks tari kipas Pakarena yang ada di buku buku siswa. Siswa membaca teks tersebut dengan membaca senyap</p> 						
		<p>2. Setelah membaca siswa mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks. Guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk membaca teks dengan perlahan. Guru bisa memberikan pertanyaan-pertanyaan berikut untuk membantu siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> -Apa yang di bicarakan di paragraf 1? -Apa inti dari paragraf? 						
		<p>3. Kemudian siswa mengisi gagasan pokok dan gagasan pendukung dari diagram yang ada di buku siswa</p>						
		<p>4. Setelah selesai siswa saling menukar jawaban dengan temannya</p> <p>5. Kemudian salah satu siswa maju kedepan untuk menjawab gagasan pokok dan gagasan pendukung tiap paragraf. Setelah siswa selesai guru membahas ulang memastikan bahwa setiap siswa paham</p> <p>Mengamati</p> <p>1. Siswa membaca teks dan melakukan simulasi tentang makna persatuan dan kesatuan pada buku siswa</p>  <p>2. Guru membawa sapu lidi kedalam kelas untuk membantu siswa memahami konsep makna bersatu dengan mangacu pada buku siswa</p> <p>3. Siswa menyapu sampah kertas yang ada di lantai (yang telah dilakukan guru sebelumnya) menggunakan sapu lidi</p> <p>4. Guru meminta mengamati apa yang terjadi</p> <p>5. Guru memandu siswa untuk menyimpulkan bahwa persatuan dan kesatuan memberi manfaat sebagai berikut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersatu membuat sebuah keluarga, masyarakat, dan bangsa menjadi kuat • Bersatu bekerja sama dapat 						

		<p>memudahkan dan mempercepat pekerjaan</p> <p>6. Secara individu siswa mengidentifikasi sikap-sikap yang menunjukkan persatuan dan kesatuan. Siswa menuliskan hasilnya pada tabel</p> <p>7. Secara klasik guru mendiskusikan sikap-sikap tersebut, guru menuliskan di papan tulis</p> <p>8. Siswa dibagi ke dalam kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Siswa berdiskusi tentang pertanyaan berikut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menurutmu apa yang akan terjadi jika kita memiliki sikap persatuan dan kesatuan? • Apa yang akan terjadi jika kita tidak memiliki sikap persatuan dan kesatuan? <p>9. Satu kelompok diminta mempersentasikan jawabannya. Sementara kelompok lain menanggapi</p> <p>10. Guru menyimpulkan tentang pendapat siswa.</p>						
3	Penutup	<p>Renungan</p> <p>1. Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa</p> <p>2. Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran buku guru.</p> <p>Remedial</p> <p>1. Siswa yang belum memahami konsep materi dapat mengulang kegiatan bersama guru sesuai jam pelajaran selama sekitar 30-60 menit</p> <p>2. Kemudian guru menutup dengan Mengajak semua siswa berdo'a menurut keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).</p>						

Sumber: Buku Guru

3.6.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

3.3 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 1

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan					ket
		1	2	3	4	5	
Keg. Awal							
1.	Guru mengucapkan salam pembuka						
2.	Guru mengajak semua siswa untuk berdo'a menurut kepercayaan masing-masing						

