

PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Hesti Pungki Hawania

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, hestipungki@gmail.com

Julianto

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai berakibat pada tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media *big book* untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV SD. Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui kevalidan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan di kelas IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo, (2) Bagaimana kepraktisan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan di kelas IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data menggunakan validasi media dan materi serta angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian media *big book* ini didapatkan melalui hasil validasi dan kepraktisan media *big book* yang diperoleh dari angket respon siswa. Hasil dari validasi media memperoleh presentase sebesar 85% yang berkategori sangat valid, sedangkan hasil dari validasi materi memperoleh presentase sebesar 90% yang berkategori sangat valid. Selanjutnya hasil kepraktisan diperoleh dari angket siswa sebesar memperoleh hasil presentase sebesar 90,09% menunjukkan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *big book* materi siklus hidup hewan layak digunakan.

Kata Kunci: pengembangan media, media *big book*, siklus hidup hewan.

Abstract

The lack of use of appropriate learning media results in the level of student understanding in understanding the learning material delivered by the teacher. Therefore, researchers developed a big book media to improve students' understanding of animal life cycle material in fourth grade elementary school students. The purpose of this study are: (1) to find out the validity of the big book media on learning science animal life cycle material in class IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo, (2) How is the practicality of big book media in learning science animal life cycle material in class IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo. This development research uses the ADDIE model. Data collection instruments using media and material validation and student response questionnaires. Data analysis techniques using quantitative descriptive analysis. The results of this big book media research were obtained through the results of the validation and practicality of the big book media obtained from the student response questionnaire. The results of media validation get a percentage of 85% which is categorized as very valid, while the results of the validation of the material get a percentage of 90% which is categorized as very valid. Furthermore, the practicality results obtained from the student questionnaire for obtaining the results of a percentage of 90.09% showed a very practical category. It can be concluded that the development of big book media on animal life cycle material is appropriate to use.

Keywords: media development, big book media, animal life cycle.

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses pengembangan pola pikir manusia memperoleh kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan dan cinta tanah air. Pendidikan sekolah dasar menekankan pembelajaran sejak usia dini yang dimulai dengan menanamkan nilai-nilai keimanan, akhlak mulai, dan kepribadian luhur. Pendidikan sangat penting untuk dikembangkan karena pendidikan adalah faktor utama

yang mempengaruhi perkembangan seorang individu. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Prawira,2014:16) menyampaikan bahwa konsep pendidikan menurutnya yaitu: pendidikan ialah suatu ketentuan pada perkembangan kehidupan anak-anak untuk memperoleh kepribadian yang sesuai serta dapat menggapai potensi dirinya dengan sebaik-baiknya. Adapun maksud dari pendidikan yaitu membimbing semua kekuatan kodrat dalam diri anak itu, supaya anak mencapai kebahagiaan setinggi-tingginya dan mendapatkan keselamatan sebagai

manusia dan anggota masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menjadikan peserta didik dengan melakukan bimbingan, pengajaran, serta dengan berlatih sebagai perannya di masa akan datang. Dengan berkembangnya pendidikan maka, semakin meningkatnya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat diperoleh melalui pendidikan formal. Pendidikan formal ialah pendidikan yang dapat ditempuh melalui bersekolah. Dengan memberikan pondasi ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap peserta didik, maka dapat membiasakan peserta didik merangsang kepekaan dan kemampuan mengapresiasi.

Pemerintah meminta setiap sekolah untuk menerapkan kurikulum 2013 sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran selain kemampuan dalam aspek sikap dan keterampilan siswa diharapkan mampu mengembangkan wawasan dalam aspek pengetahuannya, dimana tiga aspek tersebut dipadukan melalui pembelajaran tematik integratif yang didalamnya mencakup beberapa materi pembelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP dan PPKn. Pada kurikulum 2013 sendiri mendapatkan perubahan berulang kali, hal tersebut dikarenakan pemerintah mengikuti bagaimana kondisi di era globalisasi saat ini dan adanya revisi kurikulum 2013 ini yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Meningkatnya kualitas pendidikan yang baik dapat dilakukan dengan membangun pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan antara lain melibatkan antara siswa dan guru sehingga pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas oleh guru yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa serta dapat menguasai materi yang diajarkan oleh guru di dalam kelas. Menurut Sudiarti (dalam Widowati, 2010) "buruknya kualitas pendidikan serta hasil belajar peserta didik cenderung dengan beberapa faktor penyebab antara lain dengan menggunakan metode, model, maupun strategi pembelajaran yang masih bersifat tradisional dimana peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk meningkatkan pola pikirnya yang sesuai dengan kemampuan dan keterampilan masing-masing".

Pada umumnya didalam dunia pendidikan guru mempunyai peranan penting, oleh karena itu, guru bukan hanya sebagai penyampai informasi pembelajaran saja tetapi guru juga sebagai seorang pendidik yang membimbing peserta didik untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Untuk menjadi seorang guru tidak mudah karena guru mempunyai tanggung jawab yang besar dalam membimbing dan menyampaikan

informasi. Sehingga peserta didik yang awalnya dari tidak tahu ilmu pengetahuan menjadi tahu tentang ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru. Kualitas suatu pendidikan ditentukan dari bagaimana seorang guru mengajar, menurut Sudjana dan Ahmad Rival (2013:1) adanya dua aspek penting pada metodologi pengajaran yaitu metode pembelajaran serta media pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai alat bantu guru mengajar. Dimana 2 aspek tersebut menjadi faktor utama keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Adanya media yang sesuai dalam pembelajaran akan menimbulkan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat memunculkan semangat tinggi dalam diri siswa sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai sesuai yang diinginkan. Menurut Suryani, dkk, (2018:4) media pembelajaran adalah alat bantu guru yang digunakan untuk mengajar serta dipergunakan untuk sarana menyampaikan pesan dari sumber belajar terhadap penerima pesan belajar. Dengan adanya media pembelajaran mempermudah guru untuk menyampaikan materi oleh karena itu pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Kustiawan, (2016: 8) bahwa pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang telah disampaikan dan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa akan lebih termotivasi belajar dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo, diperoleh fakta bahwa adapun guru pada proses pembelajaran menggunakan sumber dari buku ajar dan media pembelajaran. Adapun buku ajar yang digunakan sumber belajar utama dalam kegiatan belajar-mengajar adalah buku siswa, sedangkan media yang digunakan adalah media gambar yang terdapat dibuku siswa. Dimana buku siswa tersebut monoton dan hanya berisikan tulisan dengan sedikit gambar kemudian menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku siswa. Minimnya penjelasan secara rinci pada buku siswa serta sedikitnya gambar sebagai penjelas hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu proses pembelajaran kurang maksimal dari hal tersebut dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung mudah bosan jika buku siswa hanya berisikan tulisan saja dengan minimnya gambar-gambar sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa, siswa menjadi pasif serta kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Hal tersebut membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif, siswa ramai sendiri dengan mencari kesibukan lain karena dirinya merasa bosan. Pada umumnya dapat diketahui

bahwa pada proses pembelajaran tidak boleh terpusat pada satu arah saja namun guru dan siswa harus dilibatkan dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media diharapkan menginterperiasi, sehingga diharapkan siswa juga mampu memahami serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat sesuai apabila siswa mampu memahami setiap pokok bahasan secara keseluruhan (Sudjana, 2013:50).

