

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK*  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN  
DI KELAS II MI AT-TAQWA BONDOWOSO**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Oleh:  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
Zahratun Khairunnisa  
NIM : T20194110  
**JEMBER**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK*  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN  
DI KELAS II MI AT-TAQWA BONDOWOSO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:  
Zahratun Khairunnisa  
NIM : T20194110

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK*  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN  
DI KELAS II MI AT-TAQWA BONDOWOSO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Zahratun Khairunnisa  
NIM : T20194110

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing



**Dr. Nino Indrianto, M.Pd**  
**NIP. 198606172015031006**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK* PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN DI  
KELAS II MI AT-TAQWA BONDOWOSO**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis  
Tanggal : 22 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua



**Dr. H. Ainur Rafik, M.Ag**  
**NIP. 196405051990031005**

Sekretaris



**Mohammad Khoji, M.Pd**  
**NIP. 198606132015031005**

Anggota :

1. Dr. H. Mashudi, M.Pd

2. Dr. Nino Indrianto, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I**  
**NIP. 196405111999032001**



## MOTTO

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ۝  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Mulia, Yang mengajarkan (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S. Al-Alaq : 1-5 \*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

\* Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Departemen Agama RI.

## PERSEMBAHAN

Dengan segala rahmat Allah saya ucapkan syukur dan terima kasih yang tiada hentinya memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, petunjuk hingga terselesainya skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ayah dan bunda tersayang yang tanpa lelah mendukung semua keputusan dan pilihan hidup saya dan tidak pernah putus doa untuk segala kelancaran setiap langkah pendidikan saya. Terima kasih karena selalu memberikan fasilitas terbaik sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya. Semoga Allah selalu menjaga ayah dan bunda, menjadikan kebaikan di setiap kebahagiaan dan menyembuhkan kesedihan dengan menggururkan dosa.
2. Saudara kandung saya, Zanita Nadia Rizqi terima kasih sudah membantu menyelesaikan media yang saya buat, terima kasih juga kepada Zuhroh Rihadatul Aisy yang saat ini sama-sama berjuang menyelesaikan studi sarjana, terima kasih telah memberikan motivasi dan doa-doa dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita bertiga selalu memberi kebahagiaan bagi ayah dan bunda dunia akhirat.

## ABSTRAK

**Zahratun Khairunnisa, 2023:** *Pengembangan Media Busy Book Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas II MI At-Taqwa Bondowoso.*

**Kata Kunci:** Media *busy book*, pembelajaran matematika, MI At-Taqwa Bondowoso.

Pada penelitian pengembangan media *busy book* ini, peneliti memilih pembelajaran matematika materi pecahan kelas II di MI At-Taqwa Bondowoso. Karena media *busy book* materi pecahan perlu diadakannya pengembangan karena media yang sebelumnya tidak bisa digunakan berulang kali. Kemudian dari hasil observasi di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso, pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit untuk dipahami hanya melalui buku saja, perlunya media pembelajaran untuk mendampingi proses pembelajaran berlangsung.

Setelah melakukan observasi, diperoleh beberapa rumusan masalah dalam pengembangan media *busy book*, yaitu: 1) Bagaimana proses pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso, 2) Bagaimana kelayakan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso, 3) Bagaimana kepraktisan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso, 4) Bagaimana keefektifan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso.

Penelitian pengembangan media *busy book* ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso, 2) Untuk mengetahui kelayakan dari media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso, 3) Untuk mengetahui kepraktisan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso, 4) Untuk mengetahui keefektifan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso.

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define, design, development, dan disseminate*. Namun, karena keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti prosedur penelitian ini hanya dilakukan dari tiga tahapan saja yaitu: *define, design, dan development*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II MI At-Taqwa Bondowoso. Pengembangan media *busy book* ini divalidasi oleh 3 validator yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli pembelajaran.

