



## Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book pada Materi Tema 6 Subtema 4 Kelas III di SD Negeri 10104481 Alur Baung T.A 2022/2023

Nurafriani Dwi Agnesta<sup>1</sup>, Laurensia Masri Perangin-angin<sup>2</sup>, Demmu Karo-Karo<sup>3</sup>, Elvi Mailani<sup>4</sup>, Husna Parluhutan Tambunan<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Negeri Medan

Email : <sup>1</sup>[nurafriandwi02@gmail.com](mailto:nurafriandwi02@gmail.com), <sup>2</sup>[laurensiamasripa@gmail.com](mailto:laurensiamasripa@gmail.com), <sup>3</sup>[demmukarokaro@gmail.com](mailto:demmukarokaro@gmail.com)

, <sup>4</sup>[elvimailani@unimed.ac.id](mailto:elvimailani@unimed.ac.id), <sup>5</sup>[husnaparluhutan@unimed.ac.id](mailto:husnaparluhutan@unimed.ac.id)

**ABSTRACT :** *This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of busy book learning media in learning themes 6 sub-themes 4 learning 1 class III at SD Negeri 10104481 Alur Baung, Karang Baru District, Aceh Tamiang Regency. This type of research is research and development using 4D mode by Thiagarajan. The instruments used were questionnaire validation sheets, test validation sheets, material expert validation sheets, media expert validation sheets, interview sheets, education specialist (teacher) questionnaires, as well as pre-test and post-test. The results of research related to feasibility show that the results of material experts give an average value of 86% which is categorized as "Very Eligible" and the results of media experts get an average value of 96% which is categorized as "Very Eligible". The results of research related to practicality show that the average value is 94% and is categorized as "Very Practical". While the results of research related to effectiveness to see student learning outcomes that the results of the pre-test trials showed that students completed only 4 students. Meanwhile, the results of the post-test trial showed that 30 students out of 30 students who completed the N-Gain score of 76% and were categorized as "Effective".*

**Keywords:** Developer, Learning Media, Busy Book

**ABSTRAK :** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran busy book pada pembelajaran tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 kelas III di SD Negeri 10104481 Alur Baung, Kecamatan Karang Baru, Kabupaten Aceh Tamiang. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model 4D oleh Thiagarajan. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi angket, lembar validasi tes, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar wawancara, angket praktisi ahli pendidikan (guru), serta pre-test dan post-test. Hasil penelitian yang berkaitan dengan kelayakan menunjukkan bahwa hasil ahli materi memberikan nilai rata-rata sebesar 86% yang dikategorikan "Sangat Layak" dan hasil ahli media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 96% yang dikategorikan "Sangat Layak". Hasil penelitian yang berkaitan dengan kepraktisan menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata sebesar 94% dan dikategorikan "Sangat Praktis". Sedangkan hasil penelitian yang berkaitan dengan keefektifan untuk melihat hasil belajar siswa bahwa hasil uji coba pre-test menunjukkan siswa tuntas hanya sebanyak 4 orang siswa. Sedangkan, hasil uji coba post-test menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 30 orang siswa dari 30 siswa dengan perolehan hasil skor N-Gain sebesar 76% dan dikategorikan "Efektif".*

**Kata kunci:** Pengembang, Media Pembelajaran, Busy Book

### 1. PENDAHULUAN

Indonesia belum mencapai peringkat yang memuaskan dalam hal kualitas pendidikan, kualitas pendidikan Indonesia tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara asia lainnya. Berdasarkan data dari *World Population Review* pada tahun 2022 Indonesia berada pada peringkat 130 dari 199 negara yang diuji dalam pemeringkatan pendidikan dunia dengan rata-rata IQ penduduk di Indonesia yaitu 78,49. Hasil survey mengenai sistem Pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dilakukan oleh PISA (*Programme For International Student Assessment*) pada tahun 2019 lalu, Indonesia berada pada posisi ke-5 terendah, tepatnya berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia juga dapat dilihat dari data yang dikeluarkan oleh Balitbang (2003) dalam kategori