Meningkatkan dan menambah pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPA diperlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, komunikatif serta adanya media pembelajaran sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi. Sehingga yang awalnya siswa tidak tertarik menjadi tertarik untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah. Dari paparan tersebut, timbul beberapa masalah yaitu siswa kurang menguasai materi secara keseluruhan, hal tersebut disebabkan kurangnya minat belajar atau kurangnya daya tarik siswa untuk memahami materi, siswa merasa bosan serta menjadi pasif pada saat proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti menemukan solusi untuk membuat inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang bisa digunakan dalam materi siklus hidup hewan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *big book* guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Big book adalah salah satu diantara media yang mempunyai ciri khusus yaitu memiliki ukuran baik dari segi gambar maupun segi tulisan yang berukuran besar, sehingga media *big book* dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi lebih jelas maupun terperinci dengan memberikan kesempatan kepada siswa agar terlibat langsung dalam kegiatan membaca. Ketika guru membaca teks maupun tulisan siswa juga akan diarahkan untuk melihat tulisan yang sama pada *big book*. Adapun siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, dengan adanya media *big book* siswa akan lebih ingin tahu dan antusias untuk mengetahui isi dari *big book* tersebut. Dengan begitu siswa mampu menginterpretasikan teks maupun gambar menggunakan bahasanya sendiri. Menurut USAID dalam Dewi (2012:11) *big book* adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, teks, dan gambar yang sengaja dibesarkan. Media *big book* mempunyai ukuran yang bermacam-macam seperti dengan membuat ukuran A3, A4, A5 atau seukuran setara dengan koran. Sedangkan menurut Aisyah (dalam Dewi, 2012:11) *big book* merupakan salah satu diantaranya buku bacaan yang memiliki karakteristik yang beda dan khusus, dilihat dari segi teks maupun gambarnya. *Big book* berkarakter khusus seperti memiliki tampilan gambar yang penuh dengan warna ataupun teks gambar yang menarik, serta

memiliki kata yang mampu dibaca dengan sangat jelas karena memiliki ukuran yang besar sehingga mempunyai keuntungan bagi siswa untuk cepat memahami dan mudah diingat oleh siswa.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan di kelas IV SD karena materi ini termasuk materi yang penting bagi siswa. siklus hidup hewan merupakan materi yang sebenarnya banyak dijumpai pada kehidupan sehari-hari contohnya saja di sekeliling rumah terdapat kucing yang melahirkan dan ayam yang bertelur. Namun ada beberapa siswa yang belum memahami mengenai apa siklus hidup hewan itu. Tanpa adanya pengetahuan dan pemahaman mengenai siklus hidup hewan agar siswa dapat berpartisipasi pada pembelajaran yang aktif serta dapat menstraformasikan informasi pada materi pembelajaran.

Ada beberapa cara supaya siswa mampu memahami materi siklus hidup hewan seperti, membaca dengan menggunakan media *big book* karena media *big book* sendiri memiliki ciri khas yang berbeda dengan buku yang lainnya satu diantaranya buku siswa. Umumnya buku siswa tersebut monoton berisikan tulisan dengan sedikit ilustrasi gambar dan berisikan berbagai materi pembelajaran sehingga pada buku siswa materi pembelajaran tidak dijelaskan secara rinci serta sedikit gambar sebagai penjelas yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi. Media *big book* hanya fokus pada satu materi pembelajaran dengan dijelaskan secara rinci pada tahap-tahap siklus hidup hewan. Materi siklus hidup hewan disajikan dengan berbagai gambar yang berwarna-warni dan tampilannya didesain dengan semenarik mungkin agar aktifitas membaca siswa tidak membosankan. Media *big book* diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa, yang akan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa. Adapun isi dari media *big book* sendiri yang didalamnya berisikan tentang gambar-gambar menarik beserta cerita singkatnya yang menggunakan tulisan besar dan diberi gambar berwarna, antara lain *big book* menjadi salah satu media yang disenangi oleh siswa untuk mengetahui pembelajaran IPA lebih banyak lagi. Siswa dapat termotivasi untuk membaca dan mencari tahu tanpa merasa bosan, serta mampu memahami informasi yang ada pada *big book*. Media *big book* pada saat proses pembelajaran juga mampu meningkatkan respon pemikiran siswa dikarenakan gambar dan teks didalam media *big book* akan mampu membuat siswa untuk lebih tertarik. Untuk menyusun media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA, maka dalam pembelajaran IPA harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Tujuan dari penelitian ini dengan menggunakan media *big book* yang mempunyai beberapa perbedaan serta memiliki karakter yang menarik sebagai

upaya untuk cara mengetahui berpengaruh atau tidaknya media *big book* terhadap ketercapaian keberhasilan siswa pada hasil belajar mata pelajaran IPA diakhir pembelajaran.

Adapun keberhasilan penggunaan media *big book* ini terdapat beberapa penelitian yang dilakukan oleh Nishfi Syelviana (2019) dengan judul “pengembangan media *big book* dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar” selanjutnya penelitian dari Ajeng Tria Permatasari (2018) dengan judul “pengembangan media *big book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan membaca pemahaman di kelas III SDN 2 Penambangan Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga” dan penelitian dari Onika Berly Aprizia (2019) dengan judul “pengembangan media *big book* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III SDN Pilang 02”. Hasil dari penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran *big book* memberikan hasil dengan kategori terdapat kualitas dan sangat layak serta dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu, materi dan lokasi yang digunakan. Pada penelitian ini akan menggunakan materi siklus hidup hewan dan lokasi yang digunakan di Sidoarjo. Berdasarkan latar belakang yang disusun, maka peneliti melakukan suatu penelitian dan pengembangan.

