

PENGEMBANGAN MEDIA LITERASI *BIG BOOK* BERBASIS BUDAYA MELAYU UNTUK MENINGKATKA KERAMPILAN MEMBACA SISWA TEMA PENGALAMANKU SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Mega Utami Aulia ^{*1}
Sutarini ²
Hidayat ³
Arrini Shabrina Anshor ⁴

^{1,2,3,4} PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*e-mail: megautamiaulia@umnaw.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui media literasi *big book* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar dan juga untuk mengetahui hasil siswa terhadap pengembangan media literasi *big book* berbasis budaya melayu tema pengalamanku siswa kelas II Sekolah Dasar. Subjek penelitian ini adalah ahli desain media, ahli materi, ahli pembelajaran (guru) dan siswa kelas II Sekolah Dasar 101873 Desa Baru. Objek penelitian ini adalah media literasi *big book* pembelajaran Tematik yang diciptakan untuk membantu guru dalam pembelajaran kelas II Sekolah Dasar 101873 Desa Baru. Hasil penelitian ini adalah Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 87%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 90% maka materi yang dicantumkan di dalam media pembelajaran berbantuan Canva dikategorikan layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 87% maka materi tersebut yang di dalam media pembelajaran berbantuan Canva dikategorikan layak. Sehingga materi yang sudah di validasi layak untuk di cantumkan di media pembelajaran digital. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi. Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 87%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 90% maka media pembelajaran berbantuan Canva dikategorikan layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 87% maka media pembelajaran berbantuan Canva dikategorikan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran berbantuan Canva layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tema 5 Pengalamanku dengan persentase 87% hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori layak.

Kata Kunci : Media Literasi, Big Book, Keterampilan Membaca

Abstract

The objective of this research was to evaluate the effectiveness of Big Book literacy media in improving the reading skills of second-grade elementary school students and to assess the students' responses to the development of Big Book literacy media based on Malay culture on the theme "My Experiences." The subjects of this research included media design experts, material experts, teaching experts (teachers), and second-grade students of Sekolah Dasar 101873 Desa Baru. The object of this research was the Big Book literacy media designed for thematic learning to assist teachers in teaching second-grade students at Sekolah Dasar 101873 Desa Baru. The results of this research indicated that the overall assessment by material experts reached 87%. If the percentage obtained is between 61% and 90%, the material included in the Canva-assisted learning media is categorized as appropriate. Based on the calculation, with a percentage of 87%, the material in the Canva-assisted learning media was deemed suitable. Consequently, the validated material was deemed appropriate for inclusion in digital learning media, and no revisions were necessary. The overall assessment by media experts also reached 87%. If the percentage obtained is between 61% and 90%, the Canva-assisted learning media is categorized as appropriate. The calculation showed that with a percentage of 87%, the Canva-assisted learning media was deemed appropriate for use. Based on the media experts' validation, the Canva-assisted learning media was considered suitable for development in the fifth-grade thematic learning "My Experiences" with a percentage of 87%, indicating that the learning media falls into the appropriate category.

Keywords: Literacy Media, Big Book, Reading Skills

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dan menjadi jembatan dalam bersosialisasi

dengan manusia lain di tengah masyarakat. Proses berbahasa merupakan suatu aktivitas unik dan kompleks, mengingat pada pelaksanaannya proses berbahasa melibatkan empat keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan berikut, yakni “Sehubungan dengan penggunaan bahasa, terdapat empat keterampilan dasar yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis (Cahyani & Chodijah, 2007:8).

Secara umum literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Dalam perkembangannya, definisi literasi selalu berevolusi sesuai dengan tantangan zaman. Jika dulu definisi literasi adalah kemampuan membaca dan menulis.

literasi dalam mata pelajaran bahasa Tematik lebih pada kemampuan informasi. Kemampuan informasi mengacu pada beberapa aktivitas, yaitu mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan informasi. Ketiga aktivitas tersebut tidak dapat dilepaskan dari keterampilan membaca dan menulis. Pengertian ini dipilih berdasarkan asumsi bahwa mata pelajaran apa pun, akan menuntut siswa untuk menguasai berbagai informasi yang dicapai melalui membaca dan menulis. Aktivitas membaca dan menulis adalah kunci utama keberhasilan siswa dalam menguasai informasi yang dituntut dalam setiap mata pelajaran.