*The Primary Years Program* (PYP) bahwasannya dari 146.052 Sekolah Dasar (SD) di Indonesia ternyata hanya delapan saja yang mendapatkan pengakuan dunia. Hal ini makin memperkuat rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Kualitas pendidikan sangat berkaitan erat dengan proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran di kelas pada dasarnya merupakan proses bertukarnya informasi melalui interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik haruslah berjalan dengan baik agar informasi pembelajaran dapat tersampaikan dengan cepat dan tepat kepada peserta didik. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Proses dalam Pasal 19 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran idealnya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang untuk menyalurkan kreatifitas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Sistem pembelajaran yang berlaku di Indonesia saat ini yaitu menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi dalam beberapa pelajaran menjadi satu tema dan sangat menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk membuat siswa aktif terlibat dalam pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa (Muklis,2012). Melalui pembelajaran tematik, siswa dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata dengan menghubungkan pengalaman belajar khusus dan yang bersifat abstrak. Tujuan pembelajaran tematik hanya akan terwujud apabila adanya kreativitas guru dalam mengembangkan dan menggunakan perangkat pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran yang mampu membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, sehingga terciptanya suasana belajar yang mendukung untuk membantu siswa memahami dan mengerti apa yang mereka pelajari.

Mailani & Almi, (2020) mengungkapkan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi. Menurut (Audie, 2019) Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas. Betty (2021) mengungkapkan bahwa ketika guru hanya menyampaikan materi maka pengalaman belajar siswa sebagai suatu tolak ukur dalam mencapai tujuan pembelajaran tidak terpenuhi seutuhnya, sehingga pendidik perlu mengupayakan sarana pendukung salah satunya yaitu media pembelajaran dengan merancang tujuan media, materi, efektivitas dari media, serta karakter siswa. Namun pada banyak kenyataanya di kelas masih banyak guru belum optimal

dalam menggunakan media pembelajaran di kelas sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran, minimnya penggunaan media pembelajaran juga mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang masih bersifat abstrak sehingga mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 10104481 Alur Baung pada Selasa, 29 November 2022 yang beralamatkan di Desa Alur Baung, Kecamatan Karang Baru, Kabupaten Aceh Tamiang, Provinsi Aceh dengan guru wali kelas III yaitu Ibu Suyatmi, S. Pd didapati informasi bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Pembelajaran yang terjadi masih bersifat konvensional yaitu pembelajaran hanya berpusat kepada guru sebagai pemberi materi ajar melalui metode ceramah. Permasalah juga terdapat pada media yang digunakan guru hanya berupa buku ajar yang disediakan oleh pemerintah sehingga siswa merasa jenuh maupun bosan pada pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara juga terlihat belum digunakannya media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung, hal tersebut dikarenakan terbatasnya waktu guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dan juga fasilitas sekolah yang kurang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran di kelas ternyata berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian siswa dimana masih ditemukan banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yang sudah ditetapkan. Berikut merupakan perolehan nilai hasil ulangan siswa pada siswa kelas III di SD Negeri 10104481 Alur Baung.

Berdasarkan pada tabel 1.1 terlihat bahwa perolehan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III SD Negeri 10104481 Alur Baung, Kecamatan Karang Baru, Kabupaten Aceh Tamiang dengan kriteria tuntas KKM mencapai sebanyak 12 siswa atau 40% dari 30 siswa. Sedangkan untuk kriteria belum tercapai KKM sebanyak 18 siswa atau 60% dari 30 siswa. Dari tabel diatas terlihat bahwa masih banyak nilai siswa yang belum memenuhi nilai kriteria Ketuntasan Ketuntasan Minimal (KKM) yang disebabkan karena media pembelajaran yang dilakukan belum inovatif dan kreatif dan juga pembelajaran hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan membosankan sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Maka dari itu guru perlu mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran konkret yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan dapat membantu siswa pada materi pembelajaran Tema 6 Subtema 4 Kelas III.

