

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUSY BOOK* UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFA BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH  
DASAR

(DEVELOPMENT OF *BUSY BOOK* LEARNING MEDIA TO INCREASE  
LEARNING ACTIVITY OF CLASS III STUDENTS IN ELEMENTARY  
SCHOOL)

Siti Nur Solikah ([nursolikah333@mail.com](mailto:nursolikah333@mail.com))

Rosyidah Umami Octavia, Galuh Kartika Dewi

Program Studi Pendidikan uru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo  
Jalan Jenggala kotak pos 149 Kemiri Sidoarjo

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *busy book* materi cuaca yang layak digunakan pada materi pengaruh perubahan cuaca di kehidupan sehari-hari kelas III sekolah dasar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (R&D). penelitian ini mengacu pada model Robert Maribe Branch yang menemukan langkah-langkah dalam R&D yang disingkat dengan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Hasil pengembangan produk adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III Sekolah dasar.

Kata kunci: keaktifan, media pembelajaran, *busy book*.

**Abstract**

This study aims to develop a busy book learning media for weather materials that is suitable for use on the influence of weather changes in everyday life in third grade elementary school. This research is included in research and development (R&D). This study refers to the Robert Maribe Branch model which finds the steps in R&D which are abbreviated as ADDIE, namely *analysis, design, development, implementation, evaluation*. The result of product development is to increase the learning activity of third grade elementary school students.

Keywords: activity, learning media, busy book.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003.

Pada bulan September 2020 peneliti melakukan penelitian awal di SDN Tambakrejo 2. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada siswa kelas III yang berjumlah 33 siswa namun dibagi menjadi 2 gelombang pagi dan siang karena adanya pandemi, hal ini terjadi pada saat pembelajaran sedang berlangsung media yang digunakan hanya buku LKS yang membuat siswa jenuh dan bosan pada pembelajaran tematik. Ketika guru menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas yang ada pada buku tersebut siswa enggan untuk mengerjakan. Banyak dari siswa yang menunggu guru untuk mengisi lembar kerja siswa tersebut. Dengan demikian keaktifan dapat diartikan dalam proses pembelajaran. Apabila siswa aktif maka siswa dapat mengembangkan sendiri potensi yang ada dalam diri mereka, oleh karena itu perlu diciptakan pembelajaran aktif untuk mendukung potensi siswa. Pembelajaran aktif dimaksud untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa didik, sehingga semua siswa didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun diluar sekolah yang menunjang keberhasilan siswa. Jadi keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti akan melakukan penelitian R&D dengan judul: pengembangan media pembelajaran busy book untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III sekolah dasar.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media *busy book* terhadap keaktifan belajar siswa kelas III?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media *busy book* kelas III?
3. Bagaimana keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media *busy book* kelas III?
4. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *busy book* kelas III?

### Kajian pustaka

Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Gay penelitian pengembangan dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif

untuk digunakan disekolah, dan bukan untuk menguji teori. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. menurut penelitian pengembangan juga dapat didefinisikan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kapraktisan, dan efektifitas. Penelitian pengembangan bidang pendidikan berupaya menciptakan produk yang bermanfaat dan dapat membantu peningkatan kualitas pendidikan. Penelitian pengembangan dapat menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dengan pengembangan berbeda.

### **Media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kata kunci media adalah perantara. Pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan. Sadiman mengatakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam bahasa arab, media juga berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan menurut vernon S. Gerlach dan donald P. Ely dalam rohani pengertian media ada 2 macam yaitu arti sempit dan arti luas. arti sempit bahwa media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi.

### **Ruang Lingkup Media Pembelajaran**

Ruang lingkup medi pembelajaran adalah meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana disekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut bisa memberikan rangsangan pada siswa untuk belajar, menjadikan pembelajaran makin efektif dan efisien, bisa menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan problem siswa dalam belajar.

Jenis media pembelajaran menurut Sadiman arif dikelompokkan menjadi tiga macam, antara lain: a. media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Banyak jenis media grafis diantaranya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin. b. Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Selain itu bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantaranya adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran terlebih

dahulu. Adakala media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja.

### **Busy Book**

Buku merupakan alat penyampaian alat informasi yang cukup efektif sebab buku dapat menyampaikan banyak informasi karena memiliki jumlah halaman yang banyak. Buku termasuk kedalam jenis media visual karena buku merupakan benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana dalam menggunakan penglihatannya. Anak juga dapat mengetahui sesuatu yang bisa diajarkan kepada anak, salah satunya adalah busy book.

