



Pengembangan Media Big Book Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak

Anita Mutmainah^{1*}, Siti Rohana Hariana Intiana², Aisa Nikmah Rahmatih³

^{1,2,3}, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i4.1502>

Article Info

Received: 15 October 2025

Revised: 27 October 2025

Accepted: 03 November 2025

Correspondence:

Phone:

Abstract: Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku Sasak yang valid dan praktis untuk pembelajaran di kelas II SDN 48 Cakranegara. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku Sasak dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Hal ini sesuai dengan hasil setiap tahap pengembangan. Pada tahap analisis (*analysis*), dilakukan identifikasi kebutuhan peserta didik dan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap desain (*design*) mencakup perancangan *Big Book* mulai dari pemilihan tema cerita berbasis kearifan lokal suku Sasak hingga tata letak gambar dan teks. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan mencetak desain media dan melakukan validasi. Hasil validasi menunjukkan nilai dari ahli media sebesar 93% dan ahli materi 89%, keduanya berada pada kategori sangat valid. Pada tahap implementasi (*implementation*), media *Big Book* diujicobakan dalam pembelajaran di kelas II. Respon guru terhadap penggunaan media mencapai 95% dan respon peserta didik 92%, menunjukkan kategori sangat praktis. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan dan kepraktisan media serta melakukan revisi akhir agar layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku Sasak yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE terbukti sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Keywords: Kearifan Lokal Sasak, Media *Big Book*, Bahasa Indonesia

Citation: Mutmainah, A., Intiana, S.R.H., & Rahmatih, A.N. (2025). Pengembangan Media Big Book Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak. *Jurnal Pendidikan Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(4), 1749-1757. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i4.1502>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. Karena bahasa Indonesia sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari. Dasar pembelajaran bahasa ialah belajar untuk komunikasi dan menambah wawasan. Menurut (Hastuti, 2025) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan utama yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Peningkatan keterampilan berbahasa

peserta didik dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Pendekatan tersebut mengaitkan materi bahasa dengan kehidupan nyata serta mendorong pengembangan keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Melalui cara ini, kemampuan membaca dan memahami teks menjadi lebih baik, sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dalam mengungkapkan ide secara lisan maupun tulisan. Menurut (Carliyan, 2023) dan (Pratiwi, 2021) bahwa Faktor internal (seperti motivasi, rasa percaya diri, dan

Email: anitamutmainah17@gmail.com

konsentrasi) serta faktor eksternal (seperti lingkungan belajar dan fasilitas) sangat memengaruhi penguasaan keterampilan. (Malahayati et al., 2025) Malahayati Keterampilan berbahasa yang baik juga berkontribusi signifikan terhadap prestasi akademik peserta didik. (Darwin, 2024) Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam membentuk karakter, berpikir kritis, serta kemampuan kolaborasi dan komunikasi peserta didik, terutama jika didukung model pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21

(Wulandari et al., 2023), Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik, memudahkan pemahaman materi, serta mendorong motivasi dan minat belajar peserta didik. Tujuan menggunakan media pembelajaran agar dapat membangun proses belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan mempermudah peserta didik menguasai materi pelajaran dengan tujuan menimbulkan minat, motivasi, kreativitas, dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam hal ini peserta didik sebagai penerima pesan yang menggunakan media yang telah disediakan oleh guru. Namun pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia di sekolah dasar belum dilaksanakan dengan maksimal. Kurangnya pemahaman guru mengenai model, metode, pendekatan dan bahan ajar menarik menjadi faktor utama penyebab kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas II pada 31 Januari 2025 di SDN 48 Cakranegara, diperoleh bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data penilaian harian, sekitar 10 dari 23 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM (50, 60, dan 65). Sementara pada penilaian tengah semester, jumlah tersebut meningkat menjadi 12 peserta didik dengan nilai serupa. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Indonesia masih tergolong rendah.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena materi Bahasa Indonesia sebagian besar berisi teks, sehingga guru cenderung menggunakan metode ceramah dan membaca tanpa dukungan media yang menarik dan kontekstual.

Sementara peserta didik belum terbiasa mengaitkan isi bacaan dengan lingkungan dan budaya sekitarnya.