Oleh sebab itu, peneliti bermaksud mengatasi permasalahan yang terjadi dan menjawab kebutuhan guru dan siswa dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disampaikan menggunakan media busy book. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari, Cici (2020) didapati bahwa media busy book terbukti mampu membuat siswa lebih bersemangat selama proses pembelajaran, membantu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa yang berdampak pada peningkatan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa mengenai materi yang abstrak, meningkatkan interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan guru. Selain itu juga media pembelajaran busy book sangat membantu guru dalam meningkatkan kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Alasan lain pemilihan media busy book adalah bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran busy book dalam proses pembelajaran

Media busy book adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif yang terbuat dari kain (terutama flanel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang aspek perkembangan anak antara lain kognitif, motorik halus, dan lain-lain seperti memasang kancing, mencocokkan warna atau bentuk, menjahit, dan lain-lain (Mufliharsi, 2017). Tujuan utama media busy book adalah untuk membuat peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan dan membantu menyederhanakan hal-hal berupa materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Media pembelajaran busy book sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah sehingga mempermudah siswa memahami tema yang dipelajari dalam pembelajaran tematik khususnya pada materi tema 6 subtema 4. Media busy book dikemas menyerupai buku yang didalamnya kegiatan kegiatan sesuai materi yang disajikan yang dapat dilakukan siswa secara langsung seperti mencocokkan gambar dengan deskripsi dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti akan melakukan penelitian Research and Development (R&D) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book pada Kelas III Materi Tema 6 Subtema 4 di SD Negeri 10104481 Alur Baung T.A 2022/2023”

## **2. METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D/ Research and Development dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu; Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran) (Sugiyono, 2016). Adapun produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran busy book pada materi tema 6 subtema 4 pembelajaran 1. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III mengenai materi

Tema Subtema 4 sebanyak siswa SD Negeri 10104481 Alur Baung. Sedangkan objek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *busy book* kelas III materi Tema 6 Subtema 4.

Teknik analisis data adalah cara yang dilakukan untuk mengolah data menjadi informasi sehingga menghasilkan suatu kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Kritik dan saran yang didapatkan dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pendidikan yaitu guru. Sedangkan data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari skor hasil instrumen validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli praktisi pendidikan (guru), serta tes.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *busy book* pada tema 6 subtema 4. Proses pembuatan media dilakukan mengikuti tahapan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Berdasarkan tahapan yang terdapat pada model pengembangan 4D, proses pembuatan media dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### **Define (Pendefinisian)**

Pada tahapan ini bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Terdapat 5 langkah pada tahapan ini, yaitu::

- 1) Analisis Awal-Akhir.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh setelah melakukan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 10104481 Alur Baung. Dalam proses pembelajaran peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Pembelajaran yang terjadi masih bersifat konvensional yaitu pembelajaran hanya berpusat kepada guru sebagai pemberi materi ajar melalui metode ceramah. Permasalah juga terdapat pada media yang digunakan guru hanya berupa buku ajar yang disediakan oleh pemerintah sehingga siswa merasa jenuh maupun bosan pada pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara juga terlihat belum digunakannya media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung, hal tersebut dikarenakan terbatasnya

waktu guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dan juga fasilitas sekolah yang kurang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran. Sehingga sejauh ini ditemukan guru belum melakukan inovasi terhadap media pembelajaran

2) Analisis Peserta Didik

Umur rata rata siswa kelas III SD Negeri 10104481 Alur Baung adalah 8-10 tahun. ada usia ini anak sedang berada pada tahapan operasional konkrit dengan ciri perkembangan memakai aturan jelas dan logis. Sehingga ada proses pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran sangat dibutuhkan keterlibatan alat peraga atau media pembelajaran yang lebih bersifat konkrit dan nyata. Kemampuan akademis siswa kelas III SD Negeri 10104481 Alur Baung tahun ajaran 2 memiliki tingkat kemampuan yang berbeda yaitu berkemampuan tinggi, berkemampuan sedang, dan berkemampuan rendah

3) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahapan ini diperoleh hasil bahwa belum ditemukannya penggunaan media pembelajaran sehingga dibutuhkan media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran *busy book*.

4) Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media pembelajaran *busy book* yang akan dikembangkan dan menentukan konsep pembuatan media untuk menjawab kebutuhan siswa dan guru. Materi yang dimuat kedalam media pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan KI dan KD yang di dalam kurikulum 2013 agar media yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adapun materi yang akan dimuat kedalam media *busy book* ada ada tema 6 Energi dan Perubahannya subtema 4 Penghematan Energi pembelajaran 1. Tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 adalah salah satu tema yang termasuk kedalam tema genap yang mencakup materi Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP.

5) Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada tahapan analisis tujuan pembelajaran dilakukan identifikasi dan penentuan indikator pembelajaran berdasarkan analisis materi dan kurikulum yang berlaku. Dengan menentukan indikator maka peneliti dapat mengetahui tujuan pembelajaran dan bahasan yang akan dimuat di dalam media yang dikembangkan. Adapun rumusan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 yang diterapkan yaitu siswa dapat memahami konsep penghematan energi dan juga siswa dapat mengidentifikasi sikap-sikap menghemat energi.

### **Design (Perancangan)**

Tahapan perancangan meliputi:

a. Pemilihan Media

Adapun bahan utama kain *flanel* sedangkan alat yang digunakan dalam mengembangkan media ini adalah penggaris, pensil, gunting, dan lem bakar.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran pada materi tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 meliputi pemilihan format merancang bentuk media, isi materi media, dan tujuan media.

Format dalam mengembangkan media, peneliti berpedoman pada kriteria pengembangan media yang dijelaskan pada bab II dan disesuaikan dengan pembelajaran kurikulum 2013. Sedangkan untuk format bentuk dan hiasan media penulis mengembangkannya sendiri. Selain itu, pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan RPP yang sudah disiapkan.

c. Desain Awal

Pada tahapan ini peneliti merancang bentuk media *busy book* secara keseluruhan sebelum di validasi. Dalam hal ini peneliti membuat desain atau rancangan awal dari media yang akan dikembangkan yakni dengan membuat rancangan kegiatan pada setiap halaman *busy book* serta pemilihan gambar dan warna setiap halaman. Hal yang harus disiapkan dalam tahapan ini yaitu media *busy book* yang berisi 11 halaman.

**Development (Pengembangan)**

Ada tahap pengembangan media pembelajaran *busy book* dibuat sesuai dengan kerangka-kerangka perencanaan pada tahap perancangan. Setelah media pembelajaran *busy book* selesai maka akan dilakukan validasi ahli pada produk yang telah dibuat. Validasi pada media pembelajaran *busy book* pada materi tema 6 subtema 4 akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli, ahli media, dan praktisi pendidikan untuk mendapatkan masukan dan mengevaluasi sesuai masukan yang diberikan oleh validator. Selanjutnya media *busy book* direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki produk. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Validasi Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Hasil Validasi
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di sekolah (Kurikulum 2013) kelas III	5
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada tema 6 subtema 4 kelas III	5
3	Kesesuaian materi dengan indikator yang ingin dicapai pada tema 6 subtema 4	5
4	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis sesuai dengan tema 6 subtema 4	4
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
6	Kesesuaian materi dengan kegiatan yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan	4
7	Kemenerikan penyajian materi	4
8	Kejelasan uraian materi dengan tema 6 subtema 4	4

9	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi.	4
10	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa.	4

**Total Skor yang di peroleh = 43**

**Jumlah Seluruh Item = 10**

**Persentase kelayakan**

$$= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{43}{5} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan tabel diatas media pembelajaran *busy book* dikategorikan “**sangat layak**” dengan kesimpulan akhir validasi ahli materi bahwa media pembelajaran *busy book* layak tanpa direvisi. Kedua hasil validasi materi memperoleh rata-rata skor yang berbeda-beda. Skor validasi materi menunjukkan adanya peningkatan setelah revisi.

Hasil dari validasi ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil Validasi Media**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Hasil Validasi
1	Ketahan dan keamanan media	4
2	Kemudahan penggunaan media	5
3	Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik	5
4	Kesesuaian media <i>busy book</i> dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran	5
5	Ketercakupan materi dalam media <i>busy book</i>	5
6	Ketercakupan materi dalam media <i>busy book</i>	4
7	Ketepatan kegiatan yang dipilih dengan materi	5
8	Struktur penggunaan kegiatan jelas	4
9	Buku petunjuk penggunaan media mudah dimengerti	5
10	Penggunaan media mudah dimengerti	5

**Total Skor yang di peroleh = 48**

**Jumlah Seluruh Item = 10**

**Persentase kelayakan**

$$= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{48}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan dari hasil tabel di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil validasi media diperoleh persentase kelayakan 94% dan termasuk “**sangat layak**”. Kesimpulan yang diperoleh media pembelajaran *busy book* ditetapkan oleh validator yakni layak tanpa revisi. Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas oleh guru, adapun hasil dari uji praktikalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



