

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

1. Proses pengembangan media

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis* (analisa), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Berdasarkan tahapan diatas proses pengembangan media *busy book* adalah sebagai berikut.

a. *Analysis* (analisa)

Tahap ini untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan produk yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan melalui kegiatan berikut.

1) Analisis awal

Pada tahap ini melakukan diagnosis awal dan studi pendahuluan. Pengembangan media ini dilakukan berdasarkan kesimpulan mengenai beberapa informasi yang didapat setelah melihat proses pembelajaran dan kondisi lingkungan sekolah di SDN Tambakrejo 2. Dalam tahap mengumpulkan informasi peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran kelas III pada bulan september 2020 di SDN Tambakrejo 2. Selain itu, peneliti juga

melakukan wawancara kepada guru kelas III mengenai kondisi kelas dan kebiasaan disekolah.

Berdasarkan observasi dan wawancara, secara umum pembelajaran yang berlangsung masih sedikit yang menggunakan media pembelajaran yang menarik terutama yang dapat membuat siswa lebih aktif serta tertarik untuk menambah pengetahuan. Oleh karena itu, dalam pengembangan media ini dilakukan untuk menarik minat belajar siswa dan lebih aktif ketika proses belajar mengajar siswa kelas III SDN Tambakrejo 2.

Berikut beberapa hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas. Bahan ajar yang digunakan guru berupa LKS dan buku siswa yang dipinjami perpustakaan yang sudah disediakan oleh BOS dan ada juga yang membeli diluar. Metode yang digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan jadwal materi yang ada pada buku siswa, terkadang ceramah, diskusi dan juga bekerja dalam kelompok. Proses pembelajaran yang dilakukan guru sebelum mengawali pembelajaran selalu dibiasakan kegiatan literasi 10 menit. Kemudian dilanjut membaca buku siswa secara bergantian setelah itu pemberian tugas secara kelompok. Siswa lebih suka menggunakan apa, Saat belajar siswa lebih suka menonton vidio. Sikap anak-anak saat mengerjakan soal/tugas, beberapa anak lebih suka mendapat tugas kelompok/ mengerjakan soal secara berkelompok. Antusias anak-anak terhadap tugas dan media, anak-

anak lebih suka mengerjakan tugas dengan atau sesudah melihat media, seperti video atau gambar. Apakah anak-anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik, banyak yang masih belum bisa menyelesaikan tugas/soal tepat waktu, karena banyak yang tidak fokus dan masih pasif ketika pembelajaran. Apasaja media yang pernah digunakan guru, guru pernah menggunakan media berupa video/gambar yang ditempel dikelas serta menggunakan benda-benda yang ada disekitar sekolah.

2) Analisis siswa

Tahap ini, mempelajari karakteristik peserta didik melalui pengamatan langsung. Langkah ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan, motivasi belajar, keaktifan dan kemauan bertanya dan belajar. Karakteristik siswa kelas III di SDN Tambakrejo 2 banyak yang mencari perhatian guru dan mengganggu teman, berjalan-jalan dan ketika proses pembelajaran berlangsung ada siswa yang tidak memperhatikan materi pelajaran melainkan ngobrol sendiri dengan teman sebangkunya, melamun, mencoret-coret buku serta bermain apapun yang dipegang, yang mengakibatkan siswa tidak sadar akan tujuan belajar. Ada juga siswa yang pasif dan tidak memperhatikan guru, siswa hanya diam saja tetapi ketika diberikan kesempatan untuk bertanya setelah materi selesai banyak siswa yang diam dan tidak bertanya setelah materi selesai banyak siswa yang diam dan tidak bertanya karena

tidak tahu harus tanya apa tentang materi yang sedang dipelajari. Karena saat pelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan. Melalui studi pustaka dapat diperoleh informasi bahwa siswa usia sekolah dasar dalam tahap operasional konkret cenderung menyukai sesuatu yang bergambar serta berwarna karena pikiran menyimpan ingatan dalam bentuk gambar bukan tulisan. Diharapkan dengan media ini pembelajaran dapat berjalan menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas III sekolah dasar.

3) Analisis tugas

Tahap ini, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dengan menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar dapat mencapai kompetensi maksimal. Seperti tugas kelompok atau individu dimana dapat dilihat siswa mana saja yang dapat mengerjakan tugas dengan baik dan memperhatikan guru saat jam pelajaran. Serta aktif dalam proses pembelajaran. Pemberian tugas ada dua yaitu individu dan kelompok. Kebanyakan tugas dikerjakan secara kelompok karena sistem dalam kelas III di SDN Tambakrejo 2 sudah ditentukan oleh guru secara berkelompok. Tugas individu biasanya saat mengerjakan soal yang diberikan guru atau saat mengerjakan LKS. Sedangkan saat mengerjakan soal pada buku siswa mereka selalu mengerjakan secara berkelompok dan berdiskusi dengan penanya dan penjawab yang bergantian setiap siswa agar semua siswa memperhatikan dan bisa lebih aktif dalam

proses pembelajaran. Setiap mengerjakan soal oleh guru kelas mereka selalu diberi batasan waktu agar bisa disiplin dan kerjasama yang baik dalam mengerjakan dan tidak hanya mengandalkan pada satu anak. Setelah tugas selesai setiap kelompok wajib membuat pertanyaan untuk kelompok lain yang bertujuan untuk saling bertukar informasi. Oleh karena itu peneliti membuat media yang disesuaikan dengan kondisi kelas. Membuat 4 media *busy book* yang sudah disesuaikan pada pembelajaran tema 5.