Langkah terpenting yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual juga harus difungsikan secara optimal guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dari permasalahan tersebut, diberikanlah solusi berupa pengembangan media *Big Book* bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal (Nurika dkk., 2022) menyatakan bahwa media *Big Book* adalah buku berukuran besar yang di dalamnya berisi cerita bergambar. Dalam media *Big Book* terdapat berbagai macam gambar ilustrasi yang menarik, dipenuhi dengan warna-warni, berbentuk buku yang didesain dengan gambar yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik serta mendukung pemahaman atas isi teks. Banyak *Big Book* yang dibuat hanya untuk tujuan literasi umum atau pengenalan kosakata tanpa mengaitkan pembelajaran dengan tujuan kurikulum yang terstruktur. Di kelas II, peserta didik berada pada tahap perkembangan bahasa yang sangat penting, di mana kemampuan berbahasa sangat di tingkatkan. Menurut Dewi, (2020) Mengatakan bahwa, pada masa sekolah dasar mengalami perkembangan bahasa dari bentuk yang sederhana menuju kemampuan yang lebih kompleks, termasuk pemahaman, berbicara, menulis, dan membaca.

Pengembangan media *Big Book* berbasis kearifan lokal Suku Sasak menjadi solusi yang relevan, tidak hanya untuk keterampilan berbahasa terutama membaca permulaan bagi peserta didik di kelas rendah, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter melalui pengenalan nilai-nilai budaya lokal. Media ini mengangkat materi cerita rakyat yang berbeda dari penelitian sebelumnya, seperti cerita rakyat sasak Putri Mandalika, yang dikemas dengan bahasa sederhana, kalimat yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas rendah, dan dilengkapi ilustrasi menarik

Kebaruan dalam penelitian pengembangan ini terletak pada tampilan produk *Big Book* yang tidak hanya menampilkan gambar dan teks naratif, tetapi juga dilengkapi dengan percakapan antar tokoh untuk menciptakan interaksi yang lebih hidup dan menarik bagi peserta didik. Format ini berbeda dari media *Big Book* sebelumnya yang umumnya hanya menyajikan teks cerita dan gambar secara pasif. Gap penelitian yang diidentifikasi adalah belum tersedianya media *Big Book* berbasis kearifan lokal suku Sasak yang menghadirkan unsur dialog antar tokoh sebagai sarana meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan mengembangkan *Big Book* yang menyajikan cerita

rakyat Sasak melalui kombinasi teks, ilustrasi, dan percakapan kontekstual. *State of the art* (SOVA) dari penelitian ini yaitu menghadirkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya memperkenalkan nilai budaya lokal, tetapi juga menumbuhkan kemampuan literasi, komunikasi, dan apresiasi terhadap kearifan lokal melalui pendekatan visual interaktif yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga peneliti memfokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Kelas II SDN 48 Cakranegara"

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Suku Sasak. Produk ini ditujukan pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia bab 7 (Sayangi Lingkungan) sub bab (Memilah sampah sesuai jenisnya) untuk kelas II.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ini terdiri dari lima tahap sistematis, yaitu: *Analysis* (analisis masalah dan kebutuhan), *Design* (perancangan media dari sampul hingga cerita), *Development* (pengembangan, pencetakan desain, dan validasi ahli), *Implementation* (penerapan media dan uji coba terbatas), dan *Evaluation* (penilaian tingkat kevalidan dan kepraktisan).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 di SDN 48 Cakranegara, yang berlokasi di Jl. Neuningan no 5, Mandalika, Kec. Sandubaya, Kota Mataram. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SDN 48 Cakranegara dengan sampel uji coba berjumlah 15 orang, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Suku Sasak. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket (kuesioner). Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dan digunakan dalam tiga

bentuk utama, yaitu: angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, serta angket respon guru dan peserta didik untuk menilai kepraktisan media. Selain itu, teknik pengumpulan data juga melibatkan observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan, komentar, dan saran dari validator yang dianalisis secara deskriptif untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk pada setiap tahap pengembangan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi ahli, respon guru, dan respon peserta didik yang kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media *Big Book* berbasis kearifan lokal suku Sasak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal suku Sasak yang diintegrasikan ke dalam muatan Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE menurut Branch (2009), yang terdiri atas lima tahapan, yaitu:

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan yang bertujuan mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran, Analisis masalah yang dilakukan di kelas II SDN 48 Cakranegara menunjukkan adanya kesenjangan belajar yang signifikan, ditandai dengan banyaknya peserta didik (sekitar 10-12 dari 23 peserta didik) yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya kemampuan memahami bacaan ini disebabkan oleh faktor kurangnya penggunaan media pembelajaran visual dalam proses belajar masih didominasi oleh guru dan hanya mengandalkan teks, sehingga peserta didik kesulitan memahami isi bacaan secara konkret. Berdasarkan permasalahan tersebut, analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan solusi yang tepat. Peserta didik kelas II membutuhkan media pembelajaran yang visual, menarik, bergambar, serta menggunakan bahasa sederhana dan kontekstual. Sementara itu, guru membutuhkan media yang mudah digunakan, relevan dengan kurikulum, dan mampu mengintegrasikan materi dengan nilai-nilai budaya lokal. Hasil analisis ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang desain awal, yang menghasilkan solusi berupa pengembangan Media *Big Book* Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Sasak. Media ini diharapkan menjadi alternatif bagi guru, membuat pembelajaran tidak monoton, dan

secara efektif meningkatkan minat serta semangat belajar peserta didik.

Tahap desain merupakan langkah kedua dalam model pengembangan ADDIE, yang bertujuan menghasilkan rancangan konseptual media pembelajaran berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan sebelumnya. Dalam konteks ini, peneliti merancang awal media "Big Book Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak" menggunakan aplikasi IbisPaint X. Rancangan konseptual ini akan menjadi pedoman dalam pengembangan produk agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Prosedur perancangan pada tahap ini meliputi beberapa hal, yang dimulai dari perancangan isi materi hingga mendisain ilustrasi media tersebut. Perancangan isi materi Big Book ini mengacu pada Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Kurikulum Merdeka, Bab 7 subbab "Memilah Sampah Sesuai Jenisnya," yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Isi cerita disusun menggunakan bahasa sederhana, komunikatif, dan berlandaskan Legenda Putri Mandalika yang dipadukan dengan nilai budaya Sasak, bertujuan menanamkan moral dan memberikan pengalaman belajar kontekstual. Struktur isi dirancang sistematis (awal, inti, penutup) untuk memuat alur cerita, pesan moral, dan kesimpulan. Selanjutnya, dilakukan penyusunan naskah cerita, menyesuaikan Legenda Putri Mandalika dengan materi ajar, tujuan, dan karakteristik peserta didik kelas II. Naskah cerita dibuat sederhana, mengandung nilai kearifan lokal Sasak (seperti rumah adat dan tradisi), dan pada akhirnya menetapkan pesan moral yang ingin disampaikan, seperti kepedulian terhadap lingkungan. Perancangan tampilan media Big Book menjadi penting untuk menarik minat peserta didik. Desain visual menggabungkan tulisan (huruf besar, mudah dibaca), gambar (memperjelas cerita dengan unsur kearifan lokal Sasak), dan warna (cerah, kontras) secara serasi. Ukuran Big Book ditetapkan A3 (29,7 × 42 cm) dengan tata letak seimbang antara teks dan gambar, serta menampilkan percakapan antar tokoh untuk kesan kontekstual. Terakhir, ilustrasi dirancang secara digital menggunakan IbisPaint X untuk mendukung isi cerita. Ilustrasi dibuat dengan detail tinggi, disesuaikan dengan konteks budaya lokal Sasak (rumah adat, pakaian tradisional, aktivitas), yang bertujuan memperkuat pemahaman dan memperkenalkan unsur budaya daerah secara visual. Hasil keseluruhan rancangan ini menghasilkan desain visual yang menarik, komunikatif, dan siap untuk tahap pengembangan selanjutnya.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). rancangan yang telah dibuat sebelumnya mulai diwujudkan menjadi produk nyata yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tujuan utama tahap

ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang siap diuji coba setelah melalui proses validasi dan revisi. Pengembangan dilakukan dengan menyusun konten cerita yang sederhana, edukatif, dan relevan dengan lingkungan peserta didik. Media juga diperkuat melalui penambahan ilustrasi visual yang menggambarkan unsur-unsur kearifan lokal suku Sasak, seperti: rumah adat suku sasak, pakaian tradisional sasak dan aktivitas budaya masyarakat sasak.



