

## **Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Rantai Makanan Kelas V SDN Mojodemak 2**

**Siti Ainun Nisa**

SD Negeri Mojodemak 2, Jawa Tengah, Indonesia  
[sitainunnisa4@gmail.com](mailto:sitainunnisa4@gmail.com)

**Duwi Nuvitalia**

Program Studi PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang, Indonesia  
[duwinuvitalia@gmail.com](mailto:duwinuvitalia@gmail.com)

**Henry Januar Saputra**

Program Studi PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang, Indonesia  
[h3nry.chow@gmail.com](mailto:h3nry.chow@gmail.com)

### **Abstract**

*This study aims to determine the development of Big Book learning media as a supporting medium for learning science to improve critical thinking skills of food chain material class V SDN Mojodemak 2, and Determine the validity of the development of Big Book learning media to improve critical thinking skills of food chain material class V SDN Mojodemak 2. This type of research uses research of development (R&D) methods with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The result of the assessment of the development of Big Book learning media were declared valid. The validation test was carried out by two validators, media experts and material experts. The Big Book is said to be practical and acceptable based on the results of the responses of teachers and students in the field trial. The result of the assessment on the teacher's response was 93,75% with the category "very feasible". The result of the assessment on the student response was 98,25% with the category "very feasible". Big Book learning media can be developed as one of the alternative learning media with other theme materials that are more detail and in accordance with learning outcomes and goals.*

*Keywords: Big Book Media, Food Chain, Critical Thinking Skills.*

### **Pendahuluan**

Pendidikan adalah proses pengembangan diri dan pengetahuan yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan yang tertuang pada UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". Adanya hal tersebut pendidikan diharapkan dapat meningkatkan serta mencerdaskan generasi penerus bangsa dan perlu untuk meningkatkan kualitas

pendidikan dan pembelajaran (Pratiwi, Azizah & Nuvitalia, 2024). Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potens dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Saputra, Andarwati & Liatyarini, 2018).

Proses belajar mengajar adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan murid dalam konteks satuan pembelajaran. Guru adalah komponen kunci dalam proses ini, berperan lebih dari sekedar pengirim informasi. Guru berperan sentral dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya mengatur tetapi juga menjalankan proses belajar mengajar dan mengarahkan pelaksanaannya. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk membuat metode pengajaran menjadi efektif dan menarik, sehingga siswa merasa gembira dan termotivasi untuk mengeksplorasi materi yang diajarkan. Apabila dalam proses belajar mengajar IPAS materi Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem tidak memakai media berupa papan *Big Book*, maka sulit bagi peserta didik untuk memahami pelajaran yang disampaikan guru sehingga berdampak pada kurangnya keterampilan berpikir kritis siswa dalam belajar. Penggunaan media yang kurang menarik tidak bisa menaikkan keaktifan siswa pada pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir pada materi Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem siswa kelas V SDN Mojodemak 2 (Dewi, & Nuvitalia, 2024).

Seiring berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan pada abad 21, siswa dituntut untuk menyeimbangkan dengan zaman era milenial, dengan tujuan agar siswa menguasai keilmuan, keterampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif. Peningkatan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui dunia pendidikan yaitu dengan cara melatih siswa untuk berpikir secara kritis dalam proses belajar. Pada keterampilan berpikir kritis, siswa mampu mengevaluasi, memberikan penilaian secara cermat mengenai suatu ide, gagasan, masalah, maupun informasi yang ada, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk merumuskan kesimpulan serta dapat mengambil keputusan. Berpikir kritis termasuk dalam berpikir tingkat tinggi. Berpikir kritis adalah pemikiran yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan (Sani, 2019). Keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui pembelajaran IPAS.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan menjadi IPAS (Nuryani, Maula & Nurmeta, 2023). Aktivitas belajar IPAS diarahkan untuk menemukan, artinya siswa diibaratkan sebagai peneliti untuk mendapat pemahaman yang lebih luas tentang alam sekitar. Di Sekolah Dasar pada proses pembelajaran IPAS, guru mengajarkan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri dengan cara mengumpulkan data melalui percobaan atau eksperimen, melakukan pengamatan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu serta melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis sehingga siswa mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan memberikan penjelasan yang dapat dipercaya.