4) Analisis konsep

Tahap ini, menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan, yaitu konsep pengajaran dalam menggunakan media ini agar siswa dapat tertarik dan bisa aktif dalam pembelajaran. Pada saat uji coba peneliti menggunakan metode *group investigation* dengan menggunakan media ini pelaksanaan disesuaikan dalam pembelajaran di SDN Tambakrejo 2 yang sudah dibentuk perkelompok dalam kelas. Jadi media dibagi perkelompok dan saling bertukar informasi setiap kelompok agar pengetahuan yang mereka dapat dari media tersebut dapat dibagi antar kelompok lain. Penelitian dilakukan perwakilan siswa disekitar rumah karena adanya pandemi *COVID-19*.

5) Perumusan tujuan pembelajaran sesuai materi

Tahap ini meliputi perumusan tujuan pembelajaran untuk memperoleh perubahan yang diharapkan setelah belajar

menggunakan media dengan materi yang disesuaikan dalam pembelajaran pada tema 5 cuaca subtema 3 pengaruh perubahan cuaca pada kehidupan manusia pembelajaran 4 edisi revisi 2018. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai materi yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Rumusan Tujuan Pembelajaran

Materi	Kompetensi dasar	Tujuan pembelajaran
Bahasa Indonesia	<p>3.3 menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual dan eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.3 menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>3.3.1 setelah membaca teks dan gambar siswa mampu menyebutkan perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual dan eksplorasi lingkungan dengan tepat.</p> <p>4.3.1 setelah berdiskusi siswa mampu memahami perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual dan eksplorasi lingkungan dengan benar.</p>
PPKN	<p>1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar.</p>	<p>1.4.1 setelah membaca teks dan gambar siswa mampu menjelaskan arti makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>2.4.1 setelah membaca teks dan gambar siswa mampu menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu</p>

	<p>3.4 memahami makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar.</p> <p>4.4 menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman dilingkungan sekitar.</p>	<p>dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan benar.</p> <p>3.4.1 setelah membaca teks siswa mampu memahami makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>4.4.1 setelah membaca teks siswa mampu menerapkan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan baik.</p>
PJOK	<p>3.5 Memahami kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolkan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai</p> <p>4.5 mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai</p>	<p>3.5.1 setelah membaca teks siswa mampu memahami kombinasi berbagai pola gerak dengan baik.</p> <p>4.5.1 setelah berdiskusi siswa mampu mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak dominan dengan benar.</p>

b. *Design* (perancangan)

Pada tahap *design* (perancangan) adalah langka yang dilakukan setelah tahap *analysis* selesai dilakukan. Tahap ini dibagi menjadi 3 yaitu: pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Penjelasan masing-masing tahap adalah sebagai berikut.

1) Pemilihan media

Pada tahap pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan menyiapkan kerangka media yang sudah disesuaikan dengan tahapan analisis. Berdasarkan wawancara/keterangan dengan guru kelas kegiatan belajar saat dikelas guru lebih sering menggunakan media visual (buku siswa/LKS) daripada menggunakan media 3D. sedangkan saat tidak menggunakan media ada banyak siswa yang tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru saat proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran dikelas selalu berkelompok dalam mengerjakan tugas dibuku maupun diskusi. Oleh karena itu peneliti membuat media berdasarkan kelompok yang ada dikelas yang berjumlah 4 kelompok. Tujuannya adalah agar setiap kelompok dapat saling bertukar informasi dan berdiskusi ntuk menyelesaikan tugas dan bergantian dalam menjawab pertanyaan dari kelompok lain. Pembuatan media ini juga bertujuan agar tidak hanya berfokus pada satu/dua orang saat menjawab tetapi bisa menyeluruh dan bergantian agar menghidupkan kelas. Peneliti membuat produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu buku yang terbuat dari kain flanel yang berisi materi pada tema 5 (cuac) subtema 3, pembelajaran 4 edisi revisi 2018 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PKN, dan PJOK.

Media ini berisi gambar cuaca, soal seputar cuaca, suku, nama suku, adat yang dapat dilepas dan dipasang gambarnya serta terdapat penjelasan tentang cuaca maupun suku dan dilengkapi dengan cara penggunaan media *busy book*.

2) Pemilihan format

Pemilihan format dalam pengembangan ini dimaksudkan untuk merancang dan mendesain isi pembelajaran sesuai dengan buku tema yang peneliti pilih sebagai isi materi. Setelah itu pemilihan materi yang disesuaikan dengan isi informasi pada media *busy book* yang didalamnya juga terdapat informasi dari setiap cuaca.

