

PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL BATAK TOBA PADA MATERI MENULIS TEKS FIKSI DAN NONFIKSI SISWA KELAS V MIS ULFA KHAIRUNA

Atikah Hazmi¹, Sutarini², Muhammad Noer Fadlan³, Hidayat⁴

^{1,2,3}PGSD FKIP UMN Al-Washliyah

⁴Pendidikan Matematika FKIP UMN Al-Washliyah

¹atikahazmi@umnaw.ac.id, ²Sutarini@umnaw.ac.id,

³muhhammadnoerfadlan@umnaw.ac.id, ⁴hidayat@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop a Big Book learning media based on Batak Toba local wisdom for writing fiction and non-fiction text material for fifth-grade students at MIS Ulfa Khairuna. The study employed the 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) development model. The research subjects consisted of 12 fifth-grade students. Data collection instruments included validation sheets from material and media experts, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and pre-test/post-test instruments. Results showed that material expert validation yielded 86% (Very Feasible), media expert validation yielded 88% (Very Feasible), and teacher response reached 90% (Very Practical). Student response averaged 85.08% (Very Interested). The N-Gain score average was 0.706 (70.58%), categorized as High, indicating a significant improvement in students' ability to write fiction and non-fiction texts. These findings confirm that the developed Big Book media, integrating Batak Toba local wisdom with digital technology (QR Code, Augmented Reality, and animated video), is valid, practical, and effective as a learning media for Indonesian Language in elementary schools.

Keywords: *big book media, batak toba local wisdom, writing skills, fiction text, non-fiction text*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Big Book* berbasis kearifan lokal Batak Toba pada materi menulis teks fiksi dan nonfiksi siswa kelas V MIS Ulfa Khairuna. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah 12 siswa kelas V. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi dan media, angket respon guru, angket respon siswa, serta instrumen *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi sebesar 86% (Sangat Layak), validasi ahli media sebesar 88% (Sangat Layak), dan respon guru sebesar 90% (Sangat Praktis). Rata-rata respon siswa sebesar 85,08% (Sangat Tertarik). Rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,706 (70,58%) dengan kategori Tinggi, yang menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan menulis teks fiksi dan nonfiksi siswa. Temuan

ini membuktikan bahwa media *Big Book* yang dikembangkan dengan mengintegrasikan kearifan lokal Batak Toba dengan teknologi digital (*QR Code*, *Augmented Reality*, dan video animasi) terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: media *big book*, kearifan lokal batak toba, keterampilan menulis, teks fiksi, teks nonfiksi

A. Pendahuluan

Pendidikan nasional Indonesia menghadapi tantangan fundamental dalam era revolusi industri 4.0 yang menuntut penguasaan keterampilan abad ke-21 meliputi berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik.

Transformasi sistem pendidikan Indonesia telah mengalami dua belas kali perubahan kurikulum sejak tahun 1947, dengan Kurikulum Merdeka sebagai respons terkini yang menekankan kemandirian, fleksibilitas, dan kontekstualisasi pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan nasional karena tidak sekadar berfungsi sebagai komunikasi, tetapi juga sebagai

wahana pembentukan karakter bangsa dan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Putra & Noer, 2025). Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan empat keterampilan berbahasa fundamental yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, kemampuan menulis menempati posisi paling kompleks karena melibatkan integrasi berbagai komponen kebahasaan dan kemampuan berpikir logis sistematis.

Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk kelas V SD menetapkan kompetensi menulis teks fiksi dan nonfiksi sebagai salah satu target pembelajaran esensial. Namun demikian, pencapaian kompetensi menulis yang optimal memerlukan dukungan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Teori perkembangan kognitif Piaget menegaskan bahwa

anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memerlukan objek konkret atau representasi visual untuk memfasilitasi proses berpikir (Nasution & Sit, 2024).

Observasi awal di MIS Ulfa Khairuna mengidentifikasi enam permasalahan mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V: terdapatnya keterbatasan sumber belajar berupa buku teks yang tidak lengkap dan tampilan hitam-putih yang tidak menarik, media yang masih konvensional, belum memanfaatkan teknologi digital, minimnya variasi penyajian materi, rendahnya kemampuan menulis siswa, belum adanya integrasi kearifan lokal, dan minimnya kreativitas guru dalam mengembangkan media.

Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media *Big Book* (Lestari & Husna, 2024; Nasution & Sujarwo, 2024) dan media berbasis kearifan lokal (Melisa & Sutarini, 2025), belum ada yang mengintegrasikan *Big Book* berbasis kearifan lokal dengan teknologi digital (*Augmented Reality* dan video animasi) untuk meningkatkan keterampilan menulis teks fiksi dan nonfiksi siswa kelas V SD.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Big Book* berbasis kearifan lokal Batak Toba yang diintegrasikan dengan teknologi digital untuk pembelajaran menulis teks fiksi dan nonfiksi siswa kelas V MIS Ulfa Khairuna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, tahap: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model ini dipilih karena prosedurnya sistematis, komprehensif dalam mengembangkan produk pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di MIS Ulfa Khairuna Medan. Subjek penelitian adalah 12 siswa kelas V yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru, angket respon siswa (uji coba terbatas dan lapangan), serta instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur keterampilan menulis teks fiksi dan nonfiksi.

Teknik analisis data mencakup analisis deskriptif untuk data validasi dan respon, dengan kriteria kelayakan minimal 61-80% (Layak). Efektivitas media menggunakan perhitungan N-Gain ternormalisasi dengan kriteria: $N\text{-Gain} \geq 0,70$ (Tinggi), $0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$ (Sedang), dan $N\text{-Gain} < 0,30$ (Rendah).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Big Book

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* mencakup analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis materi. Analisis kurikulum mengungkap bahwa kompetensi menulis teks fiksi dan nonfiksi merupakan kompetensi inti pada Capaian Pembelajaran fase C Kurikulum Merdeka. Analisis kebutuhan melalui observasi langsung mengidentifikasi permasalahan, antusiasme belajar rendah, pendekatan menggunakan *teacher-centered*, keterbatasan sumber belajar, dan belum tersedianya media visual berbasis kearifan lokal. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas V usia 10-11 tahun berada dalam transisi tahap operasional konkret menuju formal,

sehingga memerlukan media visual yang kaya ilustrasi. Analisis materi menetapkan konten meliputi teks fiksi (dongeng dan legenda) serta teks nonfiksi (teks laporan) dengan muatan kearifan lokal Batak Toba.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Media *Big Book* dirancang berukuran A3 (42 × 29,7 cm) dengan tata letak dua halaman berhadapan. Elemen visual mengintegrasikan motif khas budaya Batak Toba seperti gorga, motif ulos, Rumah Bolon, dan karakter berpakaian adat Batak. Seluruh ilustrasi menggunakan aplikasi Canva Premium. Alur penyajian materi dirancang secara progresif mengikuti prinsip scaffolding dari Vygotsky. Inovasi utama adalah integrasi *QR Code* yang terhubung dengan video animasi cerita rakyat Batak Toba di YouTube dan objek tiga dimensi melalui aplikasi *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* (AR). Hasil tahap design berupa rancangan *Big Book* terdiri dari 13 halaman isi beserta cover.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini mencakup produksi media, validasi ahli materi dan media, uji coba terbatas, respon guru, dan uji coba lapangan penuh. Validasi ahli materi dilakukan oleh Prof. Dr. Ahmad

Laut Hasibuan, M.Pd., dan validasi ahli media oleh Safrida Napitupulu, M.Pd., keduanya pada tanggal 9 Februari 2026. Uji coba terbatas melibatkan 3 siswa kelas V, sedangkan uji coba lapangan melibatkan 12 siswa.

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Penyebaran dilakukan secara terbatas kepada guru kelas V MIS Ulfa Khairuna. Produk akhir media Big Book beserta panduan penggunaannya diserahkan kepada pihak sekolah, disertai penjelasan cara penggunaan QR Code dan aplikasi AR.

2. Kelayakan Media *Big Book*

Hasil validasi ahli materi sebesar 86% (Sangat Layak) menunjukkan konten Big Book sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis teks fiksi dan nonfiksi. Hasil validasi ahli media sebesar 88% (Sangat Layak), membuktikan bahwa kualitas tampilan visual, tata letak, dan kemudahan penggunaan media sudah memenuhi standar media pembelajaran yang baik. Kedua validator menyatakan media layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	43/50	86%	Sangat Layak
Ahli Media	44/50	88%	Sangat Layak

3. Kepraktisan Media *Big Book*

Penilaian respon guru oleh Annisa Humaira, S.I.Kom., guru kelas V MIS Ulfa Khairuna, pada tanggal 11 Februari 2026, menghasilkan persentase sebesar 90% (Sangat Praktis). Guru menilai bahwa media *Big Book* mempercepat penyampaian materi, mendukung berbagai strategi pembelajaran menulis, mendorong interaksi aktif, dan membantu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran, guru memberikan masukan bahwa media perlu lebih diperkuat isi materinya agar lebih kreatif, namun secara keseluruhan sudah layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks fiksi dan nonfiksi.

