

Pengembangan Media Pembelajaran Fabel Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 2 SDN Inpres Kalampa 2

Desy Ningsih Komlasari^{1)*}, Syafruddin¹⁾

¹⁾STKIP Taman Siswa Bima

*desyningsih133@gmail.com

Artikel Info

Abstrak

Tanggal Publikasi

30/06/2022

Kata Kunci

Media Fabel

Kearifan Lokal

Minat Baca

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) proses pengembangan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SDN Inpres Kalampa 2, (2) hasil kelayakan produk pengembangan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SDN Inpres Kalampa 2, (3) keefektifan pembelajaran menggunakan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SDN Inpres Kalampa 2. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, meliputi tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (development), dan diseminasi (disseminate). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Inpres Kalampa 2. Hasil validasi dari semua validator sangat baik yaitu, validasi media pembelajaran skor rata-rata 90,62% (sangat valid), validator bahasa skor perolehan 98,21% (sangat valid), validator materi skor rata-rata 87,5% (sangat valid), respon positif siswa dalam dengan indikator penilaian pada aspek kemenarikan produk uji skala kecil 10 orang memperoleh persentase klasikal 96,5% (sangat setuju). Uji skala besar berjumlah 20 siswa melakukan pembelajaran dinilai dari pengamatan aktivitas guru memperoleh skor 95,31% (sangat baik), pengamatan aktivitas siswa memperoleh skor 90,90% (sangat baik), respon positif siswa pada pernyataan positif saat pembelajaran diperoleh skor rata-rata 94,2% (sangat setuju), respon negatif siswa pada pernyataan negatif pada fabel berbasis kearifan lokal diperoleh 30,9% siswa sangat tidak setuju dengan respon pernyataan negatif pada instrumen penilaian.

1. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan harus kreatif, inovatif dan mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan meriah. Kegiatan belajar mengajar yang diikuti dengan pemakaian media pembelajaran sangat besar artinya bagi keberhasilan belajar siswa, karena akan membantu siswa memahami apa yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam melihat, meraba, mengungkapkan dengan pemikirannya secara langsung objek yang sedang mereka pelajari, sehingga konsep abstrak yang mereka pelajari akan 2 mengendap, melekat, dan tahan lama jika mereka melihat objek yang konkret. Berbeda dengan hal di atas, media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran biasanya terkesan biasa-biasa saja, sehingga keadaan tersebut membuat siswa cepat merasa bosan dan akhirnya menjadi pasif ketika melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran umumnya yang digunakan guru adalah menggunakan papan tulis atau pun buku paket saja, sedangkan dengan melihat karakteristik siswa sekolah dasar mereka cenderung menyukai gambargambar visual yang berwarna serta pembelajaran yang sesuai dengan konteks kehidupan di lingkungan mereka. Oleh karena itu, hal ini akan sangat mempengaruhi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran yang berkaitan dengan materi bacaan, secara otomatis hal

ini akan berimbas pada rendahnya kemampuan literasi siswa terutama dalam hal minat baca siswa. SDN Inpres Kalampa 2 adalah salah satu sekolah yang memiliki sarana dan prasarana belajar yang mampu menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, namun pada kenyataannya hanya sedikit dari guru yang mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Permasalahan tersebut menjadi faktor utama penyebab rendahnya minat baca siswa terutama pada materi Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan bacaan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan untuk mengatasi permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru, serta sebagai solusi terbaik agar dapat meningkatkan minat baca siswa khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan materi bacaan. Pemilihan pengembangan media pembelajaran fabel didasari karena siswa cenderung menyukai bahan bacaan yang visualisasinya bergambar, berwarna, serta bacaan yang menghibur dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan manfaat fabel berupa, (1) menyenangkan siswa karena yang diceritakan adalah cerita tentang fauna atau hewan, (2) menambah daya ingat siswa dalam 5 membaca, (3) isinya mudah dipahami karena disajikan dengan gambar berwarna, (4) sebagai sarana atau media edukasi yang dapat menghibur siswa dan memberikan pesan moral kepada anak, serta (5) mengembangkan imajinasi siswa. Sejalan dengan hal tersebut, beberapa unsur yang terdapat dalam media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal ini adalah penggunaan dua bahasa (dwibahasa) berupa bahasa daerah Bima dengan bahasa Indonesia, selain sesuai dengan karakteristik budaya daerah tempat tinggal siswa, penggunaan dwibahasa juga sebagai bentuk upaya pelestarian bahasa daerah. Dalam mengembangkan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal ini, peneliti menggunakan model 4D (Four D Model) yang 6 dikemukakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974, dalam (Utami, 2018:213). Model 4D ini terdiri dari 4 langkah yaitu: (1) define tahap ini melakukan analisis kebutuhan dengan observasi lapangan, (2) design pada tahap ini peneliti merancang produk pembelajaran, (3) development yaitu menghasilkan produk yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para validator, dan (4) disseminate yaitu tahap penyebarluasan produk, sehingga produk dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran dalam kelas.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2012: 407). Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengadaptasi model pengembangan menurut Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I pada tahun 1974 yaitu model 4D (Four D Model), yang meliputi empat tahap yaitu.