3) Rancangan awal



Pengembangan media *busy book* yang dibuat oleh peneliti ini menghasilkan produk berupa buku yang terbuat dari kain flanel yang memuat gambar cuaca yang dapat dipasang dan dilepas, boneka jari yang digunakan untuk bermain peran, suku dan adat yang ada di Indonesia. Proses pembuatan desain buku ini dilakukan oleh peneliti.

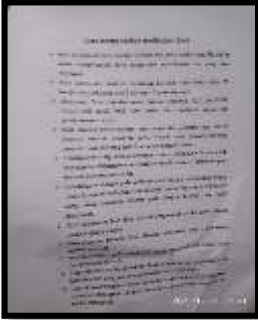

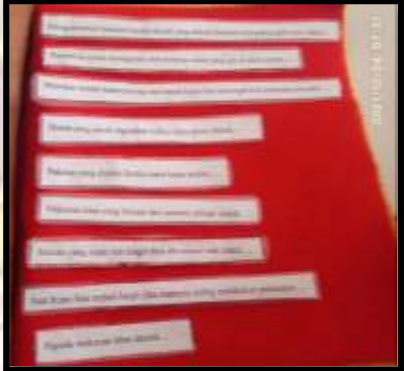

- a) Pembuatan desain buku menggunakan kain flanel yang digunting menyerupai awan, matahari, mendung, gambar-gambar suku dan adat dengan menentukan poin-poin materi yang akan digunakan sesuai tema pembelajaran yang sudah

dipilih. Setelah itu membuat gambar-gambar lain sebagai pendukung materi (pada tabel 4.1)

- b) Pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan buku flanel sehingga mudah dalam penggunaannya.
- c) Setelah itu menempelkan dan menjahit gambar-gambar cuaca pada kain flanel berukuran A5 yang berisikan 8 halaman berwarna warni agar lebih menarik perhatian anak-anak dan pinggiran di obras agar lebih rapi.
- d) Terakhir penjilitan buku dengan cara dijahit pinggiran

Tabel 4.2 Pembuatan medi *busy book*

No	Langkah-langkah	Tampilan media
1.	Bahan media (kain flanel yang digunting berukuran A5, gunting, lem tembak, jarum dan benang, gambar awan dll yang terbuat dari kain flanel, kretekan tempelan)	
2.	Lem dan jahit bentuk-bentuk awan dll dengan kretekan agar bisa dilepas dan dipasang.	
3.	Penempelan gambar pendukung seperti tempat media dll	

4.	Buku Cara penggunaan media <i>busy book</i>	
5.	Cover	
6.	Soal	
7.	Hasil penjiilan	

c. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan yaitu *expert appraisal* (validasi ahli) ialah teknik validasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Kegiatan ini membuat

rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk dengan spesifikasi yang ditetapkan. Tahap ini dilakukan validasi desain pada ahli materi memperoleh skor 37 Dengan rata-rata 3,7 dimana masuk dalam katagori sangat baik dan presentase 92,5% dengan kategori sangat layak (data pada tabel 4.3) dan ahli media memperoleh skor 26 Dengan rata-rata 3,71 dan hasil presentase 92,8% dimana dalam aspek kelayakan masuk kategori “sangat layak” (data pada tabel 4.5). setelah melalui proses validasi materi dan media yang mendapatkan saran dan masukan dari validator sehingga peneliti melakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan ahli validator.

d. *Implementation* (penyebaran)

Development testing (uji coba) ialah kegiatan uji coba rancangan produk, produk ini akan dilihat oleh pakar validasi (ahli media dan ahli materi) untuk mengetahui keefektivitasan media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa. Uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil dengan perwakilan 7 siswa kelas III disekitar rumah. Uji coba ini menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* dimana hasil dari *pre-test* pada kelompok ini memperoleh rata-rata 63,1 dan 87,5 pada *post-test* (data pada tabel 4.9).

e. *Evaluation* (evaluasi)

1) *Validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diterapkan pada sasaran sesungguhnya yaitu peserta didik, saat uji coba media pada peserta didik dilakukan

ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui evektifitas produk yang telah dikembangkan.

- 2) *Diffusion and adaption*, kegiatan ini menyebarkan media supaya dapat diserap (difusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) oleh mereka.

2. Hasil wawancara

a. Hasil wawancara

Wawancara dilakukan pada guru kelas III di SDN Tmbakrejo 2 dengan pertanyaan dan jawaban sebagai berikut:

Tabel 4.4 lembar wawancara untuk guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana anak-anak saat mengerjakan soal/tugas/	Ada yang tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas.
2.	Bagaimana antusias anak-anak terhadap tugas dengan media?	Sangat antusias, karena media sangat menarik dan jarang digunakan.
3.	Apakah anak-anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik?	Tidak, karena Jika tidak menggunakan media anak-anak banyak yang ramai sendiri dan sulit mengerjakan jika ada soal.
4.	Apasaja media yang pernah digunakan guru?	Vidio pembelajaran dan pengamatan lingkungan sekitar.
5.	Bahan ajar apa yang digunakan guru?	Lembar kerja siswa
6.	Metode apa yang digunakan guru saat mengajar?	Ceramah dan tanya jawab

7.	Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan guru?	Sebelum pembelajaran dimulai dibiasakan dengan kegiatan literasi.
8.	Saat belajar siswa lebih suka menggunakan apa?	Lebih suka menggunakan media.

