

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BIG BOOK* PADA
MATERI AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU
DI KELAS III SD IT – UMMU HAFIDZAH**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

AQILAH ADIBAH LARASATI
NPM. 2102090029



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2025



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Mei 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Aqilah Adibah Larasati
NPM : 2102090029
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III IT-Ummu Hafidzah

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuvarnita, M.Pd.



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Aqilah Adibah Larasati
NPM : 2102090029
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
08/05/2025	Perbaikan bab IV	zf
09/05/2025	Perbaikan bab V	zf
15/05/2025	Perbaikan abstrak	zf
16/05/2025	Menambahkan Lampiran	zf
16/05/2025	KEK sidang	zf

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Mei 2025
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Aqilah Adibah Larasati
NPM : 2102090029
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Big Book pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT Ummu Hafidzah**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



AQILAH ADIBAH LARASATI
NPM. 2102090029

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Aqilah Adibah Larasati, NMP 2102090029. Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku Dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT Ummu Hafidzah

Tujuan penelitian ini yaitu untuk : 1). Untuk mengetahui pengembangan media *big book* menggabungkan audio visual pada materi aku dan lingkungan sekitarku di kelas III SD IT Ummu Hafidzah 2). Untuk mengetahui kevalidan media *big book* pada materi aku dan lingkungan sekitarku di kelas III SD IT Ummu Hafidzah 3). Untuk mengetahui kepraktisan media *big book* pada materi aku dan lingkungan sekitarku di kelas III SD IT Ummu Hafidzah. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini menghasilkan media *big book* di kelas III SD IT Ummu Hafidzah. Berdasarkan validasi terhadap media memperoleh 95% , validasi ahli materi memperoleh 94,66%, validasi ahli bahasa memperoleh 100%. Hasil kepraktisan terhadap media *big book* untuk respon guru diperoleh sebanyak 96%, dan uji coba respon siswa dilakukan di kelas III IT Ummu Hafidzah yang berjumlah 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan diperoleh sebanyak 91,36%, artinya media pembelajaran kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book* sudah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci : Pengembangan, Media *Big Book*, Aku dan Lingkungan Sekitarku.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah**”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini tidak lepas dari adanya kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, M.Hum**, selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, selaku Wakil Dekan bidang kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus dosen penguji dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.**, selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Terimakasih Kepada ayah saya **Hendro** dan Ibu saya **Inge** yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil sehingga saya dapat menyelesaikan proposal penelitian ini sebaik mungkin.
9. Seluruh dosen validator yang telas membantu memberikan saran dan penilaian kepada peneliti dan Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Terimakasih Kepada Abang kandung saya **M.Fikri Hakim** dan adik saya **Atikah Hazmi**, yang telah mendoakan sekaligus memberi dukungan kepada saudara tercintanya yang sangat luar biasa.
11. Ibu **Farhatul Muhayya, S.Ag, S,Pd**, selaku kepala sekolah SD IT Ummu Hafidzah dan Ibu **Widia Nainggolan,S.Psi** sebagai walikelas III A, Serta seluruh pegawai, pendidik Bapak/Ibu Guru di SD IT Ummu Hafidzah yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu peneliti ucapkan beribu-ribu terimakasih karena sudah banyak membantu dan menerima peneliti dengan sangat baik

12. Terima kasih peneliti ucapkan kepada teman seperjuangan di bangku kuliah saya **Rizky Ananda, Kristiani, Mega intan, dan Sakdiyah** yang telah membuktikan bahwasanya pertemanan di bangku perkuliahan tidak menyenamkan yang di katakan diluaran sana
13. Untuk diri saya **Aqilah Adibah Larasati** terimakasih telah kuat sampai detik ini. Yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah atau dalam proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan yang ada. Terimakasih diriku semoga tetap rendah hati dan tetap semangat.

Akhir kata , peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini agar lebih baik.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Mei 2025

Penulis

Aqilah adibah larasati
2102090029

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	1
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Spesifikasi Produk	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran	10
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.2 Media <i>Big Book</i>	12
2.1.2.1 Pengertian Media <i>Big Book</i>	12
2.1.2.2 Manfaat Media <i>Big book</i>	13
2.1.2.3 Pembuatan Media <i>Big Book</i>	13
2.1.2.4 Pengembangan Media <i>Big Book</i>	14
2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Big Book	14
2.1.3 Pembelajaran (IPAS).....	15
2.1.3.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)	15
2.1.3.2 Tujuan pembelajaran IPAS	17
2.1.3.3 Karakteristik Pembelajaran IPAS	17
2.2 Kerangka Konseptual.....	18

BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	21
3.1 Metode Penelitian	21
3.2 Tahapan Penelitian.....	24
3.3 Rancangan Produk.....	35
3.4 Tahapan Pengembangan.....	37
3.5 Jadwal Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	42
4.1.1 Tahap <i>Analisis</i>	42
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	46
4.1.3 Tahap <i>Development</i>	50
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i>	54
4.2 Pembahasan	58
4.2.1 Proses Pengembangan Media <i>Big Book</i>	59
4.2.2 Tingkat Kevalidan Media <i>Big Book</i>	62
4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Big Book	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Materi	26
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Bahasa	27
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Desain Media	28
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	29
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	30
Tabel 3.7 Skala Likert Kevalidan	31
Tabel 3.8 Penilaian Kriteria Kevalidan	33
Tabel 3.9 Skala Likert Kepraktisan	34
Tabel 3.10 Penilaian Kriteria Kepraktisan	35
Tabel 3.11 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	41
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran.....	45
Tabel 4.2 Media Pembelajaran <i>Big Book</i>	46
Tabel 4.3 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	51
Tabel 4.4 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	52
Tabel 4.5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	56
Tabel 4.7 Hasil uji Coba Kepraktisan Siswa	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap Pengembangan Model Pembelajaran ADDIE	20
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi.....	54
Gambar 4.2 Kegiatan Uji Coba di Kelas.....	55
Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	77
Lampiran 1.2 Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS Kelas III	79
Lampiran 1.3 Angket penilaian Ahli Materi	84
Lampiran 1.4. Angket Penilaian Ahli Media.....	86
Lampiran 1.5. Angket Penilaian Ahli Bahasa	89
Lampiran 1.6. Materi Pembelajaran.....	91
Lampiran 1.7 Angket Lembar Kepraktisan Respon Guru.....	98
Lampiran 1.8 Angket Lembar Kepraktisan Respon Siswa	100
Lampiran 1.9 Angket Lembar Wawancara Kepada Guru Wali Kelas.....	106
Lampiran 1.10 . Hasil Angket Siswa	108
Lampiran 1.11. K1	109
Lampiran 1.12. K2	110
Lampiran 1.13. K3.....	111
Lampiran 1.14. Berita Acara Bimbingan Proposal.....	112
Lampiran 1.15. Lembar Pengesahan Proposal.....	113
Lampiran 1.15. Lembar Pengesahan Proposal.....	114
Lampiran 1.17. Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal (Pembahas).....	115
Lampiran 1.18. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	116
Lampiran 1.19. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi.....	117
Lampiran 1.20. Surat Pernyataan	118
Lampiran 1.21. Surat Permohonan Riset	119
Lampiran 1.22. Surat Izin Riset.....	120
Lampiran 1.23. Surat Balasan Riset	121
Lampiran 1.24. Dokumentasi Observasi awal	122
Lampiran 1.25. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	123
Lampiran 1.26. Hasil Cek Turnitin.....	124
Lampiran 1.27. Daftar Riwayat Hidup	125

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kunci utama kemajuan ilmu dan teknologi suatu negara. peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan lewat proses belajar disekolah. proses belajar disekolah memiliki kontribusi yang sangat signifikan. pembelajaran di jenjang sekolah dasar sangat mempengaruhi hasil dan pemahaman siswa untuk jenjang selanjutnya .(Farkhan dkk. 2022)

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk membantu individu mengembangkan potensi diri, meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang berpengetahuan, berpartisipasi, dan berkontribusi pada masyarakat. Pendidikan diartikan sebagai usaha etis dari manusia, untuk manusia dan untuk masyarakat manusia (Amelia 2019).

Towaf (2014) Menegaskan Pendidikan dasar mempunyai peranan yang sangat penting dalam membangun landasan pengetahuan dan keterampilan bagi para siswa .ditingkat sekolah dasar (SD) anak –anak diperkenalkan kepada berbagai mata pelajaran termasuk ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang diri dan lingkungan disekitar .Topik “aku dan lingkungan sekitarku “ menjadi hal yang wajib diajarkan kepada siswa kelas III ,karena pada usia dini, anak-anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang besar tentang dunia disekitar mereka.

Dalam mata pelajaran IPAS mencakup topik yang luas, meliputi fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan masalah Alam, sosial, dan mempelajari kejadian. Siswa akan dibimbing menjadi warga negara yang demokratis dan

bertanggung jawab. melalui pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan dibidang alam dan sosial, tetapi juga sikap dan kepekaan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai masalah dan tantangan yang ada (Nisa dan Setya Nugroho 2023).

Tujuan pendidikan dapat diartikan sebagai seperangkat sasaran yang menjadi arah pengembangan pendidikan .selain itu,tujuan pendidikan juga mencerminkan suatu system nilai yang disepakati bersama ,yang mencakup kebenaran dan kepentingan yang ingin dicapai melalui berbagai kegiatan, baik dalam lingkungan pendidikan formal maupun informal (Aryanto dkk. 2021).

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yakni : berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa ,berakhlak mulia,sehat berilmu, cakap,kreatif ,mandiri,dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa (Noor 2018).

Sungkono dkk. (2024) Pembelajaran yang efisien belum sepenuhnya terwujud dengan baik akibat berbagai kendala. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kurangnya kreativitas dari guru dalam merancang dan menciptakan media pembelajaran. Minimnya pengembangan media belajar bisa membuat siswa cepat merasa jenuh dan kurang terlibat selama proses pembelajaran. Indonesia sangat memerlukan inovasi dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang terdapat di link https://drive.google.com/file/d/1f3gKvL8Kw4mu6ZxFkw1Fb1ZP_ZsV5iS/view?

[usp=drivesdk](#) dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Widia selaku guru kelas III SD IT Ummu Hafidzah pada tanggal 20 Januari 2025 , beliau mengatakan bahwa hambatan yang terjadi dalam proses belajar yaitu mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS .Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas serta kurangnya minat mereka terhadap pelajaran tersebut. Wali kelas berkata beberapa siswa merasa kurang tertarik karena metode pembelajaran yang masih bergantung pada buku teks dan ceramah,karena beliau tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran,sehingga metode ini terkesan sangat membosankan dan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Beberapa factor yang mejadi pemicu dalam permasalahan tersebut yaitu karena guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran dan sulit menentukan media pembelajaran yang sesuai terutama dalam pembelajaran IPAS ,maka antusias siswa dalam belajar IPAS kurang dan siswa enggan untuk belajar. Dengan begitu siswa enggan untuk mengerjakan tugas maka timbul permasalahan bahwa tidak tercapainya tujuan pembelajaran dan beberapa siswa merasa kurang tertarik karena metode pembelajaran yang monoton,sehingga metode ini sangat membosankan dan kurang efektif .

Salah satu solusi untuk menghadapi permasalahan dan pemahaman siswa adalah dengan menggunakan media yang lebih menarik dan interaktif.Media *big book* sebagai media pembelajaran yang menggabungkan audio visual,dapat menjadi alternative dan efektif. Media ini tidak hanya menampilkan gambar dan tulisan ,tetapi juga melibatkan audio visual ,yang dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep baru dengan melalui pendekatan yang lebih menyenangkan. (Hasan dkk. 2021).

Media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media tentu dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga terdorong untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan pembelajaran yang berlangsung efektif dan efisien.

Menurut (Kusen dan Rahmadeni 2023) *Big book* adalah buku bergambar yang berukuran besar yang dipakai untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih efektif. Penggunaan media *big book* dirasa dapat menumbuhkan rasa keinginan siswa untuk bersemangat dalam proses pembelajaran. *Big book* dipilih menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran IPAS dengan beberapa alasan. Alasan-alasan tersebut diantaranya, media *big book* ini sesuai dan cocok digunakan untuk kelas rendah khususnya kelas III, karena ukurannya yang besar maka sesuai dengan karakteristik kondisi siswa kelas III. Selain itu, tampilan gambar dan tulisan pada *big book* yang menarik perhatian siswa untuk belajar.

Pengembangan media *big book* gabungan dari audio visual dimaksudkan untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar. Media *big book* diciptakan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran aku dan lingkungan sekitarku dengan menggunakan media yang interaktif dan menarik. Media *big book* ini memiliki karakteristik unik, dengan teks dan ilustrasi yang diperbesar ,

sehingga memungkinkan guru dan peserta didik untuk melakukan kegiatan membaca bersama-sama (Kusen dan Rahmadeni 2023) .

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti akan mengembangkan media *Big book* menggabungkan audio visual untuk mengoptimalkan pemahaman siswa dan melibatkan langsung peserta didik dalam proses belajar.khususnya pada pembelajaran IPAS materi Aku dan lingkungan sekitarku,maka untuk menjawab pernyataan tersebut penelit akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku Dan Lingkungan Sekitarku Di Kelas Iii Sd It – Ummu Hafidzah”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran IPAS
2. .Siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran karena penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah
3. Guru kesulitan menentukan media pembelajaran yang sesuai terutama pada pembelajaran IPAS
4. Guru tidak pernah menyiapkan media pembelajaran apapun untuk materi dalam mata pelajaran IPAS
5. Penggunaan media big book belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di SD IT – Ummu Hafidzah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, peneliti membatasi masalah yaitu :

1. peneliti ini hanya sebatas pada pengembangan media *big book* dengan menggabungkan audio visual
2. hanya dilakukan pada pelajaran IPAS materi aku dan lingkungan sekitarku dan dilakukan dikelas III SD IT – Ummu Hafidzah

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah yang telah dilakukan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media *Big Book* menggabungkan audio visual Pada Mata aku dan lingkungan sekitarku di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah?
2. Bagaimanakah kelayakan Pengembangan Media *big book* Pada materi Aku dan lingkungan sekitarku di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah?
3. Bagaimanakah Kepraktisan Media *big book* Pada Mata Materi Aku dan lingkungan sekitarku di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti dapat mengemukakan sejumlah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus mempunyai keterkaitan yang jelas dan dapat memaparkan apa yang menjadi masalah dan apa yang akan dicapai.

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Pengembangan Media *Big book* menggabungkan audio visual Pada materi aku dan lingkungan sekitarku di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah
2. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Media *Big book* pada materi aku dan lingkungan sekitarku di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah
3. Untuk mengetahui Kepraktisan Media *Big Book* Pada Materi Aku dan lingkungan sekitarku Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah

1.6 Spesifikasi Produk

Big book ini merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk buku besar yang didalamnya terdapat penyederhanaan materi denah rumahku dan permasalahan yang dikemas dengan menggunakan *Qr code*. Media ini mengimplementasikan teknologi *Qr code*, dikarenakan mampu memuat beberapa materi pembelajaran mengenai aku dan lingkungan sekitarku. Ketika siswa melakukan scan terhadap *Qr code*, akan dimunculkan penjelasan mengenai denah rumahku dalam materi aku dan lingkungan sekitarku berbasis audio visual.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media *big book* berbasis *Qr code* adalah sebagai berikut.

