

Pengembangan Media *Bukber* (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Setempat Untuk Kelas IV

Elmiati Norhaliza^{1*}, Siti Istiningsih¹, Baiq Niswatul Khair¹

¹Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: elmibae03@gmail.com

Article History

Received : January 12th, 2023

Revised : January 20th, 2023

Accepted : February 04th, 2023

Abstrak: Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman karakteristik gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Media Pembelajaran Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Lombok, mengetahui langkah-langkah pembuatan Media Pembelajaran Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Lombok dan mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Lombok untuk siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan penelitian, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian dilakukan di SDN 39 Mataram, Kecamatan Selaparang. Metode pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Lombok untuk kelas IV SD. Kelayakan Media Pembelajaran Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Lombok pada materi Keberagaman Suku Bangsa Budayaku berdasarkan nilai dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 89,70%, penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 97,05%. Hasil uji coba lapangan kelompok sedang berdasarkan respon 15 orang siswa mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata presentase 92,08%. Oleh karena itu media pembelajaran *Bukber* (Buku Bergambar) ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

Keywords: Buku Bergambar, Kearifan Lokal Daerah, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hujair (2009:9) pembelajaran merupakan proses interaksi atau komunikasi anatara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Proses pembelajaran ini sering kita dapatkan di lembaga pendidikan resmi atau lembaga pendidikan formal maupun lembaga pendidikan non formal. Menurut Arsyad dalam Audie (2019: 4) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran maupun diluar kegiatan sekolah kelas selain itu media pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang

dapat mendorong keinginan peserta didik untuk semangat dalam proses belajar.

Proses pembelajaran yang baik tentu memiliki kesiapan yang baik pula dalam mengajar. Tercermin dari kesiapan guru merancang perangkat pembelajarannya. Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber atau alat belajar yang memungkinkan siswa dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan efektif (Karma et al. 2019). Pada proses pembelajaran terjadi penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dimana pada proses penyampaian informasi guru menggunakan alat bantu yang sering kita sebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri mempunyai peranan penting dalam menunjang keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2017: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut peraturan mendiknas nomor 22 yaitu mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Namun kenyataannya di lapangan banyak guru atau pendidik tidak memaksimalkan dalam menggunakan media pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 25 November 2021 di SDN 39 Mataram, menunjukkan bahwa secara umum siswa kelas IV di SDN 39 Mataram memiliki tingkat pemahaman tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia yang belum optimal, dikarenakan pada proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku tema sehingga penggunaan media tersebut dirasa masih terdapat kelemahan diantaranya tidak menarik peserta didik untuk membaca buku tema tersebut. Pernyataan ini dibenarkan salah satu wali kelas IV di SDN 39 Mataram tersebut memang sebagian besar guru lebih sering menggunakan media konvensional berupa buku tema. Alasannya adalah dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam pembuatan media dan beberapa diantaranya memiliki kesibukan diluar pembelajaran sehingga waktu untuk meluangkan membuat media terbatas.

Upaya yang tepat untuk menyikapi hal tersebut adalah menumbuhkan kembali semangat dan perhatian siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman karakteristik gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*). Sebagaimana yang dikatakan oleh Ausubel (Listyani, 2018: 595) bahwa belajar bermakna ialah suatu proses pembelajaran dimana siswa lebih mudah memahami dan mempelajari, karena guru mampu dalam memberi kemudahan bagi siswa sehingga

mereka mudah mengaitkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada dalam pikirannya.