3. Data validitas produk

Setelah rancangan produk media selesai dibuat, kemudian tahap selanjutnya adalah validasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

a. Validasi ahli materi

Ahli materi memberikan penilaian terhadap media dari aspek kelayakan produk yang digunakan dalam materi pembelajaran dan keaktifan belajar. Guru yang menjadi ahli materi dalam pengembangan ini adalah ibu Fitri Mur Fatimah M.Pd guru sekaligus waka kurikulum di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

Tabel 4.5 data validasi ke-1 penilaian ahli materi

No	Kriteria aspek pembelajaran	Skor	Ket
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	3	Baik
2.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/SK/KD	3	Baik
3.	Kesesuaian materi pembelajaran	3	Baik
4.	Kemudahan untuk dipahami	3	Baik
5.	Relevansi dan konsistensi evaluasi	3	Baik
6.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	3	Baik
7.	Kebenaran secara teori dan konsep	3	Baik
8.	Ketepatan penggunaan istilah	3	Baik
9.	Kedalaman materi	2	Cukup

10.	Aktualisasi	3	Baik
Jumlah		29	
Rata-rata		2,9	Baik

Berdasarkan penilaian validasi pertama memperoleh skor 29 dengan rata-rata 2,9 untuk mengetahui kelayakan materi maka dapat dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{40} \times 100\%$$

$$P = 0,725 \times 100\%$$

$$P = 72,5\%$$

Hasil penilaian validasi pertama oleh ahli materi menyatakan bahwa aspem pembelajaran mendapat nilai presentase 72,5% mak materi dalam media busy book masuk dalam kategori “layak”. Tetapi adanya revisi pada penggunaan gambar siklus untuk mempermudah anak-anak dalam mengurutkan gambar serta ada revisi perbaikan kata agar anak-anak lebih berkembang dalam menyusun kalimat.

Tabel 4.6 data validasi ke-2 penilaian ahli materi

No	Kriteria aspek pembelajaran	Skor	Ket
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	Baik sekali
2.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/SK/KD	4	Baik sekali
3.	Kesesuaian materi pembelajaran	4	Baik sekali
4.	Kemudahan untuk dipahami	4	Baik sekali
5.	Relevansi dan konsistensi evaluasi	3	Baik

6.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4	Baik sekali
7.	Kebenaran secara teori dan konsep	3	Baik
8.	Ketepatan penggunaan istilah	4	Baik sekali
9.	Kedalaman materi	3	Baik
10.	Aktualisasi	4	Baik sekali
Jumlah		37	
Rata-rata		3,7	Sangat Baik

Hasil penelitian validasi ke-2 ahli materi pada aspek pembelajaran diperoleh skor 37 dengan rata-rata 3,7 untuk mengetahui kelayakan materi maka dapat dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 0,925 \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil penelitian validasi ke-2 oleh ahli materi memperoleh presentase 92,5% yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Soal dan materi media pun dapat dilanjutkan dalam pembelajaran.

b. Validasi ahli media

Ahli media memberikan penilaian terhadap media dari aspek kelayakan berupa kualitas atau keefektifitasan produk yang mencakup layak tidaknya media tersebut. dosen yang menjadi ahli media dalam

pengembangan ini adalah bapak M. Rahman, M.Pd selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP PGRI Sidoarjo.

Tabel 4.7 data validasi ahli media

No	Kriteria aspek pembelajaran	Skor	Ket
1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	3	Baik
2.	Realibilitas (kehandalan)	4	Baik sekali
3.	Maintable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)	4	Baik sekali
4.	Komunikatif (baru, luwes, menarik, dan tidak asal beda)	4	Baik sekali
5.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik)	4	Baik sekali
6.	Penggambaran objek dalam bentuk gambar baik realistik maupun simbolik	4	Baik sekali
7.	Tata letak peletakan dan susunan unsur visual terkendali dengan baik	3	Baik
Jumlah		26	
Rata-rata		3,7	Sangat Baik

Hasil penilaian medi pada tahap pertama pada aspek kelayakan memperoleh jumlah skor 26. Untuk mengetahui kelayakan media maka dapat dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{28} \times 100\%$$

$$P = 0,92 \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan penilaian oleh ahli media tahap ini memperoleh hasil presentase 92%. Pengembangan media yang diakukan peneliti untuk aspek

kelayakan masuk dalam kategori “sangat layak”. Pada tahap ini tidak ada revisi untuk dibenarkan.

Sedangkan untuk kritik dan saran dari ahli media yaitu “ media yang dibuat sangat menarik, cocok digunakan untuk kelas rendah,dan layak digunakan untuk media pembelajaran”

4. Data angket respon siswa

Selain melakukan validasi dengan ahli media dan ahli materi, produk media yang dikembangkan juga mendapat respon dari siswa kelas III.