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui kevalidan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan di kelas IV SD (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan di kelas IV SD.

METODE

Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Jenis penelitian R&D ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk serta digunakan untuk menguji kelayakan suatu produk yang dihasilkan. Pada penelitian ini menghasilkan produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran *big book* pada hasil belajar IPA materi siklus hidup hewan kelas IV, serta menguji kevalidan dan kepraktisan produk yang dihasilkan.

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu (*Analyze*) analisis dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran, (*Design*) perencanaan dilakukan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran, (*Development*) pengembangan dimana pada tahap ini media *big book* akan direalisasikan berdasarkan hasil dari tahapan analisis dan tahapan desain. Hasil pada tahapan desain akan dijadikan sebagai acuan

untuk dasar pengembangan media *big book*, (*Implementation*) implementasi pada tahap implementasi ini dilakukan melalui uji coba secara terbatas, (*Evaluation*) evaluasi pada tahap evaluasi ini saran dan komentar dari validator dapat dijadikan untuk memperbaiki sesuai dengan saran yang telah diberikan. Karena pada model ini bisa digunakan dalam pengembangan proses sains. Model ADDIE ini sesuai jika dikembangkan sebagai media pembelajaran yang inovatif, karena pada model ini memunculkan proses pembelajaran yang sistematis dan efektif (Arini, 2013).

Pada penelitian ini subjek yang digunakan di uji coba terbatas adalah siswa kelas IV SD dengan jumlah 10 siswa yang ada di lingkungan sekitar. Dimana yang seharusnya menjadi subjek utama uji coba pada penelitian pengembangan ini ialah siswa kelas IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo tetapi tidak terlaksanakan dikarenakan pandemi COVID-19 yang menyebabkan seluruh sekolah diliburkan dan siswa melakukan pembelajaran di rumah masing-masing. Maka untuk mengatasi masalah tersebut subjek uji coba terbatas dilaksanakan dengan siswa kelas IV SD di lingkungan sekitar.

Dalam penelitian pengembangan ini jenis data yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) Kevalidan data dari media yang diperoleh berdasarkan penilaian para ahli materi dan ahli media yang terdapat pada lembar validasi. Kevalidan atau layaknya media *big book* dapat diketahui setelah memperoleh jumlah perolehan skor dari penilaian tersebut, (2) Kepraktisan media dapat diketahui melalui lembar angket yang telah diberikan kepada siswa. Teknik analisis data hasil validasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

Penggunaan rumus di atas dapat mempermudah peneliti mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan. Adapun dari kriteria hasil validasi sebagai alat untuk mengukur tingkat keberhasilan sebuah produk pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Kriteria Hasil Validasi

Presentase	Tindakan
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Arikunto, 2010)

Analisis data respon siswa yang diperoleh melalui lembar angket yang diberikan kepada siswa dan analisis dengan menggunakan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Adapun kriteria hasil angket untuk mengukur tingkat keberhasilan sebuah produk sebagai berikut:

Tabel 2. Presentase Kriteria Hasil Angket Siswa

Presentase	Tindakan
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Arthana, 2005)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran *big book* pada materi siklus hidup hewa untuk memahami materi siklus hidup hewan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model pengembangan ADDIE Berikut merupakan tahapan untuk mengembangkan media *big book*:

Pertama dilakukan tahap analisis guna untuk mengetahui kendala dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya analisis buku siswa, analisis masalah, analisis media pembelajaran, serta akan dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Pada tahap analisis buku siswa diperoleh informasi bahwa siswa kelas IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo pada proses pembelajaran menggunakan buku tematik terpadu K13 revisi 2017. Pada buku siswa ini khususnya pada tema 6 subtema 2 materi siklus hidup hewan sudah diberikan penjelasan mengenai materi siklus hidup hewan. Tetapi pada buku siswa ini tidak dijelaskan pengertian maupun tahapan secara rinci namun hanya sebgaiian saja dan hanya disebutkan beberapa siklus hidup hewan. Hal tersebut dapat membuat siswa kesulitan untuk memahami tahapan-tahapan siklus hidup hewan karena pada buku siswa hanya dijelaskan beberapa tahapan saja. Maka, siswa harus membedakan sendiri mana yang termasuk metamorfosis sempurna dan mana yang termasuk metamorfosis tidak sempurna sedangkan pada buku siswa tidak dijelaskan mana yang termasuk metamorfosis sempurna maupun metamorfosis tidak sempurna. Selain itu pada buku siswa yang monoton dengan berisikan

berbagai teks bacaan sehingga dapat membuat siswa mudah bosan dan tidak fokus pada materi pembelajaran.

Selanjutnya dilakukannya analisis masalah, yaitu Pada kegiatan analisis masalah ini dilakukan melalui kegiatan wawancara dan pengamatan kepada salah satu guru kelas IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo. Hasil dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPA guru pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan buku siswa serta gambar-gambar yang ada dibuku siswa sebagai pendukung untuk memperjelas materi pembelajaran. Tetapi gambar yang ada dibuku siswa dijelaskan tidak secara rinci dan tidak mencakup keseluruhan materi pembelajaran namun hanya beberapa saja. Oleh karena itu siswa kurang bisa memahami isi materi pembelajaran dan merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung yang akhirnya berdampak pada nilai yang diperoleh siswa.

Selanjutnya dilakukan kegiatan analisis media pembelajaran dimana dapat diketahui bahwa media yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan antara lain gambar-gambar yang terdapat dibuku siswa dengan disertai tulisan sebagai penjelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut pada proses pembelajaran terkesan kurang menarik dan biasa saja karena terlalu monoton. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kreatif dapat membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran dan merasa bosan sehingga siswa tidak terfokus pada proses pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan oleh guru tidak dijelaskan secara rinci tetapi hanya dijelaskan sebgaiian siklus hidup hewan saja sehingga siswa kurang memahami dan tidak bisa membedakan mana yang termasuk metamorfosis sempurna dan mana yang metamorfosis tidak sempurna karena pada media yang digunakan oleh guru tidak dijelaskan secara rinci. Dari hasil analisis media pembelajaran yang diketahui oleh peneliti melalui penerapan oleh guru tersebut dapat dimanfaatkan peneliti untuk dasar merancang media pembelajaran *big book* materi siklus hidup hewan dengan dirancang berbagai gambar siklus hidup hewan dan dijelaskan secara rinci dalam bentuk *big book*.