Umami Kuratul (2020 : 4) mengatakan bahwa pembelajaran IPS banyak menggunakan metode ceramah, guru hanya menyampaikan informasi dan menulis konsep-konsep IPS dipapan tulis. Semula pembelajaran berjalan baik akan tetapi, selanjutnya terlihat indikasi kurangnya konsentrasi belajar siswa. Beberapa siswa mulai mengalihkan perhatiannya pada hal yang lain seperti mengobrol, melamun bahkan mengantuk. Terindikasi bahwa kasus siswa yang mengobrol tadi dapat diasumsikan sebagai gejala bahwa pembelajaran berjalan kurang menarik dan membosankan. Untuk itu sebagai pendidik profesional guru harus mampu menyiapkan bahan ajar dan mengedepankan unsur lingkungan sekitar siswa atau budaya lokalnya. Selain itu, media yang dipakai tidak mengedepankan unsur kearifan lokal. Padahal unsur ini sangat penting untuk dimasukkan ke dalam proses pembelajaran melalui penyusunan bahan ajar yang memiliki konten kearifan atau budaya lokal. Azhar (2006 : 4) mengatakan untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu diadakan inovasi dengan cara memperbaiki pola pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Salah satu inovasi tersebut adalah dengan memanfaatkan media yang berbasis lokal. Media tersebut dapat berupa media yang berbasis kearifan lokal untuk membelajarkan siswa dalam kehidupan nyata disekitar ligkungannya. (Istiningsih et al. 2020) mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan guru di sekolah selain buku pedoman yang telah ditetapkan seharusnya ada bahan ajar lain yang isinya bisa sesuai dengan jati diri siswa di lingkungan tersebut atau dengan kata lain bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan tidak mengesampingkan kurikulum yang digunakan. Hal ini supaya siswa dalam lingkungan dimana dia tinggal diharapkan akan lebih mampu memahami konsep isi dari materi sekolah dari sudut pandang dia dalam lingkungan itu.

Mengacu pada hal tersebut peneliti menganalisis perlu adanya sebuah inovasi yang memungkinkan untuk dilakukan. Inovasi yang dapat dilakukan adalah menghadirkan sebuah media yang di dalamnya memuat materi kontekstual dan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif siswa. Hal ini sependapat dengan Tafanao (2018: 108) mengatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting karena media berfungsi menyalurkan pesan, membantu siswa agar lebih baik, dan interaksi bersifat

banyak arah. Adapun media yang direkomendasikan dalam ini adalah media *Bukber* (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal. Media *Bukber* (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal adalah media yang berbentuk sebuah buku yang didesain dengan gambar-gambar yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa yang berada di kelas IV. Dan di dalam buku tersebut akan ditanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di sekitar daerah ataupun sekitar lingkungan hidup siswa. Nilai-nilai lokal yang terdapat dalam buku bergambar tersebut yang dikembangkan akan menggambarkan kesesuaian dari apa yang siswa lihat, dengar, ucap serta dapat mengambil pelajaran langsung dari potensi lokal sekitar siswa. Hal tersebut sangat penting bagi siswa untuk mengenal dan memahami manfaat dari potensi lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa itu sendiri yang dapat membedakannya dengan daerah lain.

Hornby dalam (Adikasari, E, 2017 : 92) menyatakan bahwa buku bergambar adalah buku dengan memadukan gambar yang dikhususkan untuk siswa-siswa yang duduk di sekolah dasar. Buku bergambar yang disajikan berupa gambar-gambar yang menarik dan dilengkapi dengan teks sebagai penjelas dari gambar itu sendiri. Menurut Sitepu (2012:14) buku bergambar adalah buku yang berisi tentang ilustrasi (informasi) atau teks dan gambar. Dalam buku gambar ini informasi yang disampaikan dalam bentuk gambar kemudian berisikan materi singkat yang dijelaskan dalam bentuk gambar. Buku ini digunakan untuk melengkapi pemahaman siswa dan dengan adanya gambar akan membuat lebih menarik. Nurgiyantoro (2016 : 157) mengatakan bahwa karakteristik buku yang tepat untuk siswa SD kelas IV (usia 9-10 tahun) ialah buku bergambar dengan ilustrasi yang menarik dengan penjelasan kalimat narasi yang jelas. Teks diperjelas dengan gambar sesuai isi materi agar siswa dapat mudah memahami isi atau materi yang disampaikan dengan bahasa yang digunakan harus dapat memperjelas informasi siswa sehingga siswa memiliki ketertarikan terhadap buku tersebut sebagai bahan bacaannya.