3.	Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kabar kepada peserta didik						
4.	Guru memberi motivasi kepada siswa						
5.	Guru menginformasikan materi maupun tema yang akan dipelajari						
Keg.Inti							
6.	Sebelum memulai pelajaran, guru akan membagi menjadi tiga kelompok						
7.	Guru membagikan Media <i>Big Book</i> pada setiap masing-masing kelompok						
8.	Guru akan menceritakan sebuah cerita rakyat Malin Kundang dan siswa diminta untuk membuka pada halaman pertama						
9.	Guru bertanya kepada siswa, isi teks dan gambar animasi apa saja yang ada pada halaman pertama						
10.	Siswa menjawab dengan mengangkat tangan						
11.	Guru selanjutnya meminta kepada siswa untuk membukan pada halaman berikutnya, secara bergantian, dan guru melanjutkan ceritanya						
12.	Guru bertanya kepada siswa pada halaman 3 isi teks dan gambar animasi apa lagi						
13.	Siswa menjawab dengan mengangkat tangan						
14.	Guru selanjutnya meminta siswa untuk membuka pada halaman 4 sampai dengan halaman seterusnya secara bergantian						
15.	Guru melanjutkan cerita, setelah selesai bercerita guru memberikan kesimpulan pesan moral dari cerita Malin Kundang tersebut						
16.	Guru selanjutnya akan memberikan pertanyaan kepada semua siswa, amanat dan gagasan pokok, gagasan pendukung dari cerita Malin Kundang						
17.	Siswa yang bisa menjawab dengan cara mengangkat tangan dan maju di depan						
18.	Guru dan siswa memberikan apresiasi pada siswa yang berani maju kedepan						
19.	Guru selanjutnya memberikan soal latihan pada tiap masing-masing kelompok agar siswa mengisi jawaban						
20.	Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok maju di depan untuk menuliskan jawaban di atas papan						
Keg. Penutup							
21.	Bersama-sama guru dan siswa membuat kesimpulan dari soal latihan yang diberikan tersebut						
22.	siswa yang masih kurang paham, maka guru akan menjelaskan ulang dengan terperinci						

23.	Guru dan bertanya jawab kembali tentang materi yang dipelajari hari ini (untuk mengetahui hasil ketercapaian pembelajaran)						
24.	Guru menyampaikan pada pertemuan berikutnya. Guru akan membahas tentang cerita rakyat Putri Mandalika						
25.	Guru menutup pelajaran mengajak semua siswa berdo'a menurut keyakinan masing-masing						

Sumber: Buku Guru

3.6.5 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 2

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan					Ket
		1	2	3	4	5	
Keg. Awal							
1.	Guru mengucapkan salam pembuka						
2.	Guru mengajak semua siswa untuk berdoa menurut kepercayaan masing-masing						
3.	Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kabar kepada peserta didik						
4.	Guru memberi motivasi kepada siswa						
5.	Guru menginformasikan materi maupun tema yang akan dipelajari						
Keg.Inti							
6.	Sebelum memulai pelajaran, guru akan membagi menjadi tiga kelompok						
7.	Guru membagikan Media <i>Big Book</i> pada setiap masing-masing kelompok						
8.	Guru selanjutnya akan menceritakan sebuah cerita rakyat Putri Mandalika dan siswa diminta untuk membuka pada halaman 9						
9.	Guru bertanya kepada siswa, isi teks dan gambar animasi apa saja yang ada pada halaman 9 tersebut						
10.	Siswa menjawab dengan mengangkat tangan						
11.	Guru selanjutnya meminta kepada siswa untuk membukan pada halaman berikutnya, secara bergantian, dan guru melanjutkan ceritanya						
12.	Guru bertanya kepada siswa pada halaman 10 isi teks dan gambar animasi apa lagi						
13.	Siswa menjawab dengan mengangkat tangan						
14.	Guru selanjutnya meminta siswa untuk membuka pada halaman 11 sampai dengan halaman seterusnya secara bergantian						
15.	Guru melanjutkan cerita, setelah selesai bercerita guru memberikan kesimpulan pesan moral dari cerita Putri Mandalika tersebut						
16.	Guru selanjutnya akan memberikan pertanyaan kepada semua siswa, amanat dan gagasan pokok, gagasan pendukung dari cerita Putri Mandalika						

17.	Siswa yang bisa menjawab dengan cara mengangkat tangan dan maju di depan						
18.	Guru dan siswa memberikan apresiasi pada siswa yang berani maju kedepan						
19.	Guru selanjutnya memberikan soal latihan pada tiap masing-masing kelompok agar siswa mengisi jawaban						
20.	Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok maju di depan untuk menuliskan jawaban di atas papan						
Keg. Penutup							
21.	Bersama-sama guru dan siswa membuat kesimpulan dari soal latihan yang diberikan tersebut						
22.	siswa yang masih kurang paham, maka guru akan menjelaskan ulang dengan terperinci						
23.	Guru dan bertanya jawab kembali tentang materi yang dipelajari hari ini (untuk mengetahui hasil ketercapaian pembelajaran)						
24.	Guru menutup pelajaran mengajak semua siswa berdo'a menurut keyakinan masing-masing						