Dari tahap analisis yang diperoleh dari beberapa aspek yaitu analisis masalah, buku siswa dan media pembelajaran yang digunakan. Selanjut akan dilakukan tahap evaluasi yaitu tahap terakhir yang akan dilakukan. Pada tahap evaluasi ini peneliti akan dibantu oleh dosen pembimbing. Tujuan dari dilakukan tahap evaluasi yaitu untuk mengetahui kendala-kendala apa saja

yang telah ditemukan pada pembelajaran IPA khususnya pada materi siklus hidup hewan pada kebutuhan siswa dan guru pada saat proses pembelajaran serta menciptakan solusi yang tepat sehingga kendala maupun masalah dapat terselesaikan. Hasil yang telah diperoleh berdasarkan kegiatan analisis yang telah dilakukan bahwa siswa kelas IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo pada saat proses pembelajaran masih kurang bisa memahami materi secara mendalam karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan efektif serta pada buku siswa tidak dijelaskan secara rinci pada tahapan-tahapan siklus hidup hewan hanya disebutkan beberapa tahapan saja. Sehingga media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru karena dapat menunjang pada proses pembelajaran.


Hasil dari uraian di atas, peneliti memiliki rencana untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan bermanfaat untuk siswa agar siswa dapat mempermudah untuk memahami materi siklus hidup hewan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dan dirancang berupa buku yang berukuran besar yang dikemas dalam bentuk berbagai gambar siklus hidup hewan serta didesain semenarik mungkin dengan tetap memperhatikan kerincian materi yang digunakan pada isi di dalamnya. Sehingga, siswa akan lebih semangat dan tertarik serta fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka dari itu untuk melanjutkan kendala maupun masalah yang ada, peneliti ini bertujuan untuk mengembangkan media *big book* dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan.

Kedua, berdasarkan hasil dari tahapan analisis. Selanjutnya, peneliti akan melakukan perancangan untuk mengembangkan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan. Adapun rancangan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan sebagai berikut: (1) Desain materi, dimana materi yang akan dikembangkan disesuaikan dengan sub materi yang akan digunakan pada media *big book* supaya materi pada media *big book* tersebut lebih fokus. Sub materi yang akan diterapkan pada media *big book* yaitu pengertian siklus hidup hewan, macam-macam siklus hidup hewan, pengertian metamorfosis sempurna, pengetahuan metamorfosis tidak sempurna dan tahapan-tahapan siklus hidup hewan. Materi tersebut disusun pada media *big book* yang disesuaikan dengan indikator pada buku kelas IV semester 2 tema 6 subtema 2. Sehingga materi tetap sesuai dengan indikator yang ada dibuku siswa. Karena perancangan media *big book* untuk menunjang pemahaman siswa dalam pembelajaran, (2) Desain media dimana media *big book* dirancang dengan tujuan untuk memudahkan peneliti sebagai dasar awal untuk mengembangkan media *big book* dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan. Adapun spesifikasi dari

produk ini yaitu: (a) Ukuran *big book* : A3 (29,7 x 42), (b) Jenis tulisan: *Monserrat, arial* , (c) Jenis gambar : Vector animasi, (d) Bahan cetak cover *big book* : *Hardcover art paper* laminasi *doff*, (e) Bahan cetak isi *big book* : *Art paper* 230 gsm laminasi *doff*, (f) Jumlah halaman *big book* : 16 halaman, (g) *Software* pendukung : *Coreldraw, adobe illustrator*. (3) Evaluasi, setelah adanya tahap perancangan pada materi dan media pembelajaran, selanjutnya akan dilakukan tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengevaluasi materi dan desain media yang akan digunakan sehingga media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dapat diperbaiki dengan arahan dan masukan dari dosen pembimbing. Hasil masukan dari dosen pembimbing yaitu *background* pada isi media *big book* dapat disesuaikan dengan tahapan kehidupan hewan. Pada awalnya *background* pada tahapan daur hidup kupu-kupu pada *background* terdapat seseorang meneropong. Selanjutnya *background* diganti dengan tema disekitar tumbuh-tumbuhan dengan menyesuaikan tema daur hidup kupu-kupu. Kemudian isi media *big book* terdapat *pop up* pada tahapan siklus hidup hewan agar lebih menarik. Namun mendapatkan masukan dari dosen pembimbing bahwa media *big book* hanya terfokus dengan *big book* tidak ditambahkan dengan *pop up*. Selanjutnya media *big book* dicetak tidak disertakan dengan *pop up*.

Ketiga, Tahap pengembangan, pada tahap pengembangan ini merupakan tahap dimana media *big book* pada materi siklus hidup hewan akan direalisasikan berdasarkan hasil dari tahapan analisis dan tahapan desain yang digunakan sebagai acuan untuk dasar pengembangan media *big book* pada materi siklus hidup hewan. Pembuatan media *big book* pada materi siklus hidup hewan akan dilakukan dengan dua tahap. Yang pertama, diawali dengan membuat desain tahapan-tahapan siklus hidup hewan beserta penjelasannya pada *big book* yang disesuaikan dengan materi dan menggunakan bantuan *software corel draw* serta *adobe illustrator* pada pc. Pada tahap kedua, akan dilakukan untuk mencetak media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dengan bahan dan ukuran yang telah ditentukan. Rancangan dari media *big book*.

Tabel 3. Gambar Media Big Book

Gambar	Keterangan
	Tampilan cover depan media <i>big book</i> pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan



Tampilan belakang cover media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan

Tampilan isi media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan

Pengertian

Perubahan kamu menunjukkan perkembangan hewan yang hidup di lingkungannya. Kita sering melihatnya karena kamu pasti mengamatinya. Coba kamu amati seekor ayam yang baru menetas atau seekor kucing yang baru lahir. Bagaimana rupa seekor ayam dan seekor kucing itu? Apakah seekor seekor hewan itu mirip dengan induknya? Apakah ayam dan seekor kucing mirip dengan induknya. Apa ada perbedaan, mungkin kamu pada amati, baik itu melalui gambar.

Daur hidup hewan adalah sebuah proses yang menunjukkan suatu perubahan maupun perkembangan individu makhluk hidup selama hidupnya.

