



#### Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Pengembangan Isi Keperawatan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebudayaan, Sejarah, Wisata, Pendidikan, Pembangunan Berbasis Kearifan Lokal
5. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
6. Media dan Inovasi Pembelajaran Kearifan Lokal

**SENJA KKN #5 PROSIDING**  
Seminar Nasional Dalam Jaringan: Riset dan Kearifan Lokal  
"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"  
Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Sabtu, 4 Januari 2025.

Via Zoom



## **BIG BOOK CERITA RAKYAT “BENAYUK” SEBAGAI MEDIA BERKEBHINEKAAN GLOBAL SISWA**

Nur hidayah<sup>1</sup>, Nisa Arinatini<sup>2</sup>, Ni Made Diah Padmi<sup>3</sup>

Universita Borneo Tarakan<sup>123</sup>

[nrhidyhh09@gmail.com](mailto:nrhidyhh09@gmail.com)<sup>1</sup>, [ariantiny.nisa@gmail.com](mailto:ariantiny.nisa@gmail.com)<sup>2</sup>, [diahpadmi@gmail.com](mailto:diahpadmi@gmail.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*Curriculum development is one part of the development process, one of the contents of the Pancasila Student Profile is the global diversity dimension. The global diversity dimension is important because it is one of the main foundations in forming students who are ready to face an increasingly globally connected world. Students can recognize and appreciate culture, master communication and interaction between cultures and can preserve cultural diversity. In relation to this, it can attract students' interest in recognizing and understanding the cultural diversity that exists around them. This study uses the R&D (Research and Development) approach or research and development that produces a product. The Big Book media that was developed is packaged in an interesting form of learning. The purpose of this study was to determine the feasibility of developing the Big Book of Benayuk folklore as a Global Diversity Media for Students. The validation results from media experts obtained a percentage of 84% with a score of 84 including the "Feasible" criteria, the validation results from material experts obtained a percentage of 96% with a score of 73 including the "Very Feasible" criteria. meets the feasibility criteria for use.*

**Keywords:** P5, Global Diversity, Big Book

### **ABSTRAK**

Pengembangan kurikulum salah satu bagian dari proses pengembangan, salah satu muatan pada Profil Pelajar Pancasila yaitu dimensi berkebhinekaan global. Dimensi berkebhinekaan global penting karena salah fondasi utama dalam membentuk pelajar yang siap menghadapi dunia yang semakin terhubung secara global. Peserta didik dapat mengenal dan menghargai budaya, menguasai komunikasi dan interaksi antar budaya dan dapat melestarikan keberagaman budaya. Berhubungan dengan ini dapat menarik minat peserta didik untuk mengenal dan memahami keberagaman budaya yang ada disekitarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) atau penelitian dan pengembangan yang menghasilkan suatu produk. Media Big Book yang dikembangkan yang dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dari segi kelayakan pada pengembangan Big Book cerita rakyat benayuk sebagai media Berkebhinekaan Global Siswa. Hasil validasi dari ahli media diperoleh persentase sebesar 84% dengan nilai skor 84 termasuk pada kriteria “Layak”, hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 96% dengan skor 73 termasuk pada kriteria “Sangat Layak”. memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan.

**Kata Kunci:** P5, Berkebhinekaan Global, Big Book

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai proses dalam menetapkan tujuan pendidikan. Pengembangan kurikulum adalah bagian dari proses pengembangan. Program terbaru Kurikulum Merdeka adalah yang saat ini digunakan. Kurikulum Merdeka adalah program pendidikan yang dijalankan berdasarkan profil pelajar yang ditingkatkan sehingga kehidupan mereka memiliki jiwa dan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila. Profil pelajar Pancasila mencakup enam kompetensi utama: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) Berkebhinekaan global; 3) Gotong royong; 4) Mandiri; 5) Berpikir kritis; 6) Kreatif.