Proses pembelajaran IPAS masih banyak kegiatan yang didominasi oleh guru, sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk berperan aktif dalam belajar. Permasalahan tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang lebih banyak menekankan siswa untuk menghafal konsep, jarang nya penggunaan media dan penggunaan model pembelajaran yang kurang mengasah kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak bermakna dan materi ajar akan mudah dilupakan oleh siswa. Proses pembelajaran yang demikian memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpikir siswa yang membuat siswa tidak mampu menemukan solusi ketika menghadapi masalah. Seharusnya pelajaran IPAS diarahkan untuk mencari dan praktik langsung tentang materi pelajaran sehingga materi tersebut dapat memberikan siswa pemahaman yang lebih luas terkait dengan lingkungan alam sekitar, dimana pembelajaran

tersebut juga sangat dibutuhkan manusia untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ilhamdi, Novita & Rosyidah, 2020).

Menurut Nuvitalia dkk. (2016) keberadaan alat peraga atau media penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat menghubungkan keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan konsep yang terkandung dalam alat peraga atau media. Dari hasil angket kebutuhan peserta didik bahwa peserta didik belum mengetahui materi tentang tahap pertumbuhan pada manusia. Peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dilengkapi dengan gambar serta warna sehingga dapat menarik peserta didik saat belajar.

Media pembelajaran dapat mendorong peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi. Media pembelajaran memiliki banyak variasi, salah satunya adalah *Big Book*. *Big Book* merupakan buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan dan gambar yang besar. Wardhani (2015) menyebutkan bahwa *Big Book* merupakan media pembelajaran yang diciptakan pertama kali oleh Holdaway. Penggunaan media *Big Book* dapat disesuaikan dengan tingkat kelas dan materi yang diajarkan, sehingga perlu dikembangkan. Penggunaan media *Big Book* dapat disesuaikan dengan tingkat kelas dan materi yang diajarkan, sehingga perlu dikembangkan.

Desain produk dilaksanakan dengan melakukan perencanaan dan pengembangan perangkat pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media visual berbentuk media cetak berupa buku yang disebut dengan *Big Book* petualangan di dunia rantai makanan yang tujuannya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui gambar dan teks bacaan di dalamnya. Aplikasi yang digunakan untuk membuat desain *Big Book* adalah *CorelDraw*. *CorelDraw* merupakan software editor grafik vektor berbasis sistem operasi windows Bakti, dkk (2016). Keunggulan dari media pembelajaran *Big Book* yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan di SDN Mojodemak 2 yaitu memahami materi konsep rantai makanan. Media pembelajaran *Big Book* memiliki gambar yang dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap keterampilan berpikir kritis. Selain itu keunggulan lain *Big Book* yang dikembangkan berukuran A3. Pemilihan ukuran ini diharapkan mampu menjangkau peserta didik dengan jumlah banyak agar memungkinkan semua peserta didik melihat tulisan dan gambar dalam *Big Book*. Dengan adanya media pembelajaran *Big Book* rantai makanan, diharapkan kegiatan pembelajaran IPAS khususnya pada materi bab 2 Harmoni dalam Ekosistem Topik A Rantai Makanan dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik agar lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Seiring berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan pada abad 21, peserta didik dituntut untuk menyeimbangkan dengan zaman era milenial, dengan tujuan agar peserta didik menguasai keilmuan, keterampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif. Peningkatan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui dunia pendidikan yaitu dengan cara melatih peserta didik untuk berpikir secara kritis dalam proses belajar. Pada keterampilan berpikir kritis, peserta didik mampu mengevaluasi, memberikan penilaian secara cermat mengenai suatu ide, gagasan, masalah, maupun informasi yang ada, kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk merumuskan kesimpulan serta dapat mengambil keputusan. Berpikir kritis termasuk dalam berpikir tingkat tinggi. Berpikir kritis adalah pemikiran yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan (Sani, 2019). Keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui pembelajaran IPAS.

