

Big Book Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik**Anisah Nabilah Ramadhani, Nataria Wahyuning Subayani**Universitas Muhammadiyah Gresik
nabilahanisah9@gmail.com**Article History**

accepted 1/2/2025

approved 1/3/2025

published 30/4/2025

Abstract

The use of learning media in the teaching and learning process is an effort to increase the effectiveness of learning, by using learning media that can be adjusted to learning objectives that suit the needs and conditions of students. This study aims to develop the big book animal proliferation Gresik coastal which is seen from the validity and effective. The type of development research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. This type of research uses the ADDIE model. The ADDIE model was developed by Reiser and Mollenda and has 5 stages; Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations.

The results of the study showed that the big book media developed by researchers from media expert validation obtained an average percentage of 92.5% categorized as very valid and effective to use, material expert validation obtained an average percentage of 96% categorized as very valid and effective to use. From the results of data analysis from both validators obtained an average percentage value of 94% categorized as very valid. The success rate of big book media development showed good results through tests/trials reaching 97% "very effective" and the level of interest based on the results of the student response questionnaire obtained an average percentage of 94.5% categorized as very good. It can be concluded that the big book animal proliferation Gresik coastal that has been developed is very feasible and effective to use as a learning media.

Keywords: Big Book Media, Animal Proliferation Gresik coastal, ADDIE Model.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan upaya untuk meningkatkan efektivitas suatu pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Big Book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik yang dilihat dari validitas dan efektifitas. Jenis penelitian pengembangan dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda terdapat 5 tahapan; Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Pelaksanaan) dan Evaluations (Penilaian). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *big book* yang dikembangkan peneliti dari validasi ahli media memperoleh presentase rata-rata 92,5% dikategorikan sangat valid dan efektif untuk digunakan, validasi ahli materi memperoleh presentase rata-rata 96% dikategorikan sangat valid dan efektif digunakan. Dari hasil analisis data dari kedua validator memperoleh nilai rata-rata presentase sebanyak 94% dikategorikan sangat valid. Tingkat keberhasilan pengembangan media *big book* menunjukkan hasil yang baik melalui tes/uji coba mencapai 97% "sangat efektif" dan tingkat kemenarikan berdasarkan hasil angket respon peserta didik memperoleh presentase rata-rata 94,5% dikategorikan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik yang telah dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media *Big Book*, Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik, Model ADDIE.



PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Ilmu pengetahuan & teknologi (IPTEK) tidak dapat dihindari. Karena ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki banyak manfaat dan mempermudah suatu pekerjaan. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi masyarakat dituntut untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan terutama dalam pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021).

Teknologi digital semakin banyak digunakan dalam pendidikan sebagai sarana dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini terbukti adanya pemanfaatan dalam proses belajar mengajar. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mencari informasi dalam hal pendidikan, seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan.

Era globalisasi pada pendidikan saat ini dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Pendidikan yang didasarkan pada kearifan lokal memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Sehingga materi pembelajaran menggambarkan pengetahuan dan pengalaman mereka (Ramadhani et al., 2025). Dengan belajar kearifan lokal hewan pesisir Gresik peserta didik dapat belajar pada lingkungan yang selalu mereka jumpa setiap harinya. Peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan dari guru tetapi bisa mengkaitkan dengan contoh yang konkret sehingga pembelajaran jauh lebih bermakna (Yonanda et al., 2022).

Menurut (Siregar, 2020) dengan memberikan pembelajaran nyata membuat peserta didik dapat bereksplor. Hal ini seberpendapat dengan teori Kontrivisme Vygotsky dalam (Mudlofir & Rusydiyah, 2016) yakni pembelajaran menekankan interaksi dari internal maupun eksternal sehingga memberikan pembelajaran bersifat nyata, relevan, dan menanamkan pembelajaran dengan pengalaman sosial.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan upaya untuk meningkatkan efektivitas suatu pembelajaran. Diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada peserta didik. Pembelajaran dapat bermakna ketika lingkungan memberikan rasa aman dan nyaman. Terutama dalam pemilihan sebuah media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik. Sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut diharapkan mampu mengaktifkan rasa ingin tahu peserta didik pada media yang sesuai dan mendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diciptakan dan digunakan guru yaitu media *Big book* Pesisir.

