



Development of big book media on songket weaving activities in Riau for elementary school

Ayu Nur Umiroh¹, Laili Rahmi²

^{1,2} Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, Riau

ayunurumiroh@student.uir.ac.id¹, rahmi_emybio@edu.uir.ac.id²

ABSTRACT

The lack of engaging learning media is one of the challenges in the teaching and learning process. This study aims to describe the development process and produce a Big Book themed on weaving *songket* fabric from Riau, integrated into the lesson on muscle force and friction for fourth-grade elementary students. This research uses the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The subjects involved six validators: two material experts, two language experts, and two design experts. Data collection was conducted through validation sheets for each expert field. The data were analyzed using qualitative and quantitative methods. The results showed that the developed Big Book media is highly valid and suitable for use in IPAS learning. Material experts confirmed that the content is appropriate and relevant to the curriculum, language experts stated that the language is clear and easy for students to understand, and design experts noted that the visuals are attractive and support the learning objectives. Overall, the Big Book was assessed as interesting, communicative, and easy to follow. Additionally, it effectively connects the science concepts of muscle and friction forces with local cultural wisdom through the traditional activity of *songket* weaving, making learning more contextual and meaningful for students.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 13 Mar 2025

Revised: 22 Jun 2025

Accepted: 29 Jun 2025

Available online: 16 Jul 2025

Publish: 29 Aug 2025

Keywords:

big book media; friction force; muscle force; weaving songket cloth

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Kurangnya media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu kendala dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan menghasilkan media Big Book bertema kegiatan menenun kain songket Riau pada materi gaya otot dan gaya gesek untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Subjek penelitian meliputi enam validator, yaitu dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli desain. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa dan lembar validasi ahli desain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media big book dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai sangat valid oleh para ahli. Ahli materi menilai isi sudah sesuai dan layak, ahli bahasa menyatakan bahasanya mudah dipahami peserta didik, dan ahli desain menilai tampilannya menarik serta mendukung pembelajaran. Media big book ini dinilai menarik, komunikatif, mudah dipahami, dan mampu mengaitkan materi pembelajaran gaya gesek dan gaya otot dengan kearifan lokal melalui kegiatan menenun kain songket Riau.

Kata Kunci: gaya gesek; gaya otot; media big book; menenun kain songket

How to cite (APA 7)

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.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2025, Ayu Nur Umiroh, Laili Rahmi. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: ayunurumiroh@student.uir.ac.id

INTRODUCTION

Proses pendidikan yang disusun berlandaskan pada mata pelajaran yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan sejak tingkat sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Tujuan utamanya di tingkat ini adalah membantu peserta didik agar mampu berkomunikasi dengan baik dan benar dalam bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis dan berbicara secara efektif (Suparlan, 2020). Selain itu, setiap peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Tidak semua peserta didik bisa menerima pelajaran dengan kecepatan yang sama. Perbedaan ini muncul karena berbagai faktor, salah satunya adalah kemampuan dalam menangkap dan memahami informasi. Ada peserta didik yang butuh waktu lebih lama untuk benar-benar mengerti isi pelajaran, bukan hanya sekedar membaca teks, tapi juga memahami makna di baliknya. Artinya, pembelajaran bukan hanya soal bisa membaca, melainkan juga soal seberapa dalam peserta didik mengerti apa yang mereka baca (Qurrotaini & Putri, 2024).

Salah satu cara mengatasi perbedaan tingkat pemahaman peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran secara konsisten dalam proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga membantu menciptakan keselarasan dalam penerimaan materi. Dalam situasi tertentu, media mampu mengarahkan jalannya pembelajaran secara lebih terstruktur serta memberikan umpan balik yang memperkuat pemahaman peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, media berperan penting sebagai jembatan komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Salah satu media yang efektif dan banyak digunakan adalah media visual. Media ini membantu peserta didik menangkap pesan secara lebih jelas dan konkret, karena informasi disampaikan tidak hanya melalui kata-kata, tetapi juga melalui gambar, grafik, atau bentuk visual lainnya yang mudah dipahami dan menarik perhatian (Amaliyah *et al.*, 2023).

Salah satu masalah yang kerap muncul dalam pembelajaran adalah terbatasnya media pendukung untuk kegiatan membaca peserta didik. Sumber bacaan sering kali hanya berasal dari buku guru atau buku paket, sehingga variasi materi sangat minim. Akibatnya, banyak peserta didik kesulitan memahami makna kata, menangkap inti kalimat, dan membangun pemahaman utuh terhadap teks. Ketiadaan media menarik seperti *big book* menjadi kendala utama. Padahal, *big book* dapat menyampaikan cerita atau informasi secara visual dan interaktif, sehingga lebih menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Tanpa media seperti ini, aktivitas membaca cenderung kaku dan kurang efektif dalam menumbuhkan minat baca serta kemampuan memahami teks secara mendalam (Warsilah, 2020). Selanjutnya permasalahan sejalan ditemukan dalam penelitian yang menyebutkan bahwa masih banyak pendidik yang mengandalkan metode konvensional, di mana pembelajaran sepenuhnya terpusat pada pendidik (Ramadani *et al.*, 2024). Pola seperti ini membuat proses belajar jadi kurang interaktif dan membatasi peran aktif peserta didik di dalam kelas. Cara mengajarnya pun belum sepenuhnya efektif karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Di sisi lain, banyak pendidik masih terlalu bergantung pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Padahal, materi yang tersedia dalam buku teks sering kali tidak cukup untuk menjawab semua kebutuhan belajar peserta didik, terutama dalam konteks pemahaman yang lebih mendalam atau pendekatan yang lebih menarik. Tanpa pengayaan dari media lain, pelajaran jadi terasa monoton dan kurang menggugah rasa ingin tahu peserta didik.