Hasil penelitian dan pengembangan media *busy book*, yakni: 1) Desain media *busy book* memiliki beberapa komponen ditinjau dari aspek media dan materi yakni: cover, halaman media *busy book*, gambar atau pola, kantong kartu pecahan, kartu pecahan, petunjuk penggunaan, pemilihan warna, ukuran, dan tata letak. 2) Berdasarkan penilaian para validator ahli terkait kelayakan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan memiliki kriteria penilaian sangat layak dengan rata-rata skor 95,8%. 3) Hasil respon peserta didik terhadap kepraktisan media yang dikembangkan memiliki kriteria penilaian “sangat praktis” dengan rata-rata skor 91%. 4) Berdasarkan hasil uji keefektifan melalui penilaian hasil belajar peserta didik, diperoleh skor 92,3 dengan kriteria “sangat efektif”.

## KATA PENGANTAR

Dengan segala puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya, semua proses mulai perencanaan hingga penyelesaian penyusunan skripsi terselesaikan dengan lancar. Keberhasilan ini tidak luput karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan mengucapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, terima kasih untuk seluruh fasilitas yang mendukung terselesainya penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku Dosen Penasihat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat sabar membimbing dan memberikan saran, masukan dan motivasi untuk keberhasilan penyusunan skripsi ini. Semoga kebaikan selalu menyertai beliau.
6. Bapak Mohammad Kholil, S.Si, M.Pd dan Bapak Aminullah, M.Pd selaku validator materi dan validator media dari media pembelajaran yang sudah



penulis kembangkan. Tanpa masukan dan saran dari beliau media yang penulis kembangkan tidak akan sempurna sekarang.

7. Bapak H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MI At-Taqwa Bondowoso, yang telah memberikan izin untuk penulis melakukan penelitian.
8. Bapak Gita Yuniar, S.Pd selaku Wali Kelas II yang telah membantu mengondisikan peserta didik saat penulis melakukan penelitian serta uji coba produk yang telah dikembangkan.

Demikian, semoga semua dukungan, doa, motivasi yang telah diberikan kepada penulis menjadi kebaikan di akhirat. Penulis tidak akan melupakan semua jasa yang diberikan demi keberhasilan penulisan skripsi ini. Untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 22 Maret 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pengesahan Tim Penguji .....	iii
Motto .....	iv
Persembahan .....	v
Abstrak .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xi
Daftar Gambar .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
G. Definisi Istilah.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	9
B. Kajian Teori.....	14
<b>BAB III PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>35</b>

A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	35
C. Desain Uji coba.....	40
1. Subjek Uji Coba.....	41
2. Jenis Data .....	42
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
4. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>49</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	49
B. Analisis Data.....	69
C. Revisi Produk .....	67
D. Keterbatasan Penelitian.....	69
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>75</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	75
B. Saran.....	79
C. Kesimpulan.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Pembelajaran .....	44
Tabel 3.4 Skala <i>Likert</i> Angket Validasi Ahli.....	46
Tabel 3.5 Kategori Validitas Media <i>Busy Book</i> .....	47
Tabel 3.6 Skala <i>Likert</i> Praktikalitas Media <i>Busy Book</i> .....	47
Tabel 3.7 Kategori Praktikalitas Media <i>Busy Book</i> .....	48
Tabel 3.8 Kategori Praktikalitas Media <i>Busy Book</i> .....	48
Tabel 4.1 Desain Media <i>Busy Book</i> .....	52
Tabel 4.2 Desain dan Hasil Media.....	59
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media .....	63
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi.....	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	65
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	67
Tabel 4.7 Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik .....	68
Tabel 4.8 Hasil Validasi Media <i>Busy Book</i> oleh Validator Ahli .....	70
Tabel 4.9 Revisi oleh Ahli Media .....	72
Tabel 4.10 Revisi oleh Ahli Pembelajaran .....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan 4-D..... 36



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media pembelajaran merupakan sarana yang mempunyai fungsi untuk menanamkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran di kelas pada dasarnya hanya interaksi antara guru dan siswa, akan tetapi lebih menarik lagi jika guru juga memanfaatkan media pembelajaran terutama untuk pembelajaran tematik yang didukung dengan memanfaatkan perangkat pembelajaran. Menurut Permendiknas Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Proses dalam Pasal 19 menyatakan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan Permendiknas tersebut, guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>1</sup>

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang akan disampaikan. Maka, guru juga memerlukan media untuk menyalurkan pesan atau informasi supaya bisa diterima dengan baik oleh siswa.<sup>2</sup> Seiring dengan perkembangan zaman yang modern, ada banyak hal yang menjadikan orang-

---

<sup>1</sup> Sekretariat Negara RI. Undang-undang No. 19 tahun 2005 tentang Standar Proses.