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh Handre Rizkiawan (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *Bukbar* (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Lombok Untuk Siswa Kelas IV SDN Geurung Tahun Ajaran 2020/2021”. Hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa Pengembangan Media *Bukbar* (Buku Bergambar) untuk siswa kelas IV SD dinyatakan valid sehingga dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian yang peneliti lakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Engpirin dengan judul “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN Bereng Bengkel” yang dilakukan pada tahun 2014. Hasil penelitiannya yaitu dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain peningkatan hasil belajar siswa, juga terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam belajar, karena siswa tertarik dengan media gambar yang digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Alifia Edria Adikasari dengan judul “Pengembangan Media Buku Bergambar Pada Pembelajaran IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Kelas V SDN Pesantren Mijen Semarang” yang dilakukan pada tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku bergambar layak digunakan dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 90%, komponen penyajian 95% dan komponen kebahasaan 95%.

Dari ketiga penelitian di atas memiliki beberapa persamaan yaitu meneliti bahan ajar buku bergambar sebagai penunjang dalam penyampaian materi pembelajaran, serta penggunaan metode penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang mengembangkan bahan ajar buku bergambar pada muatan IPS untuk siswa kelas IV SDN 39 Mataram. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu terletak pada materi yang digunakan dalam menerapkan bahan ajar serta perbedaan tempat pelaksanaan penelitian.

Adapun kebaruan dari bahan ajar buku bergambar yang diteliti yaitu dari segi tampilan yang lebih modern dan perpaduan warna yang sesuai dengan kondisi materi kebudayaan berbasis kearifan lokal daerah Lombok yang digunakan, sehingga akan menarik perhatian siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2018:297) metode penelitian dan

pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk. Penelitian pengembangan ini mengembangkan suatu produk yang belum digunakan di sekolah. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Bukber* (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal yang diharapkan menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE sangat sesuai untuk pengembangan media *Bukber* (Buku Bergambar) dan langkah penelitian tersusun secara sistematis sehingga peneliti dapat mengendalikan masing-masing langkah dengan baik. Model tersebut dicoba melalui 5 tahap ialah (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Subjek dalam penelitian ini yaitu 15 orang siswa kelas IV SDN 39 Mataram. Pertimbangan ini diterapkan dengan merujuk pada pendapat Arief (2006: 183) menjelaskan bahwa subjek uji coba kelompok kecil adalah sejumlah 9 sampai 20 orang siswa. Dan adapun 15 siswa tersebut yang memiliki kemampuan beragam, yaitu 5 rendah, 5 sedang dan 5 tinggi. Hal tersebut dilakukan pada uji coba kelompok kecil. Jenis data dalam penelitian ini ialah Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi pada tahap validasi produk dan Data Kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan peneliti hanya menggunakan uji coba kelompok kecil dengan 15 responden kepada siswa kelas IV SDN 39 Mataram. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah kuesioner/angket. Kuesioner tersebut terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Kuesioner digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang diisi dengan memberikan checklist (✓) pada kolom yang tersedia dari lembar validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa. Lembar angket tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa Media *Bukber* (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Lombok. Model Pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan

penelitian, ialah *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Analysis (analisis)

Pada tahap ini, kegiatan yang utama yaitu menganalisis adanya masalah-masalah dasar yang dialami siswa dalam proses pembelajaran di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Dilanjutkan dengan menganalisis pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta menarik untuk memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran.

Analisis dilakukan dengan cara mengobservasi siswa di kelas IV SDN 39 Mataram. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV, siswa masih sangat kurang aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Serta masih kurang memperhatikan guru dikarenakan pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada materi IPS tentang keberagaman suku bangsa dan budayaku yang membuat siswa berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