1. Tahap pendefinisian (define), berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:
 - a. Analisis Awal (Front-end Analysis)
 - b. Analisis Peserta Didik (Learner Analysis),
 - c. Analisis Tugas (Task Analysis)
 - d. Analisis Konsep (Concept Analysis),
 - e. Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)
2. Tahap perancangan (design) Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini 53 bertujuan untuk merancang

suatu media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tahap perancangan ini meliputi:

- a. Penyusunan Tes (criterion-test construction),
 - b. Pemilihan Media (media selection),
 - c. Pemilihan Format (format selection),
 - d. Desain Awal (initial design)
3. Tahap pengembangan (development), Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal yang sudah direvisi berdasarkan masukan validator dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:
- a. Validasi Ahli (expert appraisal),
 - b. Uji Coba Produk (development testing),
4. Tahap diseminasi (disseminate) Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal. Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan. Analisis data ini dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti 69 akan menggunakan teknik analisis data dengan teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif yang akan digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan dengan perhitungan rata-rata. Data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu data kualitatif dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan perhitungan rata-rata.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi ahli serta analisis menggunakan skala likert. Instrumen yang akan digunakan memiliki 4 jawaban yaitu, (4) sangat baik, (3) baik, (2) kurang baik, dan (1) tidak baik. Data dianalisis dengan uji deskriptif persentase menggunakan rumus persentase yang diadaptasi dari Sugiyono dalam (Hanggara, 2018: 18).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian Validasi oleh Validator

Validator Media

1. Paparan data kuantitatif

Berikut data kuantitatif hasil validasi media yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Aspek Penilaian	Nama Validator	
	Hardiansyah, M.Pd	Tuti Alawiah, S.Pd. SD
Daya Tarik Media	41	46
Jumlah	41	46
Persentase	85,41%	95,83%
Persentase Rata-rata	90,62%	
Kriteria	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas yang disajikan pada tabel 4.1 diperoleh hasil penilaian dari validator dengan persentase rata-rata 90,62%. Hal ini dibuktikan dari jumlah indikator penilaian pada aspek daya tarik media sebanyak 12 indikator yang terdapat pada lampiran halaman 117. Jumlah indikator penilaian dikalikan dengan nilai skala 4 berdasarkan nilai pada skala likert. Jumlah nilai yang dihasilkan dari perkalian tersebut yaitu 48 yang disebut dengan nilai n (jumlah frekuensi/skor maksimal). Skor nilai yang didapat dari validator pertama (Hardiansyah, M.Pd) memperoleh jumlah nilai sebanyak 41 yang disebut dengan nilai f (skor yang didapat). Jadi 76 nilai persentase akhir 85,41 % diperoleh dari jumlah skor yang didapat dikalikan dengan 100 dan hasil tersebut dibagi dengan nilai jumlah frekuensi/skor maksimal pada indikator penilaian. Sehingga dengan perhitungan berdasarkan rumus persentase akhir, nilai persentase akhir yang diperoleh dari validator kedua (Tuti Alawiah, S. Pd. SD) memperoleh nilai 95,83%. Nilai rata-rata persentase akhir yaitu 90,62% diperoleh dari hasil penjumlahan nilai persentase akhir kedua validator yang kemudian hasil penjumlahan tersebut dibagi dua.