Salah satu muatan pada Profil Pelajar Pancasila yaitu dimensi berkebhinekaan global. Dimensi berkebhinekaan global sangat penting karena merupakan fondasi utama dalam membentuk pelajar yang siap menghadapi dunia yang semakin terhubung secara global.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung terkait dengan kurangnya penerapan layanan Bimbingan dan Konseling berbasis nilai budaya (Multikultural). Selain itu berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan di SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung, peneliti memperoleh informasi dimana peserta didik, tidak mudah dalam membangun rasa toleransi dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan munculnya rasa intoleransi atau kurang mengenal dan memahami budaya dilihat dari siswa-siswi saling mengejek tentang warna kulit dan bahasa. Pada dasarnya berkomunikasi hal penting yang dilakukan dalam pelestarian budaya namun pada kenyataannya siswa-siswi kurang menguasai dan memahami komunikasi dan interaksi antar budaya seperti tidak bisa berbahasa daerah dan mengartikannya. Hal ini menjadi pemicu kurangnya rasa bertanggung jawab pada kelestarian budaya siswa maka pentingnya dalam melakukan interaksi sosial dengan sesama tanpa membedakan suatu budaya. Berhubungan dengan hal ini maka dapat dipertimbangkan, tipe pembelajaran yang bervariasi dan efektif untuk dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi berbagai kombinasi media yang diciptakan yaitu Big Book.

Pentingnya penelitian ini agar dapat menghasilkan media yang dapat digunakan menunjang pembelajaran P5 salah satunya pada dimensi Kebhinekaan Global Siswa. Melengkapi siswa dapat

mengenal dan menghargai budaya, menguasai komunikasi dan interaksi antar budaya dan dapat melestarikan keberagaman budaya.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, perlunya penunjang dalam menambah wawasan mengenai budaya lokal untuk peserta didik. Peneliti ingin mengembangkan suatu media berupa Big Book Cerita Rakyat "Benayuk" sebagai Media berkebhinekaan Global Siswa, yang berisikan Cerita Rakyat "Benayuk" menceritakan tentang kampung yang hancur dan tenggelam kedalam sungai cerita ini berasal dari suku Tidung Kalimantan Utara memuat dimensi berkebhinekaan global. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai keberagaman, memperluas wawasan budaya, menambah kosa kata baru dan serta dapat mengapresiasi warisan budaya sumbangan pikiran dalam menciptakan media yang inovatif dan interaktif. Media Big Book juga dapat menjadi salah satu bahan bacaan yang dapat meningkatkan budaya literasi. Oleh karena itu, Peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul "Big Book Cerita Rakyat "Benayuk" Sebagai Media Berkebhinekaan Global Siswa".

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan Research and Development (R&D). Berdasarkan model pengembangan dari Borg and Gall dalam (Sugiyono 2019) terdapat sepuluh langkah model prosedur penelitian dan pengembangan yang dimodifikasikan yaitu: 1) Potensi masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk; 7) Revisi Produk; 8) Uji coba; 9) Revisi Produk; 10) Produksi massal. Berdasarkan sepuluh tahapan diatas peneliti melakukan tahapan hanya sampai dengan tahap kelima yakni revisi produk. Hal ini karena terbatasnya biaya dan waktu peneliti. Adapun prosedur pengembangan Big Book Cerita Rakyat "Benayuk" sebagai media berkebhinekaan global siswa. Big Book Cerita Rakyat "Benayuk" berfokus pada pembelajaran P5 yang berisikan dimensi Kebhinekaan globa dengan ini mengenalkan budaya-budaya yang ada disekitar mereka melalui Big Book Cerita Rakyat "Benayuk" yang merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari Kalimantan Utara lebih tepatnya cerita rakyat suku Tidung dengan berisikan gambar animasi dan cerita Benayuk secara garis besar dan diakhir

cerita akan diselipkan oesan moral dari cerita. Peneliti memperoleh sumber data melalui pengamatan dan wawancara singkat. Dari pengamatan, peneliti menemukan informasi tentang kurangnya penerapan layanan bimbingan dan konsultasi yang berbasis nilai budaya. Oleh karena itu, media pembelajaran yang mampu memberikan berbagai kombinasi gaya pembelajaran yang menarik diperlukan. Peneliti juga menghimpun referensi terkait literatur yang dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Studi literatur meliputi wawancara, buku, jurnal, dan dokumen yang relevan yang mendukung dalam dijadikan rujukan digunakan dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Pengumpulan data dan studi literatur kemudian akan menjadi acuan atau rujukan peneliti dalam Big Book Cerita Rakyat “Benayuk” sebagai Media Berkbhinekaan Global Siswa. Instrumen penelitian sangat penting untuk aktivitas penelitian karena membantu peneliti mendapatkan data yang mereka butuhkan untuk penelitian. Penelitian yang efektif adalah penelitian dengan instrumen pengumpulan data yang baik. Analisis validasi, uji coba validitas dapat dilihat berdasarkan data yang telah diperoleh dari para ahli desain dan materi kemudian dianalisis menggunakan presentase kelayakan media pembelajaran menurut (Akbar Sa’dun, 2013) yaitu; yaitu; 01,00%-50,00% termasuk pada kategori tidak layak, atau tidak boleh dipergunakan. 50,01%-70,00% termasuk pada kategori kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar. 70,01%-85,00% termasuk pada kategori cukup layak atau dapat digunakan namun perlu direvisi. 85,01%-100,00% termasuk pada kategori Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi.