Semua makhluk hidup menggunakan energi untuk tetap hidup. Rantai makanan adalah salah satu proses makan dan dimakan yang terjadi pada makhluk hidup secara berurutan. Tanpa adanya makanan manusia tidak akan mendapatkan energi untuk beraktivitas. Dalam sebuah ekosistem, makhluk hidup bisa menjadi sumber energi untuk makhluk hidup lainnya. Misalnya, tumbuhan menggunakan energi cahaya matahari untuk berfotosintesis. Lalu ada kelinci memakan tumbuhan

untuk mendapatkan energi. Ada juga elang sebagai hewan pemangsa atau predator yang memakan kelinci untuk mendapatkan energi. Dalam puncak paling akhir ketika makhluk hidup mati bangkainya diuraikan oleh bakteri dan jamur.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Big Book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis materi rantai makanan, dimana pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik untuk memahami konsep rantai makanan serta menjadikan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan sehingga judul penelitian yang akan dilakukan yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Rantai Makanan Kelas V SDN Mojodemak 2”.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development (R&D)*. Pemilihan metode penelitian tersebut dikarenakan peneliti hendak mengembangkan media. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti berpedoman pada model penelitian dan pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, implementation*) yang dikembangkan Dick dan Carry. Langkah-langkah pada model ADDIE terdiri di mulai dengan analisis (*analysis*), desain (*design*), proses pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Berikut penjelasan masing-masing tahapan tersebut yaitu:

### *Partisipan*

Penelitian ini di salah satu sekolah dasar di kelas V SDN Mojodemak 2. Subyek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 14 siswa.

### *Instrumen*

Angket yang digunakan dalam penilaian pengembangan media pembelajaran *Big Book* terdiri dari empat angket meliputi (1) Instrumen uji kevalidan oleh ahli media, (2) Instrumen uji kevalidan oleh ahli materi, (3) Instrumen uji kepraktisan oleh guru, (4) Instrumen keberterimaan oleh siswa.

### *Teknik Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara terstruktur, observasi, angket kebutuhan guru, angket validasi media dan materi, angket tanggapan guru dan peserta didik serta dokumentasi

### *Teknik Analisis Data*

Teknik analisis data dilakukan dalam penelitian ini adalah penilaian angket uji kevalidan dan kepraktisan, penilaian angket uji keberterimaan.

## Hasil dan Pembahasan

### *1. Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik*

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik dilakukan menggunakan wawancara dan membagikan angket kebutuhan guru. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan observasi terhadap proses belajar mengajar di kelas V SDN Mojodemak 2. Hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru didapatkan bahwa masih kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang lebih fokus kepada guru dibandingkan peserta didik.

Guru masih mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik senang dan nyaman ketika mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut mempengaruhi keaktifan peserta didik, dimana masih adanya peserta yang cenderung hanya mengikuti pembelajaran saja (kurang aktif). Guru juga belum bisa membuat media pembelajaran, sebagai seorang pendidik merasa kesulitan membuat media dikarenakan materi yang diajarkan sudah ada di dalam buku guru. Hal seperti ini perlu pengembangan khusus media pembelajaran agar dapat menarik minat belajar peserta didik di dalam kelas.

## 2. Media Pembelajaran *Big Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Rantai Makanan

Media pembelajaran *Big Book* Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem Topik A Rantai Makanan yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Peneliti melakukan pengembangan produk menggunakan metode ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Produk media pembelajaran *Big Book* yang dihasilkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem Topik A Rantai Makanan di Kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menjadikan minat belajar peserta didik menjadi meningkat dan dapat menciptakan pengalaman belajar baru yang menyenangkan. Metode ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) adalah suatu metode yang banyak digunakan mahasiswa dalam mengembangkan sebuah produk misalnya media pembelajaran berbentuk media cetak *Big Book*. Hal tersebut dikarenakan metode ADDIE mempunyai desain/tahapan yang mudah dipahami dan digunakan dalam penelitian dan pengembangan mulai dari *analysis, design, development, implementation and evaluation* sehingga dapat menghasilkan produk yang layak dan siap digunakan (Sugihartini & Yudiana, 2018).