2. Paparan data kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli media, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kritik dan Saran Validator Media

No	Nama Validator	Kritik dan Saran
1	Hardiansyah, M.Pd	Warna tulisan dan latar pada gambar harus sesuai supaya bagus dilihat
2	Tuti Alawiah, S.Pd. SD	Medianya sangat bagus untuk merangsang minat baca pada anak-anak

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas telah ditulis bahwasanya ada beberapa hal yang perlu di revisi atau diperbaiki sebagai bahan penyempurnaan produk sehingga dapat lebih berkualitas. Validasi pada media ini dilakukan pada tanggal 19, 22 Juli 2022 oleh bapak Hardiansyah, M.Pd dan dilakukan pada tanggal 9 Agustus oleh ibu Tuti Alawiah, S.Pd. SD.

Validator Bahasa

Validasi oleh validator bahasa bertujuan untuk menguji kesesuaian bahasa dengan kaidah dan struktur fabel dalam media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal. Adapun validator yang menjadi validator bahasa yaitu ibu Nunung Fatimah, M.Pd dengan dua aspek yang meliputi aspek isi dan bahasa dalam media fabel berbasis kearifan lokal dengan 14 butir indikator penilaian. Masing-masing perolehan skor tanggapan media terdapat 4 kriteria penilaian, meliputi sangat valid dengan rentang 80%-100%, valid dengan rentang 60%-79,99%, kurang valid dengan rentang skor 50%-59,99%, dan sangat kurang valid dengan rentang 0%-49,99%. Berikut adalah paparan data kuantitatif dan kualitatif hasil validasi bahasa oleh validator.

1. Paparan data kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Bahasa Oleh Validator Bahasa.

No	Aspek Penilaian	Nama Validator
		Nunung Fatimah, M.Pd
1	Isi	24
2	Bahasa	31
Jumlah		55
Persentase		98,21%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi Bahasa disajikan pada tabel 3 dengan total indikator penilaian terdapat 14 indikator dengan skor maksimal 4 pada skala penilaian yang terdapat pada lampiran halaman 120. Hasil penilaian dari segi isi dan bahasa, pada aspek isi dalam uji kelayakan memperoleh total skor 24, sedangkan pada aspek Bahasa dalam uji kelayakan memperoleh total skor 31. Total keseluruhan nilai memperoleh nilai 55 yang dikalikan 100% serta dibagi dengan total nilai keseluruhan pada 14 indikator penilaian sebanyak 56. Sehingga, diperoleh hasil penilaian oleh validator bahasa yaitu ibu Nunung Fatimah, M.Pd, memperoleh nilai 98,21% dengan kriteria “sangat valid”.

2. Paparan data kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang dihimpun dari kritik maupun saran oleh validator bahasa, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kritik dan Saran Validator Bahasa

Nama Validator	Kritik dan saran
Nunung Fatimah, M. Pd	Sudah sesuai dengan saran yang revisi. Untuk hasil revisi sudah tepat dari saya. Isi dan bahasa sudah/mudah dipahami anak.

Validator Materi Validasi materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, dan kesesuaian materi yang dikembangkan dari media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal sebagai media bantu bahan bacaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar. Adapun validator yang menjadi validator materi yaitu bapak Mulyadi, M.Pd dan praktisi pendidikan ibu Tuti Alawiah, S.Pd. SD dengan dua aspek yang meliputi kesesuaian media dengan materi dan aspek bahasa dalam materi dengan total 8 butir indikator penilaian. Masing-masing perolehan skor tanggapan media terdapat 4 kriteria penilaian, meliputi sangat valid dengan rentang 80%-100%, valid dengan rentang 60%-79,99%, kurang valid dengan rentang skor 50%-59,99%, dan sangat kurang valid dengan rentang 0%-49,99%. Berikut adalah paparan data kuantitatif dan kualitatif hasil validasi materi oleh validator.