1. *Big Book*

Big Book "Aku dan Lingkungan Sekitarku" berbasis audio-visual dirancang untuk siswa kelas III SD. Spesifikasinya meliputi: ukuran 23 cm x 40 cm /A3, 8 halaman, *full color* , dan bahan kertas tebal .Produk ini dilengkapi dengan audio-visual, guidebook guru, buku aktivitas siswa. dan

menambahkan unsur kepraktisan agar *big book* dapat dibawa kemana saja dan tidak membebankan para penggunanya. diantaranya: (1) Judul/nama media, (2) *Qr code* dan (3) audio visual

2. *QR Code*

Terdapat 6 *QR Code* di setiap halaman yang dapat di scan oleh siswa. Pada *Qr code* terdapat materi pembelajaran yang disajikan secara sederhana namun detail mengenai aku dan lingkungan sekitarku. Selain itu, akan terdapat permasalahan yang dimunculkan agar siswa terlibat aktif dalam minat membaca. Siswa akan meng *scan barcode* dan mengkaji serta menganalisis lebih dalam bersama dengan kelompoknya .

3. Audio visual

Audio visual ini berisi mengenai materi denah rumahku ..audio visual ini dirancang dengan tujuan agar memudahkan pengguna dalam memahami penjelasan tersebut

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media, bentuk jamak dari (medium), adalah alat untuk berkomunikasi istilah ini berasal dari Bahasa latin medium yang berarti (antara), dan merujuk pada segala sesuatu yang menyampaikan informasi kepada penerima (Pipit Mulyah, 2020). media adalah penentu keberhasilan pembelajaran dengan adanya media pembelajaran ini proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

Iian (2020) “Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk penyampaian pesan atau materi. Sebagai alat yang efektif, media ini berfungsi untuk menarik perhatian, membangkitkan minat serta merangsang pikiran dan perasaan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Yaumi (2017) “Media pembelajaran dapat juga diklasifikasikan berdasarkan media jadi yang mencakup media yang sangat sederhana sampai pada media yang canggih dan kompleks, dan media yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Parapat, dkk (2024) “Media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat membantu memperjelas informasi pembelajaran juga sebagai penentu keberhasilan pembelajaran.

Titin dkk. (2023) Media pembelajaran merujuk pada berbagai sarana atau materi yang dipakai dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan untuk

memberikan bantuan atau dukungan berupa penyampaian informasi, konsep, atau materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih efektif dan menarik.

Kamila Cahyani Masdar dkk. (2024) Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai seorang pendidik, harus dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran secara cepat dan tepat untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran

Junaidi (2019) “Tujuan media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berguna untuk mendukung jalannya pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran dalam memudahkan terjadinya penyampaian materi pembelajaran dan mempermudah siswa mempelajari materi pembelajaran.

(Nurfadhillah dkk. 2021) Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah menyampaikan informasi dan pesan dalam pembelajaran dan mendorong semangat siswa agar siswa mampu memahami materi dengan mudah.

Tujuan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah yang bersifat visual. Fungsinya, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran (Fadilah dkk. 2023).

2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. dibawah ini beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan .

1. Media visual :yaitu alat peraga yang dipakai guru dalam peoses belajar mengajar sehingga dapat di nikmati oleh siswa melalui penglihatan atau panca indra mata.Contohnya:gambar,grafik,atau peta (Pujilestari dan Susila 2020).
2. Media audio :yaitu media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran contonya music,radio dan tape recorder (Hidayah, dkk 2022).
3. Media audio visual :yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar contohnya video.film dan youtube.
4. Media interaktif :yaitu sistem komunikasi efektif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi (Neha, dkk 2023).

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ummah (2019) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu melalui penggunaan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih dari minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.

3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, agar peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh peserta didik.
5. Memperjelas informasi atau pesan dalam pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah.

2.1.2 Media *Big Book*

2.1.2.1 Pengertian Media *Big Book*

Salah satu media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan ialah menggunakan media pembelajaran *big book*. Media *big book* merupakan buku jenis bacaan yang di dalamnya terdapat gambar yang berwarna, tulisan, ataupun ukuran dalam skala besar (Syelviana dan Hariani 2019).

Hermanto, Yudi Budianti (2020) Menyatakan Media *big book* adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. *Big book* berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan murid.

Septiyani dan Kurniah (2017) Media *Big Book* adalah buku yang berukuran besar, seperti teks bacaan dan gambar yang dibesarkan, dan dipenuhi warna warni dengan berukuran kertas A3, A4, A5 atau seukuran kertas koran.

Maharani, dkk (2023) Menyatakan Media *big book* memiliki tampilan menarik dengan tambahan warna serta gambar cenderung dapat menarik minat siswa untuk membacanya, selain itu media *big book* juga memungkinkan siswa

untuk lebih cepat memahami isi dari teks yang dibaca, karena adanya bantuan dari penyajian gambar ilustrasi.

Nurlaela dan Mu'awwanah (2019) *Media Big Book* merupakan buku cerita yang berkarakteristik khusus yang berukuran besar, baik teks maupun gambarnya, memiliki gambar dalam setiap halaman, jumlah kata dan kalimat yang tidak terlalu banyak sehingga dapat dilakukan membaca bersama antara guru dan siswa.

2.1.2.2 Manfaat Media *Big book*

Menurut Nurlaela dan Mu'awwanah (2019) penggunaan media *big book* memberikan manfaat bagi peserta didik dalam proses belajar, diantaranya :

1. pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dengan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Metode mengajar akan lebih beragam, tidak hanya terbatas pada komunikasi lisan melalui penyampaian kata-kata guru
3. peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

2.1.2.3 Pembuatan Media *Big Book*

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

- a. Membuat desain lembar isi dengan menggunakan aplikasi canva
- b. Menentukan materi dan topik yang sesuai dengan jenjang kelas. Didesain dengan warna yang menarik huruf yang berukuran besar dengan kaidah penulisan yang sesuai
- c. Menambahkan gambar yang telah didownload dan desain sesuai topik dan materi

- d. Print desain yang telah didesain dengan menggunakan kertas jenis karton art
- e. Menempelkan hiasan dan kertas yang telah dipotong ke halaman buku
- f. Menghiasi *big book* semenarik mungkin agar menarik digunakan dan materi yang dijelaskan disampaikan dengan baik
- g. Tambahkan *barcode* pada halaman buku

2.1.2.4 Pengembangan Media *Big Book*

Peneliti mencoba mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *big book* dalam materi aku dan lingkungan sekitaku mengenai denah rumahku yang digunakan dalam proses pembelajaran. *Big book* yang dikembangkan berupa *big book* dengan menggabungkan audio visual yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. *Big book* adalah sebuah media yang memiliki karakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya (Ayu, dkk 2020) . Media audio-visual adalah merupakan media penyampaian materi melalui pandangan dan pendengaran sehingga membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain-lain (A dan Mastari Ramadhani 2024) .

Media *big book* ini membantu mengembangkan pemahaman Materi kepada siswa ,Mengembangkan logika dan imajinasi serta menarik perhatian anak untuk belajar .media pembelajaran *big book* yang dikembangkan merangkup satu pembelajaran mengenai denah rumahku di kelas III sekolah IT Ummu Hafidzah.

2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media *Big Book*

Menurut Solchan Ghazali dkk. (2022) terdapat beberapa kelebihan dari media *big book* ,antara lain:

1. Media *big book* dapat menyampaikan dan memperjelas makna yang akan disampaikan guru. Pesan-pesan visual sangat efektif dalam memperjelas materi.
2. Media *big book* dapat menumbuhkan interaksi guru dan peserta didik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.
3. Media pembelajaran *Big Book* ketika dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar serta mengingatkan kembali akan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari.

Adapun beberapa kekurangan media *big book* diantaranya:

1. Media *big book* harus dirawat dengan baik agar tidak mudah sobek/ rusak.
2. karena *big book* berukuran besar maka dalam proses pembuatan *big book* dibutuhkan waktu yang cukup lama dan tenaga yang banyak (Yulianti dan dkk 2019).

2.1.3 Pembelajaran (IPAS)

2.1.3.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

Menurut Suhelayanti, dkk (2023) Salah satu inovasi dalam Kurikulum Merdeka yang membedakannya dari kurikulum terdahulu adalah penggabungan bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup serta benda mati di alam semesta, termasuk interaksinya, dan juga memperhatikan kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai entitas sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam kurikulum merdeka yang sekarang peserta didik juga diajarkan cara melakukan observasi, eksperimen sederhana, dan analisis data. Selain itu, pada tingkat ini diterapkan metode pengajaran yang menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seperti pembelajaran berbasis permainan, narasi, dan demonstrasi (Ihsanudin dan Suwartini 2024).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang saling berintegrasi sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan yang memudahkan guru dan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif (Adolph 2016).

Pada mata pelajaran ipas materi aku dan lingkungan sekitarku mengenai denah rumahku

- Denah rumahku

Menurut (Fitri Amalia dkk. 2022) Kemampuan peserta didik dalam membaca denah atau peta tidak muncul begitu saja, melainkan perlu dilatih. Pada topik ini, peserta didik akan belajar membuat denah dimulai dari tempat yang paling dekat dengan dirinya, yaitu rumah tempat tinggalnya. Peserta didik juga akan belajar fungsi denah dan menggunakannya untuk menemukan sebuah lokasi di sekolahnya

Denah merupakan gambar dua dimensi yang merepresentasikan kondisi nyata. Hanya saja gambar pada denah memiliki skala yang berbeda dengan kondisi nyata. Dalam denah yang dibuat oleh peserta didik, skala yang digunakan boleh jadi berbeda-beda antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya.

2.1.3.2 Tujuan pembelajaran IPAS

Nurhayati dan , Langlang Handayani (2020) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yaitu tujuan untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya serta mengembangkan pengetahuan dan konsep pada pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pada kurikulum merdeka, materi IPAS mengarahkan siswa salah satunya untuk dapat mengerjakan suatu proyek yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan di bidang IPA dan Sosial. Proyek tersebut diterapkan sebagai salah satu bukti pencapaian ketuntasan belajar (Ghaniem dan Yasella 2017).

2.1.3.3 Karakteristik Pembelajaran IPAS

Suhelayanti, dkk (2023) Menyatakan bahwa Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Interdisipliner: Pembelajaran IPAS menggabungkan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, seperti sains, sosial, dan budaya, untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan konteks kehidupan sehari-hari.
2. Kontekstual dan Relevansi: Dalam IPAS, pembelajaran seringkali mengedepankan isu-isu nyata yang berhubungan dengan lingkungan sekitar siswa. Dengan cara ini, materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami.
3. Berpusat pada Siswa: Proses pembelajaran IPAS memfokuskan pada keterlibatan aktif siswa, melalui diskusi, eksperimen, dan aktivitas

eksplorasi. Pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

4. Berbasis pada Penemuan: Di dalam IPAS, siswa didorong untuk menemukan konsep atau pengetahuan baru melalui pengalaman langsung, eksperimen, dan penyelidikan. Sikap ini menumbuhkan rasa ingin tahu serta keterampilan.
5. Mengembangkan Keterampilan: Selain menambah pengetahuan, pembelajaran IPAS juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan seperti berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah. Siswa diajak untuk menganalisis informasi, membuat keputusan, dan menemukan solusi.
6. Multimedia dan Teknologi: Proses pembelajaran IPAS kerap memanfaatkan berbagai media dan teknologi, seperti video, aplikasi, dan simulasi, dengan ini dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik.
7. Menghargai Keberagaman: Di dalam IPAS, seringkali terdapat eksplorasi terhadap keberagaman alam, sosial, dan budaya. Hal ini membantu siswa mengembangkan sikap toleransi serta pemahaman terhadap berbagai perspektif yang ada di masyarakat.

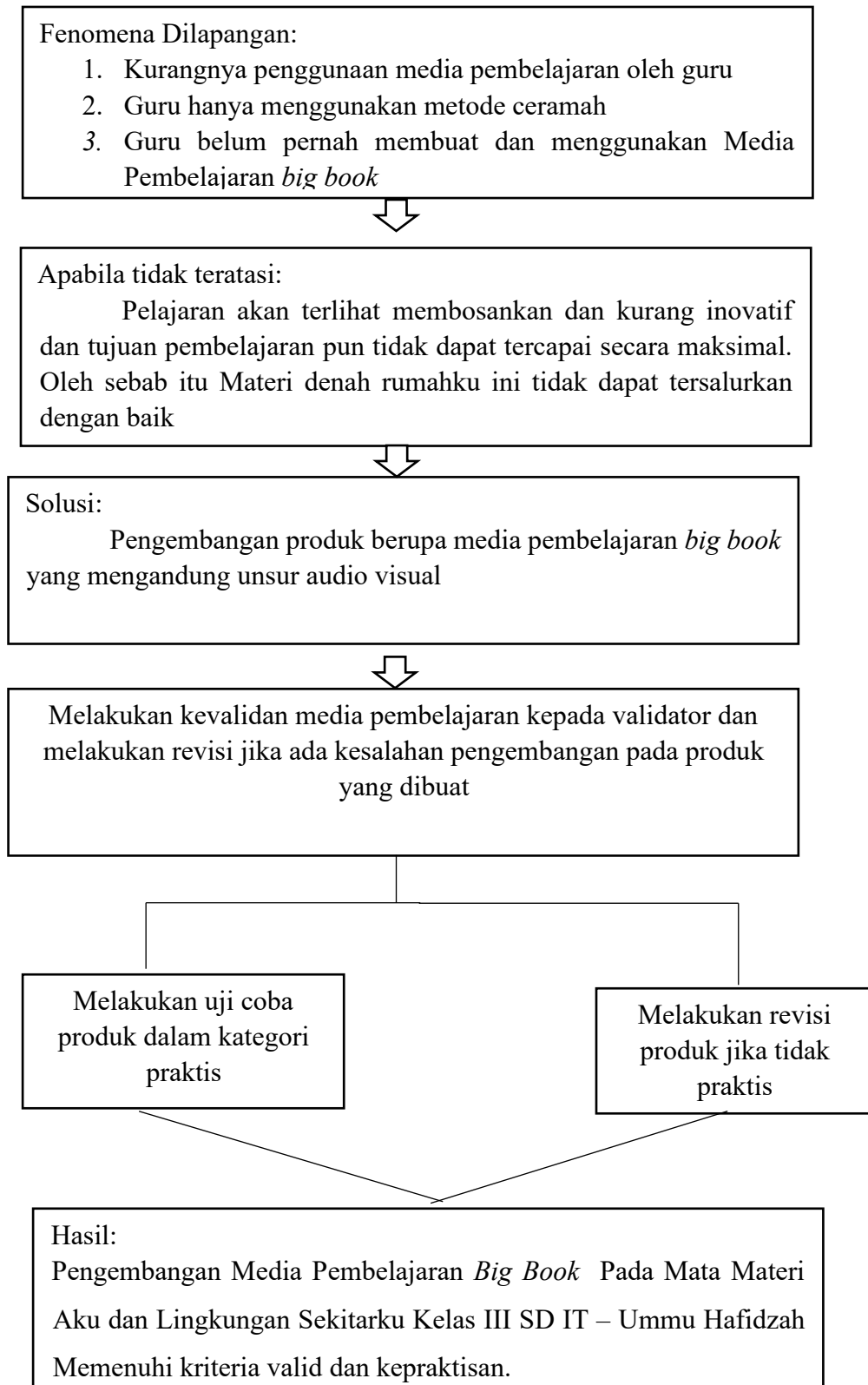
2.2 Kerangka Konseptual

Dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu dari beberapa komponen pembelajaran yang memiliki fungsi sangat penting. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Dengan pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk menarik perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar. Dengan begitu peserta didik akan

terdorong untuk giat belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pemahaman materi berupa media *big book* dan menggabung audio visual disetiap halaman buku nya dengan menggunakan *Qr code*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Selanjutnya media yang disusun di validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebelum digunakan pada tahap uji coba produk. Tujuan pengembangan bahan ajar adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan Media *big book*. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menyusun kerangka berpikir dengan beberapa tahap yang saling berkaitan. Sebelum mengembangkan media pembelajaran, peneliti lebih dulu menentukan mata pelajaran serta model pengembangan yang digunakan untuk menentukan tahapan pembuatan Media Pembelajaran *big book*.

Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada:



Gambar 2. 1 Tahap Pengembangan Model Pembelajaran ADDIE

BAB III

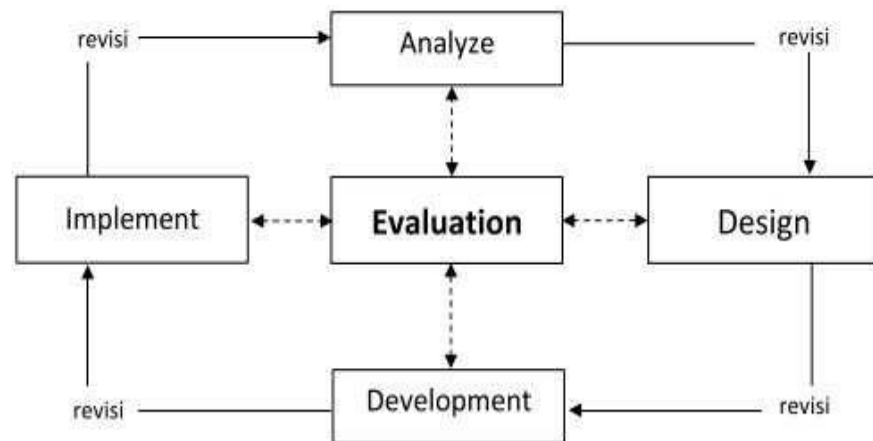
PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Waruwu (2024) mengatakan bahwa *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*, artinya bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. R&D adalah suatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode R&D (*Research and Development*) adalah suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu produk, Dimana produk tersebut sudah di validasi dan layak untuk digunakan di dunia Pendidikan. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Adapun tahapan dari pelaksanaan Pengembangan model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

1. *Analysis / Analisis*

Pada tahap ini,terdapat dua proses utama yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan.tujuannya adalah untuk menerapkan dan menetapkan materi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah dan peserta didik.

1. Analisis kinerja

Dalam tahap analisis kinerja, peneliti melakukan studi pustaka untuk mengkaji masalah yang ada dalam lingkungan pendidikan. Melalui kajian pustaka ini, peneliti berusaha menawarkan solusi terhadap masalah yang dihadapi. Selanjutnya, dilakukan klarifikasi untuk memastikan apakah solusi yang dipilih sudah tepat dan efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi dokumentasi.

2. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang penting untuk pengembangan sekaligus pengujian media pembelajaran big book. Untuk mengumpulkan data tersebut, peserta didik akan

diberikan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait penggunaan media pembelajaran *big book*. Hasil dari analisis kebutuhan peserta didik ini akan menjadi acuan dalam pengembangan media *big book*.

2. *Design*

Pada tahap ini, setelah dilakukan analisis untuk menentukan bentuk, isi, dan komponen dari media *big book* yang sesuai dengan materi serta kebutuhan peserta didik, peneliti akan menyusun segala hal yang diperlukan untuk pengembangan media tersebut dengan sistematis. Rancangan yang diciptakan oleh peneliti akan mencakup desain produk materi maupun desain produk media. Peneliti akan memilih materi dari buku tema yang ada, yang kemudian akan dikembangkan menjadi rancangan desain produk untuk dimasukkan ke dalam media. Materi yang dipilih akan menjadi dasar dalam menyusun desain produk dan desain materi yang akan dimanfaatkan dalam *big book*. Selanjutnya, pada tahap ini, peneliti juga akan menyusun lembar validasi untuk media dan materi, yang kemudian akan diserahkan kepada ahli guna diuji kevalidannya.

3. *Development*

Tahap ini produk yang dikembangkan yaitu media *big book* pada mata materi denah rumahku akan diuji coba untuk membenarkan apakah media sudah berjalan dengan baik atau tidak. Media pembelajaran harus diperhatikan dari awal hingga akhir setelah dikembangkan.

4. Implementation

Tahap ini rancangan media sudah memasuki tahap memvalidasi media kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Tujuan implementasi, yaitu:

- a. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat

5. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti tidak melakukan tahap evaluasi, peneliti hanya sampai tahap implementasi.

3.2 Tahapan Penelitian

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD IT – Ummu Hafidzah Kelas III yang beralamatkan di Gg Citarum, Desa Candi Rejo Kab. Deli Serdang, Medan, Sumatera Utara.

Sumber Data Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD IT Ummu Hafidzah dengan jumlah 22 siswa dan guru sebagai pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *big book* . pengujian kelayakan

media yaitu satu orang dosen ahli media, satu orang dosen ahli bahasa, satu orang guru ahli materi dan pengujian kepraktisan respon guru dan siswa.

2. Objek penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *big book* yang dikembangkan pada materi aku dan lingkungan sekitarku dikelas III SD IT Ummu Hafidzah..

Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang diinginkan M Teguh, dkk (2023) Alat penelitian dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data secara sistematis dan objektif. Tujuannya adalah untuk memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis tertentu. Dengan demikian, setiap alat yang berfungsi untuk mendukung proses penelitian dapat disebut sebagai alat penelitian atau alat pengumpulan data.

Khan Mohmand (2019) instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan 2 tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar.

Pada penelitian ini jawaban pada setiap item pernyataan menggunakan skala likert dengan perefensi. Lembar angket ini untuk memperoleh informasi dari responden dan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen Media. Adapun angket penelitian ini adalah skala linkert. Angka skala linkert ini menggunakan 5 jawaban alternatif . masing-masing alternatif jawaban dalam bentuk skor, yaitu :

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan

Pilihan Jawaban	Bobot Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
R (Ragu-ragu)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Saputri dkk. 2023)

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah jenis angket tertutup untuk mengukur apakah Media yang telah dikembangkan valid atau tidak valid.

Instrument validasi ahli pada penelitian ini terdiri dari 3 macam yaitu:

Instrumen Kevalidan Media

Instrumen kepraktisan Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan peneliti merupakan jenis angket tertutup digunakan untuk mengukur kevalidan Media yang telah di kembangkan dari segi materi, bahasa dan media.

1. Angket Materi

Instrumen penelitian para ahli yang digunakan yaitu berupa lembar validator untuk ahli materi yang berfungsi untuk mengetahui validitas dan kelayakan dari isi materi dari media big book . Berikut ini adalah kisi-kisi dari instrumen validasi ahli materi.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Materi

No	Indikator	Item
1	Kesesuaian materi dengan TP Dan CP	1,2,3
2	Keakuratan materi	4,5,6,7,8,9,

No.	Indikator	Item
3	Pendukung materi pembelajaran	10,11,12,13
4	Kemutakiran materi	14,15

Sumber: (Saputri dkk. 2023)

penilaian :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

2. Angket Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengetahui masukan atau rekomendasi validator dari segi Bahasa tentang Media yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Bahasa

Aspek	Indikator	Item
Kelugasan	Struktur kalimat efektif	1
	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	2
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau Informasi	3
Kaidah Bahasa	Ketepatan menggunakan Bahasa	4
Istilah dan symbol	Ketepatan menggunakan ejaan	5
	Kalimat yang digunakan sederhana	6

Sumber: (Saputri dkk. 2023)

Rumus penilaian :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

3. Angket Desain Media

Instrumen validasi ahli media yang digunakan dalam pengukuran kelayakan dari segi design media big book menggabungkan audio visual yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi dari instrumen

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Desain Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Fisik	Jenis bahan yang digunakan	1
	Ukuran big book	1
	Keawetan big book	1
Pemanfaatan	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas III	1
	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	1
	Kemudahan penggunaan media	1
	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa	1
	Ketetapan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	1
Ilustrasi Gambar	Kejelasan gambar	1
	Kesesuaian gambar dengan materi	1
Warna	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas III	1
	Keterpaduan warna gambar	1

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Warna	Komposisi warna, gambar dan tulisan	1
	Ketertarikan warna pada cover	1
Tulisan	Kesesuaian ukuran huruf	1
	Kejelasan tulisan	1
Jumlah		16

Sumber: (Desi Asma, 2015.)

Penilaian :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Instrumen Kepraktisan Media

Instrumen kepraktisan media pembelajaran yaitu angket. Angket disebarkan untuk mengukur media big book yang dikembangkan mempunyai nilai kepraktisan sebagai media pembelajaran. Adapun instrumen kepraktisan dalam penelitian ada 2 jenis, yaitu:

1. Angket respon guru, angket ini diperuntukkan kepada guru pada saat melakukan uji coba produk pengembangan secara langsung. Instrumen guru digunakan untuk mengetahui Tingkat kepraktisan media big book. Berikut adalah kisi-kisi angket respon guru:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Item
1	Tampilan Bahan ajar	Tampilan media menarik	1,2,

No	Aspek	Indikator	Item
		Dilengkapi gambar-gambar yang sesuai dengan materi	3,4,5
		Tata penulisan dan bahasa bersifat jelas dan mudah dipahami oleh siswa	6,7
2	Penyajian materi Bahan ajar	Materi yang ada sesuai dengan materi pembelajaran	8
		Materi dalam media diuraikan dengan jelas	9
3	Penggunaan Bahan ajar	Materi mudah dipahami	10

Sumber: (Saputri dkk. 2023)

Nilai Praktikalitas : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$

Skor maksimum

2. Angket respon siswa, instrumen akan diserahkan kepada siswa, setelah dilakukan uji coba kepraktisan media. Instrumen ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media big book yang sudah dikembangkan. Adapun kisi-kisi dari instrument kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Item
1	Tampilan	Kejelasan teks	1
		Kejelasan gambar	2,3,
		Kemenarikan gambar	4,5
		Kesesuaian materi dengan gambar	6
2	Penyajian materi	Penyajian kalimat	7
		Kejelasan istilah	8

No	Aspek	Indikator	Item
3	Manfaat	Peningkatan motivasi	9,10

Sumber: (Saputri dkk. 2023)

Rumus penilaian :

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengemabngan produk yang berupa media big book pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD It ummu hafidzah. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis menggunakan rumus berikut :

Analisis Validasi Media Pembelajaran

Validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan media pembelajaran big book menggabungkan audio visual yang telah dikembangkan, sebagai tolak ukur maka dipergunakan pada isntrumen validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang digunakan skala likert berupa ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.7 Skala Likert Kevalidan

Skor	Kriteria
5	Sangat valid
4	Valid
3	Cukup valid
2	Kurang valid
1	Tidak valid

Sumber : (Suciati Rahayu Widyastuti 2022)

Media big book dikatakan valid, jika validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menyatakan bahwa media *big book* sudah memenuhi kriteria baik untuk dapat mencapai nilai hasil analisis kevalidan yang sesuai dengan mencapai skor ideal.

Dari hasil yang telah didapatkan sehingga bisa dihitung dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

(Suciati Rahayu Widyastuti 2022)

Keterangan :

P = angka presentase dari angket

$\sum R$ = jumlah angket yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Untuk menghitung nilai akhir dari validitas dapat dihitung dengan rumus sebagai

berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

(Suciati Rahayu Widyastuti 2022)

Keterangan :

P = angka persentase dari angket

$\sum R$ = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah validator

Persentase hasil validasi media dibagi kedalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala likert dengan kriteria tingkat kevalidan, yaitu :

Tabel 3.8 Penilaian Kriteria Kevalidan

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Valid
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

Sumber (Wati, Saragih, dan Murni 2022)

Dari tabel kriteria kevalidan media diatas, jika hasil validasi media para ahli mencapai persentase nilai minimal 60% - 80% maka media dapat dikatakan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Jika hasil validasi hanya mencapai 40% - 60% maka dinyatakan cukup valid tapi melakukan revisi besar.

Analisis Uji Kepraktisan

Analisis respon guru dan siswa berdasarkan instrumen kepraktisan untuk respon guru respon peserta didik yang diberikan kepada guru dan peserta didik, kemudian skor dari repson guru dan peserta didik diklasifikasi sesuai dengan kategori skornya adapun pengukuran yang digunakan pada isntumen kepraktisan respon guru dan peserta didik adalah skala likert, sebagai berikut:

Tabel 3.9 Skala Likert Kepraktisan

Skor	Kriteria
5	Sangat Praktis
4	Praktis
3	Cukup Praktis
2	Kurang Praktis
1	Tidak Praktis

Sumber (Suciati Rahayu Widyastuti 2022)

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai pada skor 5 setiap indikator yang diberikan kepada guru dan peserta didik, agar media big book dapat hasil dari kepraktisan bisa mencapai nilai yang sesuai.

Menghitung presentasi jumlah nilai respon peserta didik dan guru untuk semua pernyataan, dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

(Suciati Rahayu Widyastuti 2022)

Keterangan :

P = angka persentase dari angket

$\sum R$ = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah validator

Persentase hasil validasi media dibagi kedalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala likert dengan kriteri tingkat kepraktisan, yaitu

Tabel 3.10 Penilaian Kriteria Kepraktisan

Penilian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Praktis
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

Sumber (Suciati Rahayu Widyastuti 2022)

Dari tabel diatas, jika angket respon guru dan peserta didik mencapai 60%-80% maka media roda pintar membaca dinyatakan praktis. Jika hasil respon guru dan peserta didik hanya mencapai 20% - 40% maka media big book hanya dinyatakan tidak prkatis

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian internal

Dalam proses penelitian dan pengembangan, penciptaan produk memerlukan serangkaian eksperimen yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan.

Slamet dan Wahyuningsih (2022), pengujian internal merupakan suatu tahap yang meliputi pendapat dari para ahli dalam verifikasi serta analisis desain produk yang akan dikembangkan. Pengujian internal terdiri dari penilaian ahli desain serta pengujian ahli isi/materi. Proses pengujian kelayakan produk mencakup langkah-langkah berikut:

1. Penyusunan instrument uji kelayakan produk berdasarkan indicator penilaian yang telah ditentukan
2. Pelaksanaan uji kelayakan produk oleh ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran
3. Analisis hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan sesuai dengan temuan yang muncul
4. Konsultasi hasil yang telah diperbaiki kepada ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran.

Dalam pelaksanaan uji kelayakan, peneliti menggandeng seorang ahli desain yang merupakan seorang dosen PGSD FKIP UMSU, dengan keahlian dalam mengevaluasi desain media pembelajaran dan ahli isi/materi pembelajaran. Setelah melalui uji internal, produk akan mendapatkan saran perbaikan dari desain dan ahli materi. Selanjutnya produk hasil perbaikan dan konsultasi akan menjadi fokus pada tahap selanjutnya.

Pengujian Eksternal

Setelah melalui uji internal atau uji kelayakan produk, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji eksternal. Menyatakan bahwa uji eksternal ini sering disebut sebagai pengujian lapangan atau field testing, yang dilakukan dengan mengujicobakan produk yang telah dikembangkan dalam situasi yang nyata.

