
Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Penanaman Nilai Karakter Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Dinda Nurika^{1*}, Khairun Nisa¹, Itsna Oktaviyanti¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: dindanurika0@gmail.com

Article History

Received : September 12th, 2022

Revised : Oktober 15th, 2022

Accepted : November 04th, 2022

Abstract: Media *big book* memiliki keistimewaan berupa gambar ilustrasi yang dilengkapi dengan cerita yang cocok untuk anak-anak. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) untuk mengetahui rancangan pengembangan media *big book* berbasis kearifan lokal dalam menanamkan nilai karakter siswa kelas II sekolah dasar, 2) untuk mengetahui kelayakan media *big book* berbasis kearifan lokal dalam menanamkan nilai karakter siswa kelas II sekolah dasar, 3) untuk mendeskripsikan penanaman nilai karakter siswa kelas II dalam pengembangan media *big book* berbasis kearifan lokal. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *analysis, desain, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 19 Mataram. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Data yang diperoleh kemudian di analisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pengembangan media *big book* berbasis kearifan lokal dengan model ADDIE memenuhi syarat untuk diuji cobakan di SDN 19 Mataram. 2) media *big book* berbasis kearifan lokal dinyatakan layak untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas II sekolah dasar berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media yang memperoleh skor 60 dengan persentase 80% kategori “layak” dan hasil penilaian ahli materi yang memperoleh skor 45 dengan persentase 86% kategori “sangat layak”. Serta Hasil angket respon siswa kelas II SDN 19 Mataram memperoleh nilai 144 dengan persentase 100% kategori “sangat baik”. 3) penanaman nilai karakter pada siswa kelas II menggunakan media *big book* berbasis kearifan lokal menekankan 2 nilai karakter, yaitu: gemar membaca dan tanggung jawab. Penanaman nilai karakter menggunakan metode pembiasaan dan keteladanan sehingga nilai pendidikan karakter dapat tumbuh pada diri siswa.

Keywords: Pengembangan, Media *Big Book*, Nilai Karakter

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia berusaha melakukan berbagai terobosan baru melalui sistem pendidikan terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Pada pendidikan dasar guru diharapkan tidak hanya mengembangkan kemampuan pengetahuan siswa, tetapi juga dapat mengembangkan aspek keterampilan dan sikapnya. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 menyebutkan pendidikan nasional bertujuan untuk “berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Pemerintah Indonesia, 2003). Dilihat dari tujuan Pendidikan nasional, Pendidikan di Indonesia

diharapkan dapat membentuk generasi muda yang unggul dan berkarakter. Untuk membentuk karakter siswa, maka diperlukan untuk memperhatikan kesesuaian antara tingkah laku dan kaidah moral dari suatu daerah tempat tinggal.

Pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi bagaimana cara menanamkan kebiasaan tentang hal-hal baik dalam kehidupan. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Dalam pembelajaran dibutuhkan media untuk merangsang pikiran siswa, dan menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Penggunaan media yang menarik dapat membuat siswa lebih fokus pada pelajaran dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar serta menumbuhkan motivasi belajar

yang tinggi. Berdasarkan hasil observasi di SDN 19 Mataram, peneliti memperoleh informasi terkait dengan kurangnya minat baca pada siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa nilai karakter gemar membaca belum tertanam dengan baik dalam diri siswa. Proses pembelajaran di kelas yang masih menggunakan metode ceramah dengan mengandalkan media berupa benda-benda yang ada di ruang kelas, sehingga siswa tidak berkonsentrasi dan siswa mudah merasa bosan saat belajar proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan adanya inovasi sistem pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *big book* berbasis kearifan lokal daerah Lombok. Pengembangan media *big book* berbasis kearifan lokal ini diharapkan dapat menanamkan nilai karakter pada diri siswa. Nilai karakter yang ditekankan adalah nilai karakter gemar membaca dan karakter tanggung jawab yang terkandung dalam dongeng yang terdapat pada media *big book* berbasis kearifan lokal.