3. Paparan data kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Materi Oleh Validator Materi

No	Aspek Penilaian	Nama Validator	
		Mulyadi M.Pd	Tuti Alawiah, S.Pd. SD
1	Kesesuaian media dengan materi	20	23
2	Bahasa dalam materi	6	7
Jumlah		26	30
Persentase		81,25%	93,75%
Persentase Rata-rata		87,5%	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan hasil validasi materi yang disajikan pada tabel 4.5 diperoleh hasil penilaian dari validator yaitu satu dosen STKIP Taman Siswa Bima, bapak Mulyadi, M.Pd dapat diketahui bahwa validasi ahli materi dalam uji kelayakan memperoleh nilai 81,25% dengan kriteria “sangat valid”. Validator kedua yaitu ibu Tuti Alawiah, S.Pd. SD memperoleh nilai 93,75% dengan kriteria “sangat valid”. Rata-rata penilaian kedua ahli materi sebesar 87,5% dengan kriteria “sangat valid”

4. Paparan data kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang dihimpun dari kritik maupun saran oleh validator materi yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Kritik dan Saran Validator Materi.

No	Nama Validator	Kritik dan saran
1	Mulyadi, M.Pd	-
2	Tuti Alawiah S.Pd. SD	Materi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II

Validator Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Validasi RPP bertujuan untuk menguji kesesuaian, kebenaran dan sistematika serta kelayakan RPP dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator media atau materi yang diajarkan, yang menjadi validator Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah bapak Mulyadi, M.Pd salah satu dosen STKIP Taman Siswa Bima dan praktisi pendidikan yaitu ibu Tuti Alawiah, S.Pd.SD dengan lima aspek yang meliputi kejelasan dan kelengkapan identitas, kejelasan rumusan indikator dan tujuan KI dan KD, penggunaan metode dan media/sumber pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan bahasa dengan total 15 butir indikator penilaian, yang dapat dilihat pada lampiran halaman 126. Masingmasing perolehan skor tanggapan media terdapat 4 kriteria penilaian, meliputi sangat valid dengan rentang 80%-100%, valid dengan rentang 60%-79,99%, kurang valid dengan rentang skor 50%-59,99%, dan sangat kurang valid dengan rentang 0%-49,99%. Hasil rekapitulasi angket validasi RPP disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Data kuantitatif Validasi RPP

No	Aspek Penilaian	Nama Validator	
		Mulyadi, M.Pd	Tuti Alawiah, S.Pd. SD
1	Kejelasan dan kelengkapan identitas	16	15
2	Kejelasan rumus indikator dan tujuan dengan KI dan KD	6	7
3	Penggunaan metode dan media/sumber belajar pembelajaran	9	11
4	Kegiatan pembelajaran	12	14
5	Bahasa	6	6
Jumlah		49	53
Persentase		81,66%	88,33%
Persentase rata-rata validator		84,99%	
Kriteria		Sanga valid	

Berdasarkan hasil validasi RPP oleh validator yang disajikan pada tabel 7 diperoleh hasil penilaian oleh validator RPP yaitu bapak dosen Mulyadi, M.Pd memperoleh nilai 81,66% dengan kriteria “sangat valid” dan praktisi pendidikan guru kelas II SDN Inpres Kalampa 2 yaitu ibu Tuti Alawiah, S.Pd. SD memperoleh nilai 88,33% dengan kriteria “sangat valid”.

Uji Skala Kecil dan Skala Besar

Uji Skala Kecil

Pada tahap uji coba skala kecil dilakukan peneliti bertujuan untuk menilai kemenarikan produk media pembelajaran fabel 83 berbasis kearifan lokal dengan menyebarkan angket respon peserta didik. Uji coba produk dilakukan dengan peserta didik kelas II SDN Inpres Kalampa 2.

Tabel 8 Respon Positif Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek pernyataan positif	Skor Max	Jumlah Nilai	Persentase%	Kriteria
1	Desain buku cerita fabel berbasis kearif lokal yang digunakan menarik	40	40	100%	Sangat Setuju

2	Gambar di dalam buku cerita fabel berbasis kearifan lokal sangat indah	40	39	97,5%	Sangat Setuju
3	Ukuran dan tulisan dalam buku cerita fabel sangat bagus	40	39	97,5%	Sangat Setuju
4	Ukuran gambar dalam buku cerita fabel sangat bagus	40	36	90%	Sangat Setuju
5	Warna pada buku cerita fabel berbasis kearifan lokal sangat indah dan menarik	40	39	97,5%	Sangat Setuju
6	Isi cerita binatang dalam buku sangat menarik	40	37	92,5%	Sangat Setuju
7	Media fabel berbasis kearifan lokal memudahkan saya untuk membaca	40	39	97,5%	Sangat Setuju
8	Buku cerita fabel berbasis kearifan lokal tidak membosankan	40	40	100%	Sangat Setuju
Jumlah		320	305		
Persentase Klasikal		96,5%			
Kriteria		Sangat Setuju			

