

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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. Dengan belajar kearifan lokal hawan 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, didukung, 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.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di Minu Lumpur Gresik melalui wawancara dengan guru IPA kelas 6 bernama bu Yusroh 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 (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. 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. 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 uraian latar belakang di atas, peneliti mengangkat judul “**Big book Perkembangbiakan Hewan Pesisir Gresik**”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik?
2. Bagaimana kelayakan media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik yang dilihat dari :
  - a. Bagaimana validitas media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik?
  - b. Bagaimana efektifitas media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik?
3. Bagaimana respon peserta didik pada media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Adapun tujuan dari peneliti sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik.
2. Mendeskripsikan kelayakan media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik yang dilihat dari validitas dan efektivitas.

3. Mendeskripsikan respon peserta didik pada media *big book* perkembangbiakan hewan pesisir Gresik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari peneliti sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian dapat memberikan ilmu pengetahuan dan kreatifitas pada media pembelajaran yang dikembangkan pada media *big book*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil dari pengembangan dapat menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

- b. Bagi Guru

Hasil dari pengembangan ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi saat pembelajaran karena belum banyak yang mengenalkan *big book* pada materi perkembangbiakan hewan pesisir Gresik.

- c. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan *big book* peserta didik dapat mengetahui hewan-hewan pesisir di Gresik dan menambah wawasan cara perkembangbiakan pada hewan pesisir. Hal ini sangat diperlukan untuk peserta didik karena dapat mengembangkan kemampuan belajar kearifan lokal.

- d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberi inspirasi bagi peneliti lain dan memberi informasi dan rujukan dalam mengembangkan media *big book* sehingga berinovasi dan lebih kreatif. Peneliti lain juga dapat mengembangkan topik kearifan lokal.

## **E. Batasan Masalah**

1. Penelitian ini dilakukan di Minu Lumpur.
2. Dilaksanakan pada materi perkembangbiakan hewan pesisir.
3. Hewan-hewan yang di observasi adalah hewan pesisir Gresik.
4. Model penelitian yang akan dilakukan menggunakan ADDIE.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Big book**

*Big book* dalam penelitian ini adalah buku besar yang memiliki berbagai ukuran A3, A4 dan A5. *Big book* juga terdapat tulisan-tulisan besar, gambar yang menarik dan berwarna-warni. Hal ini membuat menarik perhatian peserta didik, dapat meningkatkan minat baca serta mempermudah pemahaman pada perkembangbiakan hewan pesisir. Dalam penelitian ini terdapat hewan pesisir Gresik antara lain; 1) Ikan; bandeng, kakap merah, gurami, glodok, teripang, kembung, cumi-cumi dan tenggiri. 2) Udang; windu dan vaname. 3) Kepiting, 4) Rajungan, 5) Bulu babi, 6) Belut laut, 7) Kerang; simping dan kerang hijau.

### **2. Hewan Pesisir**

Hewan yang dimaksudkan disini adalah hewan yang hidup di pesisir Gresik yang terdapat di 3 daerah yaitu; daerah lumpur, daerah pantai dan daerah mangrove. Adapun hewan-hewan pesisir Gresik yaitu : 1) Ikan; bandeng, kakap merah, gurami, glodok, teripang, kembung, cumi-cumi dan tenggiri. 2) Udang; windu dan vaname. 3) Kepiting, 4) Rajungan, 5) Bulu babi, 6) Belut laut, 7) Kerang; simping dan kerang hijau.