Temuan penelitian ini diperkuat dengan temuan sebelumnya menyatakan bahwa media *big book* valid dan efektif untuk digunakan peserta didik. Penelitian pertama yakni Maya Rani Sinaga (2020) tentang media *big book* terhadap kemampuan memprediksi bacaan cerita, di dukung, penelitian kedua Amna Nurul Ikhlas (2021) tentang media *big book* Tema 1 (diriku) Subtema 2 (tubuhku) dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, penelitian ketiga Elis Sofya Dewi, Yulia Eka Yanti (2021) media *big book* siklus hidup hewan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV.

Media pembelajaran merupakan alat dan metode yang digunakan saat proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik yang berlangsung dengan tepat. Hal ini dijelaskan lebih lanjut bahwa pemanfaatan media pembelajaran harus mendapat perhatian dalam setiap pembelajaran. Guru dapat belajar menggunakan media agar lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Astuti, 2020). Media pembelajaran memiliki peran penting bagi guru dan peserta didik.

Manfaat untuk guru membantu konkret yang dekat dengan lingkungan sekitar sehingga mampu memberikan pengalaman bermakna untuk peserta didik, menciptakan pembelajaran yang aktif, meningkatkan kualitas hasil belajar dan melatih peserta didik untuk berpikir kritis. Sedangkan manfaat bagi peserta didik meningkatkan rasa ingin tahu, motivasi belajar dan memudahkan peserta didik dalam memberi pemahaman apabila ada yang kesulitan. Pemanfaatan media harus diperhatikan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dapat dikembangkan lebih optimal agar dapat memberi banyak manfaat untuk peserta didik dan guru (Hilda et al., 2023).

Kelebihan *big book* memiliki tulisan dan gambar yang besar, menurut Darmata 2015 dalam (Hilda Hadian et al., 2018);) peserta didik mendapat kesempatan untuk dapat membaca buku bersama-sama dengan guru 2) Peserta didik dapat melihat jelas akan tulisan di dalamnya 3) Memberikan makna dalam tulisan sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi 4) digemari peserta didik 5) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada materi yang disampaikan oleh guru 6) Peserta didik dapat berimajinasi. Adapun kekurangan *big book*; 1) *Big book* mudah rusak sehingga harus di jaga dan dirawat dengan baik 2) Teks bacaan mencakup inti dan rinci 3) *big book* dibuat jauh-jauh hari sebelum digunakan, karena proses membuat *big book* memerlukan banyak waktu, tenaga dan biaya.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di Minu Lumpur Gresik melalui wawancara dengan guru IPA kelas 6 pada saat mengajarkan materi perkembangbiakan hewan guru menjelaskan secara umum yang tercantum dalam buku paket. Guru belum mengintegrasikan kearifan lokal Gresik. Ditemukan permasalahan bahwa peserta didik kesulitan untuk mengidentifikasi cara perkembangbiakan hewan pesisir Gresik. Pada umumnya peserta didik selama ini hanya mempelajari perkembangbiakan hewan seperti; ovipar, vivipar dan ovovivipar, tetapi di Gresik ditemukan hewan yang bisa hidup di darat dan di laut. Gresik adalah daerah pesisir dimana ada pertemuan daratan dan lautan yang menyebabkan beragamnya keanekaragaman hewan-hewan yang ada. Ada hewan yang hidup di darat, di air dan ada juga yang hidup di 2 tempat. Hal ini sangat diperlukan untuk peserta didik Gresik sebagai identitas kearifan lokal. Ketika kearifan lokal digunakan sebagai kearifan lokal digunakan sebagai media menginspirasi, maka akan memperkuat identitas diri dan kearifan lokalnya (Prawiyogi & Syarifudin, 2023). Oleh karena itu diperlukan media khusus membahas perkembangbiakan hewan pesisir. *Big book* pesisir yang dikembangkan ini dapat sesuai kebutuhan peserta didik karena di dalam buku ini terdapat gambar dan materi yang menarik dan belum pernah digunakan pada penelitian terdahulu. Dengan kearifan lokal peserta didik dapat belajar dan menambah wawasan kearifan lokal Gresik. Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Big Book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik yang dilihat dari validitas dan efektifitas

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian metode *Research and Development* (R&D). menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D merupakan metode penelitian pengembangan yang menghasilkan produk tertentu dan diuji keefektifan produk tersebut (Zakariah et al., 2020). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda terdapat 5 tahapan; *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan) dan *Evaluations* (Penilaian) (Mudrikah et al., 2021). Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di Minu Lumpur Gresik kelas VI A semester Ganjil 2024-2025. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VI A sejumlah

21 peserta didik.