Sumber: Buku Guru

3.6.6 Instrumen Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

1. Kriteria Penilaian *Big Book*

Kriteria yang dinilai dalam media *Big Book* meliputi: 1. validasi penilaian media, 2. Komponen kelayakan isi materi. Aspek penilaian setiap komponen di dasarkan pada ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Indikator tersebut dijabarkan sebagai berikut:

2. Kriteria Validasi Penilaian Media

Tabel 3.5
Kriteria penilaian media *Big Book*

Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian Media <i>Big Book</i>
Kelayakan isi media harus terkait dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008: 6.9)	Sesuai dengan KI dan KD	a. Kandungan materi sesuai dengan KI dan KD
	Sesuai dengan materi pembelajaran	b. Kandungan dalam media sesuai dengan materi pembelajaran

Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Arsyad, 2015: 74)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	c. Kandungan materi dengan <i>Big Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran
Komponen penyajian Media harus terkait dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008:6.9)	Memuat materi PPKN dan Bahasa Indonesia tentang cerita rakyat	d. Judul
		e. Petunjuk penggunaan buku
		f. Materi PPKN dan Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat
Mutu teknis Pengembangan media <i>Big Book</i> baik gambar maupun desain yang harus memenuhi persyaratan teknis tertentu contohnya gambar harus jelas dengan cerita yang ingin dicapai. (Arsyad, 2015: 76)	Terdapat gambar yang sesuai dengan materi dan cerita yang di angkat	g. Gambar sesuai dengan isi cerita

(Diadaptasi Dari Onika Berly Aprizia, 2019)

3. Kriteria Penilaian Kelayakan Isi Materi

Tabel 3.6
Kriteria penilaian kelayakan isi materi

Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian media <i>Big Book</i>
Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008: 6.9)	Relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai	a) Materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum 2013
		b) Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar
	Relevan dengan isi pembelajaran	c) Materi PPKN dan Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat telah tercakup dalam media <i>Big Book</i>
		d) Isi dialog dalam media <i>Big Book</i> sesuai dengan cerita rakyat yang akan dibahas/di angkat
Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2015: 74)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	e) Kesesuaian materi yang ada dalam media <i>Big Book</i> dengan tujuan pembelajaran
Sasaran belajar Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Anitah, 2008: 6.39)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	f) Gambar yang ada dalam media <i>Big Book</i> disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa
Format penyajian didasari pada tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2008: 6.39)	Tata urutan jelas	g) Isi cerita tentang “Malin Kundang dan Putri mandalika” disajikan dalam produk media <i>Big Book</i>

(Diadaptasi Dari Onika Berly Aprizia, 2019)

3.6.7 Instrumen Uji Validasi Media

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi diberikan pada satu dosen dan 3 guru ahli materi. Hasil lembar validasi oleh dosen dan 3 guru sebagai ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan oleh peneliti untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan.

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Pembelajaran	Relevansi materi dengan KI- KD	1
		Materi yang disajikan sistematis	2
		Ketetapan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami penggunaan bahasanya	3
2	Isi materi	Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan	4
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
		Kejelasan uraian materi Ppkn dan Bahasa Indonesia	6
		Cakupan materi berkaitan dengan tema dan subtema yang akan dibahas	7
		Materi jelas dan spesifik	8
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	9
		Ketetapan contoh gambar kartun animasi yang diberikan untuk kejelasan materi	10
		Media sesuai dengan kebenaran materi	11
Materi mudah di mengerti oleh siswa	12		
		Jumlah	12

(Diadaptasi Dari Surono, 2011)

2. Validasi Ahli Media

Lembar validasi media diberikan pada satu dosen dan 3 guru ahli media. Instrumen ini di gunakan untuk mengumpulkan data berupa kritik, saran, dan masukan mengenai penilain tentang desain, warna, ukuran media, dan program media *Big Book* serta relevan dengan materi yang dicapai. Hasil data akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk awal sebelum dilakukan uji coba.