Peta Konsep

- Daur Hidup Hewan
 - Tanpa metamorfosis
 - metamorfosis sempurna
 - metamorfosis tidak sempurna
 - Dengan metamorfosis

“Bukankah kamu rupa seekor kucing yang baru menetas?”
 “Ya seekor kucing yang baru menetas amat berbeda dengan induknya. Setelah seekor kucing itu seperti seekor kucing yang sudah dewasa. Kucing yang sudah dewasa dan mengalami tahap perubahan bentuk yang sangat berbeda yang dialami hewan seekor kucing sampai menjadi hewan dewasa disebut metamorfosis.”

Daur Hidup Tanpa Metamorfosis

Agam menghasilkan anak dengan cara bertelur. Setelah 21 hari telur ayam menetas menjadi anak ayam. Semakin lama anak ayam tumbuh menjadi ayam besar. Bulu-bulu halus berubah menjadi bulu seperti induknya.

Hewan yang tahap perkembangannya tanpa melalui metamorfosis adalah ayam, kucing, ikan, kelele, dan beberapa hewan lainnya.

Hewan tersebut merupakan hewan peliharaan. Tahap tanpa metamorfosis merupakan tahap yang tidak mengalami perubahan bentuk pada tubuh hewan.

Daur Hidup Tanpa Metamorfosis

Kucing menghasilkan anak dengan cara beranak (melahirkan). Sebelum melahirkan, kucing dewasa mengalami masa mengandung selama kira-kira tiga bulan setelah itu, lahir seekor kucing yang belum dapat makan sendiri. Dia hanya menyusui ke induknya. Setelah umurnya lebih dari sebulan anak kucing baru dapat makan, makanan lain.

Sejak lahir sampai dewasa tubuh kucing tidak berubah bentuk. Hanya ukuran tubuhnya saja yang bertambah, dan gerakannya pun semakin lincah. Kucing dewasa dapat memanjat dan melompat dari tempat yang tinggi.

Daur hidup dengan metamorfosis

Berdasarkan perubahan bentuk pada tubuh hewan, metamorfosis dibagi menjadi dua golongan, antara lain metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Metamorfosis sempurna adalah bentuk hewan ketika saat lahir akan berbeda dengan dewasanya, yang mana hewan tersebut mengalami tahap kepompong.

Daur hidup kupu-kupu

Daur Hidup Lalat

Daur Hidup Lalat dimulai dari telur. Telur lalat biasanya berada ditempat - tempat yang kotor. Misalnya, diatas timbunan sampah dan kotoran telur yang baru menetas memerlukan bahan makanan untuk pertumbuhannya. Telur menetas menjadi belatung. Bentuk belatung seperti seekor katak, lalu belatung tumbuh dan berubah menjadi pupa (kepompong). Pupa menempel ditempat yang kotor. Setelah beberapa hari, pupa berubah menjadi lalat.

Daur Hidup Nyamuk

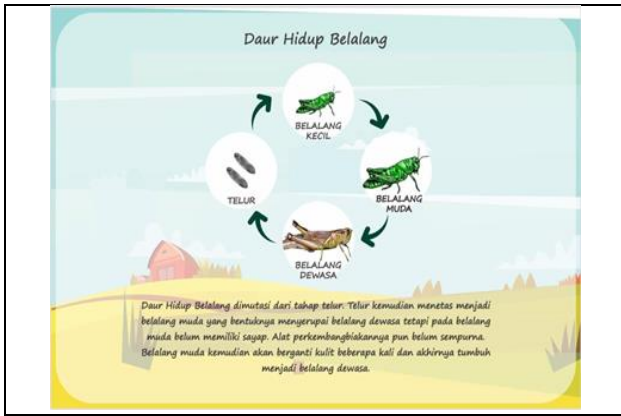
Daur hidup nyamuk dimulai dari bertelur. Telur nyamuk berada di air. Telur menetas menjadi larva (jentik-jentik) yang hidupnya di air. Kemudian jentik-jentik tumbuh dan berubah menjadi pupa. Pupa dapat berenang karena kena dorongan air. Selanjutnya pupa akan berubah menjadi nyamuk.

Metamorfosis Tidak Sempurna

Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna ini tidak menjalani tahap pupa (kepompong yang mana dialami serangga) pada saat lahir) tidak terlalu berbeda bentuknya dengan hewan dewasa. Antara lain, hewan tersebut ialah kecoak dan belalang.

Daur Hidup Kecoa

Daur hidup kecoa (lipas) dimulai dari telur. Telur kecoa menetas menjadi kecoa muda. Bentuk kecoa muda mirip dengan kecoa dewasa. Belangnya pada kecoa muda tidak bersayap. Kecoa muda tumbuh menjadi kecoa dewasa. Kecoa dewasa memiliki sayap agar dapat terbang.



Selanjutnya setelah dilakukan pembuatan dan mencetak media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan yaitu dilakukan validasi media *big book* kepada para ahli. Adapun validasi yang dilakukan yaitu validasi materi dan validasi media pembelajaran. Masukan serta hasil dari validasi yang nantinya akan dijadikan peneliti sebagai bentuk untuk memperbaiki dan merevisi media. Sehingga media yang akan dikembangkan menjadi lebih maksimal.

Validasi media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan ini dilakukan oleh para ahli yang ahli dalam bidangnya di PGSD. Adapun ahli media pada media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan yaitu Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. Berikut merupakan skor yang telah diperoleh berdasarkan hasil validasi media:

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	No butir pertanyaan	Skor
1.	Cover <i>big book</i>	1,2,3,4,5	21
2.	Format isi <i>big book</i>	6,7,8,9	17
3.	Fisik <i>big book</i>	10,11,12	13

Berikut presentase perhitungan hasil validasi media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{60} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Dari hasil perhitungan presentase kevalidan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan memperoleh skor 85% dengan kategori valid/sangat layak digunakan serta terdapat beberapa saran dari validator untuk merevisi media *big book*. Berikut merupakan perbaikan pada media *big book*:

Tabel 5. Revisi Media Big Book

Sebelum revisi

Sesudah revisi

Sebelum revisi

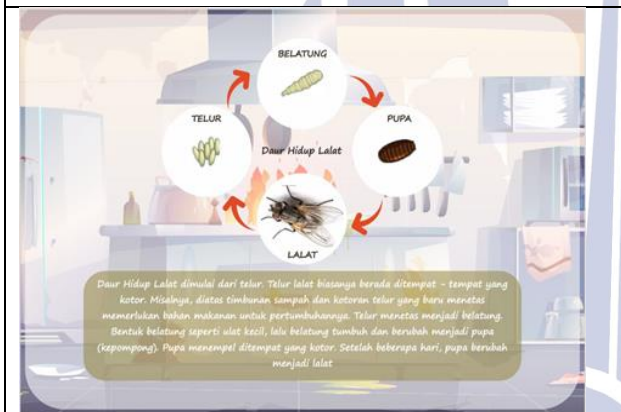
Sesudah revisi

Catatan: Perbaikan pada ukuran huruf pada uraian “Pengertian” terlalu kecil, perlu dibesarkan lagi 1 digit!