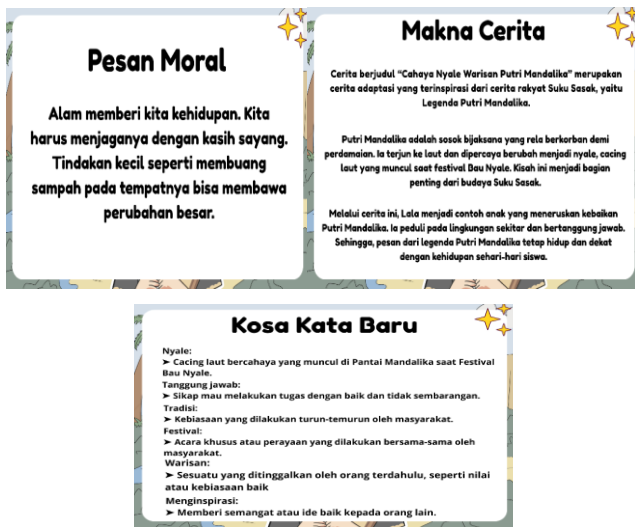
Gambar 1. Cover Media



Gambar 2. Pendahuluan media



Gambar 3. Isi Media



Gambar 4. Penunjang Media

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai Tingkat kevalidan aspek media pembelajaran berbasis kearifan lokal Suku Sasak yang dikembangkan, sekaligus mengidentifikasi kekurangan dari segi tampilan dan penyajian. Tujuan dari validasi ini adalah agar modul dapat disempurnakan dan dikembangkan secara optimal. Proses validasi dilakukan melalui pengisian angket dengan skala penilaian 1 sampai 5, mencakup tiga aspek utama, yaitu karakteristik, tampilan, dan penyajian media pembelajaran.

Tabel 1. Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah skor	jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil presentase	kriteria
Tampilan media	24	70	93%	Sangat valid
Penyajian Konten/Isi Media	28			
Fisik Media	14			

Hasil validasi materi

Validasi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2025 oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra di Universitas Mataram. Proses validasi ini bertujuan menentukan kelayakan penggunaan media *Big Book* dengan menilai materi melalui angket skala *Likert*. Hasil penilaian ahli materi dirangkum dalam tabel untuk dijadikan dasar penentuan kelayakan media pembelajaran.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil presentase	kriteria
Kelayakan Materi	23	67	89%	Sangat valid
Aspek Keakuratan	17			
Aspek Kebahasaan	13			
Aspek Keterbacaan	14			

Langkah selanjutnya setelah validasi adalah Uji Coba Produk untuk menilai bagaimana media *Big Book* berfungsi dalam konteks kelas serta melihat respon peserta didik dan guru terhadap penggunaannya, dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan media berbasis kearifan lokal Suku Sasak. Proses implementasi dilakukan melalui angket respon guru dan peserta didik. Uji coba produk pada guru dilaksanakan oleh Ibu Rohmi Astuti, S.Pd. selaku wali kelas II SDN 48 Cakranegara. Angket respon guru dirancang untuk mengevaluasi *Big Book* dengan instrumen skala penilaian 1-5, di mana 5 adalah "sangat baik" hingga 1 adalah "tidak baik." Setelah penilaian dilakukan, hasilnya disajikan secara ringkas dalam tabel untuk menentukan kualifikasi tingkat kepraktisan media tersebut. Setelah melalui validasi, media *Big Book* berbasis kearifan lokal Suku Sasak diuji coba untuk menentukan tingkat kepraktisan melalui angket respon guru dan peserta didik. Berdasarkan penilaian oleh ahli media dan materi, persentase pencapaian kepraktisan 95%. Hasil 95% ini mengategorikan media *Big Book* sebagai Sangat Praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, uji coba peserta didik dilakukan terhadap 15 peserta didik kelas II. Respon peserta didik pada 10 indikator (materi, cerita, budaya, bahasa, gambar, dan motivasi) dianalisis. Skor keseluruhan yang diperoleh, menghasilkan persentase: 92%. Hasil 92% ini juga menunjukkan media *Big Book* berada dalam kategori Sangat Praktis.