Menurut Azikiwe (Hasan *et al* 2021: 28) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera mulai dari penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, hingga indera pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pengantar informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan terlebih dalam pendidikan di sekolah dasar, media pembelajaran dapat membuat interaksi antara guru dan siswa terjalin dengan baik dan materi pembelajaran tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Umar Sulaiman (Hermanto, Budianti & Fitriani 2020: 154) *big book* adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, huruf, dan gambar yang besar. *Big book* memiliki karakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan siswa. Dan memiliki ciri khas yang ditonjolkan dengan lebih mengedepankan gambar, warna, dan isinya. Salah satu media *big book* yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menanamkan nilai karakter adalah media *big book* berbasis kearifan lokal. Penggunaan media *big book* berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran dapat

memotivasi siswa untuk belajar, siswa juga dapat mempelajari nilai-nilai kearifan lokal di lingkungan tempat tinggalnya melalui media tersebut. Kearifan lokal merupakan pandangan hidup yang didasari nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya secara turun temurun oleh masyarakat dalam lingkungan atau wilayah sekitar tempat tinggal mereka (Njatrijani 2018: 18). Media *big book* berbasis kearifan lokal merupakan buku bacaan yang didalamnya terdapat budaya tempat tinggal suatu daerah dalam wujud kebiasaan, tradisi, bahasa dan nilai-nilai norma dalam masyarakat. Pengembangan media yang memiliki kaitan dengan potensi lingkungan sekitar siswa dapat mempermudah memahami materi yang disampaikan. Kearifan lokal juga mengandung nilai-nilai positif yang dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai karakter pada siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2013:297) Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugihartini & Yudiana 2018: 280).

Penelitian ini berlokasi di SDN 19 Mataram. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data di atas yaitu lembar angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket tanggapan siswa. Angket validasi ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Sedangkan angket tanggapan siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari ahli media, ahli materi dan siswa terhadap media pembelajaran *big book* yang dikembangkan oleh peneliti. Data kuantitatif berupa penilaian yang dihimpun melalui angket penilaian media yang digunakan untuk ahli materi, ahli media serta

tanggapan siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase respon siswa
 $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh
 $\sum xi$ = Total skor ideal

Hasil perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk memberikan interpretasi tingkat kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi serta tanggapan siswa yang disajikan pada Tabel 1 dan 2:

Tabel 1. Skor Kelayakan Media

Skor persentase (%)	Interpretasi
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Sangat kurang layak

(Yuniarti, 2021)

Tabel 2. Tingkat Pencapaian Dari Respon Siswa

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup baik
21%-40%	Kurang baik
0%-20%	Sangat kurang baik

(Herawati, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *big book* berbasis kearifan lokal daerah Lombok. Penelitian ini

menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) & *evaluation* (evaluasi).

a. Analysis (Analisis)

Analisis ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi sehingga peneliti dapat mengembangkan media *big book* berbasis kearifan lokal dalam menanamkan nilai karakter siswa. Hasil analisis yang diperoleh oleh peneliti adalah bahwa proses belajar mengajar di SDN 19 Mataram masih menggunakan metode ceramah dan masih mengandalkan benda-benda di sekitar kelas sebagai media. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam belajar. Siswa membutuhkan media yang tepat untuk membangun motivasi belajarnya.

b. Design (Desain)

Pada tahap ini dilakukan perancangan produk berdasarkan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahapan perancangan terdiri dari pemilihan dongeng berbasis kearifan lokal, penyusunan *storyboard*, perancangan media *big book* dan penyusunan instrumen.