Tabel 4.8 data respon siswa

No	Pernyataan	Rata-rata skor
1.	Gambar/ilustrasi yang ada di <i>busy book</i> dapat membantu saya memahami materi	3,4
2.	Buku ini menggunakan contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari	3,7
3.	Materi yang terdapat dalam buku ini mendorong keingin tahuan saya	3,6
4.	Belajar materi tentang tema 5(cuaca) subtema 3 (pengaruh perubahan cuaca pada kehidupan sehari-hari) pembelajaran 4	3,6
5.	Materi dalam buku ini membuat saya untuk merangkum materi sendiri pada lembar rangkuman	3,3
6.	Buku ini memuat tes yang dapat menguji pemahaman saya mengenai materi sendiri pada lembar rangkuman	3,7
7.	Buku ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman	3,9
8.	Bahasa yang digunakan buku ini sederhana dan mudah dipahami	3,3
9.	Buku ini menyampaikan materi menggunakan gambar/ilustrasi yang komunikatif sehingga membuat belajar tidak membosankan	3,9
10.	Tampilan buku ini menarik	3,7

11.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	3,7
12.	Penyajian keseluruhan gambar/ilustrasi menarik	3,7
13.	Gambar/ilustrasi disetiap awal materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi	3,7
Jumlah		47,1
Presentase		91%
Keterangan		SL

Untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan respon siswa dapat dihitung dengan rumus dibawah ini:

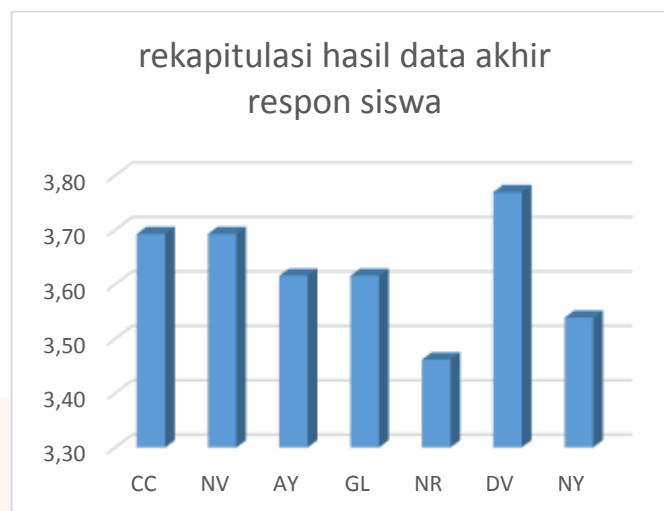
$$P = \frac{\sum X}{xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{47,1}{52} \times 100\%$$

$$P = 0,90 \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil data perhitungan nilai rata-rata dari respon siswa terhadap media *busy book* yang diwakilkan 7 siswa memperoleh presentase sebesar 90% dimana pengembangan media yang dilakukan peneliti masuk dalam kategori “sangat layak”. Sehingga media layak digunakan saat pembelajaran dan dapat menarik minat dan keaktifan siswa.



Gambar 4.11 diagram rekapitulasi hasil data akhir respon siswa

Tabel 4.9 penilaian keaktifan belajar

Variabel	Sub variabel	Indikator	Skor siswa						
			CC	NV	AY	GL	NR	DV	NY
Keaktifan belajar (jurnal pendidikan keguruan volume 3, nomer 1, tahun 2017)	<i>Visual activities</i>	Memperhatikan guru	4	4	4	4	3	4	5
		Membaca buku	4	4	4	4	4	4	5
		Mendengarkan penjelasan guru	5	5	4	4	5	5	5
	<i>Oral activities</i>	Mengajukan pertanyaan	5	4	5	5	4	4	4
		Menjawab pertanyaan	4	4	3	4	5	4	5
	<i>Listening activities</i>	Mendengarkan penjelasan guru	5	4	4	4	4	5	5
	<i>Writing activitis</i>	Mengerjakan tugas	4	5	4	5	5	4	4
		Mencatat materi pelajaran	4	4	4	4	4	5	5
	<i>Motor activities</i>	Melakukan kegiatan menggunakan media	5	5	5	5	5	5	5

	<i>Mental activities</i>	Berani menyapaikan hasil belajar	4	4	4	4	4	4	5
	<i>Emotional activities</i>	Bersemangat dalam proses pembelajaran	5	5	5	4	5	5	5
Jumlah			49	48	46	47	48	49	53
Rata-rata			4,5	4,4	4,2	4,3	4,4	4,5	4,8
Presentase			75 %	73 %	70 %	72 %	73 %	75 %	81 %
Keterangan			B	B	B	B	B	B	SB

Berdasarkan hasil dari angket keaktifan belajar siswa dari nilai 7 siswa CC memperoleh presentase 75% yang berarti termasuk dalam skala kategori baik. NV memperoleh 73% termasuk dalam kategori baik. AY memperoleh 70% termasuk dalam kategori baik. GL memperoleh 72% termasuk dalam kategori baik. NR memperoleh 73% termasuk dalam kategori baik. DV memperoleh 75% termasuk dalam kategori baik. NY memperoleh 81% termasuk dalam kategori sangat baik. dari presentase 7 siswa ada 6 siswa yang mendapat kategori baik dan 1 siswa mendapatkan kategori sangat baik.