<sup>2</sup> Wahyuni. "Pengembangan Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Ar-Rahmi Kabupaten Gowa." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.

orang menjadi kreatif untuk mengembangkan bahkan menciptakan sendiri media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, salah satunya media *busy book*.

Media *busy book* merupakan buku yang terbuat dari flanel dengan ilustrasi yang dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan membantu orang tua untuk memotivasi anak pada perkembangan motoriknya, buku ini terdiri dari halaman-halaman yang berisi macam-macam kegiatan dan dikemas dalam bentuk buku dengan pola peringatan berwarna cerah di seluruh bagiannya.<sup>3</sup> Manfaat media *busy book* yaitu dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dengan cara menghibur, mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional siswa. Media *busy book* ini merupakan bentuk media yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan siswa karena media ini dibuat sesuai kebutuhan dari proses pembelajaran yang akan dikenalkan kepada siswa.<sup>4</sup> Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-'Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya : *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Mulia, Yang mengajarkan (manusia) dengan*

<sup>3</sup> Hasririn. "Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kecamatan Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar." Skripsi, Institut Islam Negeri Batusangkar, 2021.

<sup>4</sup> Suhaida. "Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SD Negeri 16 Banda Aceh." Skripsi, STKIP Bina Bangsa Getsampena Banda Aceh, 2020.

*pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S. Al-Alaq : 1-5)*<sup>5</sup>

Menurut Ibnu Katsir surah ini berbicara tentang permulaan rahmat Allah yang diberikan kepada hamba-Nya, awal dari nikmat yang diberikan kepada hamba-Nya dan sebagai peringatan (*tanbih*) tentang proses awal penciptaan manusia dari 'Alaq. Selain itu, ayat ini juga menjelaskan kemuliaan Allah SWT yang telah mengajarkan manusia sesuatu hal yang belum diketahui, sehingga hamba dimuliakan Allah dengan ilmu yang merupakan qodrat-Nya.<sup>6</sup>

Ayat di atas membuktikan bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan pada zaman sekarang melainkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Hal ini dapat dilihat pada kata "*bilqalam*" ayat 4, yang artinya dengan perantara *qalam* (pena) maksud dari kata tersebut Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan manusia dengan menggunakan pena (baca-tulis) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Matematika merupakan bidang ilmu yang hidup dialam tanpa batas, eksistensinya sangat dibutuhkan dan terus berkembang sejalan dengan kebutuhan manusia. Dengan memiliki kemampuan penalaran matematika, diharapkan peserta didik mampu mendalami berbagai disiplin ilmu, sanggup

<sup>5</sup> Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Departemen Agama RI.

<sup>6</sup> Masykur, Siti Sholekhah. "Tafsir Surah Al-'Alaq 1 sampai 5." *Studi Keislaman*, (2021).



menghadapi perubahan zaman, dan mampu bersaing dengan negara lain dalam perkembangan sains dan teknologi.<sup>7</sup>

MI At-Taqwa merupakan salah satu lembaga yang dilahirkan dari hasil ikhtiar ulama' Bondowoso, lembaga ini terletak di Kecamatan Bondowoso Kabupaten Bondowoso. MI At-Taqwa menjadi lembaga unggulan diwilayah setempat karena konsentrasi pendidikan di MI At-Taqwa tidak hanya sekedar pada proses pencerdasan intelektual (IQ) pada ranah kognitif saja, tetapi juga pada kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ), lembaga MI At-Taqwa juga berkomitmen untuk memberikan pendidikan alternatif yang mengedepankan akhlaqul karimah.