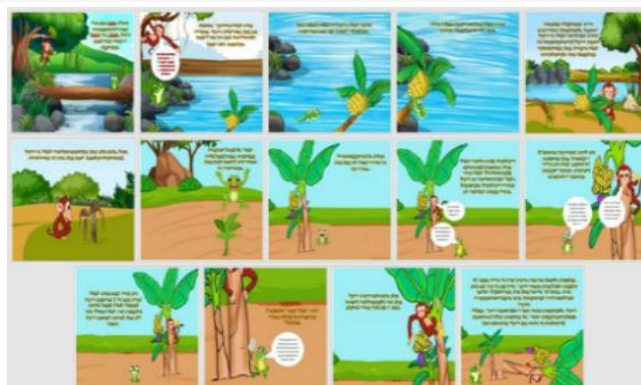
Dongeng yang dipilih adalah dongeng yang terkenal di daerah Lombok dengan judul Tegodek & Tetuntel yang menceritakan dua hewan yang bersahabat namun salah satunya memiliki sifat yang sangat egois dan sangat licik. Kemudian alur dongeng disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa yang kemudian disusun ke dalam *story board*. Selanjutnya perancangan media *big book* sesuai dengan materi pelajaran yang dipilih. Media *big book* ini menggunakan kertas A4 ukuran 21 × 29,77 cm. Adapun gambaran media *big book* berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Cover Depan Big Book



Gambar 2. Cover Belakang Big Book



Gambar 3. Tampilan Isi *Big Book*

Dalam tahap desain ini adalah penyusunan instrumen Penyusunan instrumen terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media *big book* berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan, serta menyusun angket respon siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media *big book* berbasis kearifan lokal.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk menguji kelayakan media *big book* berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan.

1) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 20 September 2022 oleh dosen program studi PGSD Universitas Mataram. Hasil analisis data terhadap penilaian ahli media diperoleh persentase sebesar 80% yang menunjukkan bahwa media *big book* berbasis kearifan lokal ini layak digunakan dengan catatan revisi yaitu, konsisten dalam penggunaan Bahasa atau penamaan karakter pada cerita, dan perbaiki ruang kosong pada cerita.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi ini dilakukan pada tanggal 24 September 2022 oleh guru kelas II SDN 19 Mataram. Hasil analisis data terhadap penilaian ahli materi diperoleh persentase sebesar 86% yang menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media *big book* berbasis kearifan lokal ini sangat layak digunakan dengan masukan yaitu, sebaiknya *big book* yang digunakan dapat dibagikan kepada setiap anak agar masing-masing anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik.

d. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi ini dilakukan pada tanggal 26 September 2022. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memperkenalkan media *big book* berbasis kearifan lokal pada siswa. Selanjutnya peneliti membacakan dongeng Tegodek & Tetuntel yang terdapat pada media *big book* berbasis kearifan lokal. Langkah terakhir peneliti menguji pemahaman siswa dengan soal mengenai materi hidup rukun yang terdapat dalam media *big book* berbasis kearifan lokal. Hasil belajar siswa kelas II melalui media *big book* berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai Uji Coba Kelompok Kecil

No	Initial Nama	Jumlah Soal	Jumlah Benar
1	Ab	25	21
2	Ad	25	24
3	At	25	22
4	Am	25	24
5	Au	25	21
6	Di	25	25
7	Ge	25	21
8	He	25	21

No	Initial Nama	Jumlah Soal	Jumlah Benar
9	Me	25	24
10	OI	25	22
11	Ti	25	22
12	Za	25	21
Jumlah		300	268
Rata-rata nilai		89,3	

Dari hasil belajar yang diperoleh terlihat siswa mampu memahami pembelajaran yang disampaikan menggunakan media *big book* berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan baik.