Terdapat 3 teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik yaitu : Pertama, dengan melaksanakan observasi dengan melakukan wawancara dengan guru IPA kelas VI. Kedua, melakukan validasi yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi. Hal ini untuk memperoleh kelayakan pada media *big book* hewan pesisir. Terakhir yakni angket respon peserta didik. Angket respon diberikan setelah kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Big book perkembangbiakan hewan pesisir Gresik dilakukan pengembangan kemudian dilakukan uji coba dalam beberapa tahap. Data diberikan kepada beberapa ahli untuk mengetahui media *big book* hewan pesisir Gresik apakah layak digunakan. Uji coba pertama kepada 2 validator yakni validator ahli media dan ahli materi. Setelah itu di implementasikan kepada seluruh peserta didik kelas VI A yang sejumlah 21. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda terdapat 5 tahapan; Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Pelaksanaan) dan Evaluations (Penilaian). Berikut merupakan tahapan pada pengembangan media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik :

1. Analysis (Analisis)

Analisis merupakan tahap awal yang dilaksanakan peneliti yang diawali dengan melaksanakan pra-penelitian ke Minu Lumpur Gresik. Hal ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi.

a. Hasil Analisis Kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA kelas VI diketahui bahwa pada saat mengajarkan materi perkembangbiakan hewan guru menjelaskan secara umum yang tercantum dalam buku paket. Guru belum mengintegrasikan kearifan lokal Gresik. peserta didik kesulitan mengidentifikasi cara perkembangbiakan hewan pesisir. Pada umumnya peserta didik selama ini hanya mempelajari perkembangbiakan hewan seperti; ovipar (ayam, burung, cicak, ikan, katak dan penyu), vivipar (kucing, sapi, kuda, kerbau, paus dan anjing laut) dan ovovivipar (kadal, bunglon, iguana, hiu, buaya dan ikan pari) tetapi di Gresik ditemukan hewan yang bisa hidup di darat dan di laut. Permasalahan ini terjadi karena belum ada media yang membahas perkembangbiakan hewan pesisir. Hal ini sangat diperlukan untuk peserta didik Gresik sebagai identitas kearifan lokal.

b. Hasil Analisis Materi

Materi yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Materi yang tercantum dalam media *big book* hewan pesisir Gresik terdiri dari: (1) macam-macam hewan pesisir Gresik; (2) cara perkembangbiakan hewan pesisir; (3) kandungan protein pada hewan pesisir; (4) olahan masakan pada hewan pesisir.



Bagan 1. Hasil Analisis Materi

2. *Design* (Perencanaan)

Setelah tahap analisis selanjutnya merupakan tahap *design* (perencanaan). Tujuan dari tahap ini adalah untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan mengembangkan suatu produk media pembelajaran. Produk media pembelajaran tersebut adalah *Big Book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik. Berikut merupakan langkah-langkah untuk menentukan hasil :

a. Menentukan Materi

Sebelum menentukan dan mengembangkan media, peneliti hendak menentukan materi yang akan digunakan. Dari hasil wawancara dan ditemukannya permasalahan peneliti memilih materi perkembangbiakan hewan pesisir Gresik. Hal ini belum pernah digunakan pada penelitian terdahulu. Pengembangan media *big book* hewan pesisir disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta menggunakan kurikulum Merdeka dengan menggunakan modul ajar dan disesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

b. Pembuatan Rancangan Media *Big Book* Hewan Pesisir Gresik

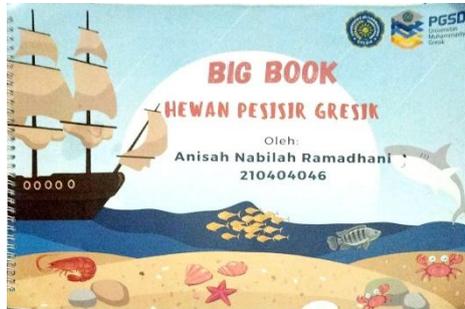
Dalam proses perencanaan *big book*, design disesuaikan dengan tema, judul dan materi yang digunakan. Tema yang digunakan oleh peneliti yakni tema pesisir. Selanjutnya peneliti mencari gambar-gambar animasi yang berkaitan dengan tema, mencari gambar 16 ikan pesisir di google. Dalam menyusun *big book* dengan menggunakan canva dapat mempermudah peneliti karena aplikasi ini dapat di edit dan banyak elemen-elemen yang sesuai dengan kreatifitas dan keinginan kita. Pada *big book* Selanjutnya menyusun teks yang berisi materi beserta gambar ikan yang telah terkumpul. *Big book* hewan pesisir ini menggunakan ukuran A3.