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total Skor yang diperoleh

Tsh = Total Skor Maksimal

100 = Bilangan tetap

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Media Cerita Rakyat “Benayuk”**

| Interval Kriteria | Kriteria     |
|-------------------|--------------|
| 85,01%-100%       | Sangat Layak |
| 70,01%-85,00%     | Layak        |

|               |              |
|---------------|--------------|
| 50,01%-70,00% | Kurang Layak |
| 01,00%-50,00% | Tidak Layak  |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Big Book Cerita rakyat “Benayuk” sebagai Media Berkebhinekaan Global Siswa telah dilakukan dengan beberapa tahap, yakni dimulai dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan data dan studi literatur, desain produk, validasi desain dan revisi desain. Pada Bab ini akan dijelaskan hasil penelitian secara keseluruhan dan berurutan sesuai dengan tahapan penelitian serta rumusan masalah yakni bagaimana kelayakan dari pengembangan Big Book sebagai media Berkebhinekaan Global Siswa.

### 1. Potensi dan Masalah

Pada penelitian ini Peneliti melakukan observasi lapangan, melalui studi observasi serta wawancara pada salah satu Sekolah Menengah Atas di Tideng Pale yaitu SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. Berdasarkan observasi fenomena yang terjadi di lapangan peneliti pada pembelajaran BK hanya dilakukan pada jam kosong saja, ditambah lagi dengan waktu yang cukup minim dalam pemberian materi. Terkait dengan kurangnya penerapan layanan Bimbingan dan Konseling berbasis nilai budaya (Multikultural). Beriringan dengan sikap peserta didik masih kurang mengenal dan menghargai tentang keberagaman budaya yang ada di sekitar. Hal ini peneliti menemukan potensi untuk memberikan sumbangan pikiran dalam mengembangkan tipe pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk dilakukan.

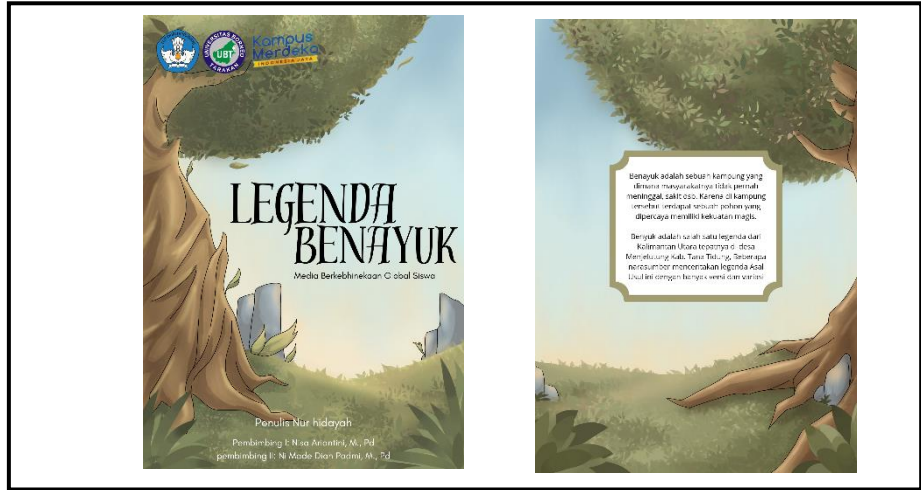
### 2. Pengumpulan Data dan Studi Literatur

Terkait dengan studi literatur peneliti juga menghimpun referensi-referensi yang dapat dijadikan rujukan dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Studi literatur meliputi buku, jurnal, dan dokumen yang relevan yang mendukung dalam dijadikan rujukan pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Pengumpulan data dan studi literatur kemudian akan menjadi acuan atau rujukan peneliti dalam mengembangkan media *Big Book*.