Tahap terakhir adalah evaluasi, Tahap ini bertujuan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk media pembelajaran yang telah digunakan, serta memastikan bahwa media benar-benar mampu memenuhi kebutuhan pengguna, baik guru maupun peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan, wawancara, dan instrumen penilaian seperti lembar observasi dan angket kepuasan peserta didik. Evaluasi produk dilakukan pada tahap validasi dengan melibatkan ahli media, ahli materi, respon guru, serta

respon peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian, media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Suku Sasak memperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dari ahli media dan 89% dari ahli materi. Sementara itu, persentase kepraktisan yang diperoleh dari respon guru mencapai 95% dan dari respon peserta didik sebesar 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Big Book* tergolong sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kevalidan dan kepraktisan media

Media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Suku Sasak yang dikembangkan dengan model ADDIE menunjukkan tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi setelah melalui serangkaian pengujian. Tingkat kevalidan media ini dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 93% dengan kategori "sangat valid", mengindikasikan bahwa desain, tampilan, dan kelayakan media secara keseluruhan sudah sangat baik. Sementara itu, validasi ahli materi menghasilkan persentase sebesar 89% dengan kategori "sangat valid", memastikan bahwa aspek kelayakan materi, keakuratan, kebahasaan, dan keterbacaan telah memenuhi kriteria sangat baik. Secara keseluruhan, media *Big Book* ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Selain validitas, media ini juga terbukti sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. Respons guru menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, yang menegaskan bahwa media dinilai sangat baik dari aspek penyajian, isi media, dan manfaat, sehingga sangat layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran. Kepraktisan juga dikuatkan oleh respons peserta didik yang mencapai persentase 92% dengan kategori "sangat praktis" berdasarkan aspek media dan materi. Dengan demikian, media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Suku Sasak ini telah memenuhi standar kelayakan dan kepraktisan yang sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Suku Sasak bagi peserta didik kelas II SDN 48 Cakranegara, serta untuk menguji tingkat validitas dan kepraktisan media tersebut. Pengembangan media ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE menurut Branch (2009), yang meliputi lima tahapan sistematis:

Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Tahap awal adalah analisis, yang diawali dengan analisis masalah untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan masalah utama adalah rendahnya kemampuan memahami bacaan, ditunjukkan dengan 10-12 dari 23 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM. Kondisi ini disebabkan karena guru belum menggunakan media pembelajaran visual yang kontekstual, sehingga pembelajaran monoton, berpusat pada guru, dan kurang memberikan pengalaman belajar konkret. Hal ini sejalan dengan pandangan (Jaelani et al., 2021) yang menekankan perlunya inovasi pendidik melalui pengembangan media pembelajaran.

Analisis kebutuhan mengidentifikasi bahwa peserta didik kelas II, yang berada pada tahap operasional konkret (Marinda, 2020) membutuhkan media yang menarik secara visual, bergambar, menggunakan bahasa sederhana, dan kontekstual. Sementara guru memerlukan media yang mudah digunakan, sesuai kurikulum, dan relevan dengan budaya lokal. Menurut (Hardiana et al., 2023), pengembangan media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal Suku Sasak pada materi Bahasa Indonesia kelas II menunjukkan bahwa media yang memanfaatkan nilai-kearifan lokal mampu meningkatkan relevansi dan keterhubungan materi dengan pengalaman peserta didik, sehingga memperkuat pemahaman konsep yang mungkin bersifat abstrak. (Gunawan, 2024) Gunawan Kearifan lokal Sasak, seperti yang tercermin dalam cerita rakyat dan karya sastra, mengandung nilai-nilai sosial seperti empati, saling menghormati, dan gotong royong, yang dapat dijadikan materi pembelajaran kontekstual di sekolah dasar

Tahap desain menggunakan hasil analisis sebagai dasar perancangan. Kegiatan utama meliputi penyusunan rancangan isi materi yang mengacu pada Capaian Pembelajaran Bab 7 (Memilah Sampah Sesuai Jenisnya), penyusunan naskah cerita adaptasi Legenda Putri Mandalika yang memuat unsur kearifan lokal menurut (Rahmatih et al., 2020), serta perancangan tampilan visual (ukuran A3, tata letak, warna, dan ilustrasi digital menggunakan *Ibis Paint X*) yang sesuai dengan karakteristik visual peserta didik kelas rendah (Pamungkas, 2020).