Berdasarkan data hasil uji coba skala kecil tabel 8 dari ke 10 siswa SDN Inpres Kalampa 2, menunjukkan tanggapan yang positif terhadap media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal yang diujikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil persentase paling rendah hanya 90% untuk indikator ukuran gambar dalam buku cerita fabel sangat bagus, sedangkan persentase paling tinggi pada indikator dengan salah satu pernyataan desain buku cerita fabel berbasis kearifan lokal yang digunakan menarik dengan persentase 100 % dengan kriteria sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat baca yang dilakukan pada uji coba skala kecil.

Uji Skala Besar

Uji coba skala besar ini bertujuan untuk menilai keefektifan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Pada tahap uji coba skala besar ini yang akan dinilai adalah analisis aktivitas guru dan siswa pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media fabel berbasis kearifan lokal serta analisis respon siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media fabel berbasis kearifan lokal. Berikut adalah analisis data pada uji coba kelompok besar.

Pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran Berikut adalah pemerolehan skor pengamatan aktivitas guru:

Tabel 9 Skor Pengamatan Aktivitas Guru

No	Aspek Penilaian	Nama Observer
		Tuti Alawiah, S.Pd.SD
1	Kegiatan Awal	15
2	Kegiatan Inti	30
3	Kegiatan Akhir	16
Jumlah		61
Persentase		95,31%
Kriteria		Sangat Baik

Berdasarkan hasil observer aktivitas guru pada tabel 4.9 di atas, diperoleh hasil penilaian oleh praktisi pendidikan guru SDN Inpres Kalampa 2 yaitu ibu Tuti Alawiah, S.Pd. SD memperoleh nilai 95,31% dengan kriteria “sangat baik”

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru, hasil dari uji skala kecil dan skala besar siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media fabel berbasis kearifan lokal di atas memperoleh respon yang sangat baik, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal yang dibuat oleh peneliti mempunyai kriteria sangat valid sehingga sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran fabel berbasis kearifan lokal dimulai dari melakukan *define* yaitu pendefinisian masalah dengan menganalisis kurikulum, minat baca siswa, dan media pembelajaran, serta melakukan tahap *design* yaitu merancang desain awal produk, merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan perancangan media buku fabel berbasis kearifan lokal. Hasil validasi ahli media pada media fabel berbasis kearifan lokal oleh validator yaitu salah satu dosen diperoleh skor 85,41% dengan kriteria sangat valid dan sangat layak digunakan, sedangkan hasil validasi oleh praktisi pendidikan dengan skor 95,83% dengan kriteria valid dan sangat layak digunakan Pembelajaran menggunakan media fabel berbasis kearifan lokal sangat efektif, dinilai dari hasil pengamatan aktivitas guru diperoleh 95,31% dengan kriteria “sangat baik”

Daftar Pustaka

- Agustina, Fika. 2017. “Pengembangan Media PAKAPINDO (Papan Kantong Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 3 Pembelajaran 5 Kelas III SDN PUNTEN 01 BATU” Universitas Muhammadiyah Malang”
- Hardiningsih Sri & Komalasari N Desi. (2022). *Permainan Untuk Mengstimulus Kemampuan Untuk Mengenal Huruf dan Kata Siswa Sekolah Dasar dengan Kesulitan Belajar (Disleksia) di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, STKIP Yapis Dompus Vol. 5 No. 1, Januari 2022, Hal. 243-249. Diambil tanggal 28 Januari 2022 dari <http://jiip.stkipyapisdompus.ac.id/jiip/index.php/JIIP/>
- Komalasari Ningsih Desy & Zulkifli. (2021). Pengembangan Media Flash Card untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SDN Dori Dunga Kecamatan Donggo Kabupaten Bima <http://jiip.stkipyapisdompus.ac.id/jiip/index.php/JII/article/view/302>
- Hafiz, M. 2013. “Research And Development Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Praktis dan Bermakna” dalam *Jurnal Ta’adib*, Vol. XVI No. 1 Juni 2013, hlm 31.
- Lutfiyono, Pandu. 2018. “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode Think Talk Write Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas VII.