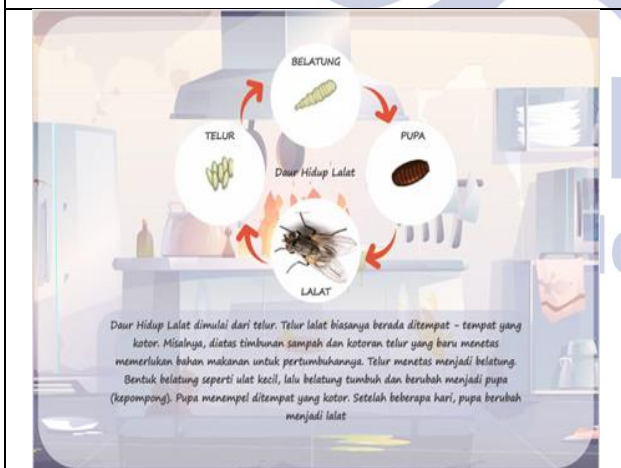


Catatan: Perbaiki pada penyebutan nama binatang di bawah “Daur Hidup Tanpa Metamorfosis” perlu disesuaikan dengan urutan foto nama binatangnya!

Sebelum revisi

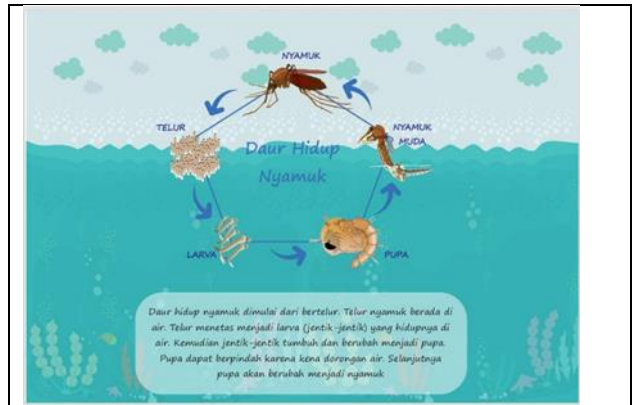


Sesudah revisi



Catatan: perbaiki pada komposisi pada “Daur Hidup Lalat” kurang kontras, sehingga kabur. Background tulisan di bagian bawah juga perlu dikontraskan agar tulisan yang hurufnya berwarna putih lebih jelas atau diganti dengan warna yang cocok!

Sebelum revisi



Sesudah revisi



Catatan: perbaiki pada background “Daur Hidup Nyamuk” perlu disesuaikan, bukan nuansa diatas laut!

Validasi materi dalam media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dilakukan ahli materi IPA di jurusan pendidikan guru sekolah dasar. Ahli materi pada media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan yaitu Bapak Julianto, S.Pd., M.Pd. Terdapat 10 aspek yang dinilai pada media *big book*. Berikut merupakan skor yang telah diperoleh berdasarkan hasil validasi materi pada media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dalam <i>big book</i>	5
2.	Kemudahan dalam memahami materi	5
3.	Kejelasan materi dalam <i>big book</i>	5
4.	Kesesuaian materi dalam <i>big book</i> dengan kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik	4

5.	Materi dalam <i>big book</i> dapat menambah pemahaman siswa	4
6.	Kejelasan informasi yang disampaikan dalam <i>big book</i>	4
7.	Ketepatan isi materi dalam <i>big book</i>	5
8.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
Jumlah		36

Berdasarkan hasil perolehan skor validasi materi media *big book* dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan yaitu, 36 dengan total keseluruhan 40. Selanjutnya akan dihitung presentase hasil dari validasi materi pada media *big book* dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil dari perhitungan presentase kevalidan materi pada media *big book* pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan memperoleh hasil skor sebesar 90% berkategori valid/sangat layak digunakan dengan beberapa saran dari validator.

Selanjutnya kepraktisan dari media *big book* pada pembelajaran IPA diperoleh berdasarkan hasil angket respon siswa yang telah diisikan 10 orang siswa kelas IV SD ketika pembelajaran menggunakan media *big book*. Berikut merupakan hasil angket respon siswa:

Tabel 7. Hasil angket respon siswa

No	Pertanyaan	Nilai					presentase
		1	2	3	4	5	
1.	Apakah gambar dari media <i>big book</i> menarik?				4	6	92%
2.	Apakah warna dari media <i>big book</i> menarik?				6	4	88%
3.	Apakah tulisan dari media <i>big book</i> sudah rinci dan jelas?				5	5	90%
4.	Apakah isi materi dalam <i>big book</i> mudah untuk dipahami?				7	3	86%

No	Pertanyaan	Nilai					presentase
		1	2	3	4	5	
5.	Apakah kamu setuju apabila media <i>big book</i> digunakan untuk mempelajari materi siklus hidup hewan?				4	6	92%
6.	Apakah setelah menggunakan media <i>big book</i> kamu lebih mudah memahami materi?				3	7	94%
7.	Apakah kamu lebih suka belajar IPA menggunakan <i>big book</i> ?			1	4	5	88%
8.	Apakah Ketika belajar IPA dengan menggunakan <i>big book</i> kamu merasa lebih mudah?				4	6	92%
9.	Apakah <i>big book</i> ini bermanfaat sebagai media pembelajaran IPA?				5	5	90%
10.	Apakah kamu merasa lebih tertarik Ketika belajar menggunakan <i>big book</i> dari pada buku lain?				3	7	94%
11.	Apakah dengan menggunakan <i>big book</i> kamu merasa tidak cepat bosan?				3	7	94%
Total keseluruhan						500	
Presentase						90,9%	
Kategori						Sangat praktis	

Berikut merupakan perhitungan presentase berdasarkan penilaian dari keseluruhan aspek:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{500}{550} \times 100\%$$

$$P = 90,9\%$$

Hasil perhitungan presentase seluruh mendapatkan hasil presentase sebesar 90,9% yang termasuk berkategori sangat layak digunakan. Maka dapat disimpulkan bahwa media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan memiliki kategori sangat layak digunakan.