Uji eksternal melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna produk, yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Aspek-aspek yang diuji meliputi daya tarik, kemudahan penggunaan produk, dan efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengujian eksternal ini menggunakan instrument berupa angket yang telah disusun sebelumnya. Tujuan dari uji eksternal ini untuk menilai

tingkat daya tarik, kemudahan penggunaan, dan efektivitas produk yang telah dikembangkan.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. Analysis, design, development. Implementation, evaluate. Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan guna menerapkan, menetapkan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik.

a. Analisis Kerja

Pada tahap analisis kerja, peneliti melakukan studi pustaka, yaitu mengkaji sebuah masalah dalam lingkungan pendidikan melalui kepustakaan yang kemudian menawarkan solusi terhadap masalah yang sedang terjadi. Setelahnya mengklarifikasi apakah solusi yang diambil sudah tepat dalam mengatasi masalah yang sedang terjadi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumenter.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran big book berbantuan audio visual. Untuk mendapatkan data tersebut, peserta didik akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan- pertanyaan

mengenai penggunaan media pembelajaran big book. Hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran big book berbantuan audio visual.

c. Analisis kurikulum

pada tahap ini peneliti menganalisis kurikulum yang dilakukan melalui wawancara Tahap ini bertujuan untuk menentukan materi-materi yang akan digunakan dalam perangkat pembelajaran. Yang bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, mencakup berbagai langkah-langkah untuk pengembangan Media yaitu, perancangan komponen Media penyusunan materi Media, dan perancangan instrumen.

a) Perancangan Komponen Media

Dalam tahap ini, peneliti merancang Media dengan menyiapkan format yang terdiri dari beberapa komponen, antara lain adalah Komponen-komponen yang terdapat pada media big book: (1) Judul/nama media, (2) *Qr code* dan (3) video.

b) Perancangan Materi Media

Pada tahap ini, peneliti menyusun isi yang terdapat dalam Media sesuai dengan perancangan komponen Media yang telah disiapkan sebelumnya.

c) Perancangan Instrumen

Perancangan instrument melibatkan penggunaan angket yang terdiri instrument kevalidan dan kepraktisan. Instrument kevalidan mencakup angket ahli media, materi, dan bahasa. Sementara itu instrumen kepraktisan berbentuk angket respon dari guru dan siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini produk yang dikembangkan yaitu media big book berbantuan audio visual pada mata pelajaran IPAS akan diuji coba untuk membenarkan apakah, sementara ahli materi meninjau isi materi yang mencakup ketepatan, kesesuaian, dan kebenaran materi dalam Media yang sedang dikembangkan.

Media sudah berjalan dengan baik atau tidak. Media pembelajaran harus diperhatikan dari awal hingga akhir setelah dikembangkan. Kemudian media pembelajaran akan masuk ke tahap:

a) Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Tahapa media pembelajaran yang dikembangkan akan di uji kelayakannya. Adapun validator yang akan menguji adalah validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk menguji kepraktisan dilakukan oleh guru wali kelas III. Kemudian saran dari setiap validator dan praktis digunakan sebagai revisi produk untuk diperbaiki agar menjadi lebih baik, efektif, dan dapat meningkatkan kualitas yang lebih baik.

b) Uji Kelompok peserta didik

Uji coba ini dilakukan setelah revisi produk, maka di uji coba kembali secara kelompok . uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Ujia coba dilakukan oleh 20 peserta didik yang mewakili populasi target.

4. Implementasi (*Implementaion*)

Tahap ini rancangan media sudah memasuki tahap memvalidasi media kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Tujuan implementasi, yaitu:

1. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
2. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dhadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi yaitu proses melihat produk pembelajaran yang sudah diimplementasikan. Pada tahap ini peneliti tidak melakukan tahap evaluasi, peneliti hanya sampai tahap implementasi.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Proses pelaksanaan peneliti yakni diawali dengan observasi lapangan, media *big book* berdasarkan hasil identifikasi siswa kelas III SD It Ummu Hafidzah lalu menguji kelayakan hasil produk melalui validasi ahli materi, media, dan bahasa

3.5 Jadwal Penelitian

Tabel 3.11 Jadwal Kegiatan Penelitian

[illegible]

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian Pengembangan yang sering disebut sebagai *Research dan Development* (R&D). Fokus utama penelitian ini adalah pengembangan Media *Big Book* yang diproduksi menggunakan kertas konstruk dengan ukuran peta 45 x 25,3 cm. Validasi produk ini dilakukan melalui sejumlah dosen ahli dalam bidang media, Bahasa serta materi. Proses pengembangan media ini meliputi beberapa tahapan yang harus dilalui sesuai dengan metode pengembangan model ADDIE meliputi *analysis, design, development, implementation and evaluation* tetapi dalam penelitian ini sampai sampai tahap implementasi (*implementation*) saja. Hasil dari penelitian dan pengembangan media *big book* ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media big book serta menambahkan ilmu pengetahuan siswa mengenai aku dan lingkungan sekitarku dan siswa mampu menganalisis letak ruangan rumahnya melalui media *big book* ini.

4.1.1 Tahap Analisis

Pada tahap ini, tujuannya dalah untuk mengidentifikasi masalah dalam peroses pembelajaran dan menganalisis kebutuhan pengembangan Media Pembelajaran *big book* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT - Ummu Hafidzah. Pada tahap ini mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Oleh karena itu, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini melibatkan wawancara dengan tujuan untuk

mengklarifikasi kebenaran bahwa permasalahan yang telah diidentifikasi memerlukan solusi berupa pengembangan produk. Melalui wawancara, diharapkan munculnya pemahaman lebih mendalam terkait masalah yang dihadapi. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan salah satu wali kelas III di SD IT - Ummu Hafidzah Yaitu Umami Widia. Dalam wawancara ini, peneliti membahas kendala atau masalah mengenai Pembelajaran Denah rumahku. Dari masalah yang muncul, Langkah selanjutnya akan diambil untuk menentukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu berupa pengembangan Media Pembelajaran Aku dan Lingkungan Sekitarku.

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Ketika membuat media pembelajaran tujuannya adalah agar media tersebut dapat digunakan dengan baik dan memberikan manfaat kepada siswa. Salah satu cara untuk memastikan bahwa media pembelajaran efektif adalah dengan memenuhi kebutuhan siswa di dalam kelas. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran di kelas III SD IT Ummu Hafidzah. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara sekaligus diskusi dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai hal tersebut.

Hasil wawancara sekaligus diskusi dengan guru tersebut menunjukkan hasil bahwa adanya permasalahan dalam pembelajaran Aku dan Lingkungan Sekitarku.

Dimana siswa kurang tertarik dan termotivasi dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi Aku dan Lingkungan Sekitarku. “Denah rumahku” tersebut yang cenderung hanya dengan metode ceramah dan menjelaskan dengan apa isi dari buku guru saja.

Selain itu guru juga belum pernah melaksanakan kegiatan diskusi dalam pembelajaran mengenai materi Aku dan Lingkungan Sekitarku.

Berdasarkan hasil wawancara dan persetujuan guru didapatkan untuk menggunakan media *big book* ini untuk membantu meningkatkan ketertarikan dan motivasi dalam pembelajaran ini serta menambah ilmu pengetahuan mengenai aku dan lingkungan sekitarku untuk siswa kelas III SD IT Ummu Hafidzah.

4.1.1.2 Analisis Karakter Siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan langkah yang digunakan peneliti untuk memahami karakteristik siswa, yang menjadi dasar dalam menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis ini di dasarkan pada pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa tentang Aku dan Lingkungan Sekitarku. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran *big book* Aku dan Lingkungan Sekitarku. ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas

4.1.1.3 Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil analisis kurikulum yang dilakukan melalui wawancara pada tanggal 6 Desember 2024 di SD IT Ummu Hafidzah yaitu bersama wali kelas III A, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah Kurikulum Merdeka. Tahap ini bertujuan untuk menentukan materi-materi yang akan digunakan dalam perangkat pembelajaran. Peneliti memilih materi pada bab 5 “Denah rumahku”. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).

Adapun pemaparan dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai sebagai berikut :

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran

NO	Tujuan Pembelajaran	Capaian Pembelajaran (CP)
1	Dengan mengamati media pembelajaran yang telah guru sediakan, Peserta didik dapat memfokus diri dalam mendapatkan pengalaman belajar yang inovatif melalui media big book	Di akhir fase B ini, peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi melalui big book tentang aku dan lingkungan sekitarku yang
2	Dengan menggunakan media pembelajaran yang telah guru sediakan, peserta didik dapat menyimpulkan dimana tata letak rumahnya.	membahas denah rumahku. Selanjutnya Materi denah rumahku digunakan untuk mencapai tujuan ini, dengan fokus pada pengenalan bagian-bagian rumah dan fungsinya, serta interaksi sosial di rumah. Melalui aktivitas menggambar denah rumah sendiri.

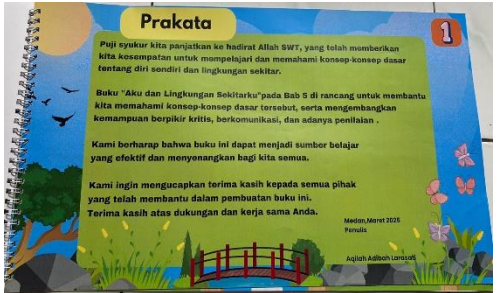
Dengan mempertimbangkan hal tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka agar selaras dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

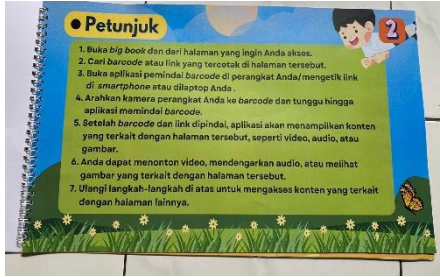
4.1.2 Tahap *Design*

4.1.2.1 Perencanaan Komponen Media Pembelajaran

Dalam tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran dengan menyiapkan format yang terdiri dari beberapa komponen, antara lain :

Tabel 4.2 Media Pembelajaran *Big Book*

GAMBAR	KETERANGAN
	Media <i>big book</i> aku dan lingkungan sekitarku ini dirancang menggunakan Canva Premium dan dicetak sebagai media pembelajaran interaktif. Cover depan didesain dengan gambar rumah yang terdapat dalam materi denah rumahku, sehingga menarik perhatian siswa dan membangun rasa ingin tahu mereka terhadap isi pembelajaran.
	Pada halaman 1, prakata yang berisi menjelaskan bagaimana media ini dapat membantu siswa memahami denah rumah dengan cara yang lebih visual dan kreatif. Menggunakan font “Bookmania” dan judulnya menggunakan font” Times new roman

	Pada halaman 2 Petunjuk Penggunaan Media, Bagian ini memberikan panduan bagi siswa dan guru tentang bagaimana cara menggunakan big book Ini dalam pembelajaran .menggunakan font “Times new roman” dan judulnya menggunakan font”Lalita one”
	Pada halaman 3, tujuan pembelajaran dan pertanyaan pemantik membantu siswa memahami hubungan antar aku dan lingkungan sekitarku. menggunakan font “Times new roman” dan judulnya menggunakan font”Lalita one”
	Pada halaman 4,ada percakapan mengenai denah rumahnya. menggunakan font “Times new roman” dan judulnya menggunakan font”Lalita one”

5 Apa itu denah ? Denah adalah sebuah gambar yang menunjukkan letak suatu hal atau gambar rancangan suatu gedung atau bangunan Fungsi denah ? Sebagai informasi letak suatu ruangan /sebagai informasi lokasi suatu tempat atau jalan	Pada halaman 5,ada pengertian denah dan fungsi dari denah menggunakan font “Times new roman” dan judulnya menggunakan font”Lalita one”
6 Denah rumahku Gambar yang menunjukan letak ruangan-ruangan di dalam rumah Contoh Denah rumahku Denah Rumah Mira Kategori • Ruang tamu • Ruang tidur • Ruang dapur • Ruang kamar • Ruang kamar tidur • Ruang kamar tidur • Ruang kamar tidur • Ruang kamar tidur	Pada halaman 6,ada contoh denah rumah dan penjelasan mengenai rumah Mira. menggunakan font “Times new roman” dan judulnya menggunakan font”Lalita one”
7 Cara membuat denah Sebelum kita membuat denah rumah kita harus mempersiapkan bahan- alat yaitu : • Kertas A4 • Penggaris • Pensil • Twinpen	Pada halaman 7,berisi tugas rumah menegenai denah. Tugas ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih interaktif dan kreatif.
Biodata Penulis Saya bernama Aglah Adhah Larasati, saya Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, saya prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2021. Buku ini dibuat untuk hasil tugas akhir. Big book ini digunakan untuk siswa sekolah dasar, saya mengembangkan buku bergambar ini, sebagai bagian dari skripsi saya, semoga buku ini bermanfaat. Terima kasih atas perhatiannya salam hangat dari diri saya sendiri.	Pada cover belakang berisi biodata penulis, penyusun <i>big book</i>, termasuk nama, latar belakang pendidikan, serta alasan pembuatan media pembelajaran ini.

4.1.2.2 Penyusunan Materi Media Pembelajaran

Penyusunan isi materi yang terdapat di media pembelajaran disesuaikan dengan perancangan komponen media pembelajaran selain itu materi yang telah di tentukan kemudian dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ada. Berikut materi yang terdapat di dalam media pembelajaran big book ini :

1. Penjelasan mengenai pengertian denah
2. Penjelasan mengenai fungsi dari denah
3. Penjelasan mengenai ruangan di dalam rumah
4. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi

4.1.2.3 Perancangan Instrumen

Instrumen dalam pengembangan media big book ini disusun untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran ini. Instrumen yang digunakan adalah angket, yang terdiri dari dua jenis, yaitu angket validasi dan angket kepraktisan.

1. Angket validasi, digunakan untuk memastikan bahwa media *big book* ini telah sesuai dengan standart yang ditetapkan, meliputi:
 - a) Validasi ahli materi, untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.
 - b) Validasi ahli desain media, untuk menilai tampilan visual, tata letak, dan unsur kepraktisan media *big book*.

- c) Validasi ahli Bahasa, untuk memastikan penggunaan Bahasa yang sesuai dengan EYD dan Tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.

2. Angket kepraktisan, digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, meliputi:

- a) Respon guru, untuk menilai apakah media pengembangan *big book* ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Respon siswa, untuk melihat apakah siswa dapat memahami isi dari media *big book* ini dengan baik dan apakah mereka tertarik dan merasa terbantu oleh pengembangan media pembelajaran tersebut

4.1.3 Tahap Development

Pada tahap ini, dijelaskan tiga aspek utama mengenai validitas media pembelajarana, yaitu : (1) Validasi oleh ahli materi, (2) validasi oleh ahli bahasa, dan (3) validasi oleh ahli desain. Ketiga data tersebut disajikan secara sistematis.

4.1.3.1 Validasi Ahli Materi

Validasi isi materi ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi PGSD FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada Media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala likert dimana ,5,4,3,2,1 Hasil penilaian dari ahli materi, yang di peroleh melalui angket, menunjukan bahwa media *big book* ini dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

Tabel 4.3 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presntase	Kriteria
Widia Nainggolan	71	75	94,66%	Sangat valid

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai validitas} = \frac{71}{75} \times 100 \% = 94,66\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh bahwa materi yang disajikan memiliki presentase nilai 93%, masuk dalam katagori “Sangat valid”. Dengan demikian, materi yang dikembangkan dalam media ini berhasil mencapai tujuannya dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hasil dari pengecekan dan penilaian oleh ahli materi pembelajaran dapat ditemukan pada lampiran di halaman 91.