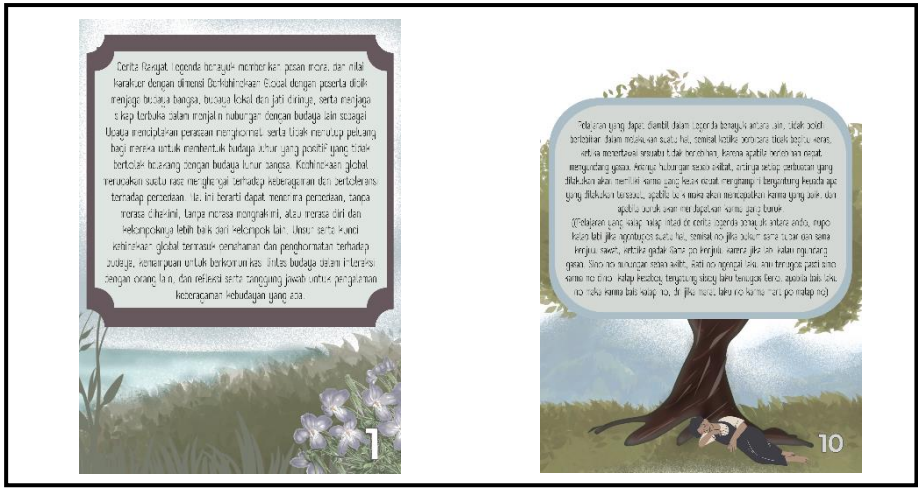
### 3. Desain Produk

Produk pengembangan ini meliputi buku dengan jenis *Big Book*. Judul dari *Big Book* ialah “Legenda Bendayuk, Media Berkebhinekaan Global Siswa” yang berisi pengertian Berkebhinekaan Global, Cerita rakyat Benayuk, point-point berkebhinekaan dan pesan

moral yang disampaikan. Cerita rakyat yang dijabarkan dalam buku ini merupakan cerita rakyat dari suku tidung, Kalimantan Utara, Sesayap Manjelutung, cerita yang disajikan dengan menggunakan bahasa daerah suku tidung dan diterjemahkan menggunakan Bahasa Indonesia.