Tabel 8. Hasil Penilaian Terhadap Media *Big Book*.

No	Responden	Hasil penilaian	Kategori
1.	Ahli Media	85%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	90%	Sangat Valid
3.	Respon Siswa	90,9%	Sangat Praktis/ layak

Tahap implementasi pada penelitian dan pengembangan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan ini akan melakukan dengan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan dengan jumlah subjek yang terbatas dengan jumlah 10 siswa di lingkungan sekitar. Uji coba terbatas dilakukan karena *social distancing* akibat adanya COVID-19 yang menyebabkan semua sekolah libur dan melaksanakan kegiatan belajar di rumah. Dimana seharusnya yang menjadi subjek utama uji coba pada penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo dengan melakukan uji coba skala besar. Oleh karena itu data yang bisa diambil hanya data kepraktisan media *big book* yang bersumber dari angket respon siswa. Selama penggunaan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dalam proses pembelajaran dapat diketahui bahwa siswa sangat fokus dan tertarik untuk membaca dan memperhatikan gambar tahapan siklus hidup hewan pada media *big book* tersebut. Adapun hasil dari angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 90% kategori “sangat layak”.

Tahap evaluasi, Pada tahap evaluasi ini dapat diperoleh bahwa dari hasil validasi dan hasil angket respon siswa setelah diisi oleh siswa kelas IV. Hasil dari semua yang telah diperoleh akan dijadikan untuk menarik kesimpulan terkait dengan pengembangan final produk yang dibuat yaitu media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan.

Pembahasan

Hasil dari penelitian yang dilakukan pada uji coba terbatas dengan jumlah 10 siswa kelas IV SD di lingkungan sekitar. Dimana seharusnya yang menjadi subjek utama uji coba penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Wadungasih 2 Sidoarjo tetapi tidak terlaksanakan, dikarenakan pandemi COVID-19 yang menyebabkan seluruh sekolah diliburkan dan siswa melakukan pembelajaran dirumah masing-masing. Hasil yang telah diperoleh dari penelitian ini bahwa pengembangan media

big book pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan merupakan media yang layak digunakan dengan dukungan hasil dari nilai kevalidan dan kepraktisan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan yang digunakan sebagai media pembelajaran guna untuk menjadikan siswa dalam pembelajaran lebih paham dalam materi pembelajaran. Pada tahap pengembangan media *big book* ini peneliti menyesuaikan berdasarkan tahapan-tahapan ADDIE yang telah dikemukakan oleh Branch (2009: 2) yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Penelitian dan pengembangan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan ini mendapatkan data kevalidan yang diperoleh berdasarkan dari hasil validasi. Hasil validasi pertama yaitu validasi materi dengan memperoleh skor 90%. Kedua, validasi media dengan memperoleh skor 85% serta mendapatkan masukan dari para ahli validator materi maupun validator media dengan menambah kelayakan sebuah media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan untuk diterapkannya pada uji coba terbatas di lingkungan sekitar. Hasil dari validasi media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan ini dapat dikatakan sangat layak digunakan karena terdapat pada rentan 81%-100% (Arikunto, 2010). Penilaian media *big book* yang telah dilakukan oleh validator telah memenuhi antara lain sebagai fungsi media pembelajaran salah satu diantaranya adalah fungsi kognitif yang telah dikemukakan oleh Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2013: 20), bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas dan memperlancar penyajian pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh karena dengan adanya media pembelajaran materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas selain itu, adanya media siswa dapat memberikan ilustrasi gambaran dengan nyata tidak hanya berangan-angan saja.

Selanjutnya, data kepraktisan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan diperoleh berdasarkan angket respon siswa ketika media *big book* diterapkan pada tahap implementasi dengan uji coba terbatas. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh siswa beserta saran dan komentar yang terdapat di dalam angket tersebut yang berisikan bahwa isi dari media *big book* sangat menarik dengan berbagai gambar yang berwarna-warni. Serta dengan menggunakan media *big book* bahwa siswa menjadi lebih mudah ketika memahami materi siklus hidup hewan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil angket siswa yang diperoleh yang menyatakan bahwasannya media *big book* dapat meningkatkan pemahaman mengenai materi

siklus hidup hewan dengan memperoleh skor presentase 85%. Oleh karena itu pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Sudiman dan Sundayana (2015:12) terkait salah satu fungsi dari media pembelajaran ialah dapat membuat informasi menjadi lebih jelas yang nantinya diterima oleh siswa sehingga materi dapat disampaikan dengan rinci dan jelas. Materi dapat disampaikan dengan rinci dan jelas maka siswa akan menjadi paham dalam materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA dapat mempermudah siswa untuk memahami sebuah materi pembelajaran dengan mudah karena dengan adanya media pembelajaran yang menarik siswa dapat termotivasi untuk mendalami materi pembelajaran dan siswa dapat mempraktikkan secara langsung apa yang telah dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran.

Selain itu, menurut Sudiman dan Sundayana (2015) media pembelajaran mempunyai manfaat bagi siswa untuk meningkatkan daya tarik siswa ketika mengikuti proses pembelajaran. Dari pernyataan tersebut dapat dibuktikan melalui hasil angket respon siswa pada aspek siswa merasa lebih tertarik ketika proses pembelajaran menggunakan media *big book* dengan hasil presentase 94% dan. Selanjutnya, pembelajaran menggunakan media *big book* ini dapat membuat siswa tidak cepat bosan ketika proses pembelajaran menggunakan *big book* dengan perolehan skor presentase angket respon siswa sebesar 94%. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Joni Purwono, dkk, (2014) bahwa media pembelajaran mempunyai peranan yang penting untuk menunjang kualitas proses pembelajaran yang lebih baik dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan begitu, siswa merasa tidak bosan dan menyenangkan dengan kegiatan pembelajaran yang baru dan siswa menjadi tertarik jika media *big book* diterapkan pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan hal tersebut berdasarkan perolehan angket siswa dengan presentase 92%.