Tabel 2. Hasil Respon Guru (Ahli Pembelajaran)

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Adaptasi Teknologi	9
2	Efisiensi Waktu	9
3	Variasi Metode	9
4	Kreativitas Materi	9
5	Pembelajaran Holistik	9
Total		45
Rata-rata/Persentase		9/90%

4. Respon Siswa terhadap Media *Big Book*

Uji coba terbatas melibatkan 3 siswa dengan rata-rata skor 90,6% (Sangat Tertarik), mengkonfirmasi media siap untuk uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan yang melibatkan 12 siswa, diperoleh rata-rata skor respon siswa sebesar 85,08% (Sangat Tertarik). Sebagian besar siswa (10 dari 12 siswa) memberikan skor di atas 80%, menunjukkan bahwa media *Big Book* berbasis kearifan lokal Batak Toba berhasil menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa (Uji Coba Lapangan)

No	Nama Siswa	Skor (%)	Kategori
1	Siswa 1	46	Cukup Tertarik
2	Siswa 2	90	Sangat Tertarik
3	Siswa 3	85	Sangat Tertarik
4	Siswa 4	88	Sangat Tertarik
5	Siswa 5	96	Sangat Tertarik
6	Siswa 6	92	Sangat Tertarik
7	Siswa 7	90	Sangat Tertarik
8	Siswa 8	92	Sangat Tertarik
9	Siswa 9	92	Sangat Tertarik
10	Siswa 10	92	Sangat Tertarik
11	Siswa 11	82	Tertarik
12	Siswa 12	76	Tertarik
Rata-rata		85,08%	Sangat Tertarik

Tingginya minat siswa mengindikasikan bahwa integrasi video animasi dan *augmented reality* dengan mengaitkan dengan kearifan lokal Batak Toba dalam media pembelajaran mampu menciptakan koneksi emosional antara siswa dan materi pelajaran. Siswa merasa lebih

termotivasi ketika belajar menggunakan contoh yang dekat dengan identitas budaya mereka. Temuan ini mendukung pentingnya pendekatan kontekstual-budaya (*culturally responsive teaching*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

5. Efektivitas Media *Big Book* terhadap Keterampilan Menulis

Efektivitas media pembelajaran secara empiris dapat diukur melalui perbandingan kondisi kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (treatment). Uji efektivitas menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* keterampilan menulis teks fiksi dan nonfiksi, dianalisis dengan rumus N-Gain ternormalisasi. Berikut hasil *pre-test*, *post-test*, dan N-Gain seluruh siswa:

Tabel 4. Hasil Pre-Test, Post-Test, dan N-Gain Siswa Kelas V

No	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test	N-Gain	% N-Gain	Kategori
1	Siswa 1	43	80	0.649	64.91%	Sedang
2	Siswa 2	50	88	0.760	76.00%	Tinggi
3	Siswa 3	6	70	0.881	88.09%	Sedang
4	Siswa 4	33	80	0.701	70.15%	Tinggi
5	Siswa 5	35	85	0.769	76.92%	Tinggi
6	Siswa 6	59	90	0.756	75.61%	Tinggi
7	Siswa 7	33	82	0.731	73.13%	Tinggi
8	Siswa 8	59	88	0.707	70.73%	Tinggi
9	Siswa 9	81	92	0.579	57.89%	Sedang
10	Siswa 10	62	90	0.737	73.68%	Tinggi
11	Siswa 11	10	73	0.700	70.00%	Tinggi
12	Siswa 12	17	75	0.699	69.88%	Sedang
Rata-rata		40,67	82,75	0.706	70.58%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata pre-test siswa sebesar 40,67 meningkat menjadi 82,75 pada post-test, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,706 atau 70,58% yang termasuk kategori Tinggi. Dari 12 siswa, terdapat 8 siswa (66,7%) mencapai N-Gain Tinggi dan 4 siswa (33,3%) kategori Sedang. Tidak ada siswa kategori Rendah, mengindikasikan bahwa media *Big Book* secara efektif meningkatkan kemampuan menulis teks fiksi dan nonfiksi seluruh siswa.

Efektivitas yang tinggi dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme pedagogis. Pertama, *Big Book* menyediakan model teks yang autentik dan kontekstual, sehingga siswa memiliki referensi konkret tentang cara menulis teks fiksi maupun nonfiksi. Kedua, ilustrasi visual berbasis kearifan lokal menciptakan stimulus ganda (verbal dan visual) memperkuat pemahaman dan retensi siswa. Ketiga, konten berbasis budaya lokal meningkatkan relevansi materi bagi siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengekspresikan ide dalam bentuk tulisan. Temuan ini sejalan Susilo et al. (2020) pengaruh media *Big Book* terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *Big Book* berbasis kearifan lokal Batak Toba dikembangkan melalui model 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*. Media dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (86%) dan ahli media (88%). Media sangat praktis berdasarkan respon guru (90%). Respon siswa terhadap media menunjukkan rata-rata 85,08% (Sangat Tertarik) terbukti efektif meningkatkan keterampilan menulis teks fiksi dan nonfiksi dengan nilai rata-rata N-Gain 0,706 (70,58%) dalam kategori Tinggi. Pengintegrasian kearifan lokal Batak Toba dengan teknologi digital (*QR Code*, AR, dan video animasi) terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan efektif bagi siswa kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrom, I., Dilla, W. P., Diplan, Rahmawati, L., & Sapriline, D. (2023). *Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Cv.Eureka Media Aksara.
- Br.Ginting, L. S. D. (2020). *Bahasa Indonesia Sd 2*. Guepedia.
- Dalimunthe, M. A. R., & Sutarini.

- (2024). *Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Pengukuran Di Kelas V Sd.* 8.
- Dewi, N. C. R., Bakhtiar, A. M., & Alfiansyah, I. (2025). Pengembangan Media Big Book Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia. 13(1).
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). The Application Of Augmented Reality In Elementary School Education. 2021(1), 1-6.
- Juwita, P., & Husna, ; Tiflatul. (2020). Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 120–123.
- Lestari, D., & Husna, T. (2024). Pengembangan Media Big Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 423-434.
- Mawarni, E., & Fadlan, M. N. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Upt Spf Sdn 105359 Sumberjo* [Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan].
[Http://Repository.Umnaw.Ac.Id/Jsui/Handle/123456789/4397](http://Repository.Umnaw.Ac.Id/Jsui/Handle/123456789/4397)
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 901–908.
- Melisa, I., & Sutarini. (2025). Pengembangan Media Animasi Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11, 237-246.
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Di SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(1), 44-53.
- Napitupulu, S. (2024). *Media Pembelajaran SD Berbasis Artificial Intelligence*. Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.
- Nasution, A. P., & Sit, M. (2024). Analisis Teori Jean Piaget Dalam Perkembangan Kognitif Untuk Anak Usia Dini. 8, 26826-26834.
- Nasution, P., & Sujarwo. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Big Book. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 321-332.
- Nurhayati, & Nirmawan. (2023). *Pengaruh Media Blog Terhadap Kemampuanmenulis Teks Cerpen Pada Siswa Kelas Xi Mas Al-Washliyah Tebing Tinggi Tahun Pembelajaran 2022-2023* [Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan].
[Http://Repository.Umnaw.Ac.Id/Jsui/Handle/123456789/3199](http://Repository.Umnaw.Ac.Id/Jsui/Handle/123456789/3199)
- Nurlatifah, & Hidayat. (2021). Pengembangan Desain Pojok

- Baca Di Sdn 060925 Medan Amplas. *Indonesian Journal Of Elementary Education*, 3, 41–51.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM.
- Putra, A., & Noer, B. (2025). Peran Bahasa Dalam Memperkuat Identitas Nasional Suatu Bangsa. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, 3, 1870-1874.
- Putri, A., & Juwita, P. (2024). Pengembangan Lkpd Berbasis Stem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas V Sd Negeri 106184 Sekip. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (September).
- Rahmadani, & Sutarini. (2024). Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Kultur Banjar Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn 102052 Bagan Kuala. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (September).
- Saleh, M. S., Syahrudin, Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran. CV. Eureka Media Aksara.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., dkk. (2023). Media Pembelajaran. CV. Afasa Pustaka.
- Suhirman, L., Marta, R. F., Kafiari, A. P. W. E., dkk. (2025). Media Pembelajaran. CV Aksara Sastra Media.
- Susilo, S. V., Yonanda, D. A., & Pratiwi, R. (2020). Pengaruh Media Big Book Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1), 87-97.
- Syarif, E., Evita, S. P., Ratri, H. P., dkk. (2024). Transformasi Kearifan Lokal. Penerbit Akademik.
- Tampubolon, L., Frederica, D., Magdalena, F. C. S., dkk. (2022). Pendekatan Technology Acceptance Model Untuk Menganalisis Penggunaan Digital Learning. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 10(2), 313-326.
- Ulkhairah, A., & Sukmawati. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V. 10(September).