Setelah melakukan observasi di MI At-Taqwa Bondowoso, penulis menyimpulkan sesuai wawancara dengan wali kelas yang telah dilakukan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran perlu diadakannya pengembangan. Karena biasanya, media *busy book* yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya bisa digunakan satu kali dan tidak bisa digunakan berkali-kali. Dengan adanya media pembelajaran memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan guru.<sup>8</sup> Media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas II memilih fokus pada pengenalan pecahan dengan gambar menarik pada setiap halamannya. Pemilihan materi dalam pembuatan media *busy book* ini karena pembelajaran matematika materi pecahan dianggap sulit untuk dipahami jika hanya belajar melalui buku saja.

---

<sup>7</sup> Kamarullah. "Pendidikan Matematika di Sekolah Kita." *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, (2017).

<sup>8</sup> Observasi di MI At-Taqwa Bondowoso, 19 Desember 2022.

Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *busy book* dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. *Busy book* merupakan media pembelajaran kreatif karena terbuat dari kain flanel yang berwarna cerah dan media ini dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “**Pengembangan Media *Busy Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas II MI At-Taqwa Bondowoso**”

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso?

#### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso

2. Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso
3. Untuk mengetahui kepraktisan dari pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso.
4. Untuk mengetahui keefektifan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa *busy book* dan disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam muatan lokal matematika materi pecahan. Beberapa uraian spesifikasi media *busy book*:

1. Media *busy book* dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari proses pembelajaran yang akan dikenalkan kepada peserta didik. Bahan utama pembuatan media *busy book* yaitu kain flanel yang berwarna cerah dengan ukuran 30x30cm dan berisi kurang lebih 6 halaman.
2. Media *busy book* terdiri dari beberapa unsur salah satunya kain flanel sebagai sampul dan background pada setiap halaman *busy book* yang berisi beberapa kegiatan.
3. Lembaran media *busy book* kemudian digabungkan menjadi satu menggunakan ring binder buka tutup berukuran 4cm. Pinggiran lubang ring binder dilubangi menggunakan tang press eyelet atau tang penglubang mata ayam.

4. Bagian sampul *busy book* dihias menggunakan kancing lucu, stiker atau bisa juga menggunakan kain flanel yang dipotong sesuai bentuk huruf nama *busy book*.
5. Bagian pinggir sekeliling *busy book* digunting menggunakan gunting zig-zag atau bisa juga dengan menjahit menggunakan metode tusuk feston sesuai pola yang dibentuk supaya lebih menarik dan rapi.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas di MI At-Taqwa Bondowoso.
3. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada saat pembelajaran tematik

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi pengembangan media *busy book* atau media yang dikembangkan dengan menggunakan kain flanel berwarna cerah dan berisi beberapa kegiatan yang disesuaikan dengan proses pembelajaran diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik yang kemudian

terpacunya semangat peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran sesuai langkah pembelajaran.

Keterbatasan dalam pengembangan media *busy book* ini yaitu keterbatasan waktu dan biaya penelitian.

### G. Definisi Istilah

1. **Pengembangan** merupakan menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. **Media busy book** merupakan suatu media berupa buku yang terbuat dari kain flanel berwarna cerah, di setiap halamannya terdapat kegiatan yang dapat menarik dengan menggunakan kartu pecahan yang berada di dalam kantong.
3. **Bilangan Pecahan** merupakan salah satu bilangan yang sering kita jumpai dalam pembelajaran matematika. Dalam bahasa inggris, pecahan berarti *fraction*, yang berasal dari bahasa latin "*fractus*" yang memiliki arti rusak.

Bilangan pecahan adalah bagian dari satu keseluruhan dari suatu kuantitas tertentu. Secara matematis, bilangan pecahan disimbolkan dengan  $\frac{a}{b}$ .