Evaluasi media *big book* berbasis kearifan lokal dapat dilihat dari aspek kevalidannya. Aspek kevalidan tersebut terdiri dari hasil uji validasi ahli media dan ahli materi serta hasil angket respon siswa.

e. Evaluation (Evaluasi)

a. Evaluasi ahli media dan ahli materi

Tabel 4. Persentase Kevalidan Media *Big Book* Berbasis Kearifan Lokal

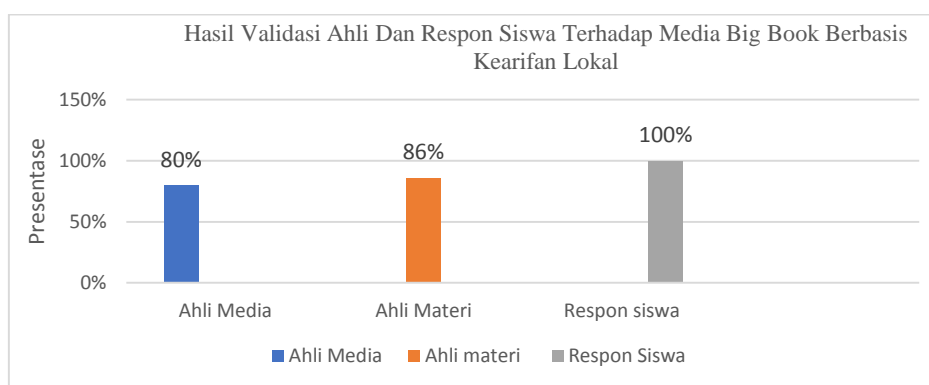
No	Validator	Presentase	Kategori	Keterangan
1.	V1	80%	Layak	Revisi sesuai saran
2.	V2	86%	Sangat Layak	Revisi sesuai saran

b. Respon siswa terhadap media *big book*

Dari hasil angket respon siswa terhadap media *big book* berbasis kearifan lokal memperoleh skor 144 dengan persentase 100% persentase sangat baik.

disimpulkan bahwa media *big book* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan nilai karakter siswa kelas II sekolah dasar Sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil persentase yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa dirincikan dalam bentuk diagram pada gambar 4 berikut.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi serta respon siswa dapat



Gambar 4. Diagram Hasil Akhir

Pembahasan

Rancangan Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Kearifan Lokal Dalam Menanamkan Nilai Karakter Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Pengembangan media *big book* berbasis kearifan lokal ini dikembangkan menggunakan

model ADDIE. Tahapan-tahapan pengembangan sebagai berikut:

Analysis (analisis)

Hasil analisis yang diperoleh oleh peneliti adalah bahwa proses belajar mengajar di SDN 19 Mataram masih menggunakan metode ceramah

dan masih mengandalkan benda-benda di sekitar kelas sebagai media. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam belajar. Sehingga siswa membutuhkan media yang tepat dan menarik dalam proses belajarnya. Media *big book* merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk dikembangkan di sekolah dasar, karena media tersebut dapat digunakan sebagai alat untuk memperjelas materi pelajaran. Sesuai dengan pendapat Dian & Liya (Lustiana 2020: 120) media *big book* merupakan buku cerita yang memiliki ukuran besar dilengkapi gambar dan penuh warna yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa.

Design (Perancangan)

Media pembelajaran dirancang dan disajikan berdasarkan hasil pada tahap analisis (Maulana 2017: 219). Tahap perancangan terdiri dari pemilihan dongeng berbasis kearifan lokal, penyusunan storyboard, perancangan media *big book* dan penyusunan instrumen. Dongeng yang dipilih adalah dongeng yang terkenal di daerah Lombok dengan judul Tegodek & Tetuntel yang menceritakan dua hewan yang bersahabat namun salah satunya memiliki sifat yang sangat egois dan sangat licik. Kemudian alur dongeng disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa yang selanjutnya disusun ke dalam *story board*. *Storyboard* merupakan penjelasan bagaimana cara seseorang akan membuat sebuah proyek. *Storyboard* digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita (Nurhasanah & Destyany 2011: 3).

