



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III SDN 2 LANGSA

\* Humaira<sup>1</sup>, Asnawi<sup>2</sup>, Ronald Fransyaigu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PGSD, Universitas Samudra, Langsa, Indonesia

\*e-mail: [ronaldfransyaigu@unsam.ac.id](mailto:ronaldfransyaigu@unsam.ac.id)

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/index.php/Al-Athfal>

### Abstract:

*The issue addressed in this study is that the teacher relies solely on picture-based media for delivering Pancasila Education, which leads to a lack of enthusiasm among students. To address this, the researcher developed a digital Big Book focused on the topic "I Obey the Rules" for third-grade students at SDN 2 Langsa. The aim of this research and development effort is to explore the process of developing the Big Book, as well as to assess its feasibility and practicality as a learning tool. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. Data were collected through observations, interviews, documentation, and questionnaires. The resulting Big Book media design received highly favorable evaluations: a 90% feasibility score from content experts (classified as "very feasible"), 91% from language experts "very feasible", and 89% from media experts "very feasible". Practicality evaluations conducted by teaching practitioners yielded a score of 96.36% "very practical", while student responses showed a score of 97.12% "very practical". These results indicate that the digital Big Book developed for the "I Obey the Rules" topic in Pancasila Education is highly appropriate and effective as a learning medium to address the identified issues.*

**Keywords:** *Development; Learning Media; Animaker*

### ARTICLE HISTORY

Received 06 Mar 2026

Revised 09 Apr 2026

Accepted 10 Apr 2026

### Abstrak

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah guru hanya mengandalkan media gambar dalam penyampaian Pendidikan Pancasila sehingga menyebabkan kurangnya semangat siswa. Untuk menyikapi hal tersebut, peneliti mengembangkan Big Book digital dengan topik "Saya Taat Aturan" untuk siswa kelas III SDN 2 Langsa. Tujuan dari upaya penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mendalami proses pengembangan Big Book, serta menilai kelayakan dan kepraktisan buku tersebut sebagai sarana pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Desain media Big Book yang dihasilkan mendapat penilaian sangat baik: skor kelayakan 90% dari pakar konten (diklasifikasikan

“sangat layak”), 91% dari pakar bahasa “sangat layak”, dan 89% dari pakar media “sangat layak”. Evaluasi kepraktisan yang dilakukan oleh praktisi pengajar menghasilkan skor 96,36% “sangat praktis”, sedangkan respon siswa menunjukkan skor 97,12% “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Big Book digital yang dikembangkan pada topik “Saya Taat Aturan” dalam Pendidikan Pancasila sangat tepat dan efektif sebagai media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang teridentifikasi..

**Kata kunci:** Pengembangan; Media Pembelajaran; Animaker

## INTRODUCTION

Setiap manusia mempunyai kewajiban untuk menempuh pendidikan. Dibandingkan makhluk hidup lainnya, manusia mempunyai tingkat pendidikan yang paling tinggi (Ayudia et al., 2022). Dalam bidang pendidikan, pembelajaran tidak hanya berupaya memberikan pengetahuan tetapi juga membentuk sikap, kepribadian, dan kemampuan siswa. (Putra & Trilawati, 2018). Dalam proses ini, guru punya peran yang sangat strategis untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan sesuai pada tujuan pendidikan nasional (Sahudra et al., 2022; Maulida et al., 2025).

Salah satu pelajaran yang berperan penting pada pembentukan karakter serta kepribadian siswa ialah Pendidikan Pancasila. Selain memberikan pengetahuan tentang nilai-nilai inti bangsa—seperti keadilan, akuntabilitas, toleransi, dan kerja sama—pelajaran ini juga menumbuhkan kebiasaan bertindak yang menjunjung tinggi cita-cita tersebut dalam interaksi sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila menjadi landasan penting dalam melahirkan generasi muda yang bermoral. Nilai-nilai karakter yang terkandung pada Pendidikan Pancasila harus diwujudkan dalam praktik nyata (Ramadhani et al., 2023), karena pendidikan karakter adalah bagian penting dari sistem pendidikan modern (Sari et al., 2025).

Pengintegrasian nilai-nilai karakter ke dalam kegiatan pendidikan yang diciptakan oleh budaya sekolah merupakan salah satu teknik untuk membentuk kepribadian siswa. (Asnawi & Sidiq, 2018). Dengan menanamkan nilai-nilai kebaikan secara konsisten kepada siswa, diharapkan akan terbentuk kebiasaan positif dalam perilaku mereka sehari-hari (Sukirno et al., 2023). Kejujuran hanyalah salah satu aspek integritas; aspek lainnya meliputi tanggung jawab atas segala tindakan, keberanian berperilaku moral, dan konsistensi baik perkataan maupun perbuatan (Sari et al., 2025).

Pada hasil observasi dan wawancara di kelas III SDN 2 Langsa ditemukan masalah dalam pembelajaran, yaitu kurangnya rasa ingin tahu siswa, terlihat dari rendahnya antusiasme dan ketertarikan mereka dalam mengikuti pelajaran. Media yang diterapkan masih terbatas pada media gambar saja. Selain itu, metode penyampaian materi yang cenderung monoton menjadi hambatan tersendiri. Guru

belum pernah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi atau menarik. Padahal, penggunaan media yang tepat bisa memberikan stimulus visual dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan pada siswa.

Kondisi ini sangat disayangkan, karena proses pembelajaran seharusnya menyediakan berbagai kesempatan bagi siswa agar terlibat aktif, agar mereka mengalami perubahan dalam perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Mahlianurrahman, 2018). Siswa dituntut agar mampu mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek dan pengalaman (Juliati & Syafriansyah, 2018), sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Proses pembelajaran juga hanya akan berhasil apabila komponen yang dikembangkan guru relevan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Putra et al., 2023).

Oleh karena itu, guru perlu mampu beradaptasi dengan perubahan zaman dan kondisi yang ada (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Terlebih lagi, saat ini perkembangan teknologi informasi dan internet sangat pesat, sehingga tidak hanya mempengaruhi produk elektronik, tetapi juga berdampak besar terhadap dunia pendidikan, khususnya media pembelajaran (Fransyaigu et al., 2024). Teknologi dan internet memainkan peran besar dalam mengubah cara orang belajar dan mengakses informasi (Maulida et al., 2024), dan masyarakat pun sudah menjadikan teknologi sebagai alat bantu untuk mempermudah berbagai aspek kehidupan (Sukirno et al., 2020).

Melihat permasalahan yang ada, pembelajaran di sekolah semestinya tidak hanya mengandalkan metode konvensional. Justru, perlu ada upaya untuk memadukan antara pembelajaran tradisional dan digital melalui inovasi dalam semua komponen pembelajaran (Fransyaigu et al., 2024). Dalam hal ini, pembelajaran berbasis teknologi dinilai mampu menciptakan pola interaksi edukatif yang lebih dinamis dan meningkatkan kemampuan pemahaman siswa (Mulyahati et al., 2025). Pembelajaran berbasis digital memanfaatkan teknologi digital dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih baik (Sahudra et al., 2024).

Berbagai aplikasi, website, maupun platform kini dapat dimanfaatkan untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Asnawi et al., 2023). Hal ini perlu dimaksimalkan, karena media digital bisa membuat desain serta tampilan pembelajaran menjadi lebih menarik (Rafli et al., 2023). Selain itu, tenaga pendidik harus mampu memberdayakan aplikasi pembelajaran berbasis IT dengan baik (Mulyahati et al., 2025), agar dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Karena itulah, perkembangan di bidang pendidikan sangat erat hubungannya dengan inovasi (Rafli et al., 2022).

Untuk menghasilkan lulusan yang baik, pembelajaran seharusnya dimulai dari jenjang paling dasar, yaitu di sekolah dasar (Kenedi et al., 2019). Maka dari itu, penting bagi guru di tingkat SD untuk mampu merancang media pembelajaran yang kreatif, relevan, serta relevan pada perkembangan zaman. Guna mencapai peningkatan kualitas dalam proses dan hasil pendidikan, diperlukan upaya yang

menyeluruh dalam membentuk karakter serta menanamkan akhlak mulia kepada siswa secara harmonis dan terintegrasi (Riyani et al., 2023).

Materi pembelajaran Digital Big Book merupakan salah satu bahan pengganti yang potensial. Buku Besar adalah format buku berukuran sangat besar yang biasanya memiliki teks dasar dan menarik disertai dengan cerita bergambar. Ketika dikemas dalam bentuk digital, media ini dapat dikembangkan secara lebih interaktif, visual, dan menyenangkan. Big Book digital mampu menampilkan suara, animasi, bahkan elemen interaktif yang sangat cocok untuk siswa sekolah dasar (Umiroh & Rahmi, 2025). Selain mendukung peningkatan minat dan pemahaman siswa, media ini juga bisa diterapkan dalam menanamkan nilai-nilai karakter sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila.

Penelitian terdahulu mengenai Big Book digital telah banyak dilakukan, namun masih terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu ditindaklanjuti. Anggriani dan Novitasari (2024) mengembangkan Big Book digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III, dan hasilnya menunjukkan kelayakan yang baik. Umiroh dan Rahmi (2025) juga mengembangkan Big Book pada kegiatan tenun songket untuk sekolah dasar di Riau dengan hasil yang positif. Namun, kedua penelitian tersebut belum mengintegrasikan konten pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila secara spesifik, dan belum memanfaatkan platform Animaker sebagai alat pengembangan media yang menghasilkan animasi interaktif. Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya belum mengkombinasikan penggunaan Big Book digital dengan materi kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) pada jenjang kelas III SD. Kesenjangan inilah yang menjadi landasan dikembangkannya penelitian ini.

Keunikan penelitian ini dibandingkan penelitian terdahulu terletak pada tiga aspek utama. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan nilai-nilai karakter Pancasila secara eksplisit ke dalam desain Big Book digital, sehingga media berfungsi ganda sebagai sarana literasi sekaligus pembentukan karakter. Kedua, penggunaan aplikasi Animaker sebagai platform pengembangan mampu menghasilkan animasi karakter yang lebih hidup dan interaktif dibandingkan pendekatan berbasis Canva statis. Ketiga, penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebuah area yang belum banyak dijamah dalam pengembangan Big Book digital sehingga hasilnya memberikan kontribusi baru bagi literatur pengembangan media pembelajaran di Indonesia.

Berdasarkan konteks tersebut di atas, maka tujuan tulisan ini adalah untuk menguraikan langkah-langkah dan hasil yang diperoleh dalam pembuatan bahan pembelajaran big book mata pelajaran pendidikan Pancasila berbasis digital untuk siswa kelas III di SDN 2 Langsa.

## **RESEARCH METHODS**

Pengembangan media big book digital berbasis penelitian dan pengembangan dengan pendekatan pengembangan ADDIE. Untuk memberikan

solusi yang efektif dan efisien dalam desain pembelajaran, paradigma ADDIE sering digunakan (Kenedi et al., 2018). Sebelas anak kelas III SDN 2 Langsa dijadikan sebagai subjek penelitian, dan Media Pembelajaran Big Book digital pada pokok bahasan Saya mengikuti aturan dijadikan sebagai objek. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Langsa Kota Langsa. Kuesioner, wawancara, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi, dan lembar angket respon merupakan alat yang digunakan dalam penelitian ini. Metode analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil observasi, wawancara, dan rekomendasi ahli dicatat sebagai data kualitatif. Hasil validasi ahli dan reaksi siswa serta instruktur terhadap produk Big Book yang dihasilkan menjadi sumber analisis data kuantitatif. Informasi ini diperoleh dengan menggunakan kuesioner skala 1 sampai 5 yang bertujuan untuk menentukan hasil produk dan penerapannya (Juliati et al., 2024). Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk Big Book berbasis digital maka dilakukan analisis data angket sebagai berikut.

#### 1. Analisis Data Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli materi, bahasa, dan media adalah angket yang berupa angka-angka dan disusun menggunakan skala likert.

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Kriteria Penilaian	Skala Penilaian
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Sumber: (Suryani, 2023)

Selanjutnya dalam menghitung persentase rata-rata angket digunakan rumus dari (Tariana, 2020;48):

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Semua Skor Kriteria Tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase Kelayakan
- F : Total Skor yang diperoleh
- N : Jumlah Skor tertinggi
- 100 : Konstanta

Kemudian persentase kelayakan didapat diinterpretasikan pada kategori kelayakan/ Valid berikut.

Tabel 2. Kriteria Pemberian Skor Validasi

No	Ruang Prestasi %	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	0%- 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Anggraini & Novitasari 2024)

## 2. Analisis Penilaian Praktikalitas

Data Praktikalitas didapat dari menganalisis angket praktikalitas yang telah diisi oleh guru dan siswa. Untuk menganalisis respon siswa dan guru dengan cara menyesuaikan hasil persentase, yang mana hasil persentase akan diukur menggunakan rumus dibawah :

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Semua Skor Kriteria Tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase Kelayakan
- F : Total Skor yang diperoleh
- N : Jumlah Skor tertinggi
- 100 : Konstanta

Tabel 3. Kriteria Pemberian Skor Kepraktisan

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-Ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 4. Kriteria Pemberian Skor Kepraktisan

No.	Nilai Presentase %	Interpretasi
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	21% - 40%	Kurang Praktis
5	0%- 20%	Tidak Praktis

Sumber : (Prasastiningsih, 2023)

## RESULTS AND DISCUSSION

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ialah proses pengidentifikasian sebab akibat masalah yang ada (Ayudia et al., 2023). Pada tahap ini, dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa, dan analisis isi/materi pembelajaran terkait dengan media *Big Book* berbasis Digital.

**a. Analisis Kurikulum**

Kegiatan mengevaluasi kurikulum yang digunakan di suatu sekolah termasuk dalam analisis kurikulum. Peneliti menemukan bahwa kurikulum yang kini digunakan di kelas III SD Negeri 2 Langsa adalah kurikulum otonom berdasarkan wawancara dengan guru kelas III dan analisis yang dilakukan di sekolah tersebut.

**b. Analisis Materi**

Bahan-bahan yang akan digunakan untuk mengaplikasikan produk tersebut kini sedang diteliti oleh para peneliti. Guru harus memilih konten yang relevan dengan indikator yang ditentukan, menurut Ramadhani dkk. (2023). Sehubungan dengan permasalahan yang ada maka peneliti memilih materi Aku Patuh Aturan yang ada di kelas III. Materi tersebut digunakan sebagai rujukan untuk mengembangkan media *Big Book* berbasis Digital.

**c. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa**

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik dilakukan melalui observasi proses pembelajaran. Dari observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SD Negeri 2 Langsa, maka dapat diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas III tersebut membutuhkan media *Big Book* berbasis Digital. Fasilitas sekolah tersebut juga memadai namun kurangnya memanfaatkan sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

Berdasarkan wawancara, peneliti menemukan bahwa ketika hanya poster (gambar) yang digunakan dalam proses pembelajaran, siswa memerlukan media untuk mencegah kebosanan. Agar siswa tetap terlibat dan fokus dalam pembelajaran, peneliti menciptakan media *Big Book* digital yang semenarik mungkin secara visual. Selain itu, sumber belajar *Big Book* digital ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di PC, laptop, dan perangkat seluler.

**2. Tahap Perancangan (Design)**

Materi pembelajaran Digital *Big Book* yang mematuhi peraturan digunakan dalam tahap pembuatan desain produk ini. Pada tahap ini membuat seperangkat bahan untuk merancang suatu produk yaitu membuat bahan pembelajaran *Big Book* digital menggunakan program Canva untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD Negeri 2 Langsa. Storyboard digunakan untuk menguraikan gambar desain. Desain tampilan pertama, menu utama, petunjuk, kompetensi, pengetahuan awal, materi, evaluasi, dan profil semuanya digambarkan dalam storyboard. Desain sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, tujuan dan hasil pembelajaran, Profil Siswa Pancasila, daftar isi, video pembelajaran, isi materi, daftar pustaka, dan profil penulis semuanya dibuat sebagai bagian dari pengembangan ini.

**3. Tahap Pengembangan (Development)**

**a. Tahap Pengembangan Produk**

Pada pengembangan media *Big Book* berbasis digital pada materi “aku patuh

aturan”, peneliti menggunakan aplikasi canva. Langkah-langkah dalam menyusun media pembelajaran Big Book berbasis digital antara lain:

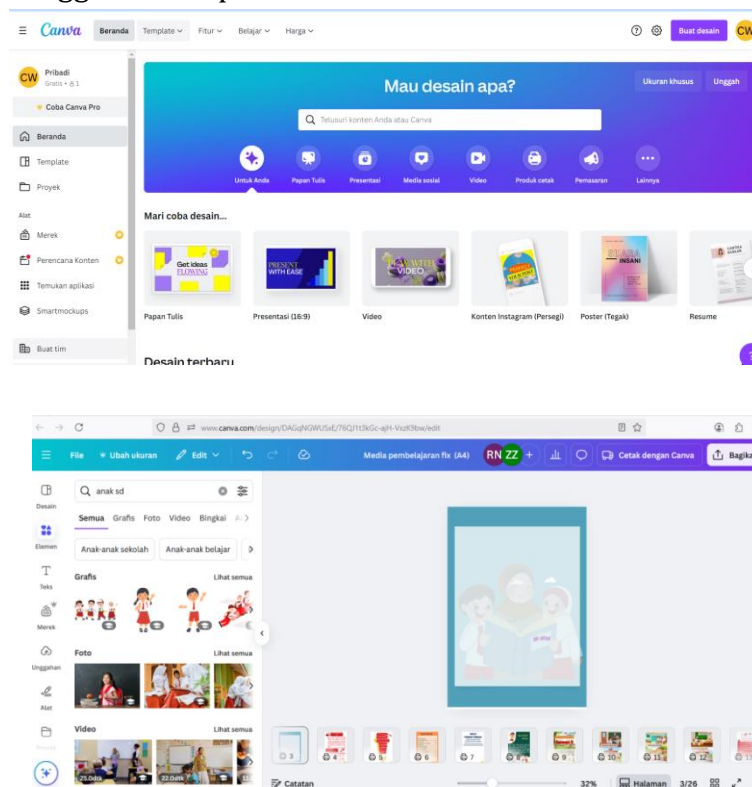
1) Menggunakan Aplikasi Canva



Gambar 1. Aplikasi Canva

Download dan instal terlebih dahulu aplikasi canva yang ada di google Play Store. Aplikasi ini bisa digunakan untuk kalangan siapapun. Aplikasi ini juga bisa digunakan untuk membuat baground yang menarik di kalangan anak – anak serta dapat digunakan untuk membuat karakter yang tersedia di dalam aplikasi canva.

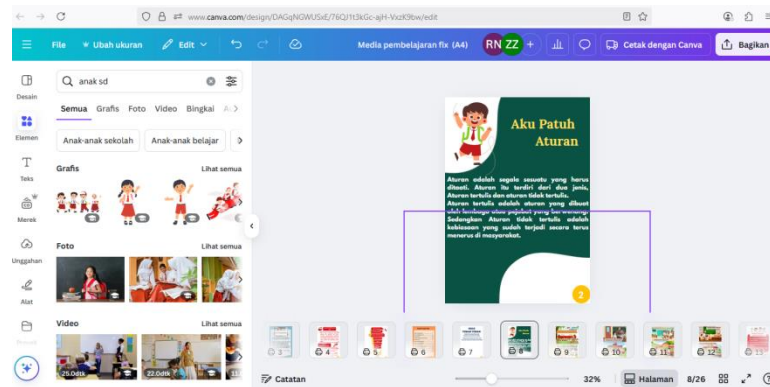
2) Cara Menggunakan Aplikasi Canva



Gambar 2. Tampilan membuat Desain Background

Setelah menginstal aplikasi pada perangkat laptop, aplikasi ini bias juga diinstal melalui perangkat Android atau IOS. Buka aplikasi canva lalu tentukan ukuran sesuai dengan keinginan.

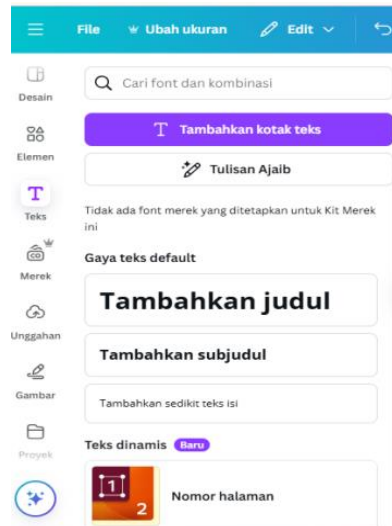
### 3) Gambar Background



Gambar 3. Backround *Big Book* Digital

Pilih background yang sudah tersedianakan di dalam aplikasi templet dengan cara membuat aplikasi canva berbayar agar background yang digunakan sesuai dengan tema yang akan dibuat.

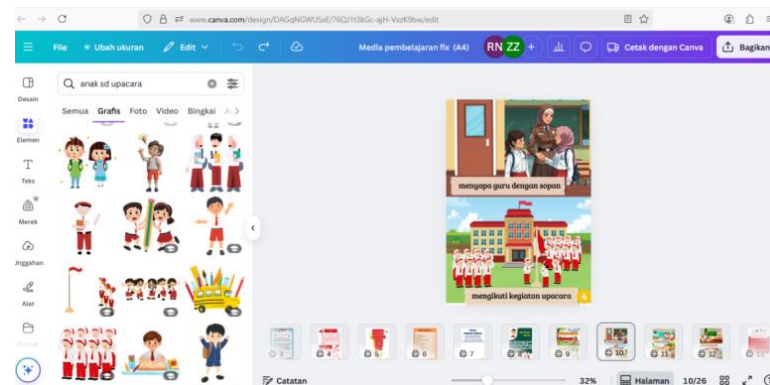
### 4) Ukuran Teks



Gambar 4. Teks

Pilih teks lalu sesuaikan dengan font dan ukuran judul *Big Book* yang di menu agar judul yang dihasilkan jauh kelihatan lebih menarik

### 5) Karakter



Gambar 5. Karakter

Tekan dibagian elemen untuk mencari gambar guru, sekolah dan anak – anak sekolah dasar yang akan dibuat untuk melengkapi *Big Book* peneliti.

6) Hasil Media *Big Book* yang dibuat



Gambar 4.7 Tampilan media *Big Book*

b. Validasi Kelayakan Produk

1) Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli materi ialah dosen PGSD Universitas Samudra untuk media pembelajaran *Big Book* berbasis digital pada materi aku patuh aturan ini yaitu ibu Lhutfia Wahyu Safutri, S.Pd., M.Pd. Validasi ini terkait dengan aspek relevansi materi, konsistensi media, kecukupan media dan penyajian media. Validasi dilakukan sebanyak dua tahapan. Berikut data hasil validasi materi.

**Tabel 5.** Data Keseluruhan Hasil Validator Ahli Materi

	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum	Presentasi	Keterangan
Tahap I	44	55	80%	Layak
Tahap II	50	55	90%	Sangat Layak

Pada Tabel 5 di atas, diketahui hasil presentasi validasi pada tahap pertama menunjukkan kategori “layak” dengan skor 80%, dengan adanya revisi untuk menyempurnakan media sesuai dengan saran dari dosen validasi ahli materi serta pada tahap kedua menunjukkan kategori “Sangat layak” dengan skor sebanyak 90%.

2) Validasi Ahli Bahasa

Salah satu Guru Besar PGSD, Ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd., melakukan validasi ahli bahasa terhadap materi pembelajaran Big Book digital. Ada dua tahap dalam proses validasi. Informasi hasil validasi bahasa adalah sebagai berikut:

**Tabel 6.** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa

<b>Tahapan</b>	<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>Skor maksimum</b>	<b>Presentasi</b>	<b>Keterangan</b>
Tahapan 1	42	60	70%	Layak
Tahapan 2	55	60	91%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 6 diatas dapat diketahui bahwa hasil persentase validasi pada tahap pertama berkategori “layak” dengan skor 70% dengan adanya revisi pada bahasa sesuai dengan saran dari dosen validasi ahli bahasa dan tahap kedua dengan kategori “sangat layak” dengan skor 91%.

### 3) Validasi Ahli Media

Validasi Ahli media dilakukan oleh salah satu dosen PGSD untuk media pembelajaran Big Book Berbasis digital pada materi Aku patuh aturan yaitu Bapak Febri Rafli, S.Pd, M,Pd. Validasi dilakukan sebanyak dua tahapan. Berikut data hasil validasi media.

**Tabel 7.** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

<b>Tahapan</b>	<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>Skor maksimum</b>	<b>Presentasi</b>	<b>Keterangan</b>
Tahapan 1	38	65	58%	Cukup Layak
Tahapan 2	58	65	89%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 7 diatas dapat diketahui bahwa hasil persentase validasi pada tahap pertama dengan kategori “cukup layak” dengan skor 58% dengan adanya revisi pada media sesuai dengan saran dari dosen validasi ahli media dan tahap kedua dengan kategori “sangat layak” dengan skor 89%.

## 4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah setiap desain media mengalami modifikasi maka tahap eksekusi selesai. Kemudian, 11 siswa kelas III SDN 2 Langsa mengikuti tes. Menyusul penggunaan sumber belajar digital Big Book oleh siswa, peneliti memberikan angket kepada sebelas siswa kelas III, S.Pd., dan guru Kasmaneza. Tujuan dari survei ini adalah untuk mengetahui bagaimana perasaan pengajar dan siswa terhadap penggunaan media.

### a. Penilaian Praktisi Pembelajaran

Seorang praktisi guru berpartisipasi dalam penelitian ini. Ibu Kasmaneza, S.Pd., adalah wali kelas kelas III SD Negeri 2 Langsa. Kuesioner skala 1–5 digunakan untuk menilai praktik guru sehubungan dengan materi pembelajaran, standar penyajian, standar bahasa, dan karakteristik tampilan media. Hasil rangkuman tanggapan instruktur adalah sebagai berikut.

**Tabel 8.** Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	Perolehan Skor	Persentase
1.	Aspek Materi Pembelajaran	34	Baik
2.	Apek Standar penyajian	24	Baik
3.	Standar Bahasa	20	Baik
4.	Tampilan Multimedia	28	Baik
Jumlah Nilai		106	Baik
Nilai Maksimum		110	Baik
<b>Presentase</b>		<b>96, 36%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

b. Angket Respon Siswa

Pada penelitian ini melibatkan 11 siswa, dimana siswa tersebut adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Langsa. Angket respon siswa menggunakan Skala 1- 5. Hasil dari perhitungan uji coba dilapangan menunjukkan bahwa media *Big Book* digital berbasis digital pada materi aku patuh aturan mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan 641 dari total 12 pernyataan dan memperoleh rata-rata persentase 97,12% berkategori sangat praktis.

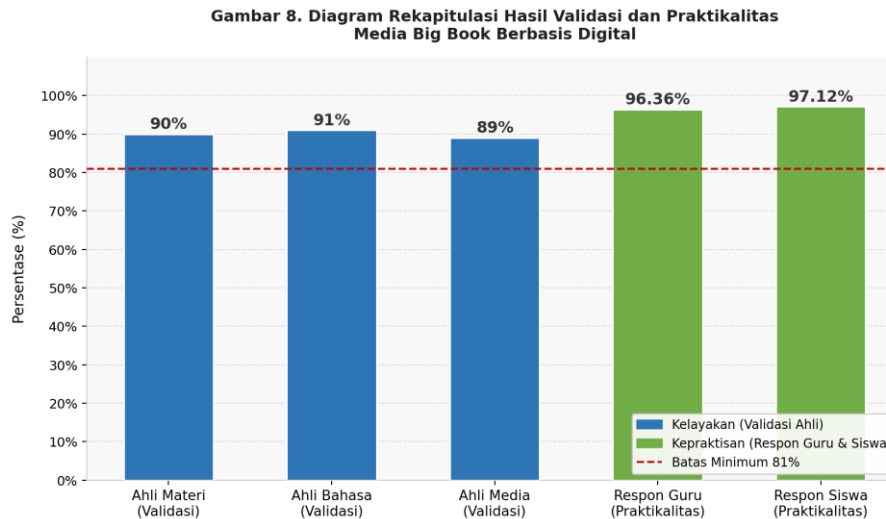
**5. Evaluasi (Evaluation)**

Evaluasi bisa diartikan sebagai proses identifikasi guna melihat ketercapaian suatu program (Riyani et al., 2018: 27). Evaluasi pada penelitian ini dilakukan dalam mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media *Big Book* berbasis digital. Pada tahap ini, ketercapaian media *Big Book* berbasis digital dilihat dari kelayakan dan kepraktisan tiap tahapan dari para ahli validator dan respon guru serta respon siswa. Berikut hasil dari kelayakan dan kepraktisan media *Big Book* berbasis digital.

**Tabel 9.** Kelayakan Setiap Tahapan

No.	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase	Kategori
1.	Ahli Materi	50	55	90%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	55	60	91%	Sangat Layak
3.	Ahli Media	58	65	89%	Sangat Layak
4.	Angket Respon Guru	106	110	96,36%	Sangat Praktis
5.	Angket Respon Siswa	641	60	97,12%	Sangat Praktis

Tabel tersebut menunjukkan bahwa media *Big Book* berbasis digital pada materi aku patuh aturan sangat layak dan sangat praktis untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan komprehensif mengenai hasil keseluruhan evaluasi, rekapitulasi persentase kelayakan dan kepraktisan media *Big Book* berbasis digital disajikan dalam diagram batang pada Gambar 8 berikut ini.



*Keterangan: Diagram di atas menunjukkan persentase hasil validasi ahli materi (90%), ahli bahasa (91%), dan ahli media (89%), serta praktikalitas guru (96,36%) dan siswa (97,12%). Seluruh aspek berada pada kategori "Sangat Layak" dan "Sangat Praktis" ( $\geq 81\%$ ).*

Berdasarkan diagram di atas, terlihat jelas bahwa seluruh aspek penilaian baik validasi materi, bahasa, media, maupun praktikalitas guru dan siswa berada di atas ambang batas 81% yang menjadi standar kategori "Sangat Layak" dan "Sangat Praktis". Nilai tertinggi diperoleh dari angket respon siswa (97,12%), yang mengindikasikan penerimaan sangat positif dari pengguna akhir media ini. Hasil ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa *Big Book* digital yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan akademis maupun kepraktisan implementasi di lapangan.

## CONCLUSION

Proses pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi digunakan untuk membuat media digital *Big Book* pada konten Saya Patuh Aturan. Analisis kurikulum, analisis bahan pelajaran, dan analisis kebutuhan siswa dan guru merupakan tahap pertama. Selanjutnya tahap perancangan produk yang berupa pembuatan instrumen observasi, instrumen penilaian *Big Book* berbasis digital dan perancangan *Big Book* berbasis digital berupa storyboard. Tingkat kelayakan *Big Book* berbasis digital pada materi Aku patuh aturan dinyatakan sangat valid dengan nilai validasi oleh ahli materi 90%, berkategori "Sangat Layak" ahli bahasa 91% dan ahli media 89% yang berkategori "Sangat Layak". Pada Hasil Penilaian tingkat

praktisan *Big Book* berbasis digital pada materi aku patuh aturan dinyatakan praktis dengan nilai uji kepraktisan oleh guru yaitu 96,36% dan uji kepraktisan peserta didik kelas III SD Negeri 2 Langsa yaitu 97,12 % berkategori “Sangat baik/ Sangat Praktis”. Maka, media *Big Book* berbasis digital dinyatakan Sangat layak dan sangat praktis diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas III SD Negeri 2 Langsa.

## REFERENCES

- Anggriani, R. S., & Novitasari, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI SDN 07 SITIUNG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 269-274.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 62-68.
- Asnawi, A., & Sidiq, F. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Kearifan Lokal Budaya Sekolah Di Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 1(1), 1-7.
- Ayudia, I. (2022). PENERAPAN METODE BERCEKITA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS V SDN 3 LANGSA ACEH. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, 2(1), 84-96.
- Ayudia, I., Sukirno, S., Juliati, J., Nursamsu, N., & Rusliani, R. (2023). Local Cultural Values: Practicality Test of E-LKS Based on Peusijek Tradition as An Embodiment of Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5). *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(4), 1124-1132.
- Fransyaigu, R., Aprilia, R., Mahyuny, S. R., & Maisarah, M. (2024). Inovasi Instrumen Penilaian Digital Untuk Meningkatkan Digital Skill Guru Sekolah Dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 36-43.
- Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilia, R., Mulyahati, B., & Kenedi, A. K. (2024). Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 878-885.
- Juliati, J., Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MEMBANTU MEMBACA PEMAHAMAN KELAS IV SD NEGERI 1 LANGSA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 578-597.
- Juliati, J., & Syafriansyah, S. (2018). UPAYA PENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINSTIFIK PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI GAMPONG JAWA. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 13-20.
- Kenedi, A. K., Ahmad, S., Sofiyani, T. A. N., & Helsa, Y. (2019). The mathematical connection ability of elementary school students in the 4.0 industrial revolution era. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(5), 458-472.
- Kenedi, A. K., Helsa, Y., & Hendri, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Alquran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 29-36.

- Mahlianurrahman, M. (2018). Penerapan Metode Inquiry untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Bumi dan Alam Semesta Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 37-45.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Lokakarya pengembangan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada kurikulum merdeka. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1377-1384.
- Maulida, I., Lestari, E. A., & Sari, C. K. (2025). ANALISIS IMPLEMENTASI GERAKAN LITERASI SEKOLAH. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(2), 150-157.
- Maulida, I., Lestari, E. A., & Sari, C. K. (2024). Pemahaman teori pendidikan dalam konteks pendidikan kontemporer: Sebuah kajian literatur. *Kajian Pendidikan, Seni, Budaya, Sosial Dan Lingkungan*, 1(2), 146-156.
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2025). Menciptakan Iiklim Inklusivitas melalui” Augmented Reality” di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 6(2), 194-201.
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Juliati, J., & Fransyaigu, R. (2025). Profil kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan Chromebook di Kota Langsa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 999-1008.
- Rafli, M. F., Landong, A. ., & Suryatama, Y. . (2022). Pelatihan Pembelajaran Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Berbasis Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 29(2), 103-108.
- Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., & Syarah, M. . (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar . *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 650-657.
- Putra, A., Sidiq, F., & Mahlianurrahman, M. (2023). Development of Flipbook-Based Teaching Materials for Learning in Elementary School's. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7651-7657.
- Putra, A., & Trilawati, T. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI GAMPONG TEUNGOH LANGSA. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 8-12.
- Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Rafli, M. F., Harahap, H., Negara, V. M. A. B., Hayati, R., & Akmal, A. U. (2023). Pelatihan Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bagi Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 20-25.
- RAMADHANI, D., KENEDI, A. K., RAFLI, M. F., SUMANTRI, M. S., & ZAINIL, M. (2023) THE EFFECT OF USING ELECTRONIC STORYBOOKS ON THE VALUE OF NATIONAL IDEOLOGY OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS, 1429-1443.
- Riyani, M., Asnawi, A., Aprilia, R., & Rahman, A. (2023). Rumpangnya Penguatan Pendidikan Karakter Di Tengah Gap Generasi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 199-210.
- Riyani, M., Usdianur, C., Sopian, S., & Darliani, D. (2018). Implementasi Asesmen Alternatif Berbasis Produk dalam Bentuk Pop Up Book untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips di Smpn 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 1(1), 26-33.
- Sari, C. K., Maulida, T. N., & Situmorang, Y. M. (2025). Membangun Generasi Berintegritas melalui Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Nasional.

- Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 208-217.
- Sari, C. K., Rahelsa, R., & Jabar, A. (2025). Membangun Generasi Berintegritas Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Nasional di Sekolah Dasar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 338-344.
- Sahudra, T. M., Fadlia, F., & Firdaus, C. R. (2022). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Peningkatan Profesionalisme Guru. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 29(2), 97-102.
- Sahudra, T. M., Kenedi, A. K., Sutrisno, I. H., & Khalil, N. A. (2024, November). Community-Based Web-Learning Disaster Mitigation Learning Media Innovation to Improve Student Learning Motivation. In *7th International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2023)* (pp. 500-508). Atlantis Press.
- Sukirno, S., Kenedi, A. K., & Nelliarti, N. (2020). Peningkatan kemampuan literasi informasi siswa Sekolah Dasar melalui model Project-Based Learning. In *Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan* (Vol. 1, No. 1, pp. 435-439).
- Sukirno, S., Juliati, J., & Sahudra, T. M. (2023). The Implementation of Character Education as an Effort to Realise the Profile of Pancasila Students Based on Local Wisdom. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 1127-1135.
- Umiroh, A. N., & Rahmi, L. (2025). Development of big book media on songket weaving activities in Riau for elementary school. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1227-1242.