Pada tahap pengembangan, rancangan diwujudkan menjadi produk nyata. *Big Book* berukuran A3, terdiri dari 16 halaman, dengan *cover* dari *art carton* dan isi dari *art paper*. Pengembangan produk ini sesuai dengan kebutuhan kognitif peserta didik usia operasional konkret yang membutuhkan media visual dan konkret (Sanjaya et al., 2024). Struktur

isi mencakup *cover* yang menarik, pendahuluan (nilai lingkungan dan budaya), isi cerita (bahasa sederhana, ilustrasi berwarna), dan penunjang (pesan moral). Aspek tampilan media mendapat perhatian khusus, dengan penggunaan tulisan berukuran besar, *font* sederhana, gambar detail, serta warna yang cerah dan kontras. Ilustrasi menonjolkan simbol-simbol budaya Sasak untuk menumbuhkan kedekatan emosional (Widia et al., 2024). Kesesuaian elemen visual dan bahasa ini bertujuan memperkuat efektivitas pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil angket validasi ahli media, *Big Book* memperoleh persentase sebesar 93%, termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian ini didukung oleh aspek tampilan (desain sampul menarik, ilustrasi jelas, tata letak rapi), penyajian konten (keterpaduan Bahasa Indonesia dan kearifan lokal, pesan moral positif), dan fisik media (ukuran A3, bahan kuat, aman) (Nabila et al., 2021). Hasil ini menunjukkan kelayakan teknis media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor 67 dari 75, atau 89%, yang juga berada dalam kategori sangat valid. Aspek kelayakan materi (relevansi dengan tujuan dan nilai lokal), keakuratan (gambar sesuai konteks), kebahasaan (sederhana, komunikatif), dan keterbacaan (teks sesuai tingkat SD) dinilai sangat baik (Marwati et al., 2025). Catatan kecil terkait kesalahan ejaan telah direvisi sesuai PUEBI. Secara keseluruhan, media *Big Book* dinyatakan sangat valid dan layak untuk diimplementasikan.

Tingkat kevalidan media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Suku Sasak secara keseluruhan terbukti sangat layak atau sangat valid, merujuk pada kriteria Sugiyono (2019), di mana persentase 81-100% termasuk kategori sangat valid. Ahli media memberikan 93% dan ahli materi memberikan 89%. Keberhasilan validasi ini menguatkan bahwa media *Big Book* memenuhi aspek kesesuaian isi, kelayakan penyajian, dan kualitas tampilan visual, serta relevan dengan materi dan tingkat perkembangan peserta didik (Rahayu, 2024).

Tahap implementasi melibatkan uji coba atau penerapan media di kelas II SDN 48 Cakranegara. Implementasi dilakukan melalui kegiatan membaca bersama, diskusi, dan refleksi nilai budaya lokal. Tujuan utama tahap ini adalah menguji kepraktisan media di lapangan, melibatkan guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek utama. Hasil respons guru terhadap penggunaan *Big Book* mencapai persentase 95%, dikategorikan sangat praktis. Guru menilai media ini mempermudah penyampaian materi, membantu pemahaman, dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Menurut (Intiana dkk., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Big Book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta

pemahaman peserta didik terhadap isi bacaan. Penilaian guru mencakup aspek penyajian, isi media, dan manfaat. Tingkat kepraktisan yang tinggi ini mengindikasikan bahwa produk benar-benar dapat diterapkan dan mampu menghemat waktu serta meningkatkan interaksi belajar (Usman et al., 2023).

Respons dari 15 peserta didik menunjukkan hasil yang juga sangat positif, dengan rata-rata persentase sebesar 92%, dikategorikan sangat baik. Peserta didik menilai aspek materi (cerita mudah dipahami, menarik, mengandung pesan moral dan budaya Sasak) dan aspek media (gambar, tulisan, warna menarik, memotivasi) sangat memuaskan. Tingginya kepraktisan dari sisi peserta didik ini menunjukkan *Big Book* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman terhadap isi bacaan (Fardany, 2020). Tahap evaluasi dilakukan secara formatif (saat validasi dan implementasi) dan sumatif (respons guru dan peserta didik). Media *Big Book* dinyatakan sangat valid (93% dan 89%) dan sangat praktis (95% oleh guru dan 92% oleh peserta didik). Revisi minor telah dilakukan berdasarkan saran ahli untuk menyempurnakan ejaan dan tata letak. Dengan demikian, media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Suku Sasak disimpulkan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagai upaya mengenalkan nilai-nilai budaya lokal melalui adaptasi cerita rakyat Putri Mandalika.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, diperoleh kesimpulan bahwa media *Big Book* Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku Sasak yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran kelas II SD. Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan dan permasalahan peserta didik, perancangan bentuk dan isi *Big Book* yang mengintegrasikan cerita rakyat Sasak, pembuatan produk serta validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji coba terbatas di kelas II SDN 48 Cakranegara, hingga evaluasi dan revisi untuk penyempurnaan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Big Book* mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan memudahkan peserta didik memahami materi melalui cerita lokal yang dekat dengan kehidupan mereka. Berdasarkan hasil validasi, media dinyatakan sangat valid dengan persentase kelayakan 93% dari ahli media dan 89% dari ahli materi, serta sangat praktis digunakan dengan respon guru sebesar 95% dan peserta didik 92%. Media *Big Book* dinilai mudah digunakan dalam kegiatan membaca bersama, memiliki tampilan menarik, dan dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Referensi