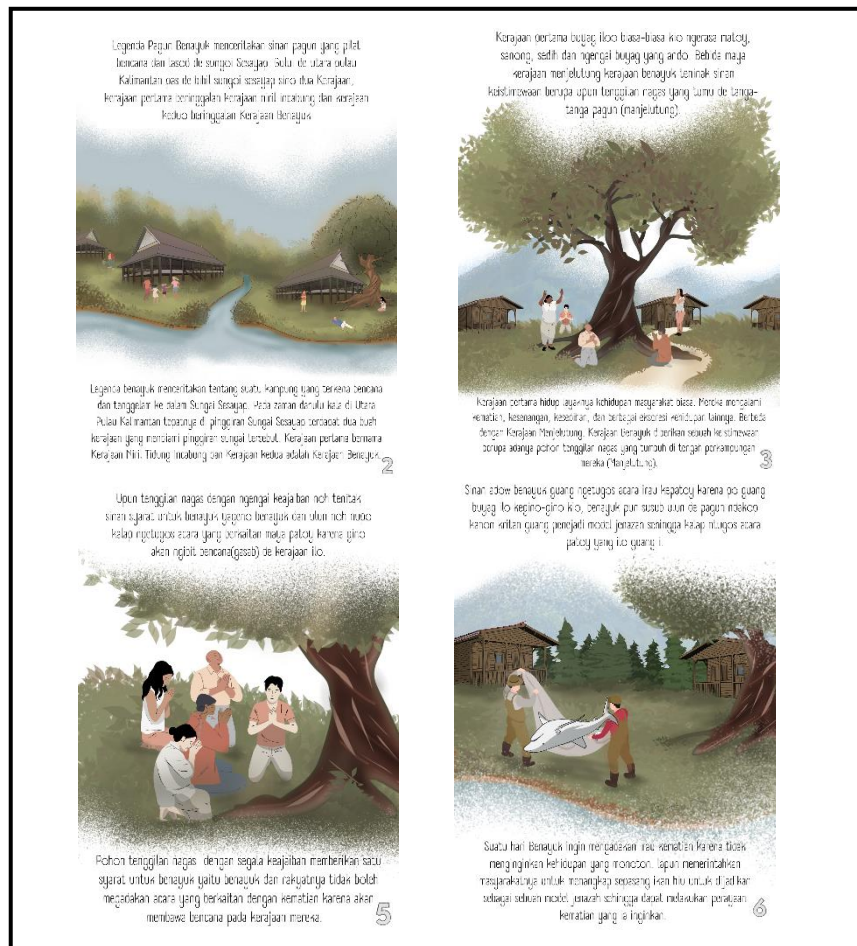


Gambar 1.1 Tampilan sampul depan dan belakang *Big Boo*





**Gambar 1.2 Tampilan halaman kata pengantar dan pesan moral**



**Gambar 3 Tampilan beberapa halaman isi**

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari *Big Book* dengan judul “Legenda Benayuk, Media Berbhinekaan Global Siiwa” yang dikembangkan oleh peneliti. *Big Book* ini hanya dilakukan hingga tahap kelima yakni revisi produk. Adapun ahli validasi desain dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 2. Ahli Validasi Produk**

| No | Nama                             | Pekerjaan         | Ahli   |
|----|----------------------------------|-------------------|--------|
| 1  | A.Ahmad Ridha, M. Psi., Psikolog | Dosen BK FKIP UBT | Media  |
| 2  | Cici Ismuniar, M. Psi., Psikolog | Dosen BK FKIP UBT | Materi |



## a. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap validasi media produk yang dikembangkan, uji validasi media dilakukan oleh Bapak A.Ahmad Ridha, M. Psi., Psikolog salah satu dosen dari jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Borneo Tarakan.

### 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil penilaian ahli materi diperoleh dari angket tertutup pada penilaian materi. Skor hasil angket dari penilaian ahli media dianalisis dan ditabulasi untuk mengetahui skor secara keseluruhan. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa desain produk berada pada kategori layak dengan diperoleh nilai skor 84 berada pada persentase 84%.

**Tabel 3 Hasil Validasi kuantitatif Ahli Media**

| Aspek      | Indikator Penilaian          | Butir Penilaian                                                                                                          | Skor Ahli |
|------------|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Kegrafikan | A. Ukuran Model              | 1. Kesesuaian ukuran konten dengan standar ISO                                                                           | 4         |
|            |                              | 2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi konten                                                                            | 3         |
|            | B.Desain ampul Konten(Cover) | 3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka dan belakang secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten | 3         |
|            |                              | 4. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi                                                                | 3         |
|            |                              | 5. Huruf yang dignakan menarik dan mudah dibaca                                                                          |           |
|            |                              | a)                                                                                                                       |           |
|            |                              | b) Warna judul konten kontras dengan warna latar belakang                                                                | 3         |
|            |                              | 6. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf                                                                      | 4         |
|            |                              | 7. Ilustrasi Sampul Konten                                                                                               |           |
|            |                              | a) Menggambarkan isi/materi dan mengungkapkan karakter obyek                                                             | 4         |
|            |                              | b) Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita                                                                  | 4         |
|            | C. Desain Konten             | 8. Konsisten tata letak                                                                                                  |           |
|            |                              | a) Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola                                                                | 4         |
|            |                              | b) Pemisah antar paragraph jelas                                                                                         | 3         |
|            |                              | 9. Unsur tata letak harmonis                                                                                             |           |
|            |                              | a) Bidang cetak dan margin proporsional                                                                                  | 3         |

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Keaktifan Lokal untuk Pengembangan Isi Keaslian Mental
3. Integrasi Ke-Tan-Lokal dengan Layanan BK
4. Kebudayaan, Sejarah, Wisata, Penelitian, Pembelajaran Rencana Keaktifan Lokal
5. Penguatan Pembelajaran Generasi Z (Pendidikan Sosial, Madrasah & Ke-Tan)
6. Asesmen Manajemen, Penguatan PK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebangkitan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Pembelajaran Keaktifan Lokal