Pada media pembelajaran *Big Book* ini memiliki keunggulan yaitu setiap bagian atau komponen yang diterapkan dalam penelitian (uji coba lapangan) merupakan karya pribadi yang disusun sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Semua materi yang dimuat dalam media pembelajaran *Big Book* berupa teks telah disesuaikan dengan sumber belajar yaitu buku yang digunakan oleh guru yang sudah sesuai dengan saran dan arahan dari guru kelas V. Isi media pembelajaran *Big Book* juga dilengkapi dengan gambar dan yang berwarna mengikuti karakteristik peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. Penambahan teks yang menjelaskan materi yang sedang dipelajari juga membuat media pembelajaran *Big Book* ini menjadi lebih menarik bukan hanya dari segi tampilan tetapi juga kelengkapan isi materi serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan melihat gambar dan tulisan. Menurut Handayani & Ririn (2020) juga menjelaskan hal serupa bahwa media pembelajaran *Big Book* mempunyai banyak variasi mulai dari teks dan gambar. Hal tersebut membuat media pembelajaran *Big Book* sebagai media yang menarik sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, memudahkan penyimpanan dan lebih praktis untuk di gunakan oleh guru maupun peserta didik secara mandiri maupun kelompok (Almekhlafi & Ghaleb, 2021).



Gambar 1 Cover *Big Book*

### Petunjuk Penggunaan *Big Book*

1. Ajak peserta didik berdiskusi dan menjawab pertanyaan
2. Gunakan gambar dalam *big book* untuk membantu pemahaman
3. Dorong peserta didik untuk berpikir kreatif saat membuat diagram rantai makanan

Gambar 2 Petunjuk *Big Book*

### Capaian Pembelajaran

Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik dan abiotik dapat mempengaruhi kestabilan suatu ekosistem di Lingkungan sekitarnya.

### Tujuan Pembelajaran

Media *Big Book* ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep rantai makanan dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Gambar 3 CP dan TP

### Mari Belajar Tentang Rantai Makanan

#### Apa itu rantai makanan ?

Coba tempatkan gambar yang sudah disediakan dengan benar!



Rantai makanan adalah urutan perpindahan energi dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya.

Dimulai dari produsen (tumbuhan) yang membuat makanan sendiri melalui fotosintesis.

3

Gambar 4. Konsep *Big Book*

### Produsen

Awal dari Segala Sesuatu



Gambar hijau dengan sinar matahari dan akar yang menjalar

Tumbuhan menggunakan energi matahari untuk membuat makanan melalui fotosintesis.

Energi dari tumbuhan menjadi sumber energi pertama dalam rantai makanan.

4

Gambar 5. Produsen

### Konsumen Tingkat Pertama

Sang Pemakan Tumbuhan



Gambar kelinci memakan rumput

Konsumen tingkat pertama adalah hewan herbivora yang memakan tumbuhan.

Contoh: kelinci, rusa, belalang.

5

Gambar 6. Herbivora

### Konsumen Tingkat Kedua

Sang Pemburu



Gambar serigala mengejar kelinci

Konsumen tingkat kedua adalah karnivora yang memakan herbivora.

Contoh: serigala, elang.

6

Gambar 7. Konsumen Kedua

### Pengurai

Sang Pemecah Masalah



Gambar jamur dan bakteri mengurai sisa dan hewan mati

Pengurai adalah organisme yang mengurai sisa-sisa makhluk hidup menjadi zat anorganik.

Contoh: bakteri, jamur.