5. Data hasil uji coba pengembangan

Tahap uji coba dilakukan pada kelompok kecil yaitu kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan perwakilan siswa kelas III disekitarrumah yang terdiri dari 7 siswa 5 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki yang dilakukan pada tanggal 18 Desember 2021. Dimana penelitian ini diberikan soal berupa *pretest* dan *posttest* untuk melihat kemampuan siswa. Dengan tujuan dapat diperoleh informasi mengenai

konsentrasi belajar siswa jika menggunakan media dan tidak menggunakan media.

Pada uji coba ini melibatkan 7 siswa yang pertama anak-anak dijelaskan seperti pembelajaran bisa tanpa menggunakan media yang dikembangkan.

Tabel 4.10 hasil test pretest dan posttest

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	DV	61	90
2.	AR	61	66
3.	NV	82	100
4.	NR	24	90
5.	CC	69	82
6.	NY	82	100
7.	GL	58	90
Rata-rata		63,1	87,5
Presentase		63,1%	87,5%

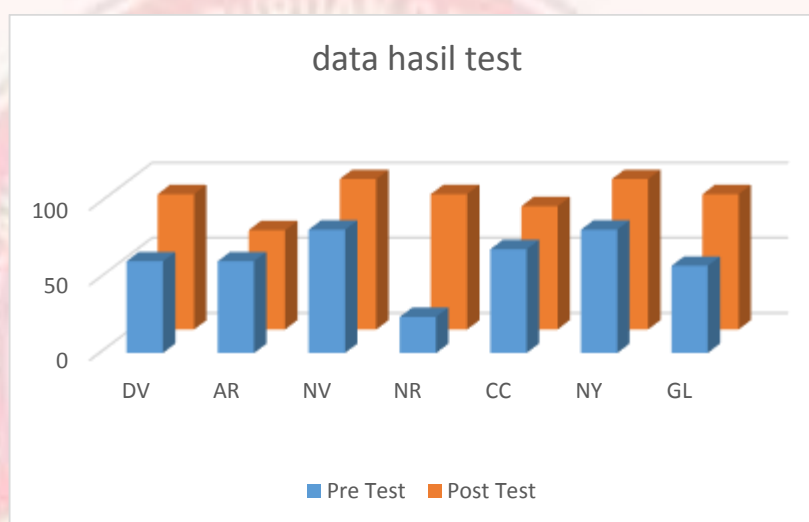
$$\begin{aligned}
 \textit{Pre-test} = \textit{presentase} &= \frac{\textit{skor total}}{\textit{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{63,1}{100} \times 100\% \\
 &= 0,631 \times 100\% \\
 &= 63,1\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \textit{Post test} = \textit{presentase} &= \frac{\textit{skor total}}{\textit{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{87,5}{100} \times 100\%
 \end{aligned}$$

$$= 0,875 \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

Pada uji coba ini hasil penilaian diatas dapat dilihat perbedaan hasil nilai kelompok yang menggunakan media dan tidak menggunakan media. Kelompok ini memperoleh nilai presentase pada pretest 63,1% dan posttest 87,5% kelompok yang menggunakan media pembelajaran tingkat keaktifan atau nilainya lebih tinggi.



Gambar 4.12 data hasil test *pretest* dan *post test*

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan dan Kelayakan Media *Busy book* terhadap Keaktifan Belajar Siswa.

Pengembangan media dalam penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya permasalahan didalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Masih ada siswa yang tidak memperhatikan saat pembelajaran, masih banyak siswa yang pasif, mainan sendiri melakukan kegiatan seperti coret-coret buku, melamun, ngobrol sendiri dengan teman sebangku, bermain dengan

benda yang dipegang, yang mengakibatkan siswa tidak sadar akan tujuan belajar. Ketika diberikan kesempatan untuk bertanya setelah materi selesai, banyak siswa yang diam dan tidak bertanya karena tidak tahu harus bertanya apa tentang materi saat itu dan ada pula siswa yang malu atau tidak berani ketika ingin bertanya tentang materi yang sedang dipelajari. Karena pada saat pembelajaran berlangsung tidak memperhatikan. Dari beberapa masalah di atas tentang kurangnya keaktifan belajar siswa dalam menyikapi materi pembelajaran perlu adanya pembaharuan media yang diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan peserta didik untuk mengoptimalkan pembelajaran. Maka dari itu diperlukan media yang mendukung kegiatan untuk peserta didik yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar dalam tahap operasional konkret yang cenderung menyukai sesuatu yang bergambar dan berwarna-warni karena pikiran akan lebih mudah menyimpan ingatan dalam bentuk gambar bukan tulisan. Diharapkan dengan adanya media ini pembelajaran dapat berjalan menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam media ini dikemas semenarik mungkin menggunakan gambar dan warna yang menarik perhatian siswa dan menyenangkan.