Bilangan  $\frac{a}{b}$  bisa dibaca dengan "a per b". Bilangan (a) sebagai **pembilang** dan bilangan (b) sebagai **penyebut**.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, dan teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

1. Skripsi, Isnawati Dwi Utami, 2018. Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “*Pengembangan Media Busy Book Materi Aturan Dalam Keluarga Untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu, Bantul*”.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran *busy book* yang layak digunakan dalam pembelajaran PKn materi aturan dalam keluarga di kelas III SD Negeri Panggang Sedayu, Bantul. Hasil penelitian diujicobakan sebanyak tiga kali, kemudian dinyatakan layak dengan skor uji coba lapangan awal sebesar 4,65. Uji coba lapangan utama memperoleh skor 4,39. Uji coba lapangan operasional memperoleh skor sebesar 4,51.

Kelayakan media *busy book* materi aturan dalam keluarga diperoleh dengan kategori “layak” dengan rata-rata skor sebesar 4,54 dari ahli materi dan 4,31 dari ahli media sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media layak digunakan untuk pembelajaran.

2. Skripsi, Hasririn, 2021. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar dengan judul “*Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Al-Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Kab. Tanah Datar*”.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kebutuhan RA Al Misbah terhadap media *busy book*, kemudian menghasilkan rancangan media permainan *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yang valid dan praktis di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec.

Tanjung Baru Kab. Tanah Datar. Hasil penelitian ini sudah diuji validitas dengan persentase 79,1% dan memenuhi kriteria valid serta uji praktikalitas dengan persentase 77% dan memenuhi kriteria praktis.

3. Skripsi, Anika Putri Ayu Sari, 2021. Mahasiswa Fakultas dan Tadris IAIN Bengkulu dengan judul “*Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode Bercerita*”.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *busy book* serta mengetahui

peningkatan media pembelajaran *busy book* terhadap kemampuan bahasa inggris anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembina Kecamatan Padang Guci Hulu. Hasil dari penelitian ini diuji melalui 3 tahap uji validasi, yang pertama uji validasi media 98%, uji validasi materi 92%, dan uji validasi bahasa 98%. Media pembelajaran *busy book* ini sudah valid dari beberapa ahli media dan ahli materi bahwa media tahap ketiga ini sudah dinyatakan “valid”.

4. Jurnal, Etie Novia, Meita Fitrianawati, 2020. “*Pengembangan Media Busy Book Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar*”. Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 3.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan dan kualitas media *busy book* pada materi tema 1 diriku subtema 2 tubuhku. Hasil penelitian ini diperoleh melalui uji validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, penilaian guru, dan respon peserta didik dengan kategori penilaian ahli media 4,3 (sangat baik), ahli materi 4 (baik), ahli pembelajaran 4 (baik), respon uji coba guru pada kelompok kecil 4,7 (sangat baik), respon uji coba siswa 95% (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa secara umum media *busy book* memberikan respon yang baik yaitu media pembelajaran yang dikembangkan berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena media *busy book* memberikan pengalaman yang konkret (nyata) sehingga dapat memaksimalkan peserta didik dalam pembelajaran.



5. Jurnal, Qonita Faizatul Fitriyah, Sigit Purnama, Yudha Febrianta, Susimanto, Hafidz 'Aziz, 2022. "Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun". Jurnal Obsesi: Jurnal Anak Usia Dini, Vol. 6.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan media bermain yang dijadikan stimulasi untuk kemampuan pada motorik halus anak, sehingga mengembangkan media bermain yang dipakai dalam proses belajar mengajar berbentuk visual APE (Alat Permainan Edukatif) yaitu media *busy book*. Hasil penelitian ini diperoleh melalui uji coba validasi ahli materi dan mendapat kualitas yang "sangat baik" dengan persentase 82%, validasi ahli media mendapatkan kualitas "sangat baik" dengan persentase 92%, dan hasil uji coba pengguna atau user memperoleh kriteria "sangat baik" dengan persentase 90%. Dapat disimpulkan bahwa media *busy book* "layak" digunakan untuk pembelajaran motorik halus pada anak usia 4-5 tahun.