Tim Penulis Pembelajaran Literasi di Kelas Awal (2015), menyatakan bahwa buku besar (big book) adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. Big book berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan murid. Guru dapat memilih big book yang isi cerita dan topiknya sesuai dengan minat siswa atau sesuai dengan tema pelajaran. Bahkan, guru dapat membuat sendiri big book sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Modul Lokakarya Materi untuk Sekolah Praktik yang baik SD/MI, , Februari 2015). Media pembelajaran merupakan media yang dapat menghubungkan kegiatan belajar dengan kenyataan yang sebenarnya. Motivasi, kreativitas, karakter, dan kecerdasan emosional siswa dapat dibentuk melalui pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mengkontribusi ide-ide dan menuangkannya secara lisan. (Ahmad Sukri, 2021)

Secara etimologis kata “budaya” atau “culture” dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin “colere” yang berarti “mengolah” atau “mengerjakan” sesuatu yang berkaitan dengan alam (cultivation). Dalam bahasa Indonesia, kata budaya (nominalisasi: kebudayaan) berasal dari bahasa Sanskerta “buddhayah” yaitu bentuk jamak dari kata buddhi (budi atau akal). Penjelasan lain tentang etimologi kata “budaya” yakni sebagai perkembangan dari kata majemuk “budi daya” yang berarti pemberdayaan budi yang berwujud cipta, karya dan karsa. Menurut ahli antropologi budaya, yang dimaksud kebudayaan itu tidak hanya berupa benda-benda hasil karya seperti kesenian saja. Akan tetapi termasuk sikap, tingkah laku manusia, cara berpikir, pandangan hidup, penilaian tentang baik buruk, semuanya termasuk pengertian kebudayaan.

Melayu dalam pengertian mutakhir merujuk kepada penutur bahasa Melayu dan mereka yang mengamalkan adat Melayu. Melayu identik dengan Islam. Hal ini menjadi sebuah ketentuan karena budaya Melayu sangat bernafaskan Islam, atau budaya Melayu bersumber dari ajaran Islam. Sesuai dengan pribahasa melayu untuk yang mengatakan “adat bersanding sara’, dan sara’ bersandingan kitabullah”. Maksudnya, adat mempunyai aturan yang berdasarkan Islam, sedangkan aturan Islam itu berdasarkan kitab suci al-Qur’an. Masyarakat Melayu adalah masyarakat yang beradab dan mempunyai kepribadian yang baik, moralitas yang tinggi, dan selalu ingin berhasil dalam segala hal. Vallentijn (1712) menyebutkan bahwa orang Melayu sangat cerdas, sangat pintar, dan manusia yang sangat sopan di seluruh Asia. Orang Melayu identik dengan orang yang pemalu, apalagi seorang perempuan akan mencerminkan budaya timur yang pemalu dan sopan dalam bersikap dan bertingkah laku.

Keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Gordon, 1994 : 55). Sedangkan menurut Nadler (1986 : 73) tentang keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat di artikan sebagai implikasi dari keterampilan. Berdasarkan pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan (skill) berarti kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar (basic ability).

Membaca merupakan kegiatan melihat tulisan bacaan dan proses memahami isi teks dengan bersuara atau dalam hati. Membaca adalah mengungkapkan suatu imajinasi terhadap suatu pembaca yang disukai khalayak ramai dan juga dimengerti oleh seseorang yang dicintai. Kegiatan membaca meliputi membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara membaca keras di depan umum. Sedangkan kegiatan membaca dalam hati adalah kegiatan membaca dengan seksama yang dilakukan untuk mengerti dan memahami maksud atau tujuan penulis dalam media tertulis.

Menurut kamus besar baasa indonesia edisi terbaru "Tematik" diartikan sebagai "berkenaan dengan tema"; dan "tema" sendiri berarti "pokok pikiran dasar cerita. Contohnya tema sandiwaranya ini ialah yang keji dan yang jahat pasti akan kalah oleh yang baik dan mulia. Tidak jauh berbeda, pada sumber literatur lainnya, seperti yang diulis oleh Hendro Darmawan, dkk. "Tematik" diartikan sebagai " mengenai tema; yang pokok; mengenai lagu pokok."