Langkah-langkah proses pengembangan media ini menggunakan desain pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch yang meliputi langkah-langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa media cetak *busy book* yang sudah disesuaikan dengan isi materi pada tema 5 subtema 3

pembelajaran ke 4 dan lebih menunjukkan unsur gambar, puzzle dan beserta penjelasan yang tidak ada pada buku pembelajaran biasa. Pengembangan media *busy book* yang dibuat oleh peneliti ini memuat gambar cuaca yang ada di Indonesia meliputi cuaca panas dan hujan serta nama suku yang ada di Indonesia meliputi Jawa, Sulawesi, Kalimantan, dan Sumatra dengan menempelkan gambar sesuai dengan petunjuk di masing-masing halaman. Proses pembuatan buku kain ini dilakukan sendiri oleh peneliti.

- a. Pembuatan desain buku menggunakan kain flanel yang digunting menyerupai awan, matahari, mendung, gambar-gambar suku dan adat dengan menentukan poin-poin materi yang akan digunakan sesuai tema pembelajaran yang sudah dipilih. Setelah itu membuat gambar-gambar lain sebagai pendukung materi
- b. Pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan buku flanel sehingga mudah dalam penggunaannya.
- c. Setelah itu menempelkan dan menjahit gambar-gambar cuaca pada kain flanel berukuran A5 yang berisikan 8 halaman berwarna-warni agar lebih menarik perhatian anak-anak dan pinggiran di obras agar lebih rapi.
- d. Terakhir penjilitan buku dengan cara dijahit pinggiran

Peneliti selanjutnya melakukan validasi produk untuk mengetahui kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan siswa untuk menilai produk yang sudah dibuat. Dengan presentase nilai ahli materi 92,5%, ahli media 92,8%, siswa 90% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Validator juga memberikan masukan dan saran terhadap produk yang dibuat.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk pada kelompok kecil, peneliti ini dilakukan dengan perwakilan siswa sekolah dasar kelas III disekitar rumah yang terdiri dari 7 siswa bernama CC, NV, NR, GL, AY, NY, DV yang dilakukan pada tanggal 18 Desember 2021. Dimana penelitian ini diberikan soal berupa *pretest* dan *posttest* untuk melihat kemampuan siswa. Dengan tujuan dapat diperoleh informasi mengenai keaktifan belajar siswa jika menggunakan media dan tidak.

Kendala pada tahap ini ialah pada proses pembuatan media yang sulit yaitu menggunting pola serta menjilid, karena tebalnya kain flanel saat penjilidan memerlukan waktu yang cukup lama karena benang dan jarum pada mesin jahit bolak balik putus.

2. Respon siswa terhadap pengembangan media *busy book*

Respon siswa digunakan juga untuk mengetahui kelayakan terhadap media *busy book* selain dari para ahli. Wulansari (2017:23) menjelaskan *busy book/quiet book/ activities book* adalah media 3 dimensi jenis model/tiruan berupa buku kain bermatrian flanel dan kertas yang berisi bermacam-macam kegiatan anak seperti mengenal warna, menghitung, membaca, dll yang bersifat edukatif. *Busy book* juga termasuk dalam buku interaktif yang terbuat dari warna-warna kontras menarik. Respon siswa terhadap pengembangan media *busy book* diamati dengan menggunakan angket respon siswa. Angket respon siswa tersebut berguna untuk mengetahui

penilaian siswa terhadap media, siswa diberikan angket dengan mengisi 13 kolom pernyataan dengan skor yang tertwra menggunakan tanda (√). Dikarenakan adanya pandemi *covid-19* maka penilaian angket dilakukan oleh 7 siswa perwakilan kelas III SD di sekitar rumah. Sebelumnya siswa diberikan terlebih dahulu terkait produk yang dikembangkan. Saat pertama dijelaskan mengenai produk *busy book* anak-anak terlihat antusias terhadap isi dari media tersebut. setelah melihat dan mempelajari media siswa jadi lebih mengetahui tentang pengetahuan baru yang mereka lihat dari masing-masing penjelasan pada setiap gambar dan halaman.

Dari hasil penilain respon siswa rata-rata penilaian masing-masing aspek dapat diketahui bahwa komponen gambar/ilustrasi memperoleh rata-rata sebesar 3,4 dengan kriteria baik . Aspek soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari memperoleh rata-rata 3,7 dengan kriteria baik sekali. Aspek materi mendorong keingin tahuan memperoleh rata-rata 3,6 dengan kriteria baik sekali. Aspek belajar materi cuaca yang bermanfaat pada kehidupan sehari-hari memperoleh rata-rata 3,6 dengan kriteria baik sekali. Aspek merangkum materi sendiri pada lembar rangkuman memperoleh rata-rata 3,3 dengan kriteria baik. Aspek tes yang dapat menguji pemahaman mengenai materi mendapat nilai rata-rata 3,7 dengan kriteria baik sekali. Aspek berdiskusi dengan teman-teman memperoleh rata-rata 3,9 dengan kriteria baik sekali. Aspek bahasa yang digunakan memperoleh nilai rata-rata 3,3 dengan kriteria baik. Aspek yang menggunakan gambar/ilustrasi yang tidak membosankan mendapat nilai