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa juga memperoleh hasil bahwasannya siswa lebih mudah memahami materi siklus hidup hewan dengan menggunakan media *big book* dengan memperoleh presentase sebesar 94%. Hasil dari angket siswa tersebut sejalan dengan pendapat Nana Sudjana & Ahmad Rivai, (2002: 2) yang mengemukakan bahwa materi akan lebih mudah dipahami dan lebih jelas oleh siswa ketika menggunakan media pembelajaran. Serta media pembelajaran akan lebih menarik jika didukung dengan tampilan dan gambar pada *big book* yang menarik. Menurut Aisyah (dalam Dewi, 2012:11) *Big book* adalah media pembelajaran yang berupa seperti buku bacaan yang didesain berbeda dengan buku bacaan lainnya,

dengan memiliki ukuran yang berbeda serta isi dari *big book* ini akan dikonsepsi semenarik mungkin menyesuaikan konten anak-anak dan indikator materi dengan begitu akan membuat siswa lebih merasa tertarik dan akan mempunyai rasa ingin tahu terhadap apa yang ada pada isi dari *big book* tersebut. Dalam hal ini terkait dengan aspek kemenarikan pada gambar yang terdapat pada angket siswa memperoleh hasil presentase sebesar 92% sedangkan untuk kemenarikan warna pada *big book* memperoleh hasil presentase sebesar 88%, untuk kejelasan tulisan pada *big book* memperoleh hasil presentase sebesar 90%.

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa terdapat aspek yang mendapatkan presentase penilaian tinggi diantaranya aspek ketertarikan dengan menggunakan media *big book* dari pada buku lainnya dengan presentase sebesar 94%, selanjutnya dengan menggunakan media *big book* siswa tidak cepat merasa bosan dengan memperoleh presentase sebesar 94% dari dua aspek tersebut mendapatkan nilai tinggi karena media *big book* sendiri didesain dengan berbagai gambar siklus hidup hewan yang menarik dan berwarna-warni dengan tetap melihat indikator materi sehingga siswa merasa lebih senang ketika proses pembelajaran menggunakan media *big book* dan tidak merasa cepat bosan karena siswa menikmati pembelajaran yang tidak monoton dengan menggunakan media *big book* tersebut.

Selanjutnya terdapat aspek yang mendapatkan nilai minimum diantaranya aspek isi yaitu isi materi dalam *big book* yang mudah dipahami dengan mendapatkan presentase sebesar 86% dari hasil penilaian tersebut dapat diketahui bahwa siswa lebih senang ketika proses pembelajaran dijelaskan oleh guru secara langsung sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang ada di *big book* dan tidak adanya misskonsepsi terkait materi pembelajaran.

Pada dasarnya setiap media pembelajaran mempunyai fungsi dan kelebihan tersendiri namun dengan adanya kelebihan itu maka bagaimana cara guru dalam menggunakan media tersebut dan bagaimana dampak penerapan pada media terhadap kemampuan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila media tersebut dapat mempengaruhi dalam perkembangan siswa.

Hasil dari implementasi yang sudah dilakukan bahwa Media *big book* dapat memunculkan suasana belajar baru, dimana pada saat menggunakan media *big book* dalam pembelajaran siswa sangat aktif dan merasa senang, dimana siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari respon siswa ketika peneliti memberikan pertanyaan dan meminta salah satu siswa untuk maju kedepan, siswa pun merespon dengan cepat dan merasa senang. Siswa

juga memberikan respon positif dengan menggunakan media *big book* karena siswa belum pernah menggunakan media *big book* dalam pembelajaran sehingga siswa terlihat fokus dan tidak bosan ketika memahami materi yang terdapat pada *big book* oleh karena itu, siswa ingin membaca media *big book* berulang kali dan ingin mengetahui lebih dalam isi dari media *big book*. Selain itu, ditambah dengan adanya kemudahan isi dari media *big book*, kejelasan ilustrasi gambar dari setiap tahapan siklus hidup hewan serta kerincian dan kesesuaian dari materi yang terkandung. Dengan begitu, siswa menjadi lebih mudah ketika menerima materi karena isi tahapan siklus hidup hewan pada media *big book* dapat dijelaskan secara rinci dengan melalui gambar dan penjelasan yang ada di *big book*. Karena dengan menggunakan media yang tepat dapat menjelaskan dan menggambarkan materi pembelajaran secara kongkret serta dapat membantu memahami materi pembelajaran (Nursalim dkk, 2016: 27).

Berdasarkan uraian diatas bahwa hasil pengembangan media *big book* dengan tahapan ADDIE dan perolehan skor hasil kelayakan pada media *big book*, maka media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan dapat dikatakan valid dan layak digunakan untuk media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan uraian pembahasan mengenai media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi siklus hidup hewan siswa kelas IV SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Berdasarkan hasil perolehan validasi media maupun validasi materi dapat diketahui bahwa media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan merupakan media yang valid atau layak digunakan dengan melakukan perbaikan sebagai penyempurnaan pada saat dilakukan uji coba lebih lanjut. Hasil validasi media *big book* menunjukkan presentase angka sebesar 85% yang berkategori sangat valid, sedangkan hasil validasi materi menunjukkan presentase angka sebesar 90% yang menunjukkan valid (2) Berdasarkan perolehan hasil data kepraktisan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan berdasarkan hasil angket respon siswa dengan memperoleh hasil sebesar 90,09% dengan kategori sangat praktis/layak digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media *big book* pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan kelas IV SD, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut: (1) Penelitian ini perlu adanya penelitian

lanjut pada tahap uji coba skala besar karena penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba terbatas dikarenakan pandemi Covid-19 yang menyebabkan seluruh sekolah diliburkan dan siswa melakukan pembelajaran dirumah masing-masing. (2) Pendampingan siswa dalam penggunaan media *big book* secara berkelompok untuk mengontrol proses pembelajaran agar tetap kondusif dan tetap terarah. (3) Pengembangan media *big book* pada materi siklus hidup hewan hanya terbatas pada materi siklus hidup hewan, maka perlu dilakukan pengembangan oleh peneliti lain dengan mengembangkan media *big book* pada materi beragam serta dapat melengkapi kekurangan yang ada sehingga menjadi lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arthana, I. K., & Dewi, D. K. 2005. Evaluasi Media Pembelajaran. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Branch, Robert Maribe. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer Science & Business Media.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Ria Susiswati Anita. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Big Book Dalam Pembelajaran Menyimak Siswa Kelas V Sd Hang Tuah 3 Surabaya*: Universitas Negeri Surabaya.
- Kustiawan, Usep. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Malang: Gunung Samudera.
- Nursalim, Mochamad, dkk. 2016. Psikologi Pendidikan. Surabaya: Unesa University Press
- Prawira, Bayu. 2014. *Revolusi Sistem Pendidikan Nasional Dengan Metode e-learning*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Purwono. Joni, dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran; Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakakarya.
- USAID. 2014. *Materi untuk Sekolah Praktik yang Baik SD/MI*. Jakarta: USAID