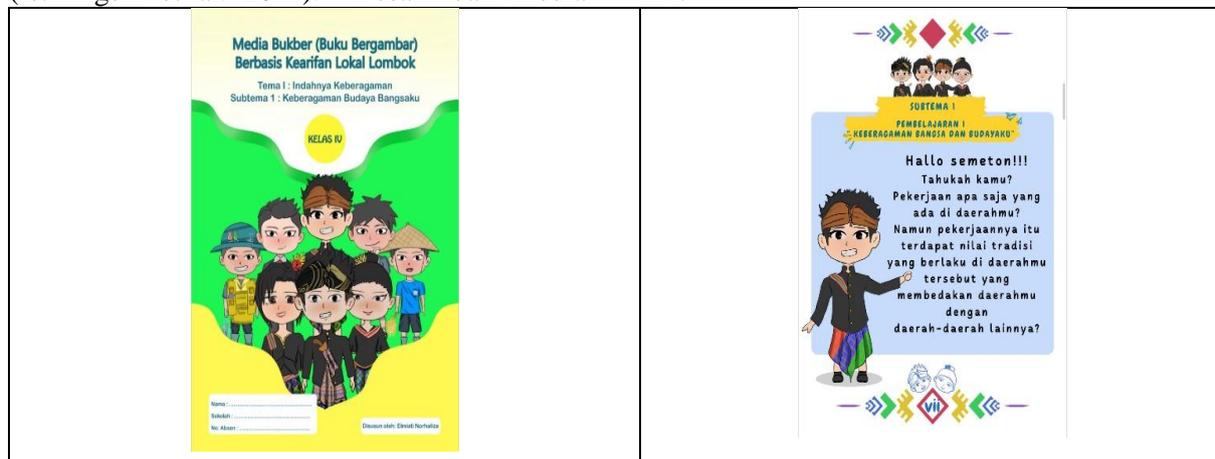
Menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik seperti media pembelajaran *Bukber* (Buku Bergambar) di dalam kelas dapat membantu serta meningkatkan semangat dan fokus siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diterima mampu menjadi pembelajaran yang bermakna dan dapat mengurangi kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas pada materi IPS tentang keberagaman budaya bangsaku. Maka hasil dari analisis menunjukkan pentingnya mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa yaitu media pembelajaran *Bukber* (Buku Bergambar). Proses pembelajaran yang menggunakan media *Bukber* (Buku Bergambar) dapat membuat siswa menjadi tidak bosan mengikuti pembelajaran, akan tetapi membuat siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi menarik dan lebih bermakna.

Design (Desain)

Tahap desain ialah merancang bentuk atau konsep dari produk media yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran

Bukber (Buku Bergambar). Proses Design menitik beratkan pada proses perancangan komponen-komponen yang dilibatkan dalam buku bergambar, serta perancangan tampilan buku bergambar yang sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik di tingkat sekolah dasar (Istiningsih et al. 2021). Desain dari media

Bukber (Buku Bergambar) pada materi keberagaman suku bangsa dan budayaku didesain peneliti menggunakan software *Clip Studio Paint*, *Photoshop* dan aplikasi *Canva*. Ukuran media ini yang akan dikembangkan yaitu 21cm × 29.7cm dengan menggunakan bahan *Hvs A4*.



Gambar 1. Desain Media *Bukber* (Buku Bergambar)

Development (Pengembangan)

Tahap development yang merupakan tahap untuk merealisasikan rancangan dari desain media pembelajaran dalam bentuk buku bergambar yang sebelumnya telah direncanakan (Muhammad Erfan et al. 2020).

Pada tahap pengembangan ini merupakan kegiatan merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan berupa media *Bukber* (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal. Pengembangan media ini perlu dilakukan beberapa kegiatan seperti : pembuatan materi yang sesuai dengan buku siswa kelas IV dengan tema Keragaman Suku Bangsa Indonesia

berbasis kearifan lokal daerah dengan mengangkat kearifan lokal yang ada di daerah Lombok, pembuatan *layout* dan *background* buku bergambar, serta mendesain gambar yang digunakan di dalam buku bergambar. Pada tahap ini juga dibutuhkan penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk menilai apakah layak media pembelajaran serta materi didalamnya digunakan. Pengembangan media pembelajaran *Bukber* (Buku Bergambar) pada materi keberagaman suku bangsa dan budayaku didesain menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*. Hasil validasi media *Bukber* (Buku Bergambar) dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 1. Uji Ahli Media

Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
	Jumlah Skor	Rata-rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
1	61	61	89,70%	Sangat Layak

Tabel 2. Uji Ahli Materi

Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
	Jumlah Skor	Rata-rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
1	66	66	97,05%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa pada validasi mendapat Rata-rata Jumlah Skor (X) sebesar 66 dengan rerata persentase 97,05%

sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan Tabel 1 bahwa validasi uji ahli media memperoleh Rata-rata jumlah skor (X)

sebesar 61 dengan rerata persentase 89,70% sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak.