4.1.3.2 Validasi Ahli Bahasa

Validasi isi materi ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi Bahasa Indonesia FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian Bahasa pada Media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala likert dimana ,5,4,3,2,1 Hasil penilaian dari ahli bahasa, yang di peroleh melalui angket, menunjukan bahwa media *big book* ini dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

Tabel 4.4 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Amin Basri ,S.Pd.,M.Pd	30	30	100%	Sangat valid

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai validitas} = \frac{30}{30} \times 100 \% = 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi Bahasa yang diberikan oleh ahli bahasa, diperoleh bahwa materi yang disajikan memiliki presentase nilai 100%, masuk dalam katagori “sangat valid”. Dengan demikian, materi yang dikembangkan dalam media ini berhasil mencapai tujuannya dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hasil dari pengecekan dan penilaian oleh ahli Bahasa pembelajaran dapat ditemukan pada lampiran di halaman 96.

4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Media

Validasi Desain Media ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi PGSD FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian Desain pada Media yang telah dikembangkan. instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala likert dimana ,5,4,3,2,1 .Hasil penilaian dari ahli media, yang di peroleh melalui angket, menunjukan bahwa media *big book* ini dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

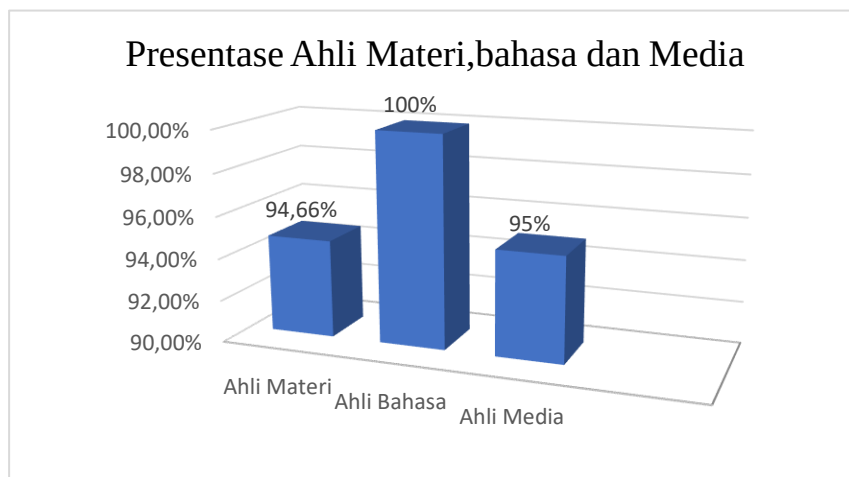
Tabel 4.5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presntase	Kriteria
Dr Muhammad Arifin,M.Pd	76	80	95%	Sangat valid

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai validitas} = \frac{76}{80} \times 100 \% = 95\%$$

Berdasarkan hasil validasi desain media yang diberikan oleh ahli desain media, diperoleh bahwa desain yang disajikan memiliki presentase nilai 95%, masuk dalam katagori “sangat valid”. Dengan demikian, desain media yang dikembangkan dalam media ini berhasil mencapai tujuannya dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hasil dari pengecekan dan penilaian oleh ahli desain media dapat ditemukan pada lampiran di halaman 93



Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi

Dari gambar 4.2 menunjukkan bahwa presentase kelayakan berdasarkan aspek validasi oleh ahli materi mencapai rata-rata 94,66%, yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli Bahasa memperoleh rata-rata 100% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi media menunjukkan rata-rata 95% yang juga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

4.1.4 Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, pelaksanaan pengembangan media *big book* pada materi aku dan lingkungan sekitarku di kelas III SD IT Ummu Hafidzah dilakukan pada Sabtu, 26 April 2025. Kegiatan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam Pelajaran (2 x 35 menit), yaitu pukul 08.00 hingga 10.00 WIB. Materi yang disampaikan berfokus pada Denah rumahku dalam topik yang telah ditentukan. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan dalam modul ajar yang telah disusun sebelumnya, dengan integrasi media *big book* sebagai alat bantu untuk menambahkan ilmu pengetahuan siswa

mengenai materi aku dan lingkungan sekitarku dan siswa mampu menganalisis denah rumahnya melalui media *big book* ini secara interaktif dan menarik.



Gambar 4.2 Kegiatan Uji Coba di Kelas

Pada Tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah implementasi media pembelajaran. Implementasi bertujuan menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk sebagai berikut:

1. Uji coba produk yang mencakup uji kepraktisan bagi pendidik dengan satu responden dari guru kelas.
2. Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden 22 siswa kelas III SD IT Ummu Hafidzah.

Adapun hasil dari instrument uji coba kepraktisan adalah sebagai berikut:

4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh satu orang guru, yaitu wali kelas III A. Hasil uji coba kepraktisan oleh pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Guru

Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Widia Nainggolan S.Pd	48	50	96.%	Sangat Praktis

Nilai Praktikalitas= $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{48}{50} \times 100 \% = 96\%$$

Berdasarkan hasil respons yang diberikan oleh guru, Media *big book* ini memperoleh presentase nilai 96,%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, pengembangan Media *Big book* ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu mendapatkan respons positif dari guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari proses belajar mengajar di kelas III SD IT Ummu Hafidzah. Hasil dari penilaian oleh guru dapat ditemukan di lampiran halaman 98.

4.1.4.2 Hasil Uji coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk, dilakukan pengujian dengan melibatkan 22 siswa kelas III A SD IT Ummu Hafidzah. Uji coba ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran *big book* ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Pelaksanaanya disesuaikan dengan materi yang telah ditetapkan dalam modul ajar, yaitu mengenai Denah rumahku dengan durasi 2 x 35 menit.

Dalam proses uji coba, siswa diberikan media *big book* untuk diamati dan dipelajari. Selain itu juga mereka untuk diminta melakukan uji coba secara berkelompok guna memperkuat pemahaman terhadap penggunaan *big book* ini dengan unsur pembelajaran aku dan lingkungan sekitarku yang melekat. Selain itu siswa juga mengisi angket untuk menilai aspek kemenarikan dan kepraktisan dalam pembelajaran ini menggunakan media tersebut. Hasil uji coba kepraktisan ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil uji Coba Kepraktisan Siswa

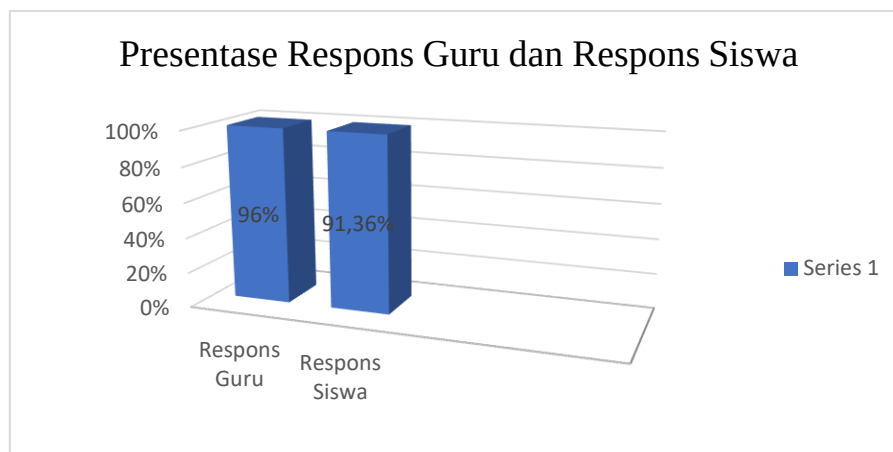
Nama Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Siswa kelas III A	1.005	1.100	91,36%	Sangat Praktis

Nilai Praktikalitas= $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$

Skor maksimum

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{1.005}{1.100} \times 100 \% = 91,36\%$$

Berdasarkan hasil respons yang diberikan oleh siswa kelas III A SD IT Ummu Hafidzah, media pembelajaran *big book* memperoleh presentase nilai 91,36%, dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, pengembangan media *big book* pembelajaran berhasil mencapai tujuannya, yakni mendapatkan respons positif dari siswa untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas III. Hasil dari pengecekan dan penilaian siswa dapat dilihat dan ditemukan pada lampiran di halaman 100.



Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 96% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran rata-rata 91,36% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD IT Ummu Hafidzah, yang berlokasi di Gg. Citarum, Candi Rejo, Kec. Sibiru-biru, kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran berupa media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku dengan kriteria valid dan praktis. Pada bagian ini dibahas mengenai hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran yang digunakan adalah *big book*, yang dirancang secara kreatif untuk membantu siswa memahami dari aku dan lingkungan sekitarku dengan lebih menarik dan interaktif. Materi dalam *big book* ini mencakup tentang denah rumahku dan mengetahui letak-letak tempat rumah. selain itu, dalam big

book juga terdapat lembar kerja peserta didik (LKPD) yang mengajak siswa untuk membuat letak rumahnya dengan kertas lembar dan setiap halaman sudah tersedia bahan ajar dalam bentuk kode batang atau kode *qr* untuk mengakses video mengenai penjelasan big book tersebut.

Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan visual desain yang berbasis teknologi zaman sekarang yang unik, penuh warna dan diperkaya dengan ilustrasi visual yang menarik perhatian siswa untuk lebih antusias dalam pembelajaran. Dengan adanya kombinasi antara materi, gambar, dan praktis yang menarik seperti uji coba *scan bar qode* pada setiap lembar halaman yang di inginkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

4.2.1 Proses Pengembangan Media *Big Book*

Pada tahap pengembangan media pembelajaran *big book* digunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Selain itu, model ini telah banyak diterapkan dalam berbagai penelitian dan terbukti efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas.

Dalam penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hingga tahap *implementation* atau uji coba lapangan. Pembatasan ini dilakukan karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Dengan demikian, pengujian hanya dilakukan sampai tahap *implementation* guna menilai kepraktisan dan

kebermanfaatan media *big book* ini dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi aku dan lingkungan sekitarku.

Pada tahap analisis (*Analysis*), Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran dan menganalisis kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku Dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT - Ummu Hafidzah. Pada tahap ini mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Oleh karena itu, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini melibatkan wawancara dengan tujuan untuk mengklarifikasi kebenaran bahwa permasalahan yang telah diidentifikasi memerlukan solusi berupa pengembangan produk. Melalui wawancara, diharapkan munculnya pemahaman lebih mendalam terkait masalah yang dihadapi. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan salah satu wali kelas III di SD IT - Ummu Hafidzah yaitu Ummi Widia. Dalam wawancara ini, peneliti membahas kendala atau masalah mengenai Pembelajaran aku dan lingkungan sekitarku. Dari masalah yang muncul, Langkah selanjutnya akan diambil untuk menentukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu berupa pengembangan Media Pembelajaran Aku dan Lingkungan Sekitarku .

Tahap perancangan (*design*), Pada tahap perancangan, mencakup berbagai langkah-langkah untuk pengembangan Media yaitu, perancangan komponen Media penyusunan materi Media, dan perancangan instrumen.

a. Perancangan Komponen Media

Dalam tahap ini, peneliti merancang Media dengan menyiapkan format yang terdiri dari beberapa komponen, antara lain adalah Komponen-komponen yang terdapat pada *big book* : (1) Cover, (2)

Judul/nama media , (2) *Qr code* dan (3) petunjuk pemakaian media big book, (4) media isi big book.

b. Perancangan Materi Media

Pada tahap ini, peneliti menyusun isi yang terdapat dalam Media sesuai dengan perancangan komponen Media yang telah disiapkan sebelumnya.

c. Perancangan Instrumen

Perancangan instrument melibatkan penggunaan angket yang terdiri instrument kevalidan dan kepraktisan. Instrument kevalidan mencakup angket ahli media, materi, dan bahasa. Sementara itu instrumen kepraktisan berbentuk angket respon dari guru dan siswa.

Pada tahap pengembangan (*development*), Pada tahap pengembangan, Langkah-langkah yang diambil mencakup validasi dari sejumlah ahli. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kevalidan Media berdasarkan perspektif ahli media. Ahli bahasa mengevaluasi bahasa yang digunakan dalam Media, sementara ahli materi meninjau isi materi yang mencakup ketepatan, kesesuaian, dan kebenaran materi dalam Media yang sedang dikembangkan.

Selain itu, validasi media dilakukan untuk menentukan apakah Media sudah memenuhi kriteria pengguna yang layak/belum. Fokus utama pada tahap ini adalah memberikan saran atau masukan, serta menilai kecocokan media yang digunakan.

Tahap implementation (*implementation*), Media yang telah dikembangkan diuji implementasikan kepada responden, yakni siswa kelas III SD IT - Ummu Hafidzah dan Guru Kelas III. Uji implementasi ini melibatkan uji respon kepada 22 siswa (perkelompok) yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 anggota. Uji coba

ini bertujuan untuk mengumpulkan hasil penggunaan Media. Siswa diperlihatkan media pengembangan *big book* ini kemudian mereka melakukan praktek berkelompok dan melakukan percobaan *scan* pada media tersebut. Setelah kegiatan tersebut, siswa mengisi angket guna menilai aspek kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4.2.2 Tingkat Kevalidan Media *Big Book*

Proses validasi media *big book* ini melibatkan tiga validator, yaitu validator materi, Bahasa dan Media. Validasi ini bertujuan untuk menguji Tingkat kevalidan media pembelajaran, sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan. Penilaian dari para ahli dilakukan sebelum media *big book* yang telah dikembangkan diuji coba.

Adapun tanggapan hasil validasi dari validator materi yaitu Widia Nainggolan yang merupakan guru wali kelas III SD IT Ummu Hafidzah menunjukkan 94,66% dengan kategori “sangat valid”. Pada validasi materi peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari sabtu, 26 April 2025. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 4 indikator. Indikator pertama, dengan 3 deskripsi mengenai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) memperoleh skor 14 dari 15 yang diharapkan, Indikator kedua, dengan 6 deskripsi mengenai keakuratan materi memperoleh skor 29 dari 30 yang diharapkan . Indikator ketiga dengan 4 deskripsi pendukung materi pembelajaran memperoleh skor 18 dari 20 yang diharapkan. Indikator keempat, dengan 2 deskripsi mengenai kemuktahiran materi dengan skor 10 dari 10 yang diharapkan.

Adapun tanggapan hasil validasi dari validator Bahasa yaitu Amin Basri, M.Pd yang merupakan dosen bahasa Indonesia FKIP UMSU memperoleh skor 100% dengan kategori “sangat valid”. Pada validasi bahasa peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari senin, 21 April 2025.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 6 indikator. Indikator pertama, dengan 1 deskripsi mengenai Ketepatan struktur kalimat memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan, Indikator kedua, dengan 1 deskripsi mengenai Bahasa yang mudah dipahami memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan. Indikator ketiga, dengan 1 deskripsi mengenai pemahaman terhadap pesan atau informasi dengan skor 5 dari 5 yang diharapkan. Indikator keempat, dengan 1 deskripsi mengenai ketepatan menggunakan bahasa memperoleh skor 5 dari 5. Indikator kelima, dengan 1 deskripsi mengenai ketepatan menggunakan ejaan memperoleh skor 5 dari 5. Indikator Keenam, dengan 1 deskripsi mengenai kalimat yang digunakan sederhana memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan.