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- Carliyan, Y., & Nisa, D. (2023). Speaking Skills Analysis of 4th Grade Students in Indonesian Language Object. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 6(1), 57-71. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v6i1.24628>
- Darwin, D., & Saputra, D. G. (2024). The Role of Indonesian Language in Developing Critical Thinking Skills of Junior High School Students 16 Jambi City. *MSJ: Majority Science Journal*, 2(4), 119-127. <https://doi.org/10.61942/msj.v2i4.262>
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 7(1), 1-11.
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101-108. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>
- Gunawan, H., & Mardani, M. (2024). Representasi Kearifan Pengetahuan Setempat (Local Knowledge) Suku Sasak dalam Wasiat Renungan Masa Pengalaman Baru Karya TGKH. Zainuddin Abdul Majid. *Journal on Education*, 6(2), 12583-12593. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5117>
- Hardiana, B. N., Tahir, M., & Istiningasih, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal Suku Sasak pada materi Bahasa Indonesia kelas II SDN 7 Sakra. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 210-220.
- Hastuti, S., & Suhita, R. (2025). Indonesian Language Learning Based on Ecological Literacy in Improving Students Language Skills. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 6(1), 113-121. <https://doi.org/10.37251/jee.v6i1.1297>
- Intiana, S. R. H, Trisani. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar". *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 92-98. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5100>
- Jaelani, A. K., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Video dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok Tengah: Media Audio Visual; Perangkat; Kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4), 279-284.
- Malahayati, A. J., Sawitri, Y., Maizi, H., & Fadilla, M. (2025). Exploring The Relationship Between Language Skills and Academic Performance of Indonesian Students Abroad: A Multigroup SEM-PLS Approach. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 5(2), 2185-2194. <https://doi.org/10.54082/jupin.1437>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Marwati, S., Rosidin, O., & Yuliana, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Jelajah Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 178-192.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nurika, D., Nisa, K., & Oktaviyanti, I. (2022). "Pengembangan Media Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Penanaman Nilai Karakter Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2208- 2216. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.940>
- Pamungkas, A. S. (2020). Perspektif Komunikasi Visual Pada Pengembangan Bahan Ajar Sains Berbasis Digital Untuk Siswa Sd. *Jurnal Suluh Pendidikan*, 8(2), 32-41.
- Pratiwi, V. U., & Rohmadi, M. (2021). Pragmatic approach to Indonesian speaking skills for student vocational high schools. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 7(4). <https://doi.org/10.21744/ijllc.v7n4.1795>
- Putri, S. A., & Nurjannah, N. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Pada Materi Bangun Datar Berbasis Jajanan Pasar Di Kelas Iv Sekolah Dasar". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 2412-2424. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2780>
- Rahayu, S. (2024). *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. umsu press.
- Rahmatih, A. N., Maulyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi nilai kearifan lokal (local wisdom) dalam pembelajaran sains sekolah dasar: Literature review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151-156.
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 134-141.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Flipbook Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Muatan IPS Kelas IV SDN 48 Cakranegara. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 1-7.
- Widia, E., Nisa, K., & Fauzi, A. (2024). Pengembangan Media Big Book Berbantuan Kartu Kata Dalam Pembelajaran Tematik Berorientasi Pada Kemampuan Membaca Siswa Sdn 8 Mataram. *Renjana Pendidikan Dasar*, 4(1), 53-62.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.