### **Pengertian Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar adalah siswa melakukan kegiatan secara bebas, tidak takut berpendapat, memecahkan masalah sendiri, membaca sumber belajar yang diberikan oleh guru, bisa belajar secara individu ataupun kelompok, ada timbal balik antar guru dan siswa baik itu menjawab pertanyaan ataupun memberikan komentar, dan siswa selalu termotivasi untuk berpendapat.

### **Hubungan antara busy book dengan keaktifan belajar**

Penggunaan media pembelajaran *busy book* pada proses pembelajaran berlangsung akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa media pembelajaran *busy book* juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman materi dengan baik dan menarik. Pembelajaran aktif sangat diperlukan karena siswa diharapkan aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berfikir, berinteraksi dan berbuat untuk mencoba.

### **Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Rifai'i, (2012) hasil belajar bisa dipandang menurut perilaku dari keterampilan & pengetahuan yang dimiliki sang pelajar selesainya mengalami proses pembelajaran. Maksudnya proses belajar yang dilalui seseorang akan akan memilih perilaku seseorang, yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan baik akan menggunakan perilaku yang baik begitupun sebaliknya anak didik yang mengikuti pembelajaran buruk maka beliau akan memiliki keterampilan perilaku yang buruk pula.

Crow & Crow (dalam Juwaidin, 2015; 129) belajar merupakan memberikan perhatian dalam perolehan kebiasaan, pengetahuan & sikap. Ialah bahwa belajar bisa menciptakan individu beradaptasi diri baik problem individual juga sosial, lantaran konsep perubahan merupakan konsep yang terkandung pada belajar. Sudjana (dalam Kusuma, 2018:33) hasil belajar adalah perubahan tingkah laris murid sesudah melalui proses pembelajaran, seluru perubahan menurut proses belajar adalah output belajar & membuat insan berubah tingkah lakunya. Artinya bahwa perubahan tingkah laris seseorang dalam proses pembelajaran bisa membuat perubahan ouput belajar pula.

## **Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

### **a. Faktor internal**

Faktor internal adalah faktor yang bersumber berdasarkan pada diri siswa yang menghipnotis kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat & perhatian, motivasi belajar, tekun, norma belajar dan syarat fisik atau kesehatan.

### **b. Faktor eksternal**

Lim Wailam (dalam Kusuma, 2018:36) faktor eksternal merupakan yang asal menurut luar diri siswa yang mensugesti output belajar merupakan keluarga, sekolah & masyarakat. Artinya bahwa keadaan famili menghipnotis output belajar siswa. Keluarga yang keadaan ekonominya stabil, pertenggaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya dan norma sehari-hari berperilaku yang buruk menurut orang tua pada kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dapat diperoleh dari nilai tes siswa setelah diterapkannya proses pembelajaran media *busy book*.

## **Metode**

### **Jenis Penelitian**

Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi atau mengembangkan produk. Peneliti menghasilkan produk yaitu media pembelajaran yang akan diuji validitasnya. Peneliti mengembangkan materi pembelajaran tematik pada tema 5 subtema 3 pembelajaran 4 yang memuat mata pelajaran: Bahasa Indonesia, PPKN, PJOK yang akan dikembangkan menggunakan media *busy book*.

### **Tempat, Waktu dan subjek Penelitian**

Penelitian awal dilaksanakan di SDN Tambakrejo 2 yang terletak di Jalan Parang Tirta no 19 desa Tambakrejo Krembung. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil bulan September tahun ajaran 2021/2022.

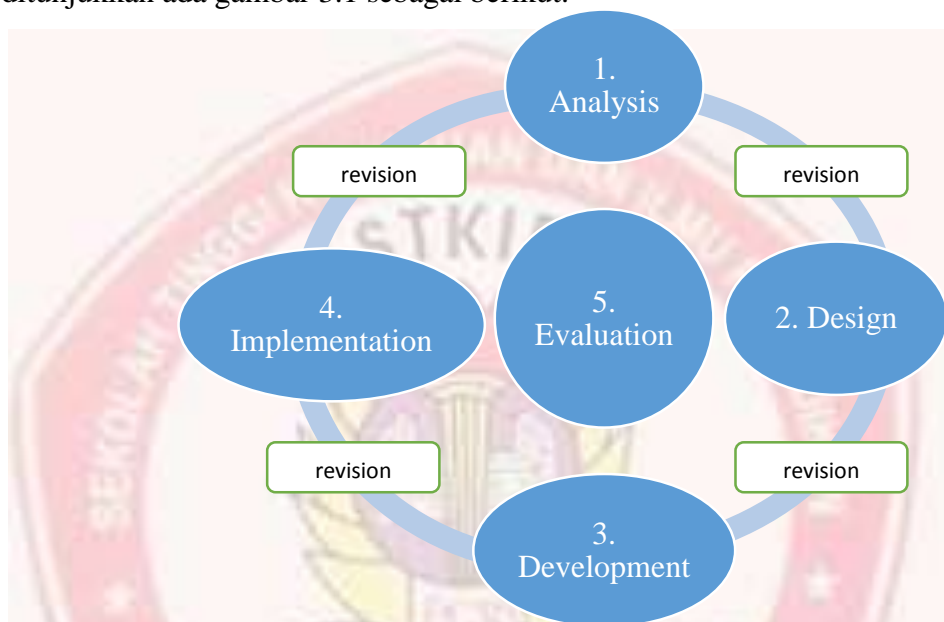
Pada awal rencana subjek penelitian uji coba produk yang dikembangkan ini akan dilakukan pada siswa kelas III yang terdiri dari 33 siswa yaitu 16 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki di SDN Tambakrejo 2. Namun karena adanya pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia maka penelitian dilakukan perwakilan dengan jumlah 7 siswa.