|                                                                                                                                          |                                                                                                   |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
|                                                                                                                                          | b) Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai                                                          | 3          |
|                                                                                                                                          | 10. Unsur tata letak lengkap                                                                      |            |
|                                                                                                                                          | a) Judul, Subjudul dan angka halaman                                                              | 4          |
|                                                                                                                                          | b) Ilustrasi dan keterangan gambar                                                                | 4          |
|                                                                                                                                          | 11. Tata letak mempercepat halaman                                                                |            |
|                                                                                                                                          | a) Penempatan ilustrasi/hiasan sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman | 3          |
|                                                                                                                                          | b) Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman         | 4          |
|                                                                                                                                          | 12. Tipografi isi konten sederhana                                                                |            |
|                                                                                                                                          | a) Tidak terlalu banyak menggunakan terlalu banyak jenis huruf                                    | 4          |
|                                                                                                                                          | b) Penggunaan Variasi huruf) Bold, Italic, All capital, small capital tidak berlebihan            | 4          |
|                                                                                                                                          | 13. Topografi isi konten memudahkan pemahaman                                                     |            |
|                                                                                                                                          | a) Judul jelas, konsisten dan proposional                                                         | 4          |
|                                                                                                                                          | b) Bentuk akurat dan proposional sesuai kenyataan                                                 | 4          |
|                                                                                                                                          | 14. Ilustrasi isi                                                                                 |            |
|                                                                                                                                          | a) Mampu mengungkapkan makna/arti dari objek                                                      | 3          |
|                                                                                                                                          | b) Bentuk akurat dan proposional sesuai dengan kenyataan                                          | 3          |
|                                                                                                                                          | c) Kreatif dan dinamis                                                                            | 3          |
| <b>Total Skor Prolehan</b>                                                                                                               |                                                                                                   | <b>84</b>  |
| <b>Total Skor Maksimal</b>                                                                                                               |                                                                                                   | <b>100</b> |
| <b>Presentase Ahli Media</b>                                                                                                             |                                                                                                   |            |
| Validasi Ahli Media = $\frac{\text{Total Skor Perolehan}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{84}{100} \times 100\% = 84\%$ |                                                                                                   | <b>84%</b> |

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil penilaian ahli media diperoleh dari pernyataan terbuka pada angket penilaian media serta komentar secara umum. Ahli media bebas memberikan pemberian berupa kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan.



**Tabel 4. Hasil Validasi data Kualitatif Ahli Materi**

| Bagian yang salah | Jenis Kesalahan                                 | Saran Untuk Perbaikan                                                                                                        |
|-------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tata letak        | Penulisan cerita disajikan masih tergolong umum | Tata letak, menonjolkan cerita yang memuat kebhinekaan yang memberikan point-point dalam cerita yang menunjukkan kebhinekaan |

#### b. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap validasi ahli materi produk yang dikembangkan, uji validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Cici Ismuniar, M. Psi., Psikolog salah satu dosen dari jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Borneo Tarakan. Hasil penilaian ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang keduanya dijadikan bahan untuk melakukan revisi produk.

##### 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil penilaian ahli materi diperoleh dari angket tertutup pada penilaian materi. Skor hasil angket dari penilaian ahli materi dianalisis dan ditabulasi untuk mengetahui skor secara keseluruhan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa desain produk berada pada kategori layak dengan diperoleh nilai skor 73 berada pada persentase 96%.

**Tabel 5. Hasil Validasi data Kuantitatif Ahli Materi**

| Aspek                | Indikator Penilaian                   | Butir Penilaian                                           | Skor Ahli |
|----------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Kelayakan Isi</b> | A. Kesesuaian Materi dengan SK dan KD | 1. Kelengkapan Materi                                     | 4         |
|                      |                                       | 2. Keluasan Materi                                        | 4         |
|                      |                                       | 3. Kedalaman Materi                                       | 4         |
|                      | B. Keakuratan Materi                  | 4. Keakuratan konsep dan definisi                         | 3         |
|                      |                                       | 5. Keakuratan data dan Fakta                              | 4         |
|                      |                                       | 6. Keakuratan istilah-istilah                             | 4         |
|                      | C. Kemuktahiran Materi                | 7. Kesesuaian materi dengan Dimensi Berkebhinekaan Global | 4         |
|                      |                                       | 8. Mendorong rasa ingin tahu                              | 4         |
|                      | D. Mendorong Keingintahuan            | 9. Menciptakan keinginan belajar                          | 4         |