Selanjutnya perancangan media *big book* sesuai dengan materi pelajaran yang dipilih. Media *big book* ini menggunakan kertas A4 ukuran 21 × 29,77 cm. Adapun rancangan media *big book* berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut: 1) *cover media big book*, *cover* buku didesain menggunakan kertas A4 *landscape*. *Cover big book* ini didesain semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya. Sejalan dengan pendapat Trimansyah (2020: 98) bahwa *cover* buku harus memiliki daya pikat dari sisi desain dan grafiknya. 2) isi *big book*, pada halaman isi *big book* ini menggunakan kertas A4 *landscape*. Sama halnya dengan *cover*, isi media *big book* juga harus disajikan semenarik mungkin agar pembaca atau siswa tertarik untuk membaca media *big book* tersebut. Menurut Trimansyah

(2020: 98) daya pikat dari sebuah buku dapat terlihat dari judul, tipografi, warna dan ilustrasi pada buku. Langkah terakhir dalam tahap desain ini adalah penyusunan instrumen Penyusunan instrumen terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media *big book* berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan, serta menyusun angket respon siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media *big book* berbasis kearifan lokal.

Development (Pengembangan)

Setelah tahap desain langkah selanjutnya adalah tahap realisasi rancangan produk. Kemudian produk yang telah dikembangkan akan diuji melalui tahap validasi oleh validator (ahli media dan materi). Rayanto & Sugianti (2020:37) menyatakan bahwa tahap ini penting untuk dilakukan agar produk yang dihasilkan sesuai standar dan kebutuhan siswa. Hasil validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa media *big book* berbasis kearifan lokal tersebut layak diuji cobakan dengan perolehan nilai dari ahli media 60 dengan persentase 80% dan dari ahli media memperoleh nilai 43 dengan persentase 86%.

Implementation (Implementasi)

Menurut Plomp (Rochmad 2012: 67) setelah melakukan validasi dan dinyatakan valid dan layak digunakan. Maka produk perlu diimplementasikan. Tahap implementasi ini dilaksanakan di kelas II SDN 19 Mataram dengan jumlah 12 siswa. Pada tahap ini siswa diberikan soal tes sebanyak 25 soal pilihan ganda untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang terdapat dalam media *big book* berbasis kearifan lokal. Hasil tes dari 12 siswa memperoleh skor 268 dari skor ideal 300 sehingga rata-rata nilai yang diperoleh adalah 89,3. Dari hasil belajar yang diperoleh terlihat bahwa siswa mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan menggunakan media *big book* berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hermanto *et al* (2020: 156) yang menyatakan bahwa penggunaan media *big book* dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi media *big book* berbasis kearifan lokal. Evaluasi media

big book berbasis kearifan lokal dapat dilihat dari aspek kevalidannya. Aspek kevalidan tersebut terdiri dari hasil uji validasi ahli media dan ahli materi serta hasil angket respon siswa. Menurut Nieveen (Rochmad 2012: 69) aspek kevalidan dapat dilihat dari pendapat para validator mengenai produk yang dikembangkan apakah dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat diterapkan pada siswa. Hasil penilaian ahli media memperoleh skor 60 dengan persentase 80% kategori “layak. Sedangkan hasil penilaian media *big book* berbasis kearifan lokal oleh ahli materi memperoleh skor 43 dengan persentase 86% kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil angket respon siswa kelas II SDN 19 Mataram terhadap media *big book* berbasis kearifan lokal memperoleh nilai 144 dengan persentase 100% kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli media dan ahli materi serta respon siswa kelas II SDN 19 Mataram sebagai pengguna media serta subjek uji coba lapangan bahwa media *big book* yang telah dikembangkan dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kelayakan Media *Big Book* Berbasis Kearifan Lokal Dalam Penanaman Nilai Karakter Kelas II Sekolah Dasar

Kelayakan media *big book* berbasis kearifan lokal diketahui melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi serta respon siswa. Adapun rincian validasi oleh ahli media dan ahli materi serta siswa adalah sebagai berikut:

Validasi ahli media

Media *big book* berbasis kearifan lokal memperoleh nilai 60 dengan persentase 80% jika dilihat dari kriteria penilaian (Yuniarti 2021), media *big book* berbasis kearifan lokal ini menempati kategori “layak”.