Adapun tanggapan hasil validasi dari validator Media yaitu Dr.Muhammad Arifin, M.Pd yang merupakan dosen bahasa Indonesia FKIP UMSU memperoleh skor 95% dengan kategori “sangat valid”. Pada validasi bahasa peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari senin, 21 April 2025.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 16 indikator. Indikator pertama, dengan 3 deskripsi mengenai fisik memperoleh skor 15 dari 15 yang diharapkan, Indikator kedua, dengan 5 deskripsi mengenai pemanfaatan memperoleh skor 24 dari 25 yang diharapkan. Indikator ketiga, dengan 4 deskripsi mengenai ilustrasi gambar dengan skor 9 dari 10 yang diharapkan. Indikator keempat, dengan 4 deskripsi mengenai ketepatan

menggunakan bahasa memperoleh skor 19 dari 20. Indikator kelima, dengan 2 deskripsi mengenai tulisan memperoleh skor 9 dari 10 yang diharapkan. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *big book* layak digunakan dalam pembelajaran.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Big Book

Setelah melewati tahap validasi para ahli, media *big book* ini diuji cobakan kepada siswa untuk menilai Tingkat kepraktisannya. Uji coba dilakukan pada siswa kelas III A SD IT Ummu Hafidzah yang berjumlah 22 siswa. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 26 April 2025 dengan tujuan mengetahui sejauh mana media *big book* ini dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pengujian ini dilakukan pada tahap implementasi (*Implementation*).

Selain itu uji kepraktisan juga melibatkan wali kelas (guru kelas) III A SD IT Ummu Hafidzah yaitu Ummi Widia Nainggolan yang turut menilai kemudahan penggunaan media ini dalam pembelajaran IPAS. Hasil uji kepraktisan oleh pendidik menunjukkan presentase sebesar 96% dengan kategori “sangat praktis”. Penilaian ini mencakup 3 Indikator dengan dengan 10 deskripsi penilaian. Dari keseluruhan aspek penilaian memperoleh skor tertinggi yaitu 5 (sangat setuju), yang mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar kepraktisan secara optimal tanpa ada kekurangan dalam penggunaannya.

Sementara itu, hasil uji coba kepraktisan oleh siswa menunjukkan presentase sebesar 91,36% dengan kategori “sangat praktis”. Penilaian dilakukan berdasarkan 10 aspek, dengan nilai terendah mendapatkan 2 (tidak setuju) yang diberikan oleh salah satu siswa salah satu siswa atas nama M.Ezra. Secara

keseluruhan, hasil uji coba dari guru dan siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media *big book* ini sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa media *big book* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Keunggulan dari media ini terletak pada fleksibilitas dan kepraktisan penggunaannya, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan Dimana saja, serta membantu siswa untuk belajar memahami materi dengan lebih baik dan mudah melalui pendekatan visual dan aktivitas langsung berbasis audio visual ini.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hasmida dkk. 2024) Penelitian yang dilakukan pengembangan media pembelajaran *big book* materi wujud benda pada siswa kelas III SD hasil penelitian penilaian dari para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa hasil validasi yaitu dari ahli materi mencapai nilai rata-rata 80% dengan kategori “layak”, hasil penilaian oleh ahli media mencapai nilai rata-rata 90% dengan kategori “sangat layak”, dan hasil penilaian oleh ahli bahasa mencapai nilai rata-rata 80% dengan kategori “layak” Dengan hasil tersebut telah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan. Adapun hasil dari angket respon siswa memperoleh skor 250 dengan persentase 100% (sangat tertarik). Dan hasil uji coba lapangan dengan jumlah 20 orang siswa memperoleh skor 932 dengan persentase 93,2% (sangat tertarik).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Aprizia 2019) dengan judul Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN Pilang 02 dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa

persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 100 % dengan kriteria sangat layak. Persentase yang didapat dari ahli media sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji skala besar mengalami peningkatan dengan kriteria sedang. Angket tanggapan guru dan siswa mendapatkan kriteria sangat baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT Ummu Hafidzah, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *big book* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang hanya menggunakan hingga 4 tahapan yaitu: (*Analysis, Design, Development, Implementation,*) karena pendekatannya yang sistematis. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta analisis kurikulum yang relevan. Pada tahap perancangan, media *big book* dirancang menggunakan bahan alami yang di kreasikan menjadi pola yang bertekstur dan dengan bantuan desain aplikasi Canva serta diperkaya dengan elemen timbul untuk meningkatkan daya tarik visual.

Tahap pengembangan media *big book* melibatkan validasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain media, yang menunjukkan bahwa media *big book* layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap implementasi, media ini diuji coba di kelas dengan melibatkan guru dan siswa.

2. Validitas media *big book* diperoleh melalui hasil validasi pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan desain media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *big book* sangat layak digunakan tanpa perlu revisi. Validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat

validitas sebesar 94,66%, dari ahli bahasa sebesar 100%, dan dari ahli desain media sebesar 95%. Dengan demikian, media *big book* yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran.

3. Kepraktisan media *big book* diketahui dari hasil uji coba pada tahap implementasi, yang melibatkan penilaian dari guru dan respon siswa. Hasil angket yang diberikan kepada guru menunjukkan bahwa media *big book* sangat praktis dengan rata-rata skor 96%. Sementara itu, respon siswa (22 siswa) juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan skor 91,36%. Berdasarkan hasil ini, media *big book* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT Ummu Hafidzah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan lebih lanjut produk media *big book* dengan pendekatan yang lebih kreatif, cakupan materi yang lebih luas, serta desain lebih unik dan inovatif, agar dapat menjadi bahan ajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.
2. Untuk menguji efektivitas media *big book* ini lebih lanjut, diperlukan penelitian lanjut yang melibatkan pengembangan ketahap evaluasi.
3. Peneliti menyarankan kepada pihak sekolah agar mendukung para guru mengembangkan dan menggunakan media *big book* dalam proses

pembelajaran di kelas. Dukungan ini dapat berupa pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif serta penyediaan bahan dan alat yang diperlukan untuk produksi media pembelajaran yang lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Putri Lestari Br Sembiring, dan Mastari Ramadhani. 2024. "Pengembangan Media Bigbook Berbasis Multimedia Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Siswa KELAS II SD Negeri 101965 Kotasan T . A 2023 / 2024" 01 (03): 186–94.
- Adolph, Ralph. 2016. "pembelajaran ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS)" 2 (2): 1–23.
- Amelia, Chairunnisa. 2019. "Problematisasi pendidikan di Indonesia." *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon* |2 3: 775–79.
- Aprizia, Onika Berly. 2019. "Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Tiga SD Negeri Pilang 02," 126.
- Aryanto, Herdi, Meyla Dewi Azizah, Vicky Annisa Nuraini, dan Ledy Sagita. 2021. "Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia." *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik* 2 (10): 1430–40. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i10.231>.
- Ayu, Dwi Putri, Tomas Iriyanto, dan Rosyi Damayani Twinsari. 2020. "Media Big Book Portable berbasis Audio-visual dalam Pembelajaran Tematik pada Anak usia 4-5 tahun." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (1): 18–27.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1 (2): 1–17.
- Farkhan, Aulia, Anisa Rahmah, Umar Alwatasi, dan Farid Setiawan. 2022. "Konsep Dasar Kebijakan Pendidikan." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16 (5): 1921. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1354>.
- Fitri Amalia, Anggayudha A. Rasa, Muhammad Sholihuddin, Ratna Galih P. Rahayu, dan Maria Jeanindya Wahyudi. 2022. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*.
- Ghaniem, Fitri, Amalia, dan Miranda Yasella. 2017. "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial." *Ilmu pengetahuan alam dan sosial*.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, dan Tasdin Tahrir. 2021. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Hermanto, Yudi Budianti, Suci Fitriani. 2020. "Media Big Book Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Persada* 3 (3): 115–20. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/persada>.
- Hidayah, Nur, Lailla Hidayatul Amin, dan Wati Dwi Kasanah. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo." *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 2 (1): 27–

38. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v2i1.5275>.
- Ihsanudin, Adnan Maulana, dan Sri Suwartini. 2024. “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Pokak Tahun Pelajaran 2023 / 2024” 1 (4).
- Ii, B A B. 2020. “, Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan” 1 (1): 14–29.
- Junaidi, Junaidi. 2019. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3 (1): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kamila Cahyani Masdar, Azzahra, Pencapaian Belajar Peserta Didik, Lailatun Nadira, dan Yova Murnika. 2024. “Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1 (3): 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3>.
- Khan Mohmand, Shandana. 2019. *Research Instruments. Crafty Oligarchs, Savvy Voters*. <https://doi.org/10.1017/9781108694247.012>.
- Kusen, K, dan F Rahmadeni. 2023. “Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 06 Merigi” 9: 212–23. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v9i2>.
- M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², Savira³ dan Dase Erwin Juansah⁴, dan ⁴Universitas Sultan Ageung Tirtayasa 1, 2, 3. 2023. “Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian.” *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian* 2 (6): 784–808.
- Maharani, Ni Putu Liana, Ni Nyoman Ganing, dan M. G. Rini Kristiantari. 2023. “Media Big Book: Solusi Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 11 (1): 56–63. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.58055>.
- Neha, La Ili, dan Iman Ashari. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang.” *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar* 5 (2): 142–49. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>.
- Nisa, atun, dan Arya Setya Nugroho. 2023. “Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD.” *Journal on Education* 05 (03): 10031–39.
- Noor, Tajuddin. 2018. “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional (Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003).” *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 2 (01): 123–44.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, dan Umi Nur Sifa. 2021. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.” *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3 (2): 243–55. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

- Nurhayati, Hermin, dan Nuni Widiarti, Langlang Handayani. 2020. "Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,." *Jurnal Basicedu* 5 (5): 3(2), 524–32. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Nurlaela, Siti, dan Uyu Mu'awwanah. 2019. "Penggunaan Media Big Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Lancar Siswa Kelas Ii Mi Manbaul Hikmat." *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar* 6 (02): 119. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v6i02.2495>.
- Parapat, Khoiriah Marta, Muhammad Falih Daffa, dan Nita Afriani Siregar. 2024. "2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisipline Hakikat Media Pembelajaran di Kelas Tinggi 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisipline" 2 (5): 656–62.
- Pipit Muliya, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, Tryana. 2020. "media pembelajaran." *Journal GEEJ* 7 (2).
- Pujilestari, Yulita, dan Afni Susila. 2020. "Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan." *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi* 19 (02): 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>.
- Saputri, Delma, Mellisa, Nurkhairo Hidayati, dan Nurul Fauziah. 2023. "Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan." *Biology and Education Journal* 3 (2): 133–51.
- Septiyani, Sundari, dan Nina Kurniah. 2017. "Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Potensial* 2 (1): 47–56.
- Slamet, Rokhmad, dan Sri Wahyuningsih. 2022. "Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker." *Aliansi : Jurnal Manajemen dan Bisnis* 17 (2): 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>.
- Solchan Ghazali, M. Amin, Wulan Suci Nur Rahmawati, dan Grisa Anecy. 2022. "Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Awal MINU Ngingas Waru Sidoarjo." *Jurnal Mu'allim* 4 (2): 13–37. <https://doi.org/10.35891/muallim.v4i2.3141>.
- Studi, Program, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan, D A N Ilmu, dan Universitas Borneo Tarakan. 2024. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK MATERI WUJUD BENDA PADA SISWA KELAS III SDN 030 TARAKAN."
- Suciati Rahayu Widyastuti. 2022. "Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Jendela ASWAJA* 3 (02): 57–75. <https://doi.org/10.52188/ja.v3i02.393>.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, dan Ima Rahmawati. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sungkono, Mukhammad Luqman Hakim, Novi Trilisiana, dan Mulyo Prabowo.

2024. “Pembelajaran yang Efektif, Efisien, dan Menyenangkan dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo.” *Jurnal ABDI* 9 (2): 195–99.
- Syelviana, Nishfi, dan Sri Hariani. 2019. “Pengembangan Media Big Book Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar.” *Jpgsd* 7 (1): 2559–69.
- Titin, Titin, Anisyah Yuniarti, Amalia Putri Shalihat, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, dan Virga Virnanda. 2023. “Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran.” *JUTECH: Journal Education and Technology* 4 (2): 111–23. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>.
- Towaf, Siti Malikhah. 2014. “Pendidikan Karakter Pada Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 8 (1): 75–85.
- Ummah, Masfi Sya’fiatul. 2019. “MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN.” *Sustainability (Switzerland)* 11 (1): 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Waruwu, Marinu. 2024. “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wati, Desi Kurnia, Sehatta Saragih, dan Atma Murni. 2022. “Validitas dan Praktikalitas Bahan Ajar Matematika Berbantuan FlipHtml5 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII SMP/MTs pada Materi Koordinat Kartesius.” *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* 5 (4): 287. <https://doi.org/10.24014/juring.v5i4.16717>.
- Yaumi, Muhammad. 2017. “View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk,” 21–44.
- Yulianti, Fitria, dan dkk. 2019. “Urgensi Penggunaan Media Big Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Eksposisi.” *Prosiding Seminar Nasional* 1: 519–20.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Mata Pelajaran : IPAS

Fase/Semester : B/II

Kelas : III

Capaian Umum Fase B :

Peserta didik mampu menunjukkan kesadaran dan partisipasi aktif dalam kehidupan sosial, serta memahami pentingnya interaksi sosial dalam membangun hubungan yang harmonis di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Capaian Pembelajaran (CP) :

Peserta didik diharapkan dapat menjalankan peran dan tanggung jawab sebagai bagian dari anggota keluarga dan warga sekolah, serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Materi denah rumahku digunakan untuk mencapai tujuan ini, dengan fokus pada pengenalan bagian-bagian rumah dan fungsinya, serta interaksi sosial di rumah. Melalui aktivitas menggambar denah rumah sendiri, menjelaskan bagian-bagian rumah dan fungsinya, berdiskusi tentang interaksi sosial di rumah dan sekolah, serta membuat poster atau presentasi tentang denah rumahku, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan kesadaran akan peran dan tanggung jawab sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

Tujuan Pembelajaran (TP) :

- Peserta didik dapat membuat denah rumahnya sendiri.
- Peserta didik dapat menggunakan denah untuk menemukan suatu lokasi/Benda

Elemen materi :

Bagian-bagian rumah: ruang tamu, kamar tidur, dapur, kamar mandi, dll.

Fungsi dan kegunaan: menjelaskan kegunaan setiap bagian rumah.

Denah rumah : menggambar atau membuat denah rumah sendiri.

Elemen Pembelajaran:

Pengetahuan : memahami bagian-bagian rumah, fungsi dan kegunaan, serta interaksi sosial

Keterampilan: menggambar denah rumah, menjelaskan bagian-bagian rumah, dll.

Sikap : menunjukkan kesadaran akan peran dan tanggung jawab sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

Profil Pelajar Pancasila :

- Berkebhinekaan Global
- Berakhlak Mulia
- Kreatif
- Bernalar Kritis

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Mengetahui,
Guru Kelas

Widia Nainggolan, S.Psi

Medan, April 2025

Peneliti

Aqilah Adibah Larasati

Lampiran 1. 2 Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS Kelas III

MODUL AJAR	
A. INFORMASI UMUM	
Penyusun	AQILAH ADIBAH LARASATI
Institusi	SDIT – Ummu Hafidzah
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik	Denah rumahku
Bab 5	Aku dan lingkungan sekitarku
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B/3
Tahun Pelajaran	2024/2025
Semester	2
Alokasi Waktu	2 x 35 Menit (2 JP)
Jumlah Pertemuan	1 Pertemuan
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Model Pembelajaran	Discovery Learning
Metode Pembelajaran	Pembelajaran berbasis teknologi
Target Peserta Didik	Reguler
Karakteristik Peserta Didik	Seluruh Karakter Peserta Didik
Jumlah Peserta Didik	20
Kompetensi Awal	Peserta didik dapat mengaplikasikan pemahaman terkait konsep denah dalam kehidupan sehari-hari
Profil Pelajar Pancasila	❖ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, ❖ Berkebhinekaan global, ❖ Bergotong-royong, ❖ Mandiri, ❖ Bernalar Kritis,

	❖ Kreatif.
Sarana dan Prasana	❖ Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 4 dan Buku siswa ❖ Media pembelajaran berbasis teknologi

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran

Di akhir fase B ini, peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi melalui big book tentang aku dan lingkungan sekitarku yang membahas denah rumahku.

2. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Menggunakan denah untuk menemukan suatu lokasi/benda
2. Menganalisis denah rumahku melalui big book berbasis audio visual

3. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati media pembelajaran yang telah guru sediakan, Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang inovatif melalui media big book berbasis audio visual
2. Dengan mengamati media pembelajaran yang telah guru sediakan, peserta didik dapat menganalisa denah rumahnya

Pemahaman Bermakna

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik B : Denah Rumahku

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan denah untuk menemukan suatu lokasi/benda dan untuk menganalisis denah rumahku melalui big book berbasis audio visual

Topik Proyek Pembelajaran :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi, pengalaman pembelajaran yang inovatif, serta menerapkan teknologi dalam pembelajaran dengan cara melakukan tugas kelompok dan berdiskusi melalui kegiatan scan barcode menggunakan smartphone pada media big book berbasis audio visual

Pertanyaan Pemantik**Pengenalan Topik Bab 5**

1. Di manakah rumah kalian berada?
2. Bagaimanakah ciri khas yang anda ketahui tentang rumah kalian?

Topik A. Denah rumahku

1. Apa itu denah?
2. Bagaimana denah bias membantu kalian mengetahui letak suatu ruangan/benda dilokasi tertentu?
3. Bagaimana cara membuat denah ?

6. Kegiatan Pembelajaran**A. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

1. Guru memberi salam kepada peserta didik dan mengecek daftar hadir
2. Guru dan peserta didik berdoa Bersama
3. Guru melakukan apersepsi seputar dengan materi
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
5. Siswa mendengarkan penjelasan guru

B. Kegiatan Inti (50 Menit)**Sintaks Discovery Learning****Pemberian Rangsangan (*stimulation*)**

- ❖ Peserta didik menyanyikan satu lagu daerah yang ditampilkan oleh guru di depan kelas.
- ❖ Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik seputar penjelasan guru dalam materi.

Mengidentifikasi Masalah (*problem statement*)

- ❖ Mulailah kegiatan literasi dengan narasi di awal Buku Siswa bab 5 topik A.
- ❖ Melanjutkan diskusi pengalaman siswa menyaksikan video Denah Rumahku.
- ❖ Tanyakan kepada siswa pertanyaan utama dari bab ini dan hubungkan dengan apa yang telah mereka pelajari dalam buku ini.
- ❖ Kemudian tanyakan kepada siswa ruangan apa saja yang terdapat pada rumah divideo tersebut?
- ❖ Guru mengeluarkan media pengembangan yang inovatif berupa media big book berbasis audio visual dan Smartphone.
- ❖ Setelah itu dibagi menjadi beberapa kelompok untuk diberikan tugas melakukan diskusi mengenai media big book tersebut.
- ❖ Ajak peserta didik untuk mempelajari media tersebut berikan pengarahannya melalui buku petunjuk yang sudah tersedia di media big book tersebut dan contohkan kepada siswa.
- ❖ Guru menentukan posisi barcode untuk setiap kelompok yang nantinya barcode tersebut akan mereka teliti dan rangkum
- ❖ Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk melakukan uji coba media pengembangan tersebut. Siswa melakukan scan pada barcode yang telah disediakan oleh guru sesuai petunjuk dan arahan guru sebelumnya dan pada setiap scan barcode terdapat penjelasan tentang denah rumahku dan siswa melakukan pengamatan dari video tersebut
- ❖ Setiap kelompok mencoba menulis dan merangkum hasil dari diskusi yang telah mereka dapatkan dari uji coba produk tersebut
- ❖ Guru memilih kelompok tercepat untuk maju ke depan dalam memaparkan hasil diskusi yang telah mereka rangkum dari kegiatan tersebut
 - ❖ Diakhir kegiatan arahkan setiap murid untuk menarik sebuah Kesimpulan dalam pembelajaran tersebut menggunakan media yang telah di uji coba tadi dan menjawab beberapa pertanyaan yang dipaparkan oleh guru nantinya.

Pengumpulan Data/Pengolahan Data (*data collection/data processing*)

- ❖ Guru memberikan lembar tugas bagi peserta didik sekelompok sebagai bahan penilaian tugas .
- ❖ Guru memberikan lembar tugas dalam bentuk essay untuk mengukur kemampuan mengingat para siswa tentang materi denah rumahku.

- ❖ Guru mengajukan lintas pertanyaan untuk mengukur kecepatan daya ingat para siswa tentang materi denah rumahku.

Pembuktian (verification)

- ❖ Hasil analisa big book dikumpulkan untuk dinilai guru
- ❖ Beberapa peserta didik diminta untuk mengacungkan jari untuk mendeskripsikan jawaban atas beberapa materi yang telah didiskusikan mengenai Materi denah rumahku.
- ❖ Dan salah satu peserta didik dari setiap kelompok yang mengacungkan jari diminta untuk maju dan memaparkan hasil diskusi mengenai analisa dalam materi yang diberikan di sertai kelompoknya tadi dalam penggunaan media big book berbasis audio visual tersebut

Generalisasi (generalition)

- ❖ Apabila jawab peserta didik kurang tepat guru memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk menyanggah ataupun melengkapi serta memberikan kesimpulan akhir
- ❖ Guru Bersama peserta didik memberikan *applous* terhadap peserta didik yang telah berani maju di depan kelas
- ❖ Guru memberikan poin plus bagi peserta didik yang aktif dan seluruh peserta didik di dalam kelas.

C. Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru Bersama seluruh peserta didik membuat rangkuman/kesimpulan dari pembelajaran hari ini mengenai denah rumahku.
2. Guru melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dengan menjawab pertanyaan berikut ini:
 1. *Apa kesan yang anda dapatkan setelah mengikuti pembelajaran?*
 2. *Apa saja yang anda dapatkan setelah mengikuti proses pembelajaran?*
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
4. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca lafadz hamdalah Bersama sama.

5. Assmen

a. Jenis Assesmen

1) Assesmen Formatif

b. Bentuk Assesmen

1) Assesmen Formatif

- Sikap (profil Pelajar Pancasila) ; Observasi (Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia, Berkebhinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri).
- Keterampilan: Penilaian Laporan Percobaan
- Pengetahuan: Tes Uraian 5 Soal

6. Pengayaan dan Remedial**a. Remedial**

1. Membuat rangkuman dari materi denah rumahku dengan menggunakan bahasamu sendiri

b. Pengayaan

1. Membuat gambar denah rumahnya !

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Farhatul Muhayya, S.Ag, S.Pd

Mengetahui,
Guru Kelas

Widia Nainggolan, S.Psi

Medan, April 2025

Peneliti

Aqilah Adipah Larasati

Lampiran 1.3 Angket Penilaian Ahli Materi

ANGKET VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku Dan Lingkungan Sekitarku Di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah

Materi : Denah Rumahku

Penyusun : Aqilah adibah larasati

Nama Validator : Widia Nainggola,S.Psi

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan asal instansi bapak atau ibu pada kolom yang disediakan
2. Berikan tanda ceklist (✓) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak dan ibu
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut:
 5. Sangat baik
 4. Baik
 3. Cukup baik
 2. Kurang baik
 1. Sangat kurang baik
4. Mohon diberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor				
			5	4	3	2	1
	Materi	1. Kelengkapan Materi	✓				
		2. Kecakapan Materi	✓				
		3. Kedalaman Materi		✓			
		4. Keakuratan dan definisi	✓				
		5. Keakuratan data dan konsep		✓			
		6. Keakuratan gambar dan ilustrasi	✓				
		7. Kemukhtahiran materi	✓				

Bahasa	8. Ketepatan stuktur kalimat	✓					
	9. Keefektifan kalimat	✓					
	10. Kebakuan istilah		✓				
	11. Ketepatan tata Bahasa	✓					
	12. Konsistensi penggunaan istilah		✓				
Pembelajaran	13. Memberikan pemahaman materi "Denah rumahku"	✓					
	14. Mendorong rasa ingin tahu	✓					
	15. Kesesuaian materi dengan indikator dan taraf perkembangan peserta didik	✓					

C. Masukan Validator

Judul layak digunakan untuk penelitian

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Lembar penilaian ini dinyatakan:

No	Keterangan	Penilaian
1.	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan setelah revisi	
3.	Tidak layak digunakan	

Mohon diberikan tanda Lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Medan, 2025

Validator

Widia
Widia Panggolan

Lampiran 1.4. Angket Penilaian Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku Di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah
 Materi : Denah Rumahku
 Penyusun : Aqilah Adibah Larasati
 Nama Validator : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan instansi bapak/ ibu pada kolom yang disediakan.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak/ibu
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut :
 5. Sangat baik
 4. Baik
 3. Cukup baik
 2. Kurang baik
 1. Sangat kurang baik
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Fisik	1. Jenis bahan media <i>big book</i> yang digunakan	✓				
		2. Ukuran media <i>big book</i> yang digunakan	✓				
		3. Keawetan media <i>big book</i>	✓				

2.	Pemanfaatan	4. Kesesuaian media <i>big book</i> dengan karakteristik	✓				
		5. Keperaktisan media <i>big book</i> (mudah disimpan)	✓				
		6. Kemudahan penggunaan media <i>big book</i>	✓				
		7. Ketepatan media <i>big book</i> dalam mengembangkan kemampuan siswa	✓				
		8. Ketepatan media <i>big book</i> dalam mengembangkan sikap kerjasama	✓				
3.	Ilustrasi gambar	9. Kejelasan gambar pada media <i>big book</i>	✓				
		10. Kesesuaian gambar pada media <i>big book</i> dengan materi denah rumahku	✓				
4.	Warna	11. Kesesuaian warna dengan karakteristik pada media <i>big book</i>	✓				
		12. Keterpaduan warna gambar dalam media <i>big book</i>	✓				
		13. Komposisi warna gambar dan tulisan dalam media <i>big book</i>	✓				
		14. Pemilihan warna cover media <i>big book</i> yang menarik dan sesuai	✓				
5.	Tulisan	15. Kesesuaian ukuran huruf dalam media <i>big book</i>	✓				
		16. Kejelasan tulisan dalam media <i>big book</i>	✓				

C. Masukan Validator

halaman di masing-masing.
 *Sebagian brosur 'prose' di bagian 4, bagian 5 dan 6.
 *di bagian nama pahlawan di bagian 7 dan 8.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Lembar penilaian ini dinyatakan:

No	Keterangan	Penilaian
1.	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan setelah revisi	
3.	Tidak layak digunakan	

Mohon diberikan tanda Lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

23/04/2025
Medan, 2025
Validator

Dr. Muhammad Anwar, M.Pd.

Lampiran 1.5. Angket Penilaian Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku Di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah
 Materi : Denah Rumahku
 Penyusun : Aqilah Adibah Larasati
 Nama Validator : Amin Basri, S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan instansi bapak/ ibu pada kolom yang disediakan.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak/ibu
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut :
 5. Sangat baik
 4. Baik
 3. Cukup baik
 2. Kurang baik
 1. Sangat kurang baik
4. Mohon diberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor				
			5	4	3	2	1
	Kelugasan	1. Struktur kalimat efektif	✓				
		2. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	✓				
	Komunikatif	3. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	✓				

	Kaidah Bahasa	4. Ketepatan menggunakan Bahasa	✓					
	Istilah dan symbol	5. Ketepatan menggunakan ejaan	✓					
		6. Kalimat yang digunakan sederhana	✓					

C. Masukan Validator

Layar digunakan untuk Penelitian

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Lembar penilaian ini dinyatakan:

No	Keterangan	Penilaian
1.	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan setelah revisi	
3.	Tidak layak digunakan	

Mohon diberikan tanda Lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Medan, 2025

Validator


Amin Bacri

Lampiran 1.6. Materi Pembelajaran



Aku dan Lingkungan Sekitarku

Pernahkah kalian mengunjungi suatu tempat yang jauh? Atau pernahkah kalian tersesat ketika berada dalam perjalanan? Agar kalian tidak tersesat menuju suatu tempat kalian bisa menggunakan peta dan denah untuk menuju lokasi tersebut.

Topik A: Denah Rumahku



Pernahkah kalian pergi ke sebuah tempat yang sangat luas dan kalian kebingungan mencari tempat tersebut? Untuk memudahkan kita mencari tahu lokasi suatu tempat kita bisa menggunakan denah. Apa itu denah? **Denah adalah sebuah gambar yang menunjukkan letak suatu hal atau gambar rancangan suatu gedung atau bangunan.**

Berikut contoh dari denah sebuah rumah.



Dengan melihat gambar tersebut, kita bisa mengetahui lokasi ruangan dalam rumah tersebut.



Kosakata Baru

denah: gambar yang menunjukkan letak kota, jalan, sungai, gunung, dan sebagainya.

lokasi: letak; tempat

**MARI MENCOBA****Membuat Denah Rumah**

Cara membuat denah sangatlah mudah. Kalian juga bisa membuat denah rumah kalian sendiri. Berikut langkah-langkah untuk membuat denah.

1. Ambil selembar kertas kosong dan alat tulis.
2. Bayangkan saat ini kalian sedang ada di dalam rumah.
3. Buatlah denah dengan cara membuat garis-garis hingga membentuk kotak-kotak seperti pada contoh.
4. Gambarlah garis tebal untuk menggambar dinding.
5. Berilah keterangan nama ruangan seperti kamar tidur, dapur, kamar mandi, teras, ruang tamu, ruang keluarga, balkon di setiap bagian gambar
6. Kalian boleh menggambar kasur, meja, kursi, lemari, rak, kloset, tanaman, pohon, mobil, sepeda motor atau apapun benda yang ada di dalam ruangan tertentu.
7. Mintalah bantuan orang dewasa jika kalian menghadapi kesulitan saat membuat denah.
8. Jika sudah selesai, ceritakan kepada teman atau gurumu seperti apa denah rumah kalian.

Jawablah soal-soal berikut dengan tepat!

Nama :

Kelas :

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan denah rumah dan apa kegunaannya !

Jawab:.....

.....

.....

.....

.....

2. Perhatikan gambar dibawah ini !



Dari gambar denah rumah di atas coba kamu deskripsikan lokasi ruangan dalam rumah tersebut!

Jawab:.....

3. Jelaskan fungsi ruang tamu di dalam rumah ?

Jawab:.....

4. Gambarkanlah denah rumahmu sendiri,dan jelaskan fungsi dari setiap ruangan!

Jawab:.....

5. Jelaskan apa yang membuat kamu merasa nyaman di rumah!

Jawab:.....