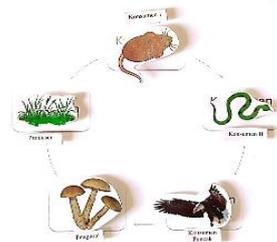
7

Gambar 8. Pengurai

### Aktivitas Interaktif

Buat Rantai Makanamu

Buatlah diagram rantai makanan dengan gambar yang telah disediakan. Diskusikan bagaimana setiap makhluk hidup berinteraksi dalam rantai makanan tersebut.



9

Gambar 9. Aktivitas Interaktif



Gambar 10. Unjuk Kerja

**Penutup**

**Memahami rantai makanan membantu kita melihat pentingnya setiap makhluk hidup dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Selalu jaga lingkungan agar rantai makanan tetap harmonis.**

Gambar 11. Penutup

**Profil Penulis**



Nama Lengkap : Siti Ainun Nisa\*  
 Jenis kelamin : Perempuan  
 TTL : Demak, 17 Oktober 2001  
 Agama : Islam  
 No Hp : 088980100934  
 E-mail : sitiainunnisa4@gmail.com

Riwayat Pendidikan  
 Pendidikan formal :  
 2009-2014 : SD Negeri Bahad 1  
 2014-2017 : SMP Negeri 1 Dempet  
 2017-2020 : SMA Negeri 2 Dempet

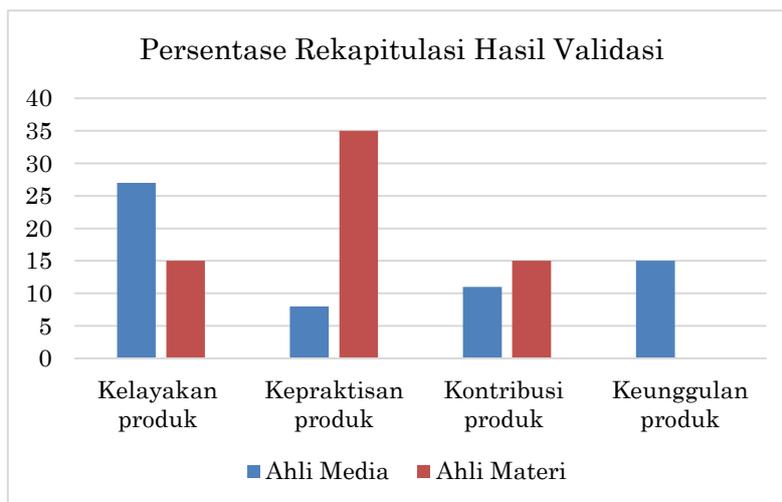
Riwayat Pekerjaan  
 Tutor bimbel di les AHE Megonten

Gambar 12. Profil Penulis

### 3. Kevalidan Media Pembelajaran *Big Book*

Uji kevalidan media pembelajaran *Big Book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dilakukan oleh dua dosen ahli media dan ahli materi dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas PGRI Semarang. Validator Pertama yaitu Prasena Arisyanto, M.Pd dan validator kedua yaitu Choirul Huda, M.Si., M.Pd. Aspek yang mencakup validasi media *Big Book* meliputi kesesuaian materi, kelayakan produk, kepraktisan produk, kontribusi produk dan keunggulan produk. Hasil uji validasi media menunjukkan media pembelajaran *Big Book* valid dengan nilai yaitu 95% (sangat layak), sedangkan aspek yang mencakup validasi materi *Big Book* meliputi kesesuaian materi, kelayakan materi, penyajian materi dan kebahasaan. Hasil uji validasi materi *Big Book* yaitu 96,25% (sangat layak). Hal serupa diungkap oleh Kurnia, Yuli & Ismayati (2019) bahwa media pembelajaran *Big Book* valid digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Uji validitas terhadap media pembelajaran *Big Book* dalam penelitian menunjukkan nilai 94,64% dengan kategori sangat valid.