Validasi ahli media

Media *big book* berbasis kearifan lokal memperoleh nilai 45 dengan persentase 86% jika dilihat dari kriteria penilaian (Yuniarti 2021), media *big book* berbasis kearifan lokal ini menempati kategori “sangat layak”.

Respon siswa

Hasil angket respon siswa kelas II SDN 19 Mataram terhadap media *big book* berbasis kearifan lokal memperoleh nilai 144 dengan persentase 100% jika dilihat dari penilaian

(Herawati, 2021), media *big book* berbasis kearifan lokal ini menempati kategori “sangat baik”. Hasil penilaian yang baik dari ahli media dan ahli materi serta respon siswa menunjukkan bahwa pengembangan media *big book* berbasis kearifan lokal dalam menanamkan nilai karakter siswa kelas II sekolah dasar layak untuk digunakan.

Penanaman Nilai Karakter Siswa Kelas II Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Kearifan Lokal

Penanaman nilai karakter dalam penelitian ini menggunakan dongeng Tegodek & Tetuntel. Dongeng ini dikemas dalam bentuk media pembelajaran *big book*. Ada beberapa nilai karakter yang terkandung dalam dongeng tersebut, namun peneliti hanya fokus pada salah satu nilai karakternya yaitu nilai karakter tanggung jawab. Peneliti juga ingin menanamkan nilai karakter gemar membaca melalui media *big book*. Salah satu cara penanaman karakter tanggung jawab adalah dengan cara pembiasaan. Dalam penelitian Khaironi (Nuryeni & Zulminiati 2020: 2754) mengemukakan bahwa upaya dalam penanaman karakter dilaksanakan guru dan orang tua melalui pembiasaan dan keteladanan. Keteladanan disini adalah memberi contoh baik berupa sikap maupun perilaku kepada siswa yang diharapkan nantinya akan diikuti dengan baik oleh siswa. Pembiasaan yang dilakukan salah satunya adalah dengan membiasakan siswa bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya. Contohnya adalah membuang sampah pada tempatnya dan mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. Sedangkan Pembiasaan yang dilakukan dalam menanamkan nilai karakter gemar membaca adalah dengan cara membiasakan siswa membaca sebelum proses pembelajaran dimulai. Siswa diberikan kesempatan untuk membaca media *big book* di depan kelas.

Peranan dongeng dalam mendukung gerakan pendidikan karakter patut diperhitungkan dan harus terus direalisasikan dengan membiasakan kembali mendongeng, baik di sekolah maupun di rumah. Dongeng memiliki peranan penting dalam mewujudkan pendidikan karakter (Raminem 2018: 254). Dongeng yang dikemas dalam media *big book* juga dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat hambatan pada proses penanaman nilai karakter menggunakan

media *big book*, hambatan tersebut adalah penyediaan jumlah media *big book* yang terbatas mengakibatkan siswa saling berebutan untuk membacanya. Hal positif yang muncul dari adanya penggunaan media *big book* ini adalah, siswa tertarik untuk membaca media tersebut, dan dapat menumbuhkan imajinasi siswa untuk menceritakan kembali isi cerita yang ada pada *big book*. Dari dongeng yang terdapat dalam media *big book* ada nilai karakter tanggung jawab yang perlu ditanamkan dalam diri siswa agar siswa dapat menjalankan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar. Dengan demikian pemanfaatan media *big book* ini dirasa sangat membantu pada proses pembelajaran siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *big book* berbasis kearifan lokal dalam penanaman nilai karakter siswa sudah cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan sikap tanggung jawab siswa yang sebelumnya masih terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan PR yang diberikan, dan beberapa siswa yang masih membuang sampah tidak pada tempatnya. Setelah peneliti melakukan penanaman nilai karakter melalui media *big book* berbasis kearifan lokal dengan metode pembiasaan dan keteladanan terlihat adanya perubahan dari siswa yang sudah mulai membiasakan diri membuang sampah pada tempatnya dan terlihat siswa mulai mengerjakan tugas yang diberikan. Perubahan itu juga dapat dilihat dari kebiasaan membaca siswa, siswa menjadi sangat bersemangat ketika membaca media *big book* tersebut dan tidak merasa bosan walaupun mereka membacanya berulang kali. Dengan adanya media *big book* berbasis kearifan lokal ini siswa mampu membaca media tersebut dengan intonasi yang tepat dan siswa juga pandai membedakan tanda baca.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Pengembangan media *big book* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan nilai karakter siswa kelas II sekolah dasar dilakukan dengan mengembangkan cerita dongeng yang terkenal di daerah Lombok. Tahapan pengembangan media *big book* berbasis kearifan lokal menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: *analysis*