**Tabel 3. Hasil Uji Praktisi Pendidikan**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Hasil Validasi
1	Kemudahan penggunaan media <i>busy book</i>	5
2	Kemenarikan tampilan media <i>busy book</i>	5
3	Kejelasan petunjuk panduan penggunaan media <i>busy book</i>	5
4	Keruntutan penyampaian materi	5
5	Penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	5
6	Cakupan materi yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran tema 6 subtema 4	5
7	Pemilihan kegiatan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
8	Penggunaan media <i>busy book</i> dapat menarik perhatian siswa	5
9	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dimengerti	4
10	Menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan peserta didik	4

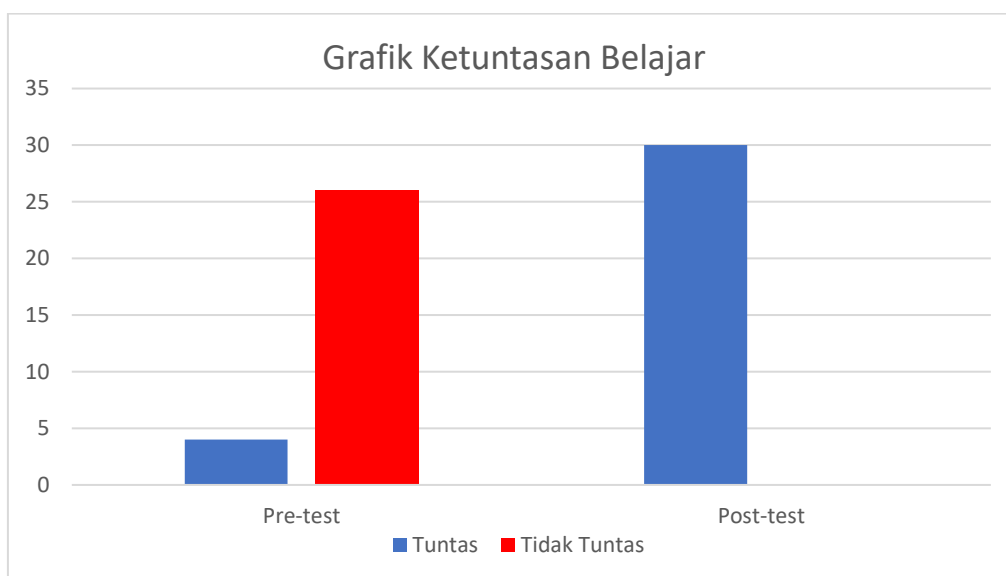
**Total Skor yang di peroleh = 48**

**Jumlah Seluruh Item = 10**

**Persentase kelayakan**

$$= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan dari hasil tabel di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil validasi media diperoleh persentase kelayakan 96% dan termasuk “sangat praktis”. Kesimpulan yang diperoleh media pembelajaran *busy book* ditetapkan oleh validator yakni layak tanpa revisi. Selanjutnya hasil uji efektivitas dapat dilihat pada diagram berikut ini:



**Gambar 1. Grafik Hasil Pre-test dan Post-test**

Dapat dilihat bahwa terdapat 26 siswa yang belum tuntas mendapat nilai dibawah KKM yaitu 70 dengan persentase 86,66% dan yang tuntas hanya 4 peserta didik yang mendapat nilai  $\geq$  KKM 70 dengan persentase 13,33%, artinya hasil belajar atau ketuntasan belajar siswa masih kurang baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat siswa yang belum memahami materi tema 6 subtema 4 pembelajaran 1. Adapun kegiatan yang dilakukan berupa kegiatan awal, kegiatan inti, serta kegiatan penutup sesuai dengan RPP yang telah disiapkan sedangkan dari hasil perolehan nilai *post test busy book* sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan perhitungan hasil skor N-Gain maka hasil yang didapatkan yaitu bahwa persentase keefektifan media yaitu sebesar 76% dan dikategorikan “Efektif” dengan demikian keefektifan media yang dikembangkan yaitu media *busy book* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