3. *Development* (Pengembangan)

a. Media *Big Book* Hewan Pesisir Gresik

Big book merupakan buku besar yang memiliki berbagai ukuran A3, A4, dan A5. Peneliti menggunakan *big book* dengan ukuran A3 *landscape* menggunakan *art paper* dan spiral di samping buku. Dalam membuat *big book* dapat menggunakan handphone, laptop atau perangkat lainnya. Desain *big book* dibuat dengan menggunakan canva dan pinterest sebagai penyedia elemen ilustrasi yang membuat desain menjadi menarik. Sebelum peneliti melakukan pencetakan, peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing dengan

ukuran A4 untuk mengetahui kekurangan pada isi *big book*. Setelah melalui proses revisi media, peneliti melakukan percetakan. Setelah *big book* sudah jadi, menggunting gambar-gambar hewan pesisir lalu di tempel pada media *big book* hewan pesisir Gresik.



Gambar 1. Cover Depan



Gambar 2. Cover Belakang

DAFTAR ISI			
Bandeng	- 3	Udang Windu	- 11
Kakap Merah	- 4	Udang Vaname	- 12
Gurami	- 5	Kepiting	- 13
Glodok	- 6	Rajungan	- 14
Teripang	- 7	Bulu Babi	- 15
Kembung	- 8	Belut	- 16
Tenggiri	- 9	Kerang Semping	- 17
Cumi-cumi	- 10	Kerang Hijau	- 18
		Daftar Pustaka	- 19

Gambar 3. Daftar Isi



Gambar 4. Penjelasan Gresik Daerah Pesisir

1 *Bandeng*

Ikan bandeng hidup di air payau, seperti tambak. Bandeng berkembangbiak dengan cara bertelur. Gresik memiliki tradisi pasar bandeng. Tradisi pasar bandeng diselenggarakan setiap tahun saat menyambut datangnya hari raya idul fitri. Bandeng di Gresik dapat diolah menjadi otak-otak bandeng, bandeng asap, bandeng presto, keropok bandeng dan kelo kuning.

Ciri-ciri:

- Memiliki warna silver perak.
- Bibir berada diujung kepala.
- Lubang hidung berada di depan mata.
- Memiliki sirip ekor yang bercabang.
- Memiliki tubuh yang panjang dan padat.



Gambar 5. Ikan Bandeng

2 *Kakap Merah*

Ikan kakap merah hidup di daerah mangrove dan muara sungai. Kakap merah berkembangbiak dengan cara bertelur. Ikan ini dikenal karena dagingnya yang lezat, teksturnya yang lembut, dan rasa yang manis. Kakap merah sering diolah menjadi berbagai hidangan seperti: kakap bakar, kakap asam manis.

Ciri-ciri:

- Memiliki kepala yang cembung atau sedikit cekung.
- Memiliki bibir yang lebar dan sedikit menjorok ke muka.
- Memiliki bentuk tubuh seperti huruf V.
- Memiliki tubuh yang panjang dan lebar.



Gambar 6. Ikan Kakap Merah

DAFTAR PUSTAKA

Pebrianti, N. L. M., Affandi, & IDRIS, R. (2024). Performa Reproduksi Ikan Bandeng (*Chanos Chanos Forsskal*) Skala Hatchery. *Ganec Swara*, 18(1), 322. <https://doi.org/10.35327/gara.v18i1.764>

Fajar, R. F. (2021). Isolasi dan Formulasi Nanopartikel Kolagen dari Kulit dan Sisik Ikan Kakap Merah. PenerbitNEM.

Bachtiar, Y. (2010). *Buku Pintar Budi Daya & Bisnis Gurami*. AgroMedia.

Suyahni, E. (2023). *Seri Hewan Vebrata Ikan Pisces*. Bumi Aksara.