(*analysis*), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) & *evaluation* (evaluasi). 2) Kelayakan media *big book* berbasis kearifan lokal dinyatakan layak digunakan untuk menanamkan nilai karakter pada siswa kelas II sekolah dasar berdasarkan hasil penilaian dari ahli media diperoleh nilai 60 dengan persentase 80% kategori “layak” dan hasil penilaian dari ahli materi diperoleh nilai 43 dengan persentase 86% kategori “sangat layak”. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap 12 siswa dengan persentase 100% kategori “sangat baik”. 3) Penggunaan media *big book* berbasis kearifan lokal dalam penanaman nilai karakter gemar membaca dan tanggung jawab menggunakan strategi pembiasaan dan keteladanan. Pada proses pelaksanaannya peneliti membacakan *big book* terlebih dahulu dan setelahnya siswa diberikan kesempatan untuk membacanya dan memahami isi cerita. Dari kegiatan tersebut peneliti memberikan pemahaman mengenai nilai karakter tanggung jawab dengan memberikan contoh bentuk dari karakter tersebut. Kegiatan tersebut juga efektif dalam kegiatan membaca siswa, siswa menjadi senang membaca dan selalu bersemangat ketika diberikan kesempatan untuk membaca *big book* tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen ahli, kepala sekolah, guru dan siswa kelas II SDN 19 Mataram dan semua pihak yang telah berpartisipasi dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Hasan, Muhammad *et al.* (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Herawati, Desy (2021). *Pengembangan Media Big Book Menggunakan Metode Global Untuk Siswa Berkesulitan Belajar Membaca Di Kelas 1 Sekolah Dasar (SD)*. Tesis S2. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hermanto, *et al.* (2020). *Media Big Book Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

- Ipa Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Perseda. Vol.03, No.03. 153-157.
- Lustiana, Novita (2020). *Pengembangan Media Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Bahasa Indonesia Kelas II SDN Candirejo 01 Batang*. Skripsi S1.Universitas Negeri Semarang.
- Maulana, Lukni. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning dengan Platform Android Materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika. Vol. 7, No. 2: 197-207.
- Nurhasanah, Youllia Indrawaty., & Destyani Senyelda (2011). *Implementasi Model Cmfed Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup*. Jurnal Informatika. Vol 02, No. 02. 1-12.
- Nuryeni, & Zulmiati (2020). *Penanaman Pendidikan Karakter Anak di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 04, No. 03. 2748-2759.
- Njatrijani, Rinitami. (2018). *Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang*. Vol. 05, No. 01. 16-31.
- Pemerintah Indonesia. (2003). **UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL**.
- Raminem (2018). *Penanaman Nilai Karakter Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 133 Selama Melalui Dongeng “Sayembara Pandai Tidur”*. Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran). Vol 01, No 02. 246-256.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: teori dan praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Jurusan Matematika UNNES. Jurnal KREANO. Vol. 3 No.1. 59-72.
- Sugihartini, Nyoman, & Yudiana, Kadek (2018). *Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan. Vol.15, No.02. 277-286.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trimansyah, Bambang (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra RI. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Yuniarti, Intan (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV SDN 6 Cakranegara*. Skripsi S1. Universitas Mataram.