rata-rata 3,9 dengan kriteria baik sekali. Aspek tampilan buku ini menarik mendapat nilai rata-rata 3,7 dengan kriteria baik sekali. Aspek huruf yang digunakan mendapat nilai rata-rata 3,7 dengan kriteria baik sekali. Aspek penyajian keseluruhan gambar/ilustrasi menarik mendapat nilai rata-rata 3,7 dengan kriteria baik sekali. Yang terakhir aspek gambar/ilustrasi yang dapat memberi motivasi mendapat nilai rata-rata 3,7 dengan kriteria baik sekali.

Dari hasil presentase keseluruhan angket respon siswa dapat diketahui presentase sebesar 91% dengan rata-rata 47,1 dengan kategori “sangat layak”. Jadi kesimpulan menunjukkan minat siswa terhadap media *busy book* setelah menggunakan media sangat tinggi dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kendala tahap ini yaitu karena adanya pandemi *COVID-19* yang sedang mewabah diseluruh negara termasuk Indonesia mengharuskan sekolah dan instansi lainya libur atau belajar dirumah, ini menjadi kendala karena tidak dapat melaksanakan penelitian disekolah. Sehingga penelitian ini dilakukan oleh perwakilan siswa yang ada disekitar rumah peneliti.

3. Keaktifan Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media *Busy book*

Peningkatan keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* dan pedoman observasi saat pembelajaran. Menurut sudjana (2010: 86) yang dimaksud keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subyek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar tanpa ada rasa takut. Setelah mengetahui

dan belajar menggunakan media *busy book* siswa jadi lebih antusias dalam membaca dan memahami setiap materi yang ada pada media *busy book*. Mereka ingin mengetahui apa saja gambar-gambar dan penjelasan yang ada di dalam media. Selain mengerjakan soal *pretest* dan *post test* siswa diminta juga untuk membuat cerita pendek mengenai apa saja yang mereka ketahui dari materi dalam media *busy book*. Dalam hasil pengerjaan soal terlihat peningkatan dari presentase sebelum dan sesudah menggunakan media, dengan presentase awal (*pretest*) sebesar 63,1% dan setelah (*posttest*) menggunakan media *busy book* menjadi 87,5%. Sehingga dapat dilihat hubungan antara penggunaan media dengan keaktifan belajar siswa, hasil test/belajar siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan media karena siswa jadi lebih memperhatikan materi dan mudah ingat dengan menggunakan media gambar. Untuk memberikan gambar yang jelas terkait hasil penilaian dapat dilihat pada gambar diagram batang (pada gambar 4.12)

Selain itu peneliti juga menilai keaktifan siswa menggunakan pedoman observasi berdasarkan hasil dari instrumen keaktifan belajar siswa dan nilai dari 7 siswa CC memperoleh presentase nilai 75% yang berarti termasuk dalam skala baik. NV memperoleh presentase 73% termasuk dalam kategori baik. AY memperoleh 70% termasuk dalam kategori baik. GL memperoleh 72% termasuk dalam kategori baik. NR memperoleh nilai 73% termasuk dalam kategori baik. DV memperoleh nilai 75 termasuk dalam kategori baik. NY memperoleh nilai 81% termasuk kategori baik.

Kendala pada tahap ini adalah karena adanya *COVID-19* sehingga siswa yang diuji coba hanya beberapa yang mengakibatkan hanya bisa terbagi sedikit di setiap kelompoknya dan tidak bisa berdiskusi dengan kelompok besar seperti pada kelas di sekolah.

4. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media *Busy book*

Data tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. tes tersebut terdiri dari *pretest* (sebelum menggunakan media) dan *post test* (sesudah menggunakan media). Pada tabel 4.10 dapat diamati nilai dari masing-masing anak ada perbedaan nilai antara *pretest* dan *post test*. Dari data tersebut sudah diketahui bahwa ada kenaikan nilai yang diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran *busy book*. Dalam hasil pengerjaan soal terlihat peningkatan dari presentase sebelum dan sesudah menggunakan media, dengan presentase awal (*pretest*) sebesar 63,1% dan setelah (*posttest*) menggunakan media *busy book* menjadi 87,5%. Sehingga dapat dilihat hubungan antara penggunaan media dengan keaktifan belajar siswa, hasil test/belajar siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan media karena siswa jadi lebih memperhatikan materi yang diajarkan dan mudah ingat dengan menggunakan media gambar.

Kendala pada tahap ini adalah karena adanya *COVID-19* sehingga siswa yang diuji coba hanya beberapa yang mengakibatkan hanya bisa terbagi sedikit di setiap kelompoknya dan tidak bisa berdiskusi dengan kelompok besar seperti pada kelas di sekolah.