### **Rancangan Penelitian**

Rancangan pengembangan penelitian ini mengarah pada produk yaitu membuat buku dari kain flanel yang berisikan materi pada tema 5 (cuaca) subtema 3 (pengaruh perubahan cuaca pada kehidupan manusia) pembelajaran 4 edisi revisi 2018 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKN, PJOK. Prosedur pengembangan ini mengacu pada model Robert Maribe Branch yang mengemukakan langkah-langkah dalam R&D disingkat dengan ADDIE yang



merupakan kepanjangan dari: *Analysis* (analisis) berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* (desain) merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* (pengembangan) berisi kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* (implementasi) merupakan kegiatan menggunakan produk. *Evaluation* (evaluasi) merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan R&D dapat ditunjukkan ada gambar 3.1 sebagai berikut.



Gambar 3.1 pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran menurut *Robert M. B* (Sugiono, 2015: 39)

### **Teknik Pengumpulan Data**

Observasi, Wawancara, Angket, Tes, Dokumentasi.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua yaitu:

#### 1. Data kualitatif

Data kualitatif ini berupa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa dalam memberikan tanggapan dan penilaian terhadap produk yang telah dibuat. Saran dan tanggapan yang diberikan menjadi dasar untuk memperbaiki serta mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

#### 2. Data kuantitatif

Data kuantitatif ini berupa skor dari penilaian maupun komentar yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa dengan menggunakan skala yang berbentuk *checklist*.

a. Analisis kelayakan/validitas media

Data hasil validasi materi dan media yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan *skala likert*. Analisis data ini dijadikan pedoman untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran. Dicari rata nilai atau pemberian skor hasil klasifikasi penilaian dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Dengan keterangan:

P = presentase skor yang dicari (hasil dibulatkan hingga mencapai bilangan bulat)

$\sum R$  = jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = jumlah skor maksimal

b. Analisis data respon guru dan siswa

Untuk mendapatkan hasil nilai pada angket yang telah ditetapkan, selanjutnya menentukan presentase produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian anket respon guru dan siswa. Berikut rumus yang dapat digunakan untuk menentukan presentase.

Untuk mengetahui kelayakan materi maka dapat dihitung dengan rumus dibawah ini.

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

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\sum X$  = jumlah skor yang diperoleh

$Xi$  = jumlah skor maksimal

c. Analisis data keaktifan belajar

Setelah data diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, presentase dapat dicari menggunakan rumus berikut.

$$Presentase = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudia data tersebut diinterpretasikan kedalam tingkatan yaitu.

d. Analisis tes hasil belajar

Analisis tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III yang diperoleh melalui pengolahan tes dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

(Sudijono, 2011:123)

## Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan model Robert Maribe Branch (2009: 18) mengembangkan instruksional design (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Sugiono, 2015: 38).

## 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).

### 2. 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.

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 aspek pembelajaran mendapat nilai presentase 72,5% maka 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.

Hasil penelitian validasi ke-2 ahli materi pada aspek pembelajaran diperoleh skor 37 dengan rata-rata 3,7

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.

Hasil penilaian medi pada tahap pertama pada aspek kelayakan memperoleh jumlah skor 26. Berdasarkan penilaian oleh ahli media tahap ini memperoleh hasil presentase 92%. Pengembangan media yang dilakukan 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”

3. Data angket respon siswa

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

Berdasarkan hasil data perhitungan nilai rata-rata dari respon siswa terhadap media *busy book* yang diwakilkan 7 siswa mempeoleh 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.