Media dan materi *Big Book* ini sudah disesuaikan berdasarkan masukan dari guru kelas dan kurikulum yang dipakai yaitu Kurikulum Merdeka. Materi yang sesuai dengan CP, TP sangat penting dalam tercapainya hasil belajar yang maksimal (Hanida, Neviyarni & Fahrudin 2019).



Gambar 13. Persentase Hasil Uji Validasi dari Ahli Media dan Ahli Materi

#### 4. Kepraktisan Media Pembelajaran *Big Book*

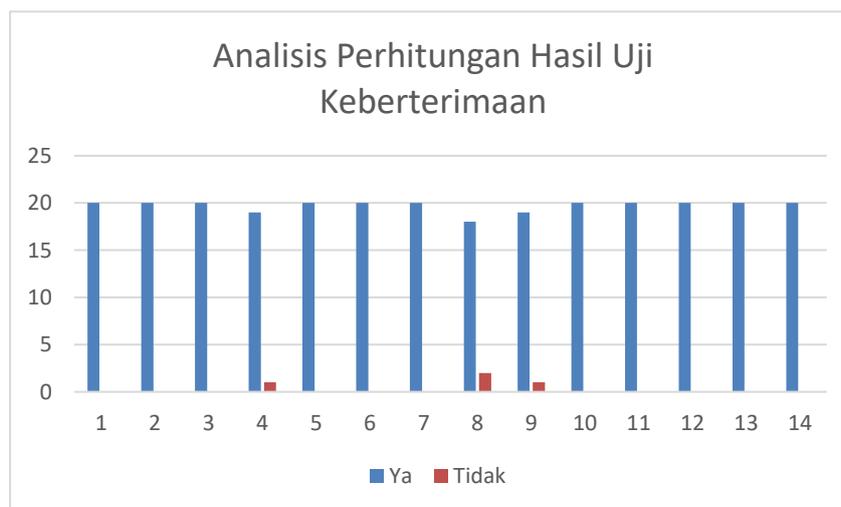
Uji kepraktisan media pembelajaran *Big Book* dilakukan oleh guru kelas V SDN Mojodemak 2. Pada uji coba kepraktisan ini, aspek yang dinilai mencakup aspek media pembelajaran *Big Book* dan aspek materi, dimana hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Big Book* praktis dan berguna sebagai media pembelajaran pada Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem Topik A Rantai Makanan bagi kelas V Sekolah Dasar dengan nilai 93,75% (sangat layak). Menurut Khairinal, Suratno & Aftiani (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran *Big Book* efektif saat digunakan saat pembelajaran, dimana media *Big Book* memuat gambar dan tulisan besar yang mempermudah guru memberikan ilustrasi terhadap materi pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Uji Kepraktisan

No	Aspek Penilaian	Skor Total	Skor Maksimal
1.	Aspek media pembelajaran <i>Big Book</i>	49	52
2.	Aspek Materi	26	28
	Total Keseluruhan	75	80
	Persentase validasi materi	$= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{75}{80} \times 100\%$ $= 93,75\%$	

#### 5. Keberterimaan Media Pembelajaran *Big Book*

Uji keberterimaan terhadap media pembelajaran *Big Book* dilakukan 14 peserta didik kelas V SDN Mojodemak 2. Instrumen yang digunakan terdapat 20 indikator soal dengan pilihan jawaban “ya” atau “tidak”, dimana setiap jawaban “ya” diberikan skor 1 sedangkan jawaban “tidak” diberi skor 0. Hasil uji keberterimaan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Big Book* dapat diterima oleh peserta didik kelas V SDN Mojodemak 2 dengan nilai sebesar 98,25% (sangat layak). Sebuah penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Big Book* dapat diterima oleh peserta didik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan hasil uji kepraktisan pada peserta didik yaitu 99,25% dengan kategori sangat praktis (Susilawati, Tri & Rausdinal, 2022). Keberterimaan media pembelajaran *Big Book* tersebut oleh peserta didik juga terlihat dari antusias peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar serta media pembelajaran *Big Book* ini dapat menjadi sumber belajar mandiri peserta didik di rumah (Suryani et al., 2018).