Tambunan, J. E., Rahmawati, Aulia, & Djalaludin, H. (2022). *Udang Vaname dari Hulu ke Hilir*. Universitas Brawijaya Press.

Ghazi, F. (2021). *Bulu Babi, Ternyata Bisa Dimakan: Cara Mengolah Bulu Babi sebagai Sumber Makanan*. Elementa Agro Lestari.

Tapialalu, R., & Kusuma, A. B. (2022). *Biodiversitas Ikan Ekonomis Penting Papua Barat*. Cahya Ghani Recovery.

Roy, R. (2006). *Petunjuk Praktis Beternak Belut*. AgroMedia.

Sartimbul, A. (2017). *Pengelolaan Sumberdaya Perikanan Plagis*. UB Press.

Rachmawati, K., Suwasanti, N., & Mustofa, R. I. (2024). *Cegah Stunting Anak Pesisir Dengan Asupan Gemar Ikan*. Cipta Media Nusantara.

Gambar 7. Daftar Pustaka

b. Validasi Media *Big Book* Hewan Pesisir Gresik

Big book perkembangbiakan hewan pesisir Gresik telah di desain menjadi suatu produk media pembelajaran yang harus melewati tahap validasi. Pada tahap validasi ini dilaksanakan pada 2 validator, yaitu validator ahli media dan ahli materi. Tujuan dari validasi yakni untuk mengetahui kelayakan yang dilihat dari validitas dan keefektifan *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik. Selain itu, untuk mengetahui perlu adanya tambahan atau revisi pada media yang sedang dikembangkan. Berikut merupakan penjelasan tentang validasi yang telah dilakukan oleh 2 validator sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Media

Peneliti melaksanakan validasi media terlebih dahulu kepada validator ahli media yakni Dosen PGSD. Berikut merupakan hasil validasi ahli media sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
Desain tampilan menarik	4	Baik Sekali
Warna dan gambar desain menarik	4	Baik Sekali
Big book mudah di simpan dan di bawa	4	Baik Sekali
Big book menggunakan Objek mudah dipahami	4	Baik Sekali
Ketahanan dan keamanan media	3	Baik
Ukuran huruf pada big book mudah di baca	4	Baik Sekali
Big book tidak terlalu banyak kombinasi jenis huruf	4	Baik Sekali
Pemilihan warna, jenis huruf dan background	4	Baik Sekali
Ketepatan gambar dan teks	3	Baik
Keseluruhan tampilan <i>big book</i> menarik	3	Baik

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh total skor 37. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media *Big Book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik yang dikembangkan peneliti memperoleh presentase rata-rata **92,5%** berkategori "**Sangat Valid**" memiliki arti bahwa media ini layak digunakan tanpa revisi. Sehingga media *Big*

Book Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik ini layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

2. Validasi Ahli Materi

Peneliti melaksanakan validasi materi kepada validator ahli materi yakni guru IPA kelas VI. Validasi dilaksanakan dengan menunjukkan media *big book* hewan pesisir Gresik dan modul ajar. Berikut merupakan hasil validasi ahli materi sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
Kesesuaian isi materi	3	Baik
Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	Baik Sekali
Kesesuaian topik pada pengembangan media pembelajaran	4	Baik Sekali
Materi pada <i>big book</i> mudah di pahami	4	Baik Sekali
Materi yang disajikan relevan dengan lingkungan sehari-hari anak.	4	Baik Sekali
Ukuran huruf mudah di baca	4	Baik Sekali
Media <i>big book</i> dapat menarik	4	Baik Sekali

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh total skor 27. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media *Big Book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik yang dikembangkan peneliti memperoleh presentase rata-rata **96%** berkategori "**Sangat Valid**" memiliki arti bahwa media ini layak digunakan tanpa revisi. Sehingga media *Big Book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik ini valid dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Berikut merupakan hasil presentase validasi dari kedua validator yang dijelaskan sebagaimana pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	92,5%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	96%	Sangat Valid
Nilai Rata-Rata Presentase		94%	Sangat Valid

Dari hasil analisis data dari kedua validator memperoleh nilai rata-rata presentase sebanyak **94%**. *Big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik dikategorikan sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik dinyatakan sangat valid dan layak untuk di implementasikan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas VI. Tabel berikut menunjukkan interpretasi skor validitas :

Tabel 4. Interpretasi Skor Validitas

Skor	Kategori
86 – 100 %	Sangat Valid
70 – 85 %	Cukup Valid
51 – 69 %	Kurang Valid
30 – 50 %	Tidak Valid