Implementation (Implementasi)

Tahap Implementation yang merupakan kelanjutan dari tahap pengembangan adalah tahapan uji coba media pembelajaran buku bergambar pada kelompok kecil (Istiningsih et al. 2021). Pada tahap ini, media pembelajaran *Bukber* (buku bergambar) yang telah direvisi dan

dikembangkan kemudian diterapkan dan diujicobakan kepada 15 orang siswa kelas IV SDN 39 Mataram. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Bukber* (buku bergambar) yang telah dikembangkan. Siswa akan mengisi angket dengan skala 1-4 dengan penilaian berdasarkan beberapa aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Jumlah Responden	Jumlah Skor	Total Skor	Hasil Persentase	Kriteria
Aspek Materi	15	273	663	92,08%	Sangat Baik
Aspek Media		390			

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada Tabel 3 terdapat 15 responden kelas IV SDN 39 Mataram, memperoleh hasil sangat baik dengan persentase 93,08%. Hasil respon siswa dari kuisioner menyatakan bahwa media *Bukber* (Buku Bergambar) Sangat Layak.

Evaluation (Evaluasi)

Tahapan Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam proses pengembangan. Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat dan menganalisis respons dari pengguna atau peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran (Istiningsih et al. 2021). Data-data yang telah didapatkan dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa selanjutnya dijadikan sebagai data-data evaluasi. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2013) media pembelajaran dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kategori yang sudah ditetapkan sebelumnya. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai yaitu sebesar 89,70% dengan kategori sangat layak, hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai sebesar 97,05% dengan kategori sangat layak dan hasil respon siswa terhadap media *Bukber* (buku bergambar) sebesar 92,08% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon 15 orang siswa menyatakan bahwa media pembelajaran *Bukber* (buku bergambar) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Hasil akhir dari penelitian Pengembangan media pembelajaran *Bukber* (buku bergambar)

berbasis kearifan lokal daerah Lombok yang dikembangkan mendapatkan nilai presentase validasi kelayakan materi sebesar 97,05% dengan kategori “sangat layak”, dan validasi kelayakan media mendapatkan nilai presentase sebesar 89,70% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran *Bukber* (buku bergambar) berbasis kearifan lokal daerah Lombok untuk siswa kelas IV SDN 39 Mataram mendapatkan nilai presentase keseluruhan dari 15 orang responden sebesar 92,08% dengan kategori “sangat baik”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan sangat menarik, dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, tidak membosankan, dan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada dosen pembimbing, kepala sekolah dan guru kelas IV SDN 39 Mataram yang sudah ikut berpartisipasi dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

REFERENSI

Arief S. Sadiman (2006). “ *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*”. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Arikunto, Suharsimi (2017). *“Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik”*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar (2017). *“Media Pembelajaran”*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Audie, Nurul (2019). *“Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”*. 2(1). Serang: Universitas Sultan Agung Tirtayasa.
- Hujair AH, Sanaky (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safira Isnaini Press.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.
- Istiningsih, S., Dewi, N. K., HMK, A. S., & Syazali, N. M. (2020). PELATIHAN PENGEMBANGAN MODUL KELAS IV SEKOLAH DASAR TEMA INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI PRODI PGSD UNIVERSITAS MATARAM. *Prosiding PEPADU*, 2, 165-169.
- Karma, I. N., Rosyidah, A. N. K., Ermiana, I., kemala Dewi, N., Istiningsih, S., & Jaelani, A. K. (2019). Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Matematika SD Berbasis Scientific Approach dan Contextual Learning Dalam K-13. *Prosiding PEPADU*, 1, 136-143.
- Listyani, Amin (2018). *Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD*. (Skripsi SI, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta).
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Nurgiyantoro, Burhan (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan teknologi dan kejuruan*. 13(2).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sitepu (2015). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya.
- Tafanao, Talizaro (2018). *“Peranan Media Minat Belajar Mahasiswa”*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2).
- Umami Kuratul (2020). Pengembangan Media Gambar Berbasis *Word Square* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 1 Penedagandor Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten Lombok Timur. Skripsi. Universitas Mataram.