#### 4. SIMPULAN

Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan meliputi : (1) Define atau tahap menetapkan dan pendefinisian, (2) Design atau tahap mendesain, (3) Development atau tahap pengembangan serta perbaikan, (4) Disseminate yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran busy book yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Tingkat kelayakan media pembelajaran busy book yang dikembangkan sudah dinyatakan layak oleh penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan untuk digunakan. Ahli materi memberikan total nilai 43 dari skor total 50 dengan persentase kelayakan 86% “Sangat Layak”. Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Putra Afriadi, S. Pd., M. Pd dan mendapatkan perolehan skor 47 dari skor maksimal 50 persentase 94% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Tingkat kepraktisan media pembelajaran busy book yang dikembangkan sudah dinyatakan praktis oleh penilaian dari praktisi pendidikan (guru). Praktisi pendidikan (guru) kelas III dengan perolehan skor 48 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan 96% sehingga dikategorikan “Sangat Layak”. Tingkat keefektifan media pembelajaran busy book ditentukan oleh hasil dari pelaksanaan pre-test dan post-test bahwa hasil uji coba pre-test menunjukkan siswa tuntas hanya sebanyak 4 orang siswa. Sedangkan, hasil uji coba post-test menunjukkan bahwa siswa yang tuntas

sebanyak 30 orang siswa dari 30 siswa dengan perolehan hasil skor N-Gain sebesar 76% dan dikategorikan “Efektif”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Betty,E (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Tekin Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Sekolah,5(2),70-76
- Fahik, M. (2023, May). *Penerapan Metode Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023*. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA (Vol. 2, No. 1, pp. 215-226).
- Fahrianur, F., Monica, R., Wawan, K., Misnawati, M., Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). *Implementasi Literasi di Sekolah Dasar*. Journal of Student Research, 1(1), 102-113.
- Fatmawati, K., Purwantiningsih, E. S., Kusuma, R. A., Indrawati, A., Wardana, L. W., & Rahma, A. (2023). *Implementation of Entrepreneurship Learning in Business Centers at the Vocational High School Level: Systematic Literature Review (SLR)*. International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities, 1(2), 38-52.
- Halimah, H., Misnawati, M., Lestaringtyas, S. R., Mingvianita, Y., Sepmiatie, S., & Suryatini, R. I. (2023). *Implementasi Pancasila Sebagai Entitas Dan Identitas Pendidikan Abad Ke-21 di SMAN 4 Palangka Raya*. Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global, 2(1), 119-133.
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). *Mewujudkan Kemandirian Belajar: Merdeka Belajar Sebagai Kunci Sukses Mahasiswa Jarak Jauh*. BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS, 1-215.
- Mailani, E., & Almi, F. P. (2020). *Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Sainifik*. In *ESJ (Elementary School Journal)* (Vol. 10, Issue 1).
- Misnawati, M., Poerwadi, P., Veniaty, S., Nurachmana, A., & Cuesdeyeni, P. (2022). *The Indonesian Language Learning Based on Personal Design in Improving the Language Skills for Elementary School Students*. Multicultural Education, 8(02), 31-39.
- Misnawati, Misnawati, Natalina Asi, Anwarsani Anwarsani, Siti Rahmawati, Ida Puspita Rini, Dara Syahadah, Siti Nadiroh et al. *"Inovasi Metode STAR: Best Practice."* Badan Penerbit Stiepari Press (2023).
- Mufliharsi, R. (2017). *Pemanfaatan Busy Book pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK*. Jurnal Metamorfosa, V, 146–155.
- Muklis, M. (2012). *Pembelajaran Tematik*. In Pembelajaran Tematik *FENOMENA* (Vol. 1). <http://www.sdnmalakasari02.com/sdn/ind3x.php?pid=06>
- Rokmana, R., Fitri, E. N., Andini, D. F., Misnawati, M., Nurachmana, A., Ramadhan, I. Y., & Veniaty, S. (2023). *Peran Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Journal of Student Research, 1(1), 129-140.

Romadhona, D. P. W., Norliana, N., Resnawati, R., Misnawati, M., Nurachmana, A., Christy, N. A., & Mingvianita, Y. (2023). *Implementasi dan Problematika Gerakan Literasi di SD Negeri 2 Palangka*. *Journal of Student Research*, 1(1), 114-128.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Wulandari, Cici. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawarah Kota Jambi*. (Skripsi). Tersedia dari Repository UIN Sulthan Thaha Saifuddin. (TPG1618860)