Tabel 3.8
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli media

No	Komponen	Aspek penilaian	Nomor Pernyataan
1	Kelayakan Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	1
		Tampilan/desain sampul media dan tampilan dalam media yang menarik	2
		Pemilihan grafik <i>background</i> yang inovatif	3
		Ukuran teks, media, dan jenis huruf yang digunakan	4
		Ilustrasi, Warna, gambar pendukung media <i>Big Book</i> yang inovatif	5
		Penyajian animasi gambar yang menarik	6
		Kejelasan uraian materi	7
		Kelogisan penyajian media	8
2	Kelayakan program	Penempatan dan penggunaan media <i>Big Book</i>	9
		Kemudahan penggunaan media <i>Big Book</i>	10
		Jumlah	10

(Diadaptasi Dari Surono, 2011)

3.6.8 Instrumen Uji Kepraktisan Media

Instrumen ini berupa angket yang diberikan kepada ahli media, praktis, dan pengamat. Lembar ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari rancangan media *Big Book* yang valid. Lembar ini sebagai dasar untuk merevisi media *Big Book*.

Tabel 3.9
Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Media untuk Siswa

Komponen	Aspek yang dinilai	Nomor Pernyataan
Kelayakan Desain Media	Ukuran <i>Big Book</i>	1
	Desain <i>Big Book</i> menarik	2
	Kepraktisan media <i>Big Book</i>	3
	Penggunaan huruf	4
	Penggunaan warna	5
	Penggunaan Materi	6
	Penggunaan bahasa dan cerita rakyat	7

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (2014) dengan memodifikasi

3.6.9 Intrumen Uji Keefektifan Media

Lembar angket yang diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan media *Big Book* untuk mengukur keefektifan pembelajaran melalui penggunaan media *Big Book*, yakni menggunakan uji *gain*

melalui kegiatan *pretest* dan *Posttest*. Uji *gain* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* atau *gain score* tersebut, kita akan dapat mengetahui apakah penggunaan media *Big Book* ini dapat efektif sesuai yang di harapkan atau tidak.

Tabel 3.10
Kisi-Kisi Instrumen Angket Karakter Siswa

No	Indikator Karakter	Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan
1.	Religius	Mengucap salam masuk kelas	1
		Membaca do'a sebelum dan sesudah belajar	2
		Mengikuti kegiatan imtaq setiap hari jum'at	3
		Menghargai perbedaan ibadah agama lain	4
		Berkata jujur dan selalu mengembalikan barang temuan	5
		Tidak mengejek agama teman	6
		Tidak menyontek punya teman	7
		Tidak nakal dalam kelas	8
2.	Demokratis	Memiliki sikap tanggung jawab	9
		Mematuhi setiap peraturan sekolah	10
		Ikut serta dalam kegiatan upacara setiap hari senin	11
		Menghargai pendapat orang lain	12
		Meminjamkan alat pulpen kepada teman ketika teman membawa alat pensilnya	13
		Berkerja sama bersama kelompok dengan baik	14
		Membersikan kelas sesuai jadwal dan tepat waktu	15
		Membuang sampah pada tempatnya	16
		Hadir lebih awal pada saat sekolah	17
	Jumlah	17	

(Diadaptasi Dari Rosalin Helga Amazon, 2016)

3.7 Metode Analisis Data

1. Analisis Data Untuk Ahli Validasi Materi dan Media

Data Kuantitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian lembar angket ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli bahasa, dianalisis dengan acuan yang diadaptasi dengan menggunakan *Skala Likert* 1-5. Menurut Sugiyono (Engkus, 2019: 104) *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang

fenomena sosial mengenai variabel peneliti yang dijabarkan menjadi indikator variabel. Pada Instrumen penelitian ini menggunakan *Skala Likert* dalam bentuk centang (\surd) dan pilihan ganda yang nantinya akan di deskripsikan secara kualitatif.

Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan jumlah skor dengan tabel 3.12 dibawah ini.

Tabel 3.11 Skor Angket Validasi

Keterangan	Jumlah skor
SB (Sangat baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat kurang)	1

Sumber: Sugiyono (Aristantia, 2017: 93)

- 2) Setelah data terkumpul, kemudian menghitung jumlah skor yang diperoleh dari ahli validasi angket.
- 3) Menjumlahkan skor ideal item (kriterium) untuk seluruh aspek pada angket validasi.
- 4) Menghitung persentase angka dari analisis data yang dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah Skor Total

$\sum xi$: Jumlah Skor Maximum
 100% : Konstantan

5) Rumus untuk menghitung skor rata-rata seluruh validator

$$NV = \frac{\sum xi}{n}$$

NV = Skor rata-rata
 $\sum xi$ = jumlah skor seluruh validator
 n = jumlah validator

Hasil perolehan dari perhitungan presentase kemudian ditentukan dengan tingkat kevalidan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3.12 Skala penilaian lembar kevalidan

Presentase%	Kriteria
0% – 20%	Sangat tidak valid
21% – 40%	Kurang Valid
41% – 60%	Cukup valid
61% – 80%	Valid
81% – 100%	Sangat valid

Sumber: Riduwan (Tafauliyati, dkk. 2020: 336)

Tahap validasi produk berakhir jika rata-rata hasil penelitian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori (valid).

- 6) Dari presentase yang diperoleh kemudian dirubah dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Memberi arti dalam pengambilan keputusan, digunakan ketetapan sebagai indikator keberhasilan melalui validasi materi pembelajaran dan media pembelajaran pada uji ahli media dan ahli materi hasil persentase dari tiap item sudah dikatakan berhasil atau valid apabila hasil berada pada nilai 81% - 100% dengan kriteria “Sangat valid”, 61% - 80% dengan kriteria “Valid” atau nilai 41% - 60% dengan kriteria “Cukup”, nilai 21% - 40 dengan kriteria “Kurang

Valid”, dan nilai 0% - 20% dengan kriteria “sangat tidak valid” Tahap validasi produk berakhir jika rata-rata hasil penilaian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori “Valid”

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada data hasil angket respon siswa. Berikut pedoman penilaian kepraktisan pada lembar penilaian media pembelajaran menggunakan *Skala Likert*. *Skala likert* merupakan metode skala untuk mengukur baik tanggapan positif dan tanggapan negatif terhadap suatu pernyataan.

Tabel 3.13
Kriteria penilain skor angket respon siswa

Keterangan	Jumlah skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber: Riduwan (Novianti, dkk. 2015: 4)

- 1) Perhitungan presentase respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah Skor Total

$\sum xi$: Jumlah Skor Maximum

100% : Konstantan

- 2) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

Tabel 3.14
Kriteria presentase angket respon siswa

Presentase%	Kriteria
80% – 100%	Sangat praktis
60% – 80%	Praktis
40 % – 60%	Cukup praktis
20% – 40%	Kurang praktis
0% – 20%	Tidak praktis

Sumber: Riduwan (Lestari, 2017: 47)

3) Rumus untuk menghitung skor rata-rata seluruh respon siswa

$$NP = \frac{\sum xi}{n}$$

NP = Skor rata-rata
 $\sum xi$ = Jumlah skor seluruh respon siswa
 n = Jumlah siswa

Hasil persentase tiap item dinyatakan praktis apabila hasil berada pada nilai 80% - 100% dengan kriteria “Sangat Praktis”, nilai 60% - 80% dengan kriteria “Praktis”, nilai 40% - 60% dengan kriteria “Cukup Praktis” nilai 20% - 40% dengan kriteria “Kurang Praktis”, nilai 0% - 20% dengan kriteria “Tidak Praktis”. Tahap kepraktisan produk akan berakhir jika rata-rata hasil penelitian kuantitatif pada tahap ini memperoleh kategori “Praktis”. Berdasarkan analisis kepraktisan diatas, media pembelajaran *Big Book* yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa memenuhi kriteria “Praktis”

3. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Presentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus

$$K = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

k = Skor keterlaksanaan pembelajaran
 x = Jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh
 y = Jumlah maksimum keterlaksanaan pembelajaran

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian dalam 2 muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia, tema 1 subtema 1 pembelajaran 4.