4. 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	Pre-test	Post-test
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%

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

$$= 0,631 \times 100\%$$

$$= 63,1\%$$

$$Post\ test = presentase = \frac{skor\ total}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$= \frac{87,5}{100} \times 100\%$$

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

$$= 87,5\%$$

## Pembahasan

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

Langkah-lagkah 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.

Selanjutnya peneliti melkukan 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 in diberikan soal berupa *pretest* dan *posttest* untuk melihat kemampuan siswa. Dengan tujuan dapat diperoleh informasi mengenai keaktifan belajar siswa jika menggunakan media dan tidak.

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 medi 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 termsuk 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 mesia, siswa diberikn angket dengan mengisi 13 kolom pernyataan dengan skor yang tertwra menggunakan tanda (√). Saat pertama dijelaskan mengenai produk *busy book* anak-anak terlihat antusia terhadap isi dari media tersebut. setelah melihat dan mempelajari media siswa jadi lebih mengetahui tentang pengetahuan baru yang mereka lihat dri masing-masing penjelasan pada setiap gambar dan halaman.

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.

### 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 medi *busy book*. Dalam hasil pengerjan 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%. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media *Busy book*

Data tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. tes tersebut terditi dari *pretest* (sebelum menggunakan media) dan *post test* (sesudah menggunakan media).

### **Kesimpulan**

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. 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-unsur gambar dan puzzle beserta penjelasan yang tidak ada pada buku pembelajaran biasa. Pengembangan media *busy book* yang dibuat oleh peneliti ini memuat gambar cuaca seperti muim hujan dan panas dan pulau yang ada di Indonesia meliputi jawa, sulawesi, kalimantan dan papua dengan puzzle.
2. Skor rata-rata dari respon siswa rata-rata 47,1 dengan presentase 90%. Berdasarkan presentase kelayakan skor tersebut masuk dalam klasifikasi/kategori layak. Sehingga media pengembangan yang dihasilkan sangat memenuhi criteria kelayakan. Sehingga kesimpulan menunjukkan respon siswa terhadap media *busy book* (setelah menggunakan media) sangat tinggi dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Siswa setelah menggunakan media *busy book* siswa lebih aktif dari sebelum menggunakan media. Hal tersebut dapat dilihat saat proses pembelajaran siswa lebih aktif bertanya dan antusias menggunakan media juga tinggi. Untuk mengetahui keaktifan siswa juga dapat dilihat pada hasil instrumen keaktifan siswa dari nilai 7 siswa CC memperoleh presentase 75% dengan rata-rata 4,5. NV memperoleh presentase 73% dari rata-rata 4,4. AY mendapat presentase 70% dari rata-rata 4,2. GL mendapat presentase 72% dengan rata-rata 4,3. NR mendapat presentase 73% dengan rata-rata 4,4. DV mendapat presentase 75% dengan rata-rata 4,5. NY mendapat presentase 81% dengan nilai rata-rata 4,8.

4. Berdasarkan data keaktifan belajar yang dikuatkan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *post test* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media *busy book*. Dengan rata-rata *pretest* 63,1 dan *post test* 87,5 dengan presentase *pretest* 63,1% dan *post test* sebesar 87,5%.

### Saran

berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

Bagi guru.

1. Dapat menerapkan media pada subtema berbeda namun dengan materi yang sama
2. Tingkat kedisiplinan siswa dalam pembelajaran secara kelompok dapat ditingkatkan agar tugas yang dikerjakan selesai tepat waktu.
3. Dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Bagi siswa.

1. Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa.
2. Dapat memberikan pemahaman bahwa belajar itu tidak membosankan tetapi menyenangkan sehingga tumbuh minat untuk belajar dengan sungguh-sungguh dalam belajar siswa.
3. Media ini diharapkan lebih banyak siswa yang memainkan.

Bagi peneliti lain.

1. Media *busy book* ini masih bisa dikembangkan lagi dengan materi-materi yang lain dan adanya penambahan objek pada media sehingga media menjadi lebih menarik lagi.
2. Pembuatan produk yang bisa disederhanakan lagi agar tidak memakan waktu lama.
3. Penelitian lanjutan masih diperlukan untuk mengembangkan ke tahap penyebaran agar dapat bermanfaat dan berguna sebagai sarana belajar bagi masyarakat lain.

### Daftar pustka

Juwaidin. 2015. *Pengembangan media pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Rifa'i. 2012. *Penelusuran literatur*. Yogyakarta: Rineka Cipta

Sugiono. 2016. *Metode penelitian & pengembangan*. Yogyakarta: Alfabeta

Sugiono. 2018. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.