Berdasarkan hasil validasi *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik dengan validator ahli media dan ahli materi, media *big book* yang dikembangkan layak digunakan tanpa revisi. Oleh karena itu *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik dikategorikan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation (Pelaksanaan)

Setelah media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir dinyatakan sangat valid dan efektif oleh validator ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan implementasi ke peserta didik kelas VI A sejumlah 21 peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media yang *big book* yang dikembangkan dan untuk mengetahui respon peserta didik. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan *big book* hewan pesisir peserta didik diberi lembar tes dan lembar angket yang harus mereka jawab.

a. Hasil Tes Peserta Didik

Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan, melalui tes kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media *big book*. Menggunakan lembar tes 10 soal pilihan ganda. Berdasarkan data hasil tes dapat disimpulkan dengan menggunakan media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik siswa mengalami ketuntasan belajar **97%** dan berkategori "**sangat efektif**" hal ini ditandai dengan kemampuan siswa dalam membedakan perkembangbiakan antara hewan kepiting dibandingkan dengan teripang yang meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik ini efektif untuk pembelajaran di SD.

b. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan, peneliti memberikan lembar angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik setelah belajar menggunakan media *big book*. Berdasarkan hasil dari persentase angket

respon peserta didik kelas VI A memperoleh nilai rata-rata presentase **94,5%**, sehingga media big book hewan pesisir Gresik dikategorikan "**Sangat Baik**".

5. Evaluations (Penilaian)

Evaluations merupakan tahap terakhir pada model ADDIE. Peserta didik kelas VI A setelah menggunakan media big book hewan pesisir diminta untuk mengerjakan soal pilihan ganda. Setelah mengerjakan soal peserta didik diberi lembar angket respon. Dari hasil presentase angket respon peserta didik kelas VI A memperoleh nilai rata-rata **94,5%** sehingga media big book hewan pesisir Gresik dikategorikan "**Sangat Baik**".

Berikut merupakan hasil presentase angket respon dari peserta didik yang dijelaskan sebagaimana pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Presentase Respon Peserta Didik

Skor	Pencapaian
82 – 100 %	Sangat Baik
62 – 81 %	Baik
42 – 62 %	Cukup Baik
22 – 41 %	Kurang Baik
0 – 21 %	Sangat Kurang Baik

Dapat diartikan bahwa penggunaan *big book* hewan pesisir Gresik pada peserta didik kelas VI A memiliki ketertarikan untuk mengetahui cara perkembangbiakan hewan pesisir Gresik, senang saat pembelajaran menggunakan *big book*, dapat memahami isi materi pada *big book*, *big book* merupakan hal baru bagi peserta didik dan suka dengan tampilan *big book*. Sehingga media big book yang telah dikembangkan peneliti mendapat respon sangat baik dari peserta didik kelas VI A Minu Lumpur Gresik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sinaga (2020) dari perolehan hasil validasi dari ahli materi memperoleh 90% sangat valid. Hasil validasi dari ahli media memperoleh 62% sangat valid. Hasil respon peserta didik memperoleh 93% sangat praktis dan hasil respon dari guru 87,5%. Media big book mendapat hasil positif dari guru dan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan memprediksi bacaan cerita peserta didik. Selanjutnya hasil penelitian dari Ikhlas (2021) dari perolehan hasil ahli media memperoleh persentase 80% dinyatakan "layak". Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 100% sehingga dinyatakan "sangat layak". Hasil respon guru terhadap big book yang dikembangkan memperoleh skor 100% sehingga dinyatakan "sangat layak". Media big book mendapat hasil positif dari guru dan peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Yanti (2021) dari perolehan hasil uji soal *pretest posttest* diperoleh hasil *pretest* 540 dengan 45% kriteria rendah sedangkan total