Dimana lembar keterlaksanaan yang dibuat sebanyak 2 lembar

keterlaksanaan yang dinilai oleh observer. Untuk itu nilai dari masing-masing keterlaksanaan pembelajaran, maka akan dicari nilai rata-ratanya dengan rumus:

$$NK = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

NK = Skor rata-rata keterlaksanaan pembelajaran

$\sum xi$ = Jumlah seluruh skor keterlaksanaan pembelajaran

n = Jumlah keterlaksanaan

sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.15 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

Interval Skor	Kriteria Kepraktisan
$0 < NK \leq 20\%$	Sangat Kurang
$21 < NK \leq 40\%$	Kurang
$41 < NK \leq 60\%$	Sedang
$61 < NK \leq 80\%$	Baik
$81 < NK \leq 100\%$	Sangat Baik

(Nurjanah 2010: 7)

4. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan dapat diperoleh dari angket karakter presTest dan Postest. Untuk mengukur keefektifan media *Big Book*, peneliti menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Gain Standar} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

- Uji Gain Standar dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum diterapkan media) dan nilai posttest (tes sesudah diterapkan media)

- Untuk mengetahui selisih nilai pretest dan *posttest* dihitung menggunakan teknik gain standar. Menurut Hake (1998,3) rumus untuk menentukan gain standar adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain Standar} = \frac{(0\% \text{ rata-rata posttest}) - (\text{rata-rata Pretest})}{100 - \% \text{ rata pretest}}$$

Tabel 3.16 Kriteria Gain Standar

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Maltzer (Latief, dkk. 2014: 19)

5. Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Guru Terhadap Siswa

**Tabel 3.17
Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Guru Terhadap Siswa**

Aspek	Uraian Aspek Pengamatan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Verbal	1. Siswa mengucapkan salam masuk kelas					
	2. Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik					
	3. Siswa bertanya sesuai dengan materi pelajaran					
	4. Siswa berkomentar sesuai dengan materi pelajaran					
	5. Siswa menyimak guru					
	6. Siswa menjawab pertanyaan dari guru					
	7. Siswa bercanda dengan teman					
	8. Siswa diam, tidak menjawab pertanyaan guru					
Non Verbal	9. Siswa antusias mengikuti pelajaran					
	10. Siswa tampak percaya diri					
	11. Siswa menyontek punya teman					
	12. Siswa menyimak temannya					
	13. Siswa bermain-main sendiri					
	14. Siswa membaca buku lain					
	15. Siswa mengerjakan tugas lain					

(Diadaptasi Dari Maulina Amanabella, 2019)

Untuk menguji keefektifan media *Big Book* dilakukan pengamatan selama 6 kali pertemuan. Pengamatan dilakukan di kelas IVB sebanyak 3 orang siswa. Sehingga peneliti dapat mengetahui kualitas produk yang dihasilkan tersebut, dari

pengamatan guru terhadap siswa selama 6 kali pertemuan peneliti dapat mengetahui nilai karakter siswa meningkat atau tidak meningkat.

**Tabel 3.18 Kriteria Efektifitas
hasil respon pengamatan guru terhadap siswa**

Skor (Presentase%)	Tingkat keefektifan
0% – 20%	Sangat tidak efektif
21% – 39%	Tidak efektif
40% – 60%	Kurang efektif
61% – 80%	Efektif
81% – 100%	Sangat efektif

Sumber: Akbar (Nashiroh, dkk. 2020: 4)