|                                                                                                                               |                                       |                                                                                                                                       |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
|                                                                                                                               |                                       | berbahasa daerah.                                                                                                                     |     |
| Aspek Kelayakan                                                                                                               | A. Teknik Penyajian                   | 1. Keruntutan Konsep                                                                                                                  | 4   |
|                                                                                                                               | B. Pendukung Penyajian                | 2. Contoh-contoh gambar dan ilustrasi                                                                                                 | 3   |
|                                                                                                                               |                                       | 3. Gambar dan ilustrasi pada setiap indikator                                                                                         | 4   |
|                                                                                                                               |                                       | 4. Daftar Pustaka                                                                                                                     | 3   |
|                                                                                                                               | C. Penyajian                          | 5. Penyediaan dalam pembelajaran mandiri bagi pembaca                                                                                 | 4   |
|                                                                                                                               | D.Koheransi dan Keruntutan Pikir Alur | 6. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar                                                                                              | 4   |
| Kelayakan Kontestual                                                                                                          | A. Hakekat Kontestual                 | 1. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata                                                                | 4   |
|                                                                                                                               |                                       | 2. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan anatara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari | 4   |
|                                                                                                                               | B. Komponen Kontestual                | 1. Kontruktivisme Materi dalam Big Book bersifat mengkontruksi pengetahuan dan bukan sekedar proses menerima pengetahuan              | 4   |
|                                                                                                                               |                                       | 2. Menemukan Materi merangsa siswa untuk menemukan sesuatu yang baru                                                                  | 4   |
| Total Skor Perolehan                                                                                                          |                                       |                                                                                                                                       | 73  |
| Total Skor Maksimal                                                                                                           |                                       |                                                                                                                                       | 76  |
| Presentase Ahli Materi                                                                                                        |                                       |                                                                                                                                       | 96% |
| Validasi Ahli Materi= $\frac{Total\ Skor\ Perolehan}{Total\ Skor\ Maksimal} \times 100\% = \frac{73}{76} \times 100\% = 96\%$ |                                       |                                                                                                                                       |     |

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil penilaian ahli materi diperoleh dari pernyataan terbuka pada angket penilaian materi serta komentar

secara umum. Ahli materi bebas memberikan pemberian berupa kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan.

**Tabel 6. Hasil Validasi data Kualitatif Ahli Materi**

| Bagian yang salah                                                                                                    | Jenis Kesalahan | Saran Untuk Perbaikan                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------------------------------|
| Bahasa yang berkaitan dengan halaman ke2, bahasa yang digunakan diperhalus lagi kalimatnya menggunakan bahasa daerah | Kalimat         | Kalimat yang menggunakan bahasa daerah |

## KESIMPULAN DAN SARAN

Big Book Cerita Rakyat "Benayuk" sebagai Media Berkhinekaan Global Siswa penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diambil dari model penelitian Borg and Gall. Pada tahap perancangan, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif dengan mempertimbangkan hasil observasi, dan membuat media interaktif dengan Cerita Rakyat "Benayuk". Tahap selanjutnya tahap pengembangan, setelah media selesai dirancang oleh peneliti, maka selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli, dalam hal ini validasi materi dan ahli media, kemudian para ahli memberikan saran perbaikan dan kemudian peeneliti merevisi media tersebut. Berdasarkan hasil validasi Big Book oleh para ahli, hasil rata-rata penilaian oleh para ahli diperoleh penilaian sebesar 90%. Dari hasil validasi para ahli maka Big Book pada pengembangan maka Big Book pada produk pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan "sangat layak".

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adapun saran yaitu Kepada Guru dapat terus menggunakan media Big Book dalam proses pembelajaran untuk memperkenalkan kebudayaan kepada siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman tentang cerita rakyat benayuk. Kepada peneliti selanjutnya, maka peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya dapat menambah validator media dan ahli materi agar produk yang dihasilkan semakin bagus. Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya dapat mengimplementasikan dan mengefektifkan produk. Kepada siswa, Peneliti berharap dengan adanya Big Book Cerita Rakyat ini siswa dapat mengenal dan menghargai budaya melalui media ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariantini, N., & Suriata, S. (2022). Praktik Pengembangan Media Bimbingan Konseling Berbasis Nusantara Pada Guru BK SMP Negeri Se-Kota Tarakan. Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN), 412–415.

B, N. A., & Cahyono, T. (2023). Student ' s Social Identity the Tidung Tribe ' s. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-030-5>

Dheasari, A. E. (2020). Pengembangan Media Big book Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Empati dan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan, 12(1), 41–54. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i1.3705>

Firmansyah, T., & Andriono, E. (2023). Peningkatan Kebhinekaan Global Siswa Melalui Pembelajaran P5 , Tema Kearifan Lokal , Menelusuri Warisan Masa Lampau. 18(2), 256–262. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24349>.

Kurniawaty, I., Faiz, A., & Purwati, P. (2022). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4), 5170– 5175. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3139>.