posttest 870 dengan 72,5%. Hasil uji coba menunjukkan bahwa dengan menggunakan media bigbook mengalami peningkatan pemahaman konsep sebesar 27,5%. Hasil Penelitian selanjutnya Fauziah (2024) dari perolehan hasil validasi ahli media memperoleh 91% dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli materi memperoleh 100% media market telah memuat dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Hasil angket respon peserta didik 93% dan hasil angket respon guru kelas 96% media maket sangat layak untuk digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan pada penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Big Book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik yang dilihat dari validitas dan efektifitas. Penelitian ini menggunakan model ADDIE terdapat 5 tahapan; Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Pelaksanaan) dan Evaluations (Penilaian). Penelitian pengembangan media ini menghasilkan produk media Big Book Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik yang menggunakan art paper dengan ukuran A3. Dalam *big book* pesisir Gresik terdapat macam-macam hewan pesisir Gresik dan juga cara perkembangbiakan hewan-hewan pesisir.
2. Kevalidan media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik mendapat nilai dari 2 validator yakni validator ahli media pembelajaran dan validator ahli materi. Kevalidan dari ahli media pembelajaran memperoleh 92,5% dan kevalidan dari ahli materi memperoleh 96% dengan rata-rata 94%. Berdasarkan nilai tersebut menunjukkan bahwa media *Big Book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik sangat valid. Maka dari itu media *Big Book* Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik sangat valid dan efektif digunakan dengan peserta didik dalam pembelajaran.
3. Keefektifan media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik dikatakan efektif karena memperoleh ketuntasan pada hasil belajar setelah menggunakan media *big book* dan hasil angket respon peserta didik. Tingkat keberhasilan pengembangan media *big book* menunjukkan hasil yang baik melalui tes/uji coba mencapai 97% dan berkategori "sangat efektif". Tingkat kemenarikan media *big book* berdasarkan hasil angket respon peserta didik memperoleh presentase rata-rata 94,5% dikategorikan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik yang telah dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun saran pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik, diharapkan media big book hewan pesisir Gresik pada materi perkembangbiakan hewan pesisir Gresik menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik ketertarikan untuk belajar kearifan lokal dan dapat menambah wawasan kearifan lokal Gresik.
2. Bagi Guru, diharapkan agar lebih aktif dalam memanfaatkan *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik, mengenalkan lebih dalam kearifan lokal Gresik, melibatkan peserta didik memperdalam pemahaman siswa tentang budaya lokal mereka, sekaligus meningkatkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya tersebut dan mengajak peserta didik ikut serta dalam membuat media *big book* hal ini membuat peserta didik dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, serta mendorong rasa ingin tahu yang lebih besar.
3. Bagi Peneliti lain, diharapkan lebih mengembangkan dan menyebarkan media pembelajaran yang membahas kearifan lokal. Dengan integrasi multimedia seperti

video, audio, dan interaksi pengguna, kearifan lokal dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses oleh generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di Era Revolusi Industri 4.0 bagi Siswa dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SD Negeri Duren Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang. *Educatif Journal of Education Research*, 3(3), 47–60. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i3.54>
- Dewi, E. S., & Yanti, Y. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Siklus Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 1(2), 114–122. <https://doi.org/10.33379/primed.v1i2.886>
- Fauziah, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA MAKET PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN KELAS VI DI MIS MIFTAHUL ULUM SUMBERSUKO LUMAJANG*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.
- Hilda Hadian, L., Mochamad Hadad, S., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 212–242. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73>
- Hilda, Sismulyasih, N., Wati, T. I., & Afifah, T. F. (2023). *Media Pembelajaran SD*. Cahya Ghani Recovery.
- Ikhlas, A. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Big Book di Kelas Satu MIN 9 Aceh Tengah*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Mudlofir, P. D. H. A., & Rusydiyah, D. H. E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Mudrikah, S., Pahleviannur, M. R., Surur, M., & Rahmah, N. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Teori dan Implementasi*. PRADINA PUSTAKA.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Research & Learning in Faculty of Education Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan & Konseling*, 3.
- Prawiyogi, A. G., & Syarifudin, A. (2023). *Implementasi Model dan Metode dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Indonesia Emas Group.
- Ramadhani, R., Syahputra, E., & Simamora, E. (2025). *Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Ethno-Flipped Classroom di Era Digital*. Indonesia Emas Group.
- Sinaga, M. R. (2020). *Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita di SD Muhammadiyah 28 Medan*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Siregar, R. N. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 04(1), 56–62.
- Yonanda, D. A., Supriatna, N., Hakam, K. A., & Sopandi, W. (2022). Kebutuhan bahan ajar berbasis kearifan lokal Indramayu untuk menumbuhkan Ecoliteracy siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 173–185.
- Zakariah, A., Afriani, V., & Zkariah, KH, M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R&D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.