

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BIG BOOK MEDIA MATERIALS FOR OBJECTS FOR CLASS III STUDENTS OF SDN 030 TARAKAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEDIA BIG BOOK MATERI MATERI WUJUD BENDA PADA SISWA KELAS III SDN 030 TARAKAN

^{1*}Hasmidah, ¹Sucahyo Mas'an Al Wahid, ¹Degi Alrinda Agustina

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Borneo Tarakan, Kota Tarakan

Email*: cahyowahid@gmail.com

Abstract: *The learning problems at and 030 tarakan were that the learning process in the classroom looked more teacher-centered and there were some inactive students who felt bored, less focused, and needed to be faster to understand the material because teachers rarely used learning media. This study aimed to determine the feasibility of the media and the student's response to the big book material. The development model used adopts the ADDIE theory. The steps of developing big book learning media are analysis, design, development, implementation, and evaluation. Experts conducted a validation test to determine the feasibility of the media. The results of the media validation test showed that the big book of object from material scored 40 out of a maximum score of 50% with a Percentage of 90% (very feasible). in comparison, the material validation test scored 40 out of a maximum score of 50% with a percentage of 80% (feasible). the language validation test scored 40 out of a maximum score 50% with a percentage of 80% (feasible). with these results, it has met the requirements and is suitable for use the results of students responses to the big book media during the limited trial with a total of 5 students obtained a score of 250 with a percentage of 100% (very interested). The results of the field trial with a total of 20 students scored 932 with a percentage of 93,2% (very interested). Based on the results of the validation of media experts, materials, language and student responses. the big book learning media on the material form of objects was expected to improve students understanding of learning material.*

Keywords: *Pengembangan, Media Big Book, Materi Wujud Benda, Kelas 3 SD.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran serta usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar selama berlangsungnya proses belajar mengajar agar siswa memperoleh kecerdasan spritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 mengemukakan bahwa pendidikan nasional

berfungsi mengembangkan dan membentuk watak yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang sehat, berilmu, kreatif, berilmu dan menjadi rakyat negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Dalam menerapkan kurikulum 2013 sangat berbeda dengan kurikulum sebelumnya, dimana kurikulum sekarang guru dituntut untuk mampu berpikir kreatif dan inovasi. Sejalan dengan Supriadi (2017) yang mengatakan bahwa pembelajaran akan lebih baik apabila ditunjang dengan kreativitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran, dimana seharusnya seorang guru harus bisa membuat siswanya lebih tertarik dalam setiap mata pelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu di saat proses kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran yang sudah dilaksanakan dapat tercapai, bisa dijelaskan bahwa media pembelajaran ialah komponen pembelajaran yang dapat membangkitkan hasrat dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan pada kegiatan belajar (Azhar, 2014). Sejalan dengan Arsyad (dalam Lumbangaol 2021). Mengemukakan bahwa pada penggunaan media pembelajaran ialah sebagai sarana dan prasarana pendidikan yang digunakan sebagai sumber belajar, sehingga bisa membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, bisa membantu keinginan, minat yang baru, dan motivasi belajar, serta bisa memberikan rangsangan kepada siswa ketika dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa audio, visual, multimedia, maupun media realita. Cara menentukan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses belajar yaitu guru harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan memperhatikan karakteristik materi yang akan disampaikan dan karakteristik siswa, sehingga siswa dapat terlihat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. pengetahuan, keterampilan, norma positif, serta nilai-nilai yang berasal dari banyak sumber dalam suatu proses pembelajaran.

Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam proses pembelajaran serta sarana sebagai pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar siswa. Media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui penggunaan alat bantu tertentu, dengan tujuan agar siswa cepat memahami dan menerima materi yang diberikan oleh guru (Fernando, dkk 2020), media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Arsyad dalam Wahyuningtyas Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III SDN 030

Tarakan, pada saat proses pembelajaran terlihat pembelajaran lebih berpusat kepada guru pada saat penyampaian materi, sedangkan masih banyak siswa kurang aktif, merasa bosan, kurang fokus dan lambat dalam memahami materi yang disampaikan guru dikarenakan guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas dengan alasan kendala waktu dan biaya dalam pembuatan media pembelajaran. Sesekali media yang digunakan pada saat pembelajaran menggunakan media gambar yang diambil dari buku lalu gambarnya dicetak, siswa lebih senang apabila dalam pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang memiliki banyak gambar salah satunya media gambar Big Book. Adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: 1) Untuk mengetahui kelayakan media *Big Book* materi wujud benda pada siswa Kelas III SDN 030 Tarakan 2) Untuk mengetahui respon siswa pada media *Big Book* materi wujud benda siswa Kelas III SDN 030 Tarakan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. (Sugiyono 2015) Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk melihat keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran big book. Pengembangan produk ini didasarkan pada alur prosedur penelitian dan pengembangan. Jenis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berupa komentar dan saran dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Selanjutnya data kuantitatif diperoleh dari angket respon siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi, angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskripsi kualitatif dilakukan dengan melihat komentar dan saran dari ahli media, ahli media, ahli bahasa. Sedangkan teknik analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung hasil angket respon siswa. Uji Kelayakan dapat dilihat berdasarkan data yang diperoleh dari validator ahli bahasa, media, materi dan materi serta menggunakan rumus yang dilaksanakan oleh Arthana dalam Ningrum (2018). Adapun yang digunakan, yaitu:

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang di harapkan R = Skor yang diperoleh
 SM = Skor maksimal

Rumusan yang digunakan di atas berdasarkan dari kriteria kelayakan media dan Bahasa serta angket respon siswa. 0 sd 20 tidak layak dan tidak tertarik, 21 sd 40 kurang layak dan kurang tertarik, 41 sd 60 cukup layak dan cukup tertarik, 61 sd 80 layak dan tertarik, serta 81 sd 100 sangat layak dan sangat tertarik.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran yaitu ; ahli materi memberikan saran untuk kajian dan sumber gambar dicantumkan, gambar yang jarang siswa lihat, serta font penulisannya. ahli bahasa memberikan komentar dan saran ada beberapa tanda baca, kata dan kalimat yang perlu diperbaiki serta penggunaan huruf kapital. Data kuantitatif berupa penilaian dari lembar validasi dan angket respon siswa. rekapitulasi persentase yang diperoleh dari validator ahli media mendapat skor 90%, materi mendapatkan skor 80%, dan bahasa mendapatkan skor 80% dikategorikan sangat layak. Hal ini diketahui bahwa media pembelajaran *Big Book* dapat membantu siswa dalam dalam pembelajaran dapat mengaktifkan siswa dalam pengetahuan sendiri. Hasil pada uji coba terbatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Big Book* yang dikembangkan memperoleh skor persentase 100% dimana nilai tersebut dikategorikan sebagai kategori tinggi. Sedangkan hasil pada uji coba lapangan dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Big Book* yang dikembangkan memperoleh skor persentase 93,2% dimana nilai tersebut dikategorikan sebagai kategori tinggi, serta media pembelajaran harus menarik minat siswa hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2021) menyatakan bahwa dalam penyusunan suatu media pembelajaran harus dapat menarik minat siswa dan valid atau sah.

Pembahasan

Kelayakan media pembelajaran *Big Book* yang dilihat melalui tahap validasi ahli media, ahli materi, dan juga ahli bahasa. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa mencapai persentase 83,3%. Berdasarkan hasil tersebut maka, Media Pembelajaran *Big Book* Materi Wujud Benda Pada Siswa Kelas III SDN Tarakan sangat layak untuk digunakan. Sejalan dengan pendapat (Fernando, dkk 2020) Media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui penggunaan alat bantu tertentu, dengan tujuan agar siswa cepat memahami dan menerima materi yang diberikan oleh guru. Angket respon siswa menyatakan bahwa tingkat tertarik siswa terhadap media pembelajaran *Big Book* berada pada kategori sangat tertarik terbukti dari hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas memperoleh persentase 100% dengan katagori sangat tertarik, sedangkan respon uji coba lapangan memperoleh persentase 93,2% dengan katagori sangat tertarik . sependapat dengan Supriyadi (2017) pembelajaran akan lebih baik apabila ditunjang dengan kreativitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Simpulan

Media pembelajaran *Big Book* bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa membantu proses pembelajaran yang lebih menarik, agar materi yang disampaikan

bisa diterima dengan baik. Materi Wujud Benda ini bisa meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pada proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih giat serta dapat mengembangkan media pembelajaran *Big Book* dengan biaya terjangkau.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian masyarakat yang telah mensupport melalui surat tugas dan tidak lupa pula kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Borneo Tarakan dalam memotivasi tridharma perguruan tinggi pada homebase masing-masing jurusan.

Daftar Rujukan

- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2013). Wandira, Ayu (2020) Pengembangan Buku Teks Ipa Materi Perubahan Wujud Benda Berbasis Big Book Terhadap Pemahaman Konsep Di Kelas III Sd Negeri 060852 Medan.
- Kirana, S., & Hayudinna, H. G. (2022). Pengembangan Media Big Book dalam Pembelajaran Tematik SD. *Madaniyah*, 12(1), 85-98.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Musfiqon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ningrum, F.U., & Widodo, S (2018). pengembangan media pembelajaran scrapbook pelajaran tematik tema 1 materi lambang negara garuda pancasila untuk siswa kelas 3 di SD Muhammadiyah 22 surabay. *Jurnal mahasiswa teknologi pendidikan*, 9(2)
- Ningrum, F.U., & Widodo, S (2018). pengembangan media pembelajaran scrapbook pelajaran tematik tema 1 materi lambang negara garuda pancasila untuk siswa kelas 3 di SD Muhammadiyah 22 surabay. *Jurnal mahasiswa teknologi pendidikan*, 9(2)
- Purba, R. A, dkk. (2020). Teknologi Pendidikan. Medan: Yayasan Kita Menulis Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. In *NBER Working Papers*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI.