

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUSY BOOK 3D TERHADAP
KEMAMPUAN BELAJAR SISWA ADHD (Attention Deficit Hyperactivity
Disorder)**

Nur Kholisyah¹, Galuh Kartika Dewi², Lita Erdiana³

¹²³PGSD STKIP PGRI Sidoarjo

¹nurkholisyah9@gmail.com, ²galuhkartika86@gmail.com, ³litaerdiana@gmail.com
085607299780

ABSTRACT

This research is motivated by the underutilization of learning media in teaching and learning activities, particularly for children with special needs, particularly those with ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). The research being conducted seeks to enhance the learning interest of children with ADHD by using the flannel cloth to develop an engaging learning media. The research employs Research and Development (R & D) methods. The resulting media takes the shape of a flannel book titled Busy Book 3D. This research was carried out at SDN Lemahputro 1 Sidoarjo with research subjects, specifically students with ADHD who were enrolled at SDN Lemahputro 1 Sidoarjo. The researcher employs a study method that is based on the Borg and Gall development model, as adjusted by Sugiyono. Based on the outcomes of the data analysis performed on the Busy Book 3D media created by researchers, 85% of media experts place it in the Eligible category, from subject matter expert received a score of 82.23% with the Eligible category. The average score of student post-test was 85, meanwhile, the average score of student's activity questionnaire was 88,9% and considered as high level category, therefore, it can be determined that Busy Book 3D learning media is highly practical and usable.

Key Words: Learning Media, Busy Book, ADHD

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar khususnya bagi anak ABK, khususnya anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak ADHD dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dengan cara memanfaatkan kain flanel. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R & D). Media yang dihasilkan yaitu berupa buku yang terbuat dari kain flanel, yang diberi nama *Busy Book 3D*. Penelitian ini dilakukan di SDN Lemahputro 1 Sidoarjo dengan subjek penelitian, yaitu siswa ADHD yang ada di SDN Lemahputro 1 Sidoarjo. Peneliti menggunakan metode penelitian yang mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh media *Busy Book 3D* yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori layak dengan rata-rata nilai persentase sebesar 85 %

ahli media, dari ahli materi mendapat persentase rata-rata 82,23% dengan kategori layak. Rata-rata nilai *post-test* siswa yaitu 85, nilai rata-rata angket keaktifan siswa yaitu 88,9% dengan kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Busy Book* 3D ini sangat layak dan dapat digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Busy Book, ADHD

A. Pendahuluan

Sistem Pendidikan Nasional pasal 32 telah ditetapkan pada undang-undang No. 20 Tahun 2003 yaitu mengenai hak atas pendidikan bagi anak atau individu berkebutuhan khusus, baik berdasarkan fisik, mental, sosial, dan emosional. Anak berkebutuhan khusus tetap memperoleh kesempatan yang sama sebagaimana yang diperoleh oleh anak normal dalam hal pendidikan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa setiap anak berkebutuhan khusus memiliki hak pendidikan yang sama dan layak untuk tidak dibedakan dengan anak normal lainnya. Pendidikan untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) sudah diatur dalam undang-undang.

ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) adalah anak yang dalam pendidikan memerlukan pelayanan yang spesifik, berbeda dengan anak pada umumnya. Anak dikatakan berkebutuhan khusus jika ada sesuatu yang kurang atau bahkan

lebih dalam diri anak tersebut. (H. Sudardjo: 2015). Anak berkebutuhan khusus memiliki berbagai jenis, mulai dari Anak Tunarungu, Anak Tunanetra, Anak Tunagrahita, Anak Tunadaksa, Anak Tunalaras, Autis, Disleksia, dan ADHD. Penelitian ini memfokuskan pada anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*).

Menurut A. Dayu P (2013:29) ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) adalah suatu kondisi medis yang mencakup disfungsi otak, ketika seseorang mengalami kesulitan dalam mengendalikan impuls, menghambat perilaku, dan tidak mendukung rentang perhatian atau rentang perhatian mudah teralihkan. Anak ADHD memiliki tingkat IQ atau kemampuan kognitif yang rata-rata, walaupun begitu mereka sering berprestasi di bawah potensinya di sekolah. Mereka sering membuat keributan di kelas dan cenderung sering mengganggu temannya, terutama anak laki-laki. Mereka

sering kali gagal mengikuti, mengingat instruksi dan menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan kepada siswa ADHD di SD Lemah Putro. Siswa ADHD kurang minat dalam mengikuti suatu proses pembelajaran, karena saat pembelajaran media yang digunakan oleh guru hanya berupa buku dua dimensi, maka dari itu dibutuhkan alat, peraga, atau media lain untuk menarik minat belajar siswa ADHD dalam mengikuti suatu pembelajaran. Media pembelajaran untuk siswa ADHD harus dibuat dengan begitu menarik untuk mampu meningkatkan minat belajar dan menarik perhatian dan fokus siswa ADHD.

Dengan ketertarikan terhadap media pembelajar tersebut maka dapat menumbuhkan minat belajar bagi siswa ADHD, serta mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa ADHD. Kemampuan belajar ialah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program. (Muhibbin Syah :2008)

Salah satu media pembelajaran yang dianggap sesuai dengan kriteria di atas yaitu media

pembelajaran *Busy Book*, karena media *Busy Book* ini terlihat unik, sehingga dapat menarik perhatian serta rasa ingin tahu dari anak. Tujuan utamanya adalah membuat anak teredukasi dengan cara menyenangkan. Media pembelajaran berupa *Busy Book* sesuai dengan karakteristik anak ADHD, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar anak ADHD. Mengingat begitu penting penggunaan media pembelajaran, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Busy Book*. Media ini dikemas seperti bentuk buku yang didalamnya siswa dapat berinteraksi langsung yaitu dengan bermain sambil belajar sesuai dengan materi yang disajikan di dalam *Busy Book*. Media yang dikembangkan tersebut diharapkan menjadi penambah minat belajar anak ADHD.

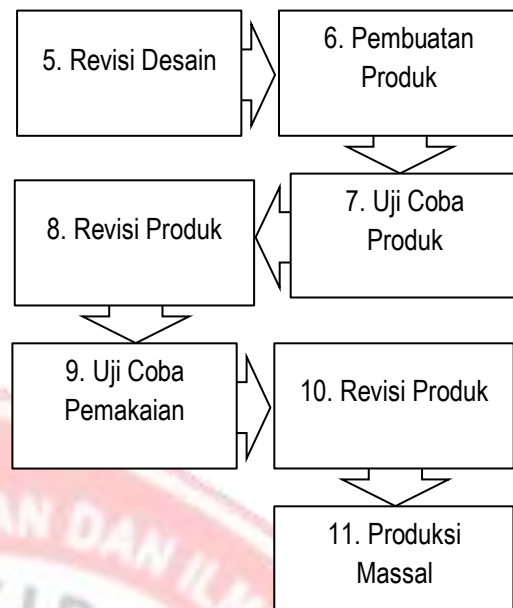
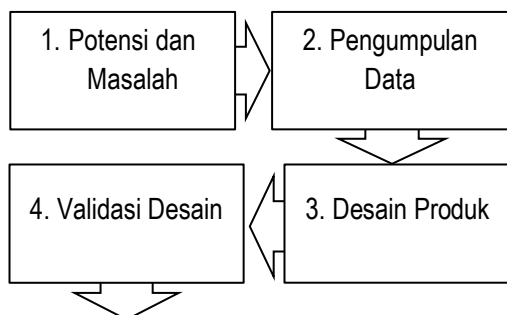
Busy book yaitu suatu media interaktif yang dibuat dengan bahan dasar kain (dengan dominasi kain flanel). *Busy Book* merupakan sebuah buku yang dibuat dengan ciri khas tersendiri yaitu menggunakan kain, yang isinya penuh dengan warna – warna cerah, dan juga berisi tentang kegiatan bermain yang mampu

merangsang kemampuan siswa.
(Mufliharsi : 2017)

Pengembangan *Busy Book* yang dikembangkan oleh peneliti yakni untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan pada anak ADHD, yaitu meliputi motorik kasar, motorik halus, bahasa reseptif, bahasa ekspresif, dan akademik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016: 407), *Research and Development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian dan pengembangan ini sesuai dengan metode Brog and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2016) sepuluh tahap-tahap penelitian dan pengembangan dapat ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (RND)

Penelitian pengembangan ini melalui tahapan-tahapan seperti yang ada pada gambar 1. Namun, dari sebelas langkah yang dikembangkan oleh Sugiyono. Hanya tujuh langkah yang akan diadaptasikan dalam penelitian kali ini yaitu langkah 1 sampai dengan 7. berikut adalah alur penelitian yang digunakan pada penelitian ini : 1. Potensi dan Masalah, 2. Pengumpulan Data, 3. Desain Produk, 4. Validasi Desain, 5. Revisi Desain, 6. Pembuatan Produk, dan 7. Uji Coba Pemakaian.

Produk pengembangan media tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar pada siswa ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). Secara

perencanaan proses penelitian dan pengembangan media ini terdiri dari analisis kebutuhan dalam pengumpulan data, uji coba produk lapangan, serta menyempurnakan hasil produk berdasarkan pada hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan untuk dapat menghasilkan suatu produk yang layak untuk digunakan. Bertujuan menciptakan suatu produk yang layak digunakan perlu melalui beberapa tahapan yang tepat, sehingga produk yang dihasilkan mampu tervalidasi layak oleh ahli media dan ahli materi dan siap untuk digunakan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang disebut dengan nama "Busy Book 3D"

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Lemah Putro 1 Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*).

Teknik pengumpulan data menggunakan : 1. Validasi ahli, 2. Soal tes, 3. Angket keaktifan siswa. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media digunakan untuk menguji kelayakan dari penggunaan media *Busy Book 3D* untuk siswa ADHD.

Validasi ahli materi digunakan untuk menguji kelayakan isi, bahasa, dan kesesuaian dengan aspek perkembangan yang ingin tingkatkan. Kemudian soal tes yang diberikan kepada siswa ADHD yaitu berupa *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Busy Book 3D*, yaitu menggunakan rumus sebagai berikut :

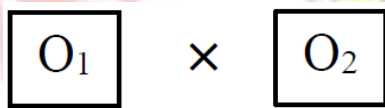
$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian angket keaktifan siswa digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa ADHD saat belajar menggunakan media *Busy Book 3D*, yaitu menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{PA} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Instrumen dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut : 1. Penilaian ahli media dan ahli materi, yang menggunakan skala likert, 2. Soal tes siswa, yaitu berbentuk soal *pretest* dan *posttest*, 3. Angket keaktifan siswa, yang menggunakan penilaian guttman. Analisis data penelitian ini

yaitu media dinyatakan valid atau layak untuk digunakan sebagai media untuk siswa ADHD, apabila total validasi memperoleh lebih dari 60%, validasi ahli materi yaitu materi dinyatakan valid atau layak digunakan sebagai materi untuk siswa ADHD, apabila memperoleh total validasi lebih dari 60%. Analisis data nilai siswa diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk membandingkan dua nilai antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Busy Book* 3D. Desain pada gambar 2.



Gambar 2. Desain Eksperimen (before-after)

Sedangkan selanjutnya untuk mengetahui keaktifan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Busy Book* 3D, dilihat dari nilai total angket keaktifan siswa, angket dikatakan baik jika total nilai 60%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Busy Book 3D adalah buku yang terbuat dari kain flanel,

berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 24 cm dan lebar 20 cm. Didalamnya berisi kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk melatih kemampuan bahasa reseptif, bahasa ekspresif, dan akademik siswa ADHD seperti pemahaman tentang warna (menyamakan, mengidentifikasi, dan melabel warna), pemahaman tentang angka (mengurutkan, mengidentifikasi, dan melabel angka), penjumlahan benda, penjumlahan sederhana (mendatar), penjumlahan susun, pemahaman tentang materi pecahan, pemahaman konsep perkalian, pemahaman tentang bangun ruang, serta pemahaman tentang huruf (mengurutkan, mengidentifikasi, dan melabel huruf). Ada juga kegiatan yang bertujuan untuk melatih kemampuan motorik siswa ADHD seperti mengancing (kancing besar, sedang, dan kecil) serta menali.

Pengembangan media *Busy Book* 3D ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu : Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Pembuatan Produk, dan Uji Coba Pemakaian.

Peneliti mencari tahu tentang potensi masalah yang terjadi dengan

melakukan observasi. Potensi dapat dilihat dari kurang minatnya siswa ADHD dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa ADHD cenderung kurang minat dan kurang memperhatikan guru yang menjelaskan di kelas dengan media buku 2 dimensi, sehingga menjadi kurang minatnya siswa ADHD dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga timbul permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan ini mendorong peneliti untuk mengembangkan suatu media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan materi mampu dengan mudah dipahami oleh siswa, yaitu terkhusus siswa ADHD. Media tersebut ialah berupa media pembelajaran *Busy Book* 3D.

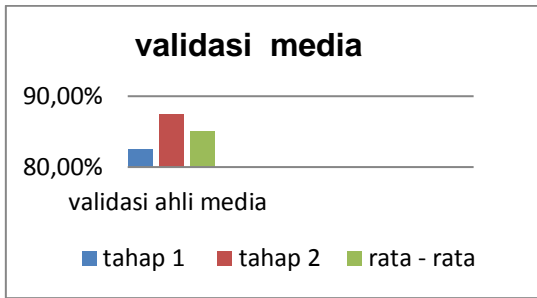
Pengumpulan data yang diperoleh yaitu kurang minatnya siswa ADHD mengikuti suatu pembelajaran di kelas, membuat pengetahuan serta pemahaman siswa ADHD yang masih kurang untuk beberapa materi pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat ketika guru menjelaskan siswa ADHD cenderung tidak memperhatikan dan tidak tertarik untuk mengikuti suatu pembelajaran tersebut. Sehingga peneliti mulai membuat desain untuk

membuat siswa ADHD tertarik dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan juga memberikan kemudahan siswa ADHD memahami beberapa konsep materi pembelajaran.

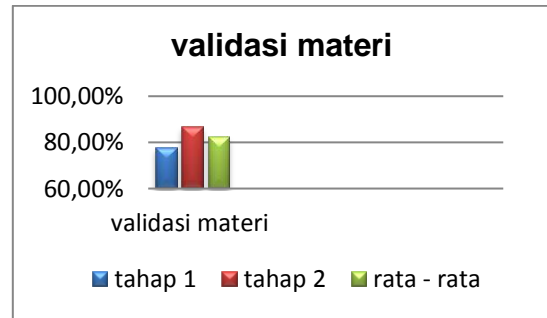
Setelah membuat desain produk, peneliti melakukan validasi desain media yang akan digunakan serta ketepatan dengan materi, dari dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi media *Busy Book* 3D berbentuk lembar penilaian menggunakan skala likert yang melalui dua tahap dari ahli media.

Hasil tahap pertama mendapatkan persentase 82,5% dengan keterangan layak. Setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli media untuk menjadi setiap bagian media dengan tujuan untuk meningkatkan lagi tingkat ketahanan media. Hasil tahap kedua mendapatkan persentase 87,5 % dengan keterangan sangat layak.

Hasil dari kedua tahap tersebut diperoleh rata-rata 85 % dengan keterangan layak. Dengan demikian media *Busy Book* 3D yang dibuat layak untuk digunakan pada siswa ADHD. Validasi tahapan ahli media dapat dilihat pada grafik.



Grafik 1. Validasi Media



Grafik 2. Validasi Materi

Validasi materi berbentuk lembar penilaian menggunakan skala likert yang digunakan melalui dua tahap dari ahli materi, tahap pertama mendapat persentase 77,78% dengan keterangan layak.

Setelah mendapat saran dari ahli materi untuk memperbaiki materi dan soal tes, sehingga materi dan soal tes tersebut dapat di uji cobakan. Soal tes dan materi yang kurang tepat akan diperbaiki dan di validasi oleh ahli materi pada tahap kedua, yaitu validasi ahli materi tahap kedua mendapatkan nilai persentase 86,65% dengan keterangan sangat layak.

Hasil dari kedua tahap tersebut dirata-rata mendapat presentase 82,23% dengan keterangan layak, dengan demikian materi dan soal tes layak untuk diberikan kepada siswa ADHD. Persentase tahap validasi materi dapat dilihat pada grafik.

Setelah media dan materi *Busy Book* 3D serta soal tes tervalidasi. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk guna mendapatkan data-data yang dapat dipakai sebagai dasar acuan untuk menetapkan tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan serta menguji kevalidan media *Busy Book* 3D untuk kegiatan pembelajaran siswa ADHD. Selanjutnya peneliti mengujicoba media *Busy Book* 3D pada siswa ADHD SDN Lemahputro 1 Sidoarjo. Uji coba media ini dilakukan dengan cara memberikan soal *pre-test* dan *post-test*.

Dapat dilihat pada tabel untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Busy Book* 3D dengan soal *pre-test* dan *post-test* .

Tabel 1. Hasil Nilai Soal *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama Siswa	Skor Min.	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	AHA	75	45	85
2.	AJMI	75	65	90
3.	MFAF	75	23	80

Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 1. Rata-rata nilai *pre-test* yaitu 44,5 hal ini dikarenakan siswa ADHD masih terlihat kesulitan mengerjakan beberapa soal, dan kesulitatan dengan beberapa konsep soal yang diberikan. Pada nilai *post-test* dapat dilihat pada tabale 1. siswa ADHD mampu memperoleh nilai diatas KKM yaitu dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)/skor minimal 75, rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh oleh siswa yaitu 85.

Dapat dilihat nilai *pre-test* dan *post-test* siswa pada tabel 6. ada 3 siswa dengan diagnosa ADHD yang mampu mencapai nilai diatas KKM setelah menggunakan media pembelajaran *Busy Book 3D* . Jadi setelah menggunakan media pembelajaran *Busy Book 3D*, siswa ADHD memiliki minat dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan belajar dari siswa ADHD tersebut. Hal

itu terlihat dari antusiasnya saat memperhatikan guru yang menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran *Busy Book 3D* dan juga nilai yang didapat setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media *Busy Book 3D*.

Setelah menerapkan Media *Busy Book 3D*, peneliti menggunakan lembar angket keaktifan siswa untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa ADHD menggunakan media pembelajaran *Busy Book 3D*. Angket keaktifan siswa ini diambil dari masing-masing siswa yaitu 3 siswa.

Analisis data dari angket keaktifan siswa dengan menggunakan persentase.

Hasil angket siswa 1 yaitu 91,7% dengan keterangan tinggi. Hasil angket siswa 1 dapat dilihat pada tabel 2. Hasil angket siswa 2 yaitu 91,7% dengan keterangan tinggi. Hasil angket siswa 2 dapat dilihat pada tabel 3. Hasil angket siswa 3 yaitu 83,3% dengan keterangan tinggi. Hasil angket siswa 3 dapat dilihat pada tabel 4.

Hasil angket keaktifan siswa, yaitu dari 3 siswa ADHD memperoleh nilai persentase rata-rata 88,9%.

Tabel 2. Kriteria Keaktifan Siswa

Persentase	Kategori
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

Dilihat dari tabel 2. maka nilai presentase keaktifan siswa ADHD mendapat kategori tinggi, terhadap penerapan media pembelajaran *Busy Book 3D*. Siswa ADHD begitu minat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Busy Book 3D*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil serta pembahasan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran *Busy Book 3D* dapat dilihat melalui hasil validasi ahli media yang memperoleh nilai hasil akhir 85% setelah mendapatkan saran dan revisi dari ahli media dan Validasi materi memperoleh nilai hasil akhir 82,23% dari ahli materi.

Hasil dari soal *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh siswa. Hasil nilai *pre-test* menunjukkan bahwa 3 siswa ADHD memperoleh nilai yang kurang baik atau di bawah KKM yakni dengan rata-rata nilai 44,5 Kemudian untuk nilai *post-test* 3 siswa ADHD

tersebut mendapatkan nilai yang sangat baik atau di atas KKM, yakni dengan rata-rata nilai 85. Skor ini sesuai dengan acuan skor minimum ketuntasan 75. Nilai dari kedua tes dapat dijadikan acuan pembandingan sebelum dan sesudah siswa ADHD mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Busy Book 3D*.

Selain itu hasil angket keaktifan siswa juga mendapatkan nilai rata-rata persentase 88,9% dengan kategori tinggi. Jadi media pembelajaran *Busy Book 3D* mampu membuat antusias dan meningkatkan minat belajar siswa ADHD dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, Siti.(2021). Pengembangan Media Busy Book Pembelajaran Tematik Tema 5 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 2 Selat. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram.
<https://repository.ummat.ac.id/2939/>
Minarwati, & Amka, H. (2019). *Pendidikan Anak ADHD*

- (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). Yogyakarta: DeePublish
- Nurleksono, Shafira As'adillah (2020) *Pengembangan media busy book untuk kemampuan membaca permulaan bagi siswa tunagrahita di Sekolah Dasar Negeri Sumpalsari 2 Malang*.
<http://repository.um.ac.id/id/eprint/140803>
- Rahmawati, C. M., Samino, Avantie, F. M., & Kalakmabin, I. (2022). *Pengembangan Buku Siswa Tematik Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6443>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tsamara, S. D., Asih, I., & Alamsyah, P.T. (2022). *Pengembangan Media Buku Flanel Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Di Kelas 1 SDN Kasomalang VII*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6400>
- Wakhaj, N. I. U., & Rofiah, N. H. (2018). *Perilaku Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Peserta Didik) Di Kelas Iv Sd Negeri Gejayan*. Jurnal Fundadikdas (*Fundamental Pendidikan Dasar*), 1(1), 64–73.
<https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.71>