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*). Pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk keas awal (yaitu kelas 1, 2, dan 3) yang berdasarkan pada tema-tema tertentu yang konstektual dengan dunia anak.

Dengan demikian, dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa istilah "Tematik" dan "Terpadu" yang digunakan dalam pembelajaran tematik dan pembelajaran terpadu mengandung makna yang ambigu, tampak sama tapi sebenarnya berbeda, "sama" dalam artian bahwa kedua model pembelajaran tersebut pada haikatnya sama-sama merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dikembangkan melalui proses pemaduan. Maknanya bisa "berbeda" karena pembelajaran tematik merupakan salah satu model dari pembelajaran terpadu. Sehingga dari cakupan maknanya lebih luas pembelajaran terpadu dibandingkan pembelajaran tematik. Sehingga bisa dikatakan bahwa model pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis model pembelajaran terpadu, namun pembelajaran terpadu belum tentu merupakan model tematik.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 20 November 2022, di kelas II Sekolah Dasar 101873 Desa Baru terdapat berbagai masalah pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu, lemahnya keterampilan membaca yang dimiliki oleh siswa dalam membaca teks, kesulitan siswa dalam belajar dikarenakan masih ada siswa yang idak mampu membaca dengan lancar, media yang digunakan kurang bervariasi, Buku Paket yang tidak memadai, Metode yang digunakan adalah metode ceramah, Masih banyak siswa yang malas-malasan untuk belajar.

Media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa tidak bersemangat dalam belajar. Hal inilah yang menjadi pemicu siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan membaca sehingga keterampilan membaca siswa kurang baik.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dalam Pengembangan (R&D) memiliki model pengembangan. Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki Tiga tahapan, yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), dan pengembangan (*Development*). Tetapi dalam penelitian saya ini menggunakan 3 tahap yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), dan pengembangan (*Development*).

Subjek penelitian dari pengembangan media literasi big book adalah ahli desain media, ahli materi, ahli pembelajaran (guru) dan siswa kelas II Sekolah Dasar 101873 Desa Baru. Objek dalam penelitian ini adalah media literasi big book pembelajaran Tematik yang diciptakan untuk membantu guru dalam pembelajaran kelas II Sekolah Dasar 101873 Desa Baru.

Dalam pengumpulan data setidaknya dilakukan berbagai banyak cara agar data yang diperoleh sempurna dengan yang diinginkan agar penelitian dapat berlangsung dengan mudah yaitu dengan cara Observasi dan Wawancara.

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan dalam penelitian adalah melakukan analisis terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiono (2018) analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, yang kemudian mengorganisasikan data kedalam

kategori menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran Big Book menggunakan CANVA pada tema pengalamanku, dan mengetahui kelayakan materi dan media. Dimana Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dan validasi ahli media. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang menggunakan 3 tahap yaitu, Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101873 Desa Baru, adalah sebuah institusi pendidikan SD Negeri yang berlokasi di Desa Baru, Kab. Deli Serdang. Pada waktu ini SD Negeri 101873 Desa Baru memakai panduan kurikulum pemerintah yaitu K13. SD Negeri 101873 Desa Baru dibawah komando seorang kepala sekolah dengan nama Adrin Febrian, S.Pd. SD Negeri 101873 Desa Baru beralamat di Desa Baru, Kec. Batang Kuis, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. SD Negeri 101873 Desa Baru memiliki 8 buah ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah dan guru, 1 ruang perpustakaan.

Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Pada Tema Penalamanku Di Kelas II SD

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian. Validator ahli materi dalam penelitian ini yaitu Dosen Universitas Sari Mutiara yaitu Ibu Rahmi Wardah Ningsih, M.Pd. Penilaian uji validasi untuk ahli materi dilakukan hasil ahli materi berbentuk data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif bersumber dari rumus yang digunakan untuk menghitung kelayakan materi yang kita cantumkan di dalam media pembelajaran tersebut, dan data kualitatif bersumber dari angket berupa kritik/saran verifikator atau ahli materi. Berikut tabel hasil dari validasi oleh ahli materi:

Tab 1 Hasil Validasi Produk di Lihat Dari Aspek Materi

No	Aspek	Pertanyaan	Skor					keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Kelayakan Materi	Materi sesuai dengan tema				✓		Layak
		Media sesuai dengan isi materi					✓	Sangat layak
		Materi membahas tentang budaya melayu				✓		Sangat layak
2.	Evaluasi	Latihan yang sesuai dengan materi dan media big book berbasis budaya melayu					✓	Sangat layak
3.	Kelayakan bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD				✓		Layak
4.	Pembelajaran	Media sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami budaya melayu					✓	Sangat layak
		Media yang sesuai dengan usia anak kelas II SD				✓		Layak

		Media membuat siswa menjadi aktif				✓		Sangat layak
5. Tampilan		Teks dapat terbaca dengan baik				✓		Sangat layak
		Ukuran teks dan jenis huruf					✓	Sangat layak
		Kejelasan uraian materi				✓		Layak
		Kejelasan petunjuk				✓		Layak
		Kejelasan warna dan gambar					✓	Sangat layak
Jumlah			57					Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian dari ahli materi terdiri dari 5 aspek yaitu dari kelayakan materi sampai tampilan materi. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{57}{65} \times 100\% \\
 &= 87\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 87%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 90% maka BIG BOOK dikategorikan layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 87% maka materi yang di dalam BIG BOOK dikategorikan layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran menggunakan *Canva* layak untuk dikembangkan dalam Pembelajaran tema 5 Pengalamanku di kelas II SD dengan persentase 87%. Hal ini berarti materi pembelajaran yang dicantumkan dalam BIG BOOK termasuk dalam kategori “layak”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian uji validasi produk berupa media pembelajaran berbantuan *Canva* untuk ahli media dilakukan kepada Ahli dalam bidang media yang menjadi validator media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan penilaian dari pengembangan media yakni dengan mengisi lembar angket penilaian Adapun validator yang menjadi ahli media. Berikut tabel hasil dari validasi oleh ahli media:

Tabel 2 Hasil Validasi produk dilihat dari Aspek Media

No	Aspek	Pertanyaan	Skor					keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan Fisik	Media big book yang kokoh				✓		Layak
2.	Tampilan	Bentuk media yang menarik				✓		Layak
		Warna dan huruf sesuai dan menarik				✓		Layak
		Gambar yang jelas				✓		Layak
		Kejelasan dalam tulisan				✓		Layak

		Tata letak dalam gambar				✓		Layak
3.	Isi	Kesesuaian tampilan pada cover				✓		Layak
		Kesesuaian gambar				✓		Layak
		Kualitas pada gambar				✓		Layak
		Ilustrasi pada media				✓		Layak
		Keterangan gambar				✓		Layak
4.	Penulisan	Kesesuaian huruf pada media					✓	Sangat layak
		Kejelasan teks untuk di baca					✓	Sangat layak
Jumlah			54					Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari 4 aspek yaitu dari kemenarikan big book sampai tampilan media dan penulisan media. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{54}{65} \times 100\% \\
 &= 83,07\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 83%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 90% maka video pembelajaran berbantuan *Canva* dikategorikan “layak”. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 83% maka video pembelajaran berbantuan *Canva* dikategorikan layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran berbantuan *Canva* layak untuk dikembangkan dalam Pembelajaran tema 5 materi Pengalamanku dengan persentase 83%. hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “layak”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. Media pembelajaran berbantuan *Canva* yang sudah selesai dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan 1 tahap dan menghasilkan materi dengan penilaian baik atau layak. Selanjutnya validasi oleh ahli media dilaksanakan 1 tahap dan menghasilkan media penilaian baik atau layak.