Gambar 14. Hasil Uji Keberterimaan Melalui Angket Respon Peserta Didik Kelas V SDN Mojodemak 2

---

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Big Book* dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan pada Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem Topik A Rantai Makanan kelas V SDN Mojodemak 2 dikatakan valid setelah mendapatkan hasil uji kevalidan dari dua ahli yaitu ahli media 95% (sangat layak) dan ahli materi 96,25% (sangat layak). Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan sebagai tolak ukur kepraktisan media di SDN Mojodemak 2 sehingga dikatakan praktis digunakan pada uji coba lapangan dan memperoleh hasil dari angket respon guru yaitu 93,75% (sangat layak). Hasil uji keberterimaan oleh peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran *Big Book* dikatakan dapat diterima dalam proses pembelajaran dengan nilai rerata 98,25% (sangat layak).

## Saran

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini adalah dengan adanya media pembelajaran *Big Book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis materi rantai makanan diharapkan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bagi peserta didik dan dapat dijadikan inspirasi guru dalam membuat media yang lebih inovatif.

## Referensi

- Almekhlafi, Ghaleb, A. 2021. "The Effect of E-books on Preservice Student Teachers' Achievement and Perceptions in the United Arab Emirates." *Education and Information Technologies* 26(1):1001–21. doi: 10.1007/s10639-020-10298-x.
- Bakti, S, N. A., dkk. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode Web Based Learning (Wbl). *Jurnal Riset Komputer*. 3(4): 32-35.
- Dewi, Y, O. K., & Nuvitalia. D. (2024). Penerapan Media Papan Tempel untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 04 Semarang, 8(2): 19306-19315.
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. Florida.
- Handayani & Ririn. 2020. *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Hanida, Neviyarni & Fahrudin, F. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Discovery Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3(2):716–24. doi: 10.31004/basicedu.v3i2.60.
- Ilhamdi, M. L., Novita. D., & Rosyidah, A, N. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA SD dalam Rosida, F. A., & Nuvitalia. D. (2024), Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Gayamsari 02 Semarang. Semarang: Mahasiswa PPG Prajabat.
- Khairinal, Suratno & Aftiani, R.Y. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*2(1):458–70.

- Kurnia, Yuli, Y., & Ismayati, E. 2019. "Pengembangan Digital Book Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Pada Siswa Kelas XI SMKN 5 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 8(3).
- Nuvitalia, D., Patonah, S., Saptaningrum, E., & Rusilowati, A. (2016). Analisis Kebutuhan Alat Peraga Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu.
- Nuryani, S., Maula. L. H., & Nurmeta. I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar dalam Rosida, F. A., & Nuvitalia. D. (2024), Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Gayamsari 02 Semarang. Semarang: Mahasiswa PPG Prajabat.
- Pratiwi, J. E., Azizah, M., & Nuvitalia, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sites* Pada Pelajaran IPAS Bab 5 Topik C "Bagaimana Aku Tumbuh Besar" Kelas V SDN 1 Tanjung Sari Rembang, 9(2): 1552-1553.
- Sani, R. A. (2019). Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thingking Skills) dalam Rosida, F. A., & Nuvitalia. D. (2024), Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Gayamsari 02 Semarang. Semarang: Mahasiswa PPG Prajabat.
- Saputra, H. J., Andarwati. L., & Liatyarini. K. (2018). Keefektifan Pembelajaran Melalui Model Group Investigation Berbantu Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, 5(1), 7-17.
- Sugihartini, N., & Yudianta, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, Tri & Rusdinal. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(2):378–87. doi: 10.31949/jcp.v8i2.2285.
- Suryani, Ela, and Ika Silfiana Arifatul Khoiriyah. 2018. "Pemanfaatan E-book Sebagai Sumber
- Wardhani, M. L. (2015). "Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Media *Big Book*" dalam Firdana, D. N., dkk. (Ed.), *Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Senilai Siswa SD*. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.