Lampiran 1.7 Angket Lembar Kepraktisan Respon Guru

Instrument Angket Kepraktisan Respon Guru

Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Pada Materi Aku
Dan Lingkungan Sekitarku Di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah

Materi : Denah Rumahku

Penyusun : Aqilah adibah Iarasati

Nama guru : Widia Nainggola, S.Psi

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan instansi bapak/ ibu pada kolom yang disediakan.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak/ibu
3. Jawaban dikembangkan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian berikut :
 5. Sangat baik
 4. Baik
 3. Cukup baik
 2. Kurang baik
 1. Sangat kurang baik
4. Mohon diberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Lembar Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media yang disajikan menarik secara audio visual	✓				
2.	Gambar yang disajikan jelas	✓				
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓				
4.	Media big book yang digunakan mudah untuk		✓			

	dioperasikan					
5.	Penggunaan big book dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran	✓				
6.	Ketepatan materi dengan Tujuan Pembelajaran	✓				
7.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)		✓			
8.	Penyampaian materi yang mudah dipahami	✓				
9.	Dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran	✓				
10.	Penggunaan media big book dapat menarik minat serta perhatian siswa	✓				

C.Masukan Validator

Bagus, dan Sangat layak digunakan

D.Kesimpulan

No	Keterangan	Penilaian
1.	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan setelah revisi	
3.	Tidak layak digunakan	

Mohon diberikan tanda Lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Medan, 2025

Validator


Widi Nainyolan

Lampiran 1.8 Angket Lembar Kepraktisan Respon Siswa

Penilaian Tertinggi

LEMBAR ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku Di Kelas III SD

IT – Ummu Hafidzah

Nama Siswa : Azqara Nurul

Kelas : III A

B. Keterangan

5. Sangat baik
4. Baik
3. Cukup baik
2. Kurang baik
1. Sangat kurang baik

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Pembelajaran menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku sangat menarik	✓				
2	Siswa mudah memahami materi dengan penggunaan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku	✓				
3	Siswa lebih suka belajar menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku dari pada membaca buku ketika mengikuti proses pembelajaran.	✓				
4	Siswa berminat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku	✓				

5	Materi pembelajaran yang ditampilkan jelas.	✓				
6	Tampilan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran.	✓				
7	Belajar dengan menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku dapat merubah cara belajar saya	✓				
8	Media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku dapat menumbuhkan motivasi belajar yang dikembangkan sangat membantu dalam memahami isi materi pembelajaran	✓				
9	Materi aku dan lingkungan sekitarku dapat meningkatkan hasil belajar saya	✓				
10	Bahasa yang digunakan pada media big book sangat mudah dimengerti	✓				

Penilaian Sedang

LEMBAR ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku Di Kelas III SD IT – Ummu Hafidzah

Nama Siswa : Abdul Nadif

Kelas : III A

B. Keterangan

5. Sangat baik
4. Baik
3. Cukup baik
2. Kurang baik
1. Sangat kurang baik

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Pembelajaran menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku sangat menarik		✓			
2	Siswa mudah memahami materi dengan penggunaan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku	✓				
3	Siswa lebih suka belajar menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku dari pada membaca buku ketika mengikuti proses pembelajaran.		✓			
4	Siswa berminat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku		✓			

5	Materi pembelajaran yang ditampilkan jelas.	✓			
6	Tampilan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran.	✓			
7	Belajar dengan menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku dapat merubah cara belajar saya	✓			
8	Media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku dapat menumbuhkan motivasi belajar yang dikembangkan sangat membantu dalam memahami isi materi pembelajaran	✓			
9	Materi aku dan lingkungan sekitarku dapat meningkatkan hasil belajar saya	✓			
10	Bahasa yang digunakan pada media big book sangat mudah dimengerti	✓			

Penilaian Rendah

LEMBAR ANGKET VALIDASI RESPON SISWA

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku Di Kelas III SD
IT – Ummu Hafidzah

Nama Siswa : M. IZZAH

Kelas : III A

B. Keterangan

5. Sangat baik
4. Baik
3. Cukup baik
2. Kurang baik
1. Sangat kurang baik

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Pembelajaran menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku sangat menarik	✓				
2	Siswa mudah memahami materi dengan penggunaan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku		✓			
3	Siswa lebih suka belajar menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku dari pada membaca buku ketika mengikuti proses pembelajaran.				✓	
4	Siswa berminat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku	✓				

5	Materi pembelajaran yang ditampilkan jelas.	✓				
6	Tampilan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran.		✓			
7	Belajar dengan menggunakan media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku dapat merubah cara belajar saya		✓			
8	Media big book pada materi aku dan lingkungan sekitarku dapat menumbuhkan motivasi belajar yang dikembangkan sangat membantu dalam memahami isi materi pembelajaran		✓			
9	Materi aku dan lingkungan sekitarku dapat meningkatkan hasil belajar saya	✓				
10	Bahasa yang digunakan pada media big book sangat mudah dimengerti	✓				

Lampiran 1.9 Angket Lembar Wawancara Kepada Guru Wali Kelas

Lembar Wawancara Kepada Guru Wali Kelas

Nama Guru : Widia Nainggola,S.Psi

Kelas : III

Sekolah :SD IT Ummu Hafidzah

Peneliti : Bagaimana proses belajar berlangsung didalam kelas III?

Wali kelas : Memasuki kelas dengan mengucapkan salam, kemudian duduk lalu menyapa anak-anak, mengabsen, Mengulangi pembelajaran yang lalu, barulah memulai materi pembelajaran yang baru.

Peneliti : Apakali disekolah tersedia seperti Proyektor, spiker yang mendukung proses belajar?

Wali kelas : Media seperti Proyektor, hanya digunakan saat sedang menonton film

Peneliti : Berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran?

Wali kelas : Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran sebanyak 22 siswa laki-laki 10 dan sisa lainnya perempuan

Peneliti : Berapa jumlah siswa yang sering merasa bosan dalam proses pembelajaran?

Wali kelas : Siswa yang sering merasa bosan dalam proses pembelajaran sekitar 5 siswa

Peneliti : Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan dalam proses pembelajaran?

Wali kelas :biasanya hanya melalui Proyektor saja tidak ada menggunakan media

Peneliti : Kendala apa yang terjadi ketika menghadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas?

Wali kelas : Kendala yang sering terjadi didalam kelas yaitu tidak menguasai materi, maka dari itu sebelum memasuki kelas kita harus sudah menguasai materi

Peneliti : Pada saat pembelajaran apakah pernah mengunnakan media seperti *big book*?

Wali kelas : Media *big book* belum pernah digunakan didalam kelas

Link wawancara :

https://drive.google.com/file/d/1f3gKvL8Kw4mu6ZxFkw1Fb1ZP_ZsV5iS/view?usp=drivesdk

Lampiran 1.11. K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 1

Yth : Ketua/ Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : Aqilah adibah larasati
 N P M : 2102090029
 Program Studi : pendidikan guru sekolah dasar
 Kredit Kumulatif : 120,0

IPK = 3.90

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul Yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Big Book</i> pada Materi dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT-Ummu Hafidzah	
	Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas III SD IT-Ummu Hafidzah	
	Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Mata Pelajaran Pkn Bagi Siswa Kelas III SD IT-UMMU HAFIDZAH	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 10 Januari 2025

Hormat Pemohon,

Aqilah Adibah Larasati

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 1.12. K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Aqilah adibah larasati
 NPM : 2102090029
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

"Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT-Ummu Hafidzah"

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Ibu:

Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2025
 Hormat Pemohon,

Aqilah adibah larasati

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 1.13. K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 328/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : Aqila Adibah Larasati
 N P M : 2102090029
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT-Ummu Hafizah

Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarisa tanggal : 04 Februari 2026

Medan, 04 Sya'ban 1446 H
 04 Februari 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 1.14. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Aqilah Adibah Larasati
 NPM : 2102090029
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT Ummu Hafidzah

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
23/12/2024	Acc Judul	2f
14/02/2025	Memperbaiki daftar isi	2f
17/02/2025	Menambahkan Referensi	2f
14/02/2025	Menambahkan Lampiran	2f
12/03/2025	Acc Seminar	2f

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, Februari 2025
 Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 1.15. Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Aqilah Adibah Larasati

NPM : 2102090029

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT Ummu Hafidzah

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Februari 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing


 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.


 Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 1.16. Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal (Pembimbing)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21 Maret 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Aqilah Adibah Larasati
 NPM : 2102090029
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT- Ummu Hafidzah

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Pubrik
2	Perbaikan Tulisan S. Inggris
3	Tabel diperbaiki
4	Menambahkan ahli

Medan, Maret 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Chairunnisa Amella, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 1.17. Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal (Pembahas)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21 Maret 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Aqilah Adibah Larasati
 NPM : 2102090029
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT- Ummu Hafidzah

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Pubrik
2.	Perbaikan Tulisan B. Inggris
3.	Perbaikan Tabel
4.	Menambahkan Kosa ahli

Medan, Maret 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 1.18. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

Unggul | Cerdas | Terpercaya



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap	: Aqilah Adibah Larasati
NPM	: 2102090029
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Big Book</i> pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT- Ummu Hafidzah

Pada hari Jum'at, Tanggal 21 Maret 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Disetujui oleh :


 Dosen Pembahas,
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


 Dosen Pembimbing,
Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.


 Diketahui oleh
 Ketua Program Studi
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Maret 2025



Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 1.19. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21, bulan Maret, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Aqilah Adibah Larasati
 NPM : 2102090029
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT- Ummu Hafidzah

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- ☐ Disetujui
- ☐ Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- ☐ Ditolak

Dosen Pembahas,

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amefia, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 1.20. Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Aqilah Adibah Larasati
 NPM : 2102090029
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT- Ummu Hafidzah

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Aqilah Adibah Larasati

Lampiran 1.21. Surat Permohonan Riset

Medan, Maret 2025

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Aqilah Adibah Larasati
NPM : 2102090029
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT- Ummu Hafidzah

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

****Penting!!****

Lampiran 1.22. Surat Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/KU/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 715/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 16 Syawal 1446 H
14 April 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD IT- Ummu Hafidzah
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Aqilah Adibah Larasati
N P M : 2102090029
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Bigbook* Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di Kelas III SD IT - Ummu Hafidzah

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****



Lampiran 1.23. Surat Balasan Riset

		YAYASAN PENDIDIKAN DA'WAH SOSIAL DAN EKONOMIAN-NAASHIRY PERGURUAN ISLAM UMMU HAFIDZAH TK ISLAM TERPADU, SD ISLAM TERPADU DAN SMP ISLAM TERPADU Jl. Citarum Desa Candirejo Kecamatan Biru-Biru Kabupaten Deli Serdang
Nomor	: 1111/L.2/SDIT-UH/IV/2025	
Lampiran	: ----	
Hal	: Surat Balasan	
	Candirejo, 28 April 2025	
	Kepada :	
	Yth. Bapak/Ibu Ketua UMSU	
	Di	Tempat
السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ		
Kami dari SDIT Ummu Hafidzah telah menerima mahasiswa UMSU :		
Nama	: AQILAH ADIBAH LARASATI	
NPM/NIRM	: 2102090029	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Sudah menyelesaikan Panenelitian di SDIT Ummu Hafidzah pada 26 April 2025. Dengan judul skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Bigbook Pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku di kelas III SD IT-Ummu Hafidzah".		
Demikian surat balasan ini kami perbuat, semoga Penelitian/Riset yang dilakukan bermanfaat bagi Mahasiswa tersebut . Amiin.		
Wassalam, Kepala SDIT Ummu Hafidzah		
 Farhatul Muhayya, S.Ag		

Lampiran 1.24. Dokumentasi Observasi awal



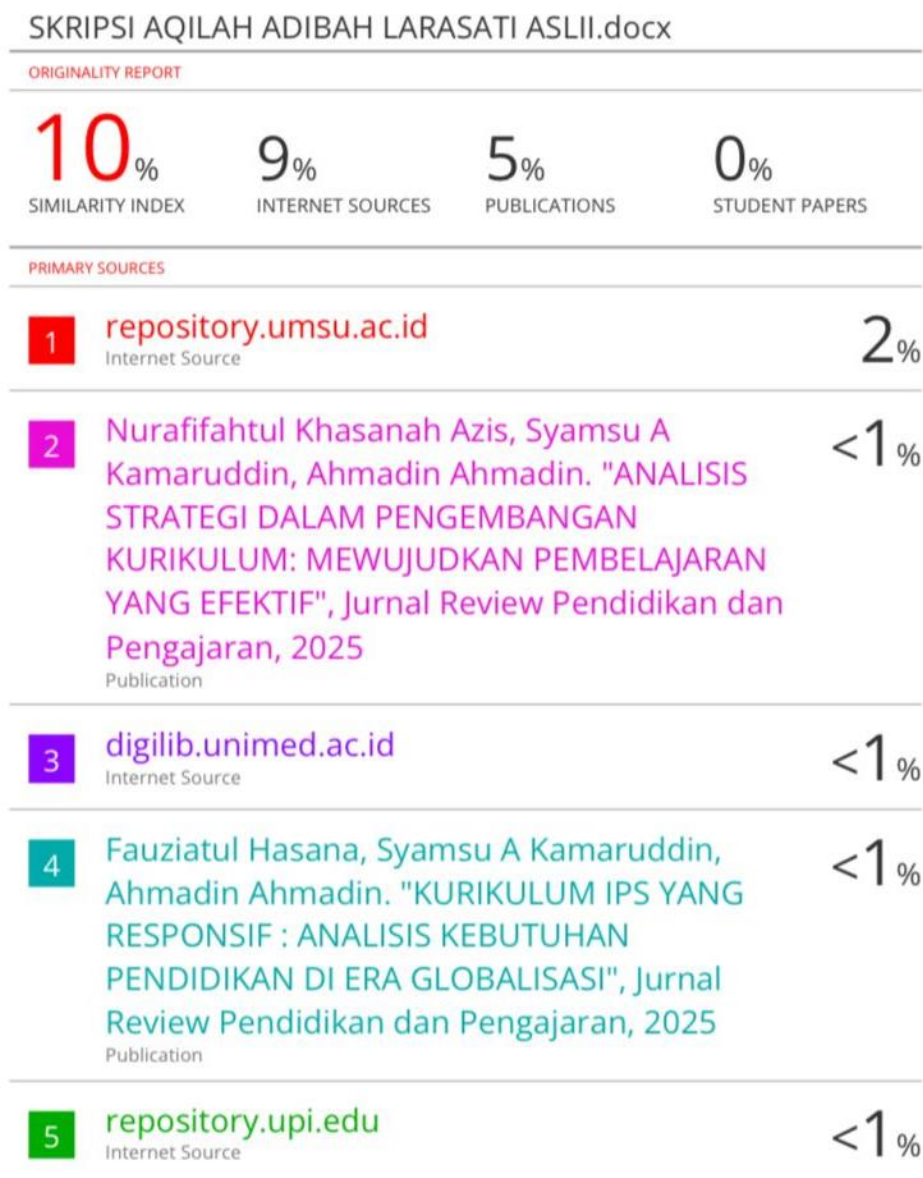
Lampiran 1.25. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Link penelitian :

<https://drive.google.com/file/d/1IsqKRrWaUKtb2B6HNyyLGxVB-znSoUhr/view?usp=drivesdk>

Lampiran 1.26. Hasil Cek Turnitin



Lampiran 1.27. Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Aqilah Adibah Larasati
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal lahir : Medan, 13 Mei 2002
Alamat : Jl.Karya Jaya No.147
Email : aqilahadibah6@gmail.com
No Handphone : 0895-61128-1049

Pendidikan Formal :

1. 2009-2014 SD Negeri 067952
2. 2014-2016 MTS Al-Ittihadiyah
3. 2017-2020 SMKN 8 Medan