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Canva* ini dapat diakses melalui big book yang disediakan, untuk memudahkan siswa dalam menggunakannya. Media pembelajaran berbantuan *Canva* ini berisi pembelajaran tentang Pengalamanku yang ditujukan untuk siswa kelas II SD.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 87%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 90% maka materi yang dicantumkan dalam big book berbantuan *Canva* dikategorikan layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 87% maka materi dikategorikan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran berbantuan *Canva* pada tema Pengalamanku melalui big book layak digunakan dan layak untuk dikembangkan dalam

pembelajaran tema 5 materi Pengalamanku dengan persentase 83%. Hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “layak”.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 83%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 90% maka media pembelajaran berbantuan *Canva* dikategorikan layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media, Media pembelajaran berbantuan *Canva* layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran dengan persentase 83%. Hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “layak”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

Produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan penggunaan *Canva* antara lain: Menyediakan berbagai menu praktis yang membuat materi pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. *Canva* merupakan perangkat lunak yang mudah digunakan dan memiliki program tutorial interaktif, yang memungkinkan publikasi konten secara online melalui berbagai platform seperti website pribadi, CD, pengolah kata, atau sistem manajemen pembelajaran (LMS).

Namun, kelemahan dari penggunaan *Canva* adalah biaya lisensi untuk memperoleh template tersebut. Meskipun media pembelajaran berbantuan *Canva* dirancang untuk pembuatan buku, brosur, poster, iklan, dan masih banyak yang lain. Disarankan agar guru tetap melanjutkan penjelasan materi secara verbal untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mengembangkan keterampilan siswa. Penelitian dan pengembangan ini juga akan memberikan manfaat bagi siswa, karena mereka akan mendapatkan pengetahuan baru tentang materi Pengalamanku.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 87%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 90% maka materi yang dicantumkan di dalam media pembelajaran berbantuan *Canva* dikategorikan layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 87% maka materi tersebut yang di dalam media pembelajaran berbantuan *Canva* dikategorikan layak. Sehingga materi yang sudah di validasi layak untuk di cantumkan di media pembelajaran digital. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 87%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 90% maka media pembelajaran berbantuan *Canva* dikategorikan layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 87% maka media pembelajaran berbantuan *Canva* dikategorikan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran berbantuan *Canva* layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tema 5 Pengalamanku dengan persentase 87% hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “layak”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dasar Dasar Konseling. (n.d.). (n.p.): Perdana Publishing. Islam Dan Tamadun Melayu: Sejarah Orang Melayu Dan Ersentuhan Islam Dengan Tamadun Melayu. (2021). (n.p.): CV. DOTPLUS Publisher. Konsep Batanghari Sembilan Dalam Sejarah Dan Kebudayaan
- Hermawan, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Pada Tema 4 Peduli Lingkungan Sosial Siswa Sub Tema 2 Permasalahan Di Lingkungan Sosial Kelas III SD Negeri 031 Tarakan.
- Intan, S. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Dua Dimensi Berbasis Dongeng Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SD/MI (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

- Kusherdyana, R. (2020). Pengertian Budaya, Lintas Budaya, dan Teori yang
- Laudra, D. C., Pauziah, F., Siburian, N. U., Sibarani, G., Manalu, S. B., & Ivanna, J. (2021). Mengenal dan Melestarikan Budaya Melayu Deli di Kota Medan Sumatera Utara. *Jotika Journal in Education*, 1(1), 6-9.
- Lubis, M. A. (2020). Pembelajaran Tematik SD/mi. Prenada Media.
- Melandasi Lintas Budaya. Pemahaman Lintas Budaya SPAR4103/MODUL, 1(1), 163.
- Melayu Sumatera Selatan Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal. (2021). Indonesia: Penerbit Lakeisha.
- Meningkatkan Motivasi Membaca Peserta Didik Kelas 3 di KKMI Denpasar (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 4(1).
- Ningsih, A. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas 1 SD Negeri 66 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya, 2(1).
- Penerapan E-Learning Berbasis Blog Pada Pembelajaran Tematik. (2022). (n.p.): Cahya Ghani Recovery.
- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia.
- Susanti, E. (2014). Budaya Malu Cerminan Bagi Perempuan Melayu. *Sosial Budaya*, 11(2), 226-236.
- Ulhusna, Asma (2022) Pengembangan Media Literasi Bigbook Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Peserta Didik Kelas 3 di KKMI Denpasar. Masters thesis, Universitas Pendidikan Ganesha.