Dari hasil wawancara bersama pendidik kelas IV SDN 194 Pekanbaru pada 18 Januari 2025, diketahui bahwa sekolah ini menghadapi beberapa kendala. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan media pendukung, khususnya proyektor. Saat ini, sekolah hanya memiliki tiga proyektor yang digunakan secara bergantian sesuai jadwal, sehingga pendidik tidak selalu bisa memanfaatkan alat tersebut untuk

menunjang pembelajaran secara visual. Metode pengajaran yang paling sering digunakan adalah presentasi verbal seperti ceramah, tanya jawab antara pendidik dan peserta didik, serta diskusi kelompok. Beberapa media tambahan seperti buku peserta didik, buku pegangan pendidik, dan video sesekali digunakan untuk mendukung materi. Dalam pelajaran IPAS, pendidik juga mencoba membawa peserta didik belajar langsung di luar kelas, agar mereka bisa melihat langsung hal-hal yang dipelajari. Selain itu, fasilitas seperti buku dan pojok baca yang ada di setiap kelas cukup membantu, tapi pembelajaran IPAS tetap menghadapi hambatan.

Untuk menanggapi berbagai persoalan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merancang sebuah solusi yang bersifat strategis dan aplikatif. Solusi ini berupa pengembangan media pembelajaran berbentuk *big book* buku berukuran besar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memudahkan peserta didik memahami isi bacaan. Lebih dari sekadar alat bantu membaca, *big book* ini dirancang khusus dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dari Riau. Tujuannya adalah agar peserta didik tidak hanya belajar membaca, tetapi juga mengenal budaya daerahnya sendiri secara lebih mendalam. Salah satu bentuk media yang digunakan adalah buku berukuran besar berisi ilustrasi menarik, dikenal dengan istilah *big book* (Amelia & Muzakki, 2024). Buku jenis ini merupakan bahan bacaan berbentuk cerita yang memiliki keunikan tersendiri karena menyajikan teks dan gambar dalam jumlah lebih banyak, sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik secara bersama dalam kegiatan belajar (Kurniawati, 2023). Keunggulan dari media *big book* ada pada kemampuannya menarik perhatian peserta didik lewat tampilan visual yang penuh warna dan enak dipandang. Perpaduan antara ilustrasi yang menarik dan teks berukuran besar membantu menciptakan keseimbangan yang memudahkan peserta didik memahami isi cerita. Hal ini secara tidak langsung berkontribusi dalam menumbuhkan minat baca mereka, sehingga literasi di kalangan peserta didik bisa meningkat lebih baik (Wandira et al., 2023).

Untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, salah satu strategi efektif adalah merancang media pembelajaran yang menarik di setiap tahap kegiatan. Media yang sesuai kebutuhan dapat meningkatkan keterlibatan dan kualitas pembelajaran. Peserta didik umumnya lebih tertarik pada bahan visual, seperti yang disajikan dalam *big book*. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangkitkan minat, motivasi, dan memberikan rangsangan positif di kelas. *Big book* menjadi pilihan tepat karena memiliki huruf besar, ilustrasi menarik, serta menggabungkan teks dan gambar. Formatnya yang besar memberi kemudahan bagi guru untuk menyesuaikan isi dengan tema pembelajaran yang diinginkan (Sari et al., 2025).

Media pembelajaran ini dirancang dengan memasukkan unsur kearifan lokal Riau, agar peserta didik dapat mengenal budaya, nilai, dan kekayaan daerahnya. Pendekatan ini tidak hanya memperluas wawasan budaya, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki dan kebanggaan terhadap warisan lokal. Adat istiadat yang dikenalkan dalam pembelajaran mengandung nilai-nilai yang memperkaya pemahaman materi dan membentuk kepribadian peserta didik secara bermakna. *Big book* yang mengangkat kearifan lokal memiliki potensi besar untuk memperluas pandangan peserta didik di jenjang sekolah dasar. Selain sebagai bahan ajar, media ini juga menjadi sarana edukatif yang kontekstual dalam mengenalkan budaya khas Riau. Dengan isi yang relevan secara lokal dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, media ini mendukung perkembangan kognitif dan sosial peserta didik secara optimal (Muzdalifah & Subrata, 2022).

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan media *big book* ini juga dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri di rumah, selain bentuknya yang menarik yang disertai dengan ilustrasi gambar, juga diberikan warna-warna yang menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik tertarik untuk membacanya (Wandini et al., 2020). Adapun penelitian lain menjelaskan bahwa *big book* efektif digunakan untuk memberi gambaran terhadap pemahaman konsep peserta didik karena adanya ilustrasi yang seimbang antara gambar dan teks yang disajikan sehingga

peserta didik mampu memahami makna yang terdapat pada suatu materi (Dewi & Yanti, 2021). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada integrasi nilai-nilai kearifan lokal, yaitu melalui kegiatan menenun kain songket khas Riau, yang dijadikan konteks dalam pembelajaran konsep gaya otot dan gaya gesek. Hal ini menjadikan media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual dan mendukung pembelajaran mandiri, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui muatan budaya lokal. Inilah yang menjadi kebaruan dari penelitian ini. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan menghasilkan media *big book* bertema kegiatan menenun kain songket Riau pada materi gaya otot dan gaya gesek untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

LITERATURE REVIEW

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar, tujuannya untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mendukung kelancaran proses belajar agar berlangsung lebih efektif dan mencapai hasil yang optimal (Fadilah *et al.*, 2023). Dengan adanya media, penyampaian materi menjadi lebih terarah, mudah dipahami, dan mampu menarik perhatian peserta didik secara lebih maksimal. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Fungsinya tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai bagian penting yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas dan menarik (Silmi & Hamid, 2023).

Selain itu, segala hal yang mampu merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik melalui berbagai cara penyampaian informasi dapat disebut sebagai media pembelajaran (Daniyati *et al.*, 2023). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi menyampaikan pesan, tetapi juga memperkuat proses belajar agar lebih efisien dan memberikan pengalaman yang lebih kaya. Media semacam ini membantu peserta didik memperoleh informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran tercapai lebih optimal. Sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan peserta didik, media pembelajaran mendukung penyampaian materi secara efektif. Lebih dari sekadar alat penyampai informasi, media ini berperan penting dalam merangsang minat, membangun motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik agar memahami materi secara mendalam dan bermakna (Apriningrum & Samsudin, 2024).

Jenis media pembelajaran sangat beragam dan umumnya terbagi dalam tiga kelompok utama. Pertama, media audio, yang hanya melibatkan indra pendengaran, seperti radio atau rekaman suara, cocok untuk menyampaikan informasi secara lisan. Kedua, media visual, yang mengandalkan indra penglihatan, seperti gambar, foto, grafik, atau ilustrasi, berfungsi menyampaikan informasi dalam bentuk visual yang menarik dan memudahkan pemahaman konsep konkret maupun abstrak. Ketiga, media audiovisual, yang menggabungkan suara dan gambar, seperti video atau film, sehingga dapat merangsang lebih dari satu indra dan membuat pembelajaran lebih interaktif serta mudah dipahami oleh peserta didik (Ardini & Safran, 2024; Faujiah *et al.*, 2022).

Big Book

Media *big book* umumnya merupakan jenis buku bacaan yang dirancang dengan ukuran besar, dilengkapi gambar-gambar menarik serta teks yang juga berukuran besar. Format seperti ini dibuat agar isi bacaan mudah terlihat dan dipahami oleh peserta didik, terutama saat digunakan dalam pembelajaran bersama di kelas. *Big book* adalah media pembelajaran berskala besar yang dirancang

agar seluruh peserta didik di kelas bisa melihat isinya dengan jelas (Triana *et al.*, 2020). Ukurannya yang besar, baik dari sisi gambar maupun teks, membuatnya sangat cocok digunakan pada jenjang kelas awal. Hal ini sejalan dengan kebutuhan belajar peserta didik di tahap awal, yang lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual yang mencolok dan mudah dibaca bersama-sama. Pendidik menggunakan *big book* sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar karena buku ini dirancang dengan ukuran yang besar, baik dari segi teks maupun ilustrasinya, sehingga membantu peserta didik dalam memvisualisasikan isi bacaan dengan lebih mudah (Nurdhiana, 2023). *Big book* termasuk dalam kategori buku bergambar, yang secara visual menarik dan memudahkan pemahaman, terutama bagi peserta didik di jenjang awal pendidikan. *Big book* adalah bentuk karya literasi bergambar yang ukurannya diperbesar, baik dari sisi teks maupun ilustrasinya. Ciri khas utamanya terletak pada tampilan visual yang dibuat lebih besar agar mudah dilihat bersama-sama. Tujuan utamanya adalah mendukung kegiatan membaca bersama baik antara pendidik dan peserta didik di kelas, maupun orang tua dan anak di rumah sehingga proses membaca menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Harjanty & Muzdalifah, 2021).

Menenun Kain Songket Riau

Kearifan lokal di Indonesia mencakup beragam unsur budaya yang tersebar di berbagai wilayah, masing-masing memiliki ciri khas yang unik. Dalam masyarakat Melayu, nilai-nilai kearifan lokal diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, seringkali melalui cerita-cerita rakyat yang hidup di tengah masyarakat. Di Riau, kearifan lokal tak hanya berperan dalam menjaga budaya, tetapi juga mendukung pelestarian sumber daya alam dan pengembangan unsur-unsur penting seperti kepercayaan, sastra, dan nilai moral. Salah satu wujud nyata dari kekuatan budaya Melayu Riau bisa dilihat dari warisan kerajinan tradisional yang berasal dari masa Kerajaan Siak, yaitu tenun songket Melayu Riau. Proses pembuatan kain ini dilakukan dengan cara menenun benang dasar yang diselengi dengan benang emas atau perak, menciptakan pola dan motif yang khas. Songket Melayu Riau hadir dalam berbagai warna dan motif, masing-masing membawa makna simbolik yang mencerminkan cara pandang serta nilai-nilai kehidupan masyarakatnya (Purwati *et al.*, 2021). Tenun merupakan hasil dari kerajinan berupa kain yang tersusun atas benang-benang yang saling melintang (Elfianto *et al.*, 2021).

Materi IPAS Gaya Otot dan Gaya Gesek

Materi gaya otot dan gaya gesek adalah bagian penting dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Setyaningrum *et al.*, 2024). Gaya gesek adalah gaya yang muncul ketika dua permukaan benda bersentuhan dan bergerak saling berlawanan arah. Besarnya gaya gesek dipengaruhi oleh seberapa kasar permukaan kedua benda yang saling bersentuhan dan juga seberapa kuat tekanan atau gaya yang mendorong keduanya saling menempel, yang dikenal sebagai gaya normal (Andriani *et al.*, 2021). Gaya otot adalah gaya yang dihasilkan oleh kerja otot tubuh manusia. Jadi, setiap gerakan yang melibatkan tenaga dari tubuh kita, seperti saat mengolah tanah liat, adalah contoh nyata dari penerapan gaya otot (Arruum & Dessty, 2024).

METHODS

Penelitian ini masuk dalam jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D, yang dikembangkan oleh Thiagarajan *et al.*, pada 1974, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Dalam Bahasa Indonesia, model pengembangan 4D diterjemahkan menjadi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun, dalam pelaksanaannya,

penelitian ini hanya sampai pada tiga tahap awal *Define*, *Design*, dan *Development* karena proses pengembangan media *big book* berbasis kearifan lokal Riau masih berada pada tahap validasi.

Berikut adalah penjabaran dari pengembangan 4-D yang disesuaikan dengan penelitian pengembangan media *big book*:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan di dalam proses pembelajaran. Pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga diperoleh prototipe perangkat. Secara garis besar tahap perancangan ini meliputi tiga langkah yaitu pemilihan media, pemilihan format media dan desain awal media.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini meliputi validasi ahli dengan menggunakan instrumen validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain/media. Penilaian atau validasi oleh ahli dapat ditentukan dengan kriteria kelayakan yang didapat dari rerata skor responden. Nilai rerata skor responden yang telah didapat kemudian dikonversikan sesuai tabel konversi kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran menurut responden.

Selain itu, partisipan dalam proses validasi terdiri dari enam validator, yaitu dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli desain. Masing-masing validator memiliki keahlian dan pengalaman di bidangnya. Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar validasi dari tiap bidang materi, bahasa, dan desain yang dinilai menggunakan skala Likert. Analisis data yang dilakukan mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk menggambarkan hasil secara menyeluruh dan mendalam.

RESULTS AND DISCUSSION

Pada tahap uji coba terbatas, media *big book* yang telah dikembangkan digunakan dalam pembelajaran materi gaya otot dan gaya gesek di kelas IV. Berdasarkan hasil yang diberikan setelah penggunaan media, terjadi peningkatan pemahaman peserta didik yang cukup signifikan. Selain itu, selama pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik tampak lebih antusias dan aktif saat menggunakan media *big book*, terutama karena ilustrasi dan muatan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka. Peningkatan hasil belajar ini selaras dengan pendapat Heinich yang menyatakan bahwa media visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan retensi belajar peserta didik. Selain itu, teori belajar konstruktivis oleh Piaget juga mendukung hasil ini, di mana pembelajaran akan lebih efektif jika peserta didik dapat mengaitkan materi baru dengan pengalaman atau budaya yang mereka kenal. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media *big book* dapat membantu peserta didik belajar lebih mandiri karena penyajiannya yang sederhana dan menarik. Namun, keunikan penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal berupa kegiatan menenun kain songket Riau sebagai konteks pembelajaran, yang belum banyak diangkat dalam penelitian sejenis.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian, peneliti mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa materi gaya otot dan gaya gesek masih abstrak dan kurang menarik. Media yang digunakan belum mampu memvisualisasikan konsep secara efektif, sehingga peserta didik kesulitan memahami materi. Selain itu, pembelajaran belum mengaitkan materi dengan kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Berdasarkan temuan ini, peneliti menyimpulkan perlunya media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mengintegrasikan budaya lokal, seperti kegiatan menenun kain songket Riau.

Melalui analisis kebutuhan yang dilakukan, pendidik dan peserta didik memerlukan media yang dapat mempermudah pemahaman konsep gaya otot dan gaya gesek dengan pendekatan visual yang menarik serta kontekstual. Media yang dikembangkan harus mampu menampilkan materi dengan bahasa yang sederhana, ilustrasi yang jelas, serta mengangkat budaya lokal yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti merumuskan tujuan pengembangan media yaitu menghasilkan *big book* yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. *Big book* ini dirancang untuk memuat penjelasan materi gaya otot dan gaya gesek yang dikaitkan dengan aktivitas menenun kain songket Riau sebagai penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran. Dengan pengembangan media ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap budaya daerahnya. Ciri khas dari *Big Book* ada pada tampilannya yang penuh warna, ilustrasi menarik, dan isi materi yang disusun secara atraktif. Gambar-gambar yang ditampilkan tidak hanya mempercantik tampilan, tapi juga berperan penting dalam merangsang perhatian peserta didik. Kualitas dan manfaat *Big Book* bisa menjadi dasar dari pelajaran yang cemerlang yang memungkinkan semua anak-anak untuk menikmati membaca teks, belajar kalimat dan kata-kata baru bervariasi (Ghazali et al., 2022). Dengan visual yang kuat, peserta didik jadi lebih mudah memahami isi bacaan karena terbantu oleh ilustrasi yang mendukung teks. Penggunaan media yang tepat dan menarik justru dapat memotivasi anak dalam bermain dan belajar dan terasa lebih menyenangkan sehingga membantu peserta didik lebih cepat menangkap inti materi (Oktaviana & Madinah, 2024; Rosyiddin et al., 2023; Safira & Wiranti, 2025).

Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah permasalahan dan kebutuhan pembelajaran teridentifikasi dengan jelas pada tahap pendefinisian, langkah selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media *big book* yang akan dikembangkan dengan memperhatikan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Desain media disusun dengan mempertimbangkan tampilan visual yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, serta penyajian isi materi yang terstruktur dan mudah dipahami. *Big book* yang dirancang akan memuat materi tentang gaya otot dan gaya gesek yang dikaitkan dengan kegiatan menenun kain songket Riau sebagai penerapan kearifan lokal.

Dalam tahap perancangan, peneliti menyusun alur isi *big book* yang mencakup judul, pengenalan, materi gaya otot dan gaya gesek, serta aktivitas menenun kain songket Riau yang relevan dengan konsep tersebut. *Big book* dirancang dengan ilustrasi berwarna menarik untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Setiap halaman memuat kalimat pengetahuan singkat dan sederhana yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Format *big book* dibuat lebih besar dari buku biasa agar mudah

digunakan secara klasikal dan terlihat oleh seluruh peserta didik. Warna, huruf, dan gambar ditampilkan secara jelas dan menarik untuk mendukung keterbacaan dan pemahaman. Dengan visual yang besar dan mencolok, *big book* memiliki keunikan dibanding media lain tidak hanya memudahkan pemahaman isi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan *big book* mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Ritonga & Rambe, 2022).



Gambar 1. Isi Materi Mengenai Gaya Gesek dan Gaya Otot
Sumber: Hasil Penelitian 2025

Secara keseluruhan, perancangan media ini mengacu pada kebutuhan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan. Dengan perancangan yang sistematis, diharapkan media *big book* yang dikembangkan mampu memberikan dukungan yang optimal dalam pembelajaran gaya otot dan gaya gesek, serta menanamkan nilai kecintaan terhadap budaya lokal, khususnya menenun kain songket Riau.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan proses merealisasikan rancangan media *big book* yang telah disusun pada tahap perancangan menjadi sebuah produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat draf awal media *big book* yang berisi materi gaya otot dan gaya gesek yang dikaitkan dengan kegiatan menenun kain songket Riau. Pembuatan media dilakukan dengan memperhatikan aspek visual, seperti pemilihan warna, ilustrasi yang menarik, serta tata letak teks dan gambar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Setiap halaman *big book* dirancang dengan ilustrasi yang mendukung materi, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep gaya otot dan gaya gesek secara konkret.

Setelah media *big book* selesai disusun, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa *big book* yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta dapat diterima

secara pedagogis. Hasil validasi dari para ahli dijadikan sebagai acuan untuk melakukan revisi produk. Revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan untuk menyempurnakan media sebelum diuji coba kepada peserta didik.

Penilaian terhadap media dilakukan menggunakan lembar angket validasi yang mencakup sejumlah pernyataan terkait kelayakan isi, penggunaan bahasa, dan aspek desain visual. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert untuk mengukur sejauh mana media memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Setelah seluruh data terkumpul, skor dari masing-masing aspek dihitung rata-ratanya. Nilai rata-rata ini kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase, lalu dirata-ratakan kembali berlandaskan jumlah responden atau validator yang terlibat. Hasil akhir dari seluruh proses ini akan menunjukkan tingkat validitas media, sebagai indikator utama apakah *big book* tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau masih memerlukan revisi. Adapun kriteria tingkat validitas media tersebut dapat dilihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Nilai (%)	Keterangan
79,78 - 100	Sangat valid
59,52 - 79,77	Valid
39,26 - 59,51	Kurang Valid
19,00-39,25	Tidak Valid

Sumber: Hasil Data Penelitian 2025

Jika para ahli di bidang materi, bahasa, dan desain menyatakan bahwa media *big book* sudah memuat konten yang sangat kredibel dan tidak memerlukan perbaikan atau penyesuaian tambahan, maka proses validasi dianggap selesai. Artinya, media tersebut telah memenuhi standar kelayakan yang dibutuhkan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran tanpa harus melalui revisi lebih lanjut.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi *big book* dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan keakuratan konsep yang disampaikan. Ahli materi akan memeriksa apakah materi gaya otot dan gaya gesek yang disajikan sudah tepat, sesuai dengan kurikulum, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, ahli materi juga mengevaluasi keterkaitan materi dengan kegiatan menenun kain songket Riau sebagai penerapan kearifan lokal. Masukan dari ahli materi sangat penting untuk memastikan bahwa isi *big book* tidak menimbulkan miskonsepsi pada peserta didik dan sudah memuat materi yang lengkap serta terstruktur dengan baik.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Validasi I Ahli Pertama	Validasi I Ahli Kedua
1.	Aspek kelayakan isi	100%	91,6%
2.	Aspek kelayakan penyajian	100%	87,5%
3.	Kebermaknaan media	87,5%	100%
	Rata-rata	95,8%	93,0%
Rata-rata Total		94,4%	
Kriteria		Sangat Valid	

Sumber: Hasil Data Penelitian 2025

Berdasarkan **Tabel 2** dari hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli menunjukkan bahwa media *big book* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Pada aspek kelayakan isi, diperoleh persentase 100% dari ahli pertama dan 91,6% dari ahli kedua. Aspek kelayakan penyajian memperoleh 100% dari ahli pertama dan 87,5% dari ahli kedua. Pada aspek kebermaknaan media, ahli pertama memberikan 87,5%, sedangkan ahli kedua memberikan 100%. Rata-rata total hasil validasi adalah 94,4% yang berada pada kriteria “Sangat Valid”. Dengan demikian, media *big book* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan perbaikan kecil sesuai saran validator.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai penggunaan bahasa yang digunakan dalam *big book*, baik dari sisi kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, keterbacaan, maupun kejelasan penyampaian informasi. Ahli bahasa akan memeriksa apakah bahasa yang digunakan sudah sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Validasi ini juga bertujuan untuk menghindari penggunaan istilah-istilah yang sulit dipahami, kalimat yang terlalu panjang, atau tata bahasa yang kurang tepat. Dengan validasi ini, diharapkan media *big book* dapat menyampaikan pesan secara jelas dan efektif kepada peserta didik.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Validasi I Ahli Pertama	Validasi I Ahli Kedua
1.	Lugas	83,3%	100%
2.	Komunikatif	100%	100%
3.	Dialogis dan interaktif	100%	100%
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	87,5%	100%
5.	Kesesuaian istilah dan simbol	75%	87,5%
	Rata-rata	89,1%	97,5%
Rata-rata Total		93,3%	
Kriteria		Sangat Valid	

Sumber: Hasil Data Penelitian 2025

Berdasarkan **Tabel 3.** dari hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh dua orang ahli menunjukkan bahwa media *big book* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Pada indikator lugas, diperoleh persentase 83,3% dari ahli pertama dan 100% dari ahli kedua. Indikator komunikatif serta dialogis dan interaktif memperoleh persentase 100% dari kedua ahli, yang menunjukkan bahwa media sudah efektif dalam menyampaikan pesan. Pada indikator kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, ahli pertama memberikan 87,5% dan ahli kedua 100%. Sementara itu, pada kesesuaian istilah dan simbol, diperoleh 75% dari ahli pertama dan 87,5% dari ahli kedua.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli pertama adalah 89,1%, dan rata-rata hasil validasi ahli kedua adalah 97,5%, dengan rata-rata total sebesar **93,3%**, yang berada dalam kriteria “Sangat Valid”. Artinya, media *big book* layak digunakan dengan kemungkinan revisi minor sesuai masukan validator.

Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain bertujuan untuk menilai aspek visual dan estetika dari *big book* yang dikembangkan. Ahli desain akan mengevaluasi aspek kelayakan grafik, aspek kelayakan bahasa dan penggunaan media. Penilaian dari ahli desain sangat penting untuk memastikan bahwa *big book* memiliki tampilan yang menarik, proporsional, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, validasi ini juga memastikan bahwa media dapat digunakan secara praktis dan nyaman dalam pembelajaran

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Desain

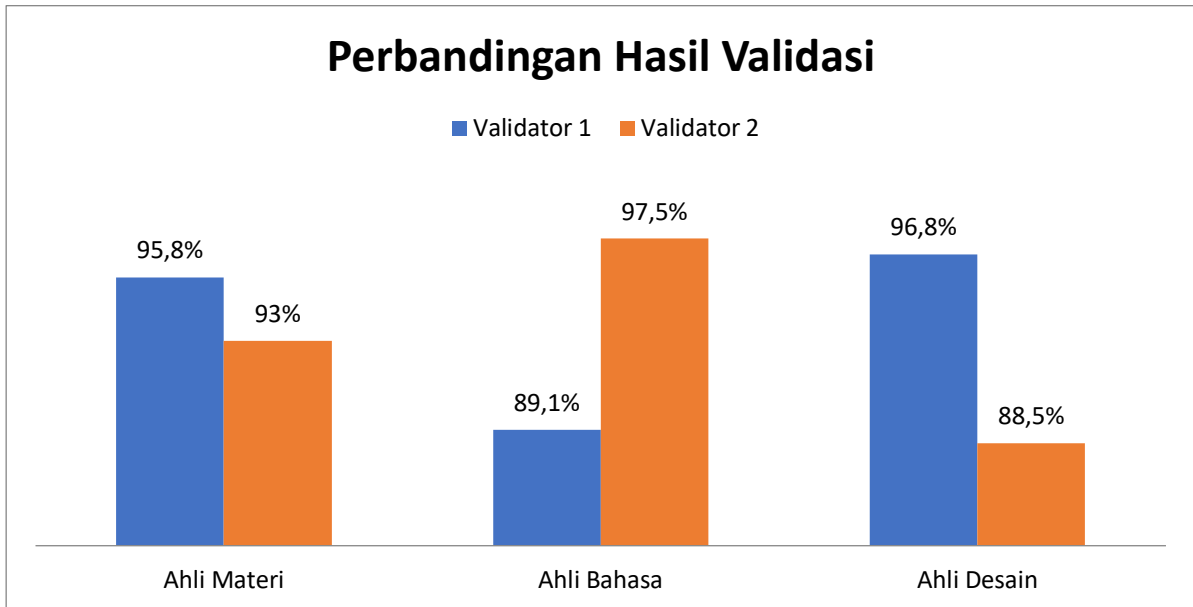
No.	Indikator	Validasi I Ahli Pertama	Validasi I Ahli Kedua
1.	Aspek kelayakan grafik	90,6%	90,6%
2.	Aspek kelayakan bahasa	100%	100%
3.	Penggunaan media	100%	75%
	Rata-rata	96,8%	88,5%
Rata-rata Total		92,6%	
Kriteria		Sangat Valid	

Sumber: Hasil Data Penelitian 2025

Berdasarkan **Tabel 4** dari hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli menunjukkan bahwa media *big book* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Pada aspek kelayakan grafik, kedua ahli memberikan persentase yang sama, yaitu 90,6%, yang menandakan tampilan visual media sudah menarik dan sesuai. Pada aspek kelayakan bahasa, kedua ahli juga memberikan penilaian maksimal, yaitu 100%, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah tepat dan mudah dipahami. Sementara itu, pada aspek penggunaan media, ahli pertama memberikan 100%, sedangkan ahli kedua memberikan 75%, menunjukkan adanya sedikit perbedaan pandangan terkait efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi dari ahli pertama adalah 96,8% dan dari ahli kedua adalah 88,5%, dengan rata-rata total sebesar 92,6%, yang termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”. Dengan demikian, media *big book* dinyatakan layak untuk digunakan dengan kemungkinan perbaikan kecil sesuai saran validator.

Berlandaskan hasil validasi yang dilakukan oleh enam validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, dapat disimpulkan bahwa media *big book* kegiatan menenun kain songket Riau pada materi gaya otot dan gaya gesek untuk kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPAS. Hal ini didukung oleh hasil rata-rata penilaian dari seluruh validator yang menunjukkan persentase pada kategori “Sangat Valid”, baik dari segi kelayakan isi, kebahasaan, maupun tampilan grafis. Media *big book* ini dinilai mampu menyajikan materi secara lugas, komunikatif, serta sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Selain itu, media ini juga dinilai menarik, relevan dengan budaya lokal, dan efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep gaya otot dan gaya gesek melalui kegiatan yang kontekstual. Dengan demikian, media *big book* hasil pengembangan ini sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Adapun perbandingan dari masing-masing ahli penulis jabarkan dalam bentuk diagram di bawah.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Validasi Media Big Book
Sumber: Data Penelitian 2025

Berdasarkan **Gambar 2**, validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa Validator 1 memberikan persentase kelayakan sebesar 95,8%, sedangkan Validator 2 memberikan 93,0%. Pada ahli bahasa, terdapat perbedaan signifikan, di mana Validator 1 memberikan persentase 89,1%, sedangkan Validator 2 memberikan persentase lebih tinggi, yaitu 97,5%. Sementara itu, pada ahli desain, Validator 1 memberikan persentase sebesar 96,8%, dan Validator 2 memberikan nilai yang lebih rendah, yaitu 88,5%.

Secara umum, hasil validasi dari keenam validator menunjukkan bahwa media big book dinilai sangat valid oleh seluruh ahli, meskipun terdapat sedikit perbedaan penilaian antar validator pada masing-masing bidang keahlian. Perbedaan ini wajar terjadi karena tiap validator mungkin memiliki sudut pandang dan prioritas yang berbeda dalam menilai aspek tertentu. Namun demikian, secara keseluruhan semua validator sepakat bahwa media *big book* layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Discussion

Media *big book* merupakan salah satu jenis bacaan buku. Di dalamnya banyak mengandung gambar-gambar maupun tulisan yang berukuran besar. Karena ukurannya besar dan ilustrasinya yang berwarna-warni, buku besar menarik perhatian peserta didik dan mendorong mereka untuk membaca lebih banyak. Dengan demikian, buku besar cocok untuk digunakan sebagai sarana gaya belajar yang sesuai dengan proses pembelajaran (Isnaini & Alfiansyah, 2024). *Big book* merupakan jenis buku bergambar yang diperbesar karena memiliki kualitas khas yang membuatnya efektif dalam menarik perhatian anak-anak. Gambar-gambar yang digunakan mampu memikat minat anak dengan cepat, sementara teks di dalamnya sering disusun dengan irama atau pengulangan kata yang mudah diingat. Buku ini biasanya menampilkan ilustrasi berukuran besar, memuat kosakata yang dipilih secara cermat, dan sering kali diulang untuk memperkuat daya ingat. Selain itu, *big book* juga memiliki alur cerita yang jelas dan kadang disertai unsur-unsur lain yang mendukung keterlibatan emosional dan pemahaman anak terhadap cerita yang disampaikan (Koyimah & Sukardi, 2022).

Pengembangan media pembelajaran *big book* dilakukan dengan menyusun materi yang dikemas secara menarik, baik dari sisi isi maupun tampilannya. Tujuannya adalah agar media ini bisa memberikan dampak positif yang nyata dalam proses belajar di kelas. Melalui visual yang kuat, bahasa yang sederhana, dan cerita yang dekat dengan dunia peserta didik, *big book* diharapkan menjadi solusi yang efektif dalam menyampaikan materi yang telah diajarkan oleh pendidik, sekaligus meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Hamdiyah, 2024). Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sesuai dengan kajian pada penelitian ini. Antara lain penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan media *big book* terbukti dapat membantu meningkatkan berbagai keterampilan berbahasa yang telah diperoleh peserta didik. Melalui kegiatan membaca bersama, peserta didik tidak hanya melatih keterampilan membaca dan menyimak, tetapi juga terbantu dalam memahami makna isi cerita secara lebih mendalam. Selain itu, dengan bimbingan pendidik, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berbicara melalui diskusi kelas, serta mendorong mereka untuk menuangkan pemahaman ke dalam bentuk tulisan. *Big book* tak hanya memperkuat aspek literasi dasar, tapi juga menciptakan ruang belajar yang mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara menyeluruh di kelas (Aisah & Rini, 2022). Penelitian serupa juga menjelaskan bahwa pemanfaatan media *big book* ini dirasa sangat membantu pada proses pembelajaran peserta didik di sekolah dasar (Nurika et al., 2022). Selain itu, dalam proses pembelajaran, penggunaan media *big book* menciptakan suasana yang seru dan menyenangkan. Hal ini membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena mereka merasa terlibat secara aktif. Selama kegiatan belajar berlangsung, semua peserta didik tampak antusias dan penuh semangat, apalagi karena *big book* ini merupakan sesuatu yang baru menurut pendidik, sehingga menambah rasa penasaran dan ketertarikan peserta didik terhadap isi pelajaran, serta bentuk inovasi dalam pengembangan media pembelajaran (Hadiapurwa et al., 2021; Kirana & Hayudinna, 2022).

Dengan berbagai kelebihan yang dimilikinya, *big book* diharapkan bisa menjadi alat bantu yang tepat dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media ini disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan peserta didik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar secara nyata. Kehadiran *big book* juga bisa menjadi pemicu motivasi belajar, membantu peserta didik memahami materi secara menyeluruh, dan pada akhirnya, mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS secara lebih efektif dan efisien (Ramadhan & Khairunnisa, 2021).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil validasi oleh enam validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, dapat disimpulkan bahwa media *big book* bertema kegiatan menenun kain songket Riau pada materi gaya otot dan gaya gesek untuk kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Penilaian para ahli menunjukkan bahwa materi telah disusun dengan tepat, bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik, dan desain media menarik serta mendukung kegiatan belajar. Selain itu, media ini dinilai komunikatif, mudah dipahami, serta efektif dalam mengaitkan konsep pembelajaran dengan unsur kearifan lokal melalui aktivitas menenun kain songket Riau. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mendeskripsikan proses dan menghasilkan media *big book* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam materi gaya otot dan gaya gesek telah tercapai. Media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep gaya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Aisah, S., & Rini, S. (2022). Penggunaan media big book untuk meningkatkan literasi siswa kelas satu madrasah ibtidaiyyah. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 67-78.
- Amaliyah, N., Syamsudduha, S., & Rivai, I. N. A. (2023). Pengembangan media big book berbasis tematik pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Pa'baeng Baeng Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah*, 5(1), 70-79.
- Amelia, D. J., & Muzakki, A. (2024). Pendampingan pembuatan big book untuk mendukung program gerakan literasi di SD Negeri Asrikaton 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*, 3(3), 26-33.
- Andriani, F., Busri, S. S., Rande, W., Joni, Y. M., & Astro, R. B. (2021). Analisis koefisien gesek kinetis benda di bidang miring menggunakan video tracker. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 74-83.
- Apriningrum, C. O. D., & Samsudin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran IPAS dengan model ADDIE dalam materi sistem pernapasan kelas V. *Social Science Academic*, 2(1), 115-120.
- Ardini, R., & Safran, S. (2024). Pop-up book Putri Tujuh to improve the ability to read aloud. *Inovasi Kurikulum*, 21(4), 1955-1966.
- Arruum, N. L., & Dessty, A. (2024). Identifikasi miskonsepsi siswa pada materi gaya dan gerak menggunakan Certainty of Respons Index (CRI) di sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 34-48.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Dewi, E. S., & Yanti, Y. E. (2021). Pengembangan media pembelajaran big book siklus hidup hewan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 1(2), 114-122.
- Elfianto, I., Nugroho, B. G., Anthera, D., & Rizqy, F. M. (2021). Pelatihan tenun tingkat pemula pada kelompok tenun palas, Kelurahan Tanjung Palas, Kota Dumai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 178-183.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1-17.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *Jutkel: Jurnal Telekomunikasi, Kendali, dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Ghazali, S., Amin, M., Rahmawati, W. S. N., & Anecy, G. (2022). Pengembangan media big book untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas awal MINU Ngingas Waru Sidoarjo. *Jurnal Mu'allim*, 4(2), 13-37.

- Hadiapurwa, A., Listiana, A., & Efendi, E. E. (2021). Digital flipbook as a learning media to improve visual literacy for 4th grade students at SDN Abdi Negara. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 10(1), 8-13.
- Hamdiyah, R. A. (2024). Peningkatan literasi sains siswa madrasah ibtidaiyah melalui pengembangan media big book. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(1), 73-82.
- Harjanty, R., & Muzdalifah, F. (2021). Pengaruh media pembelajaran bigbook terhadap kemampuan menyimak anak. *Nusra: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 121-125.
- Isnaini, & Alfiansyah, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran big book dalam materi belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 532-542.
- Kirana, S., & Hayudinna, H. G. (2022). Pengembangan media big book dalam pembelajaran tematik SD. *Madaniyah*, 12(1), 85-98.
- Koyimah, L., & Sukardi. (2022). Pengembangan media big book berbasis kearifan lokal pada muatan pelajaran IPS kelas V SDN Paitan Purworejo. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 13(2), 15-22.
- Kurniawati, Y. (2023). Pengembangan media big book untuk meningkatkan hasil belajar materi pecahan kelas II Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Edutrainee: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 7(2), 92-102.
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan big book berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran membaca permulaan di SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 44-53.
- Nurdhiana, E. (2023). Penerapan metode SAS (Stuktural Analitik Sintetik) berbantuan media big book untuk meningkatkan ketrampilan membaca permulaan di kelas 1B SDN Oro-Oro Ombo 02 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(3), 1643-1666.
- Nurika, D., Nisa, K., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan media big book berbasis kearifan lokal untuk penanaman nilai karakter siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2208-2216.
- Oktaviana, A., & Madinah, A. N. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran big book pada guru paud di Kecamatan Sukadana Lampung Timur. *Jurnal Peduli: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 85-98.
- Purwati, A. A., Irman, M., Rahman, S., Hamzah, M. L., & Desnelita, Y. (2021). Pelatihan digital marketing bagi UMKM tenun songket melayu cahaya kemilau. *Arsy: Jurnal Aplikasi Riset kepada Masyarakat*, 2(1), 52-56
- Qurrotaini, L., & Putri, D. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran "MAPENA" mainan peta anak pada pembelajaran IPS SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(2), 131-137.
- Ramadani, L. C., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2024). Analisis kebutuhan media pembelajaran kartu huruf pada materi anggota tubuh manusia kelas 1 SDN Wuluh 2 Kesamben. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains, dan Pembelajaran*, 3(1), 560-565.
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran big book subtema indahnya keberagaman budaya negeriku. *Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 49-60.
- Ritonga, S., & Rambe, R. N. (2022). Penggunaan media big book dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1266-1272.

- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.
- Safira, H. L., & Wiranti, D. A. (2025). Pengaruh Media big book untuk meningkatkan hasil belajar pada materi cerita wayang kelas II SDN 3 Kaliaman. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 5(1), 65-77.
- Sari, P., Babo, H. R., & Muchtar, F. Y. (2025). Pengaruh penggunaan media big book terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial kelas IV UPT SD Negeri 21 Bontoramba Kabupaten Jeneponto. *Didaktik: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 268-281.
- Setyaningrum, W. J., Wirawati, B., & Suliyastuti, N. (2024). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Matematika*, 2(6), 97-108.
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69-77.
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekoah dasar. *Fondatia*, 4(2), 245-258.
- Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan media big book alfabet untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf alfabet anak usia 4-5 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 24-38.
- Wandini, R. R., Anas, N., Dara Damanik, E. S., Albar, M., & Sinaga, M. R. (2020). Pengembangan media big book terhadap kemampuan memprediksi bacaan cerita siswa sekolah dasar. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 108-124.
- Wandira, P. N., Lestari, H., & Mukri, R. (2023). Efektivitas media big book untuk meningkatkan kemampuan minat membaca siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bogor. *Primer Edukasi Journal*, 2(1), 1-9.
- Warsilah, D. I. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran big book terhadap keterampilan membaca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 167-174.
- Zamsiswaya, Sawaluddin, & Sihombing, B. (2024). Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11-19.