**Tabel 2. 1**  
**Pesamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu**

No	Nama	Judul	Pesamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Isnawati Dwi Utami	Pengembangan Media <i>Busy Book</i> Materi Aturan dalam Keluarga Untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu, Bantul	1. Sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama mengembangkan media <i>busy book</i>	1. Waktu penelitian 2. Tempat penelitian 3. Fokus penelitian (menggunakan materi aturan dalam keluarga)

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
2.	Hasririn	Pengembangan Media <i>Busy Book</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kec. Tanjung Kab. Tanah Datar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&amp;D)</li> <li>2. Sama-sama mengembangkan media <i>busy book</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waktu penelitian</li> <li>2. Tempat penelitian</li> <li>3. Subjek penelitian</li> <li>4. Fokus permasalahan (penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa)</li> </ol>
3.	Anika Putri Ayu Sari	Pengembangan Media <i>Busy Book</i> Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode Bercerita	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&amp;D)</li> <li>2. Sama-sama mengembangkan media <i>busy book</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waktu penelitian</li> <li>2. Tempat penelitian</li> <li>3. Subjek penelitian</li> <li>4. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran bercerita</li> </ol>
4.	Etie Novia, Meita Fitriyanawati	Pengembangan Media <i>Busy Book</i> Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan jenis penelitian (R&amp;D)</li> <li>2. Sama-sama mengembangkan media <i>busy book</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waktu penelitian</li> <li>2. Tempat penelitian</li> <li>3. Fokus penelitian (penelitian ini menggunakan materi tema 1 subtema 2)</li> </ol>
5.	Qonita Faizatul Fitriyah, dkk.	Pengembangan Media <i>Busy Book</i> dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&amp;D)</li> <li>2. Sama-sama mengembangkan media <i>busy book</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waktu penelitian</li> <li>2. Subjek penelitian</li> <li>3. Fokus penelitian</li> </ol>

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada waktu penelitian, subjek penelitian, fokus penelitian, serta model pengembangannya. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), dan sama-sama mengembangkan media *busy book*.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sarana dalam proses pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang memiliki arti "perantara". Menurut Joni Purwono, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Saat ini, jenis media pembelajaran sudah berkembang sangat pesat dan berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada sistem pendidikan yang ada. Dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat di mana setiap media mempunyai ciri-ciri tersendiri.<sup>9</sup>

Media pembelajaran berperan besar dalam menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan pada umumnya untuk tingkat sekolah dasar yakni media visual. Media visual

---

<sup>9</sup> Purwono Joni, dkk. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan." *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, no. 2 (2014): 127.

akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan melihat poster, gambar, foto, dan alat peraga. Penggunaan media pembelajaran bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.<sup>10</sup>

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*), ada empat tingkatan metode mengajar guru, yakni:

- 1) Metode pembelajaran tradisional, yakni guru ketika mengajar tidak menggunakan media apapun sehingga peran guru merupakan sumber belajar yang utama. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung hanya satu arah, memungkinkan peserta didik akan menafsirkan materi yang disampaikan guru secara berbeda.
- 2) Metode pembelajaran yang kedua yakni guru menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran dalam metode ini berperan untuk membantu memperjelas mengenai materi pelajaran.
- 3) Metode pembelajaran yang ketiga yakni guru berbagi tugas dengan media pembelajaran. Penyampaian materi kepada peserta didik memiliki porsi yang sama antara guru dan media pembelajaran. Pada umumnya, media pembelajaran dalam metode ini berupa VCD (*video compact disk*) atau DVD (*disk video drive*).
- 4) Metode yang terakhir yakni pengajaran yang dimediasi. Guru memiliki peran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Peserta didik belajar secara mandiri melalui media pembelajaran

---

<sup>10</sup> Jatmika, dkk. "Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, no. 1 (2005): 95.

yang tersedia seperti buku, DVD, dan VCD. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang utama bagi peserta didik.<sup>11</sup>

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan media merupakan tugas guru yang ingin menerapkan media dalam pembelajaran. Menurut Ramli, ada beberapa kriteria yang menjadi pedoman dalam memilih media pembelajaran:

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- 2) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Mendukung materi pembelajaran.
- 4) Keterampilan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran.
- 5) Adanya tes dan revisi.<sup>12</sup>

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat belajar, dan kemampuan keterampilan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dan mencapai kompetensi yang diharapkan.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar.

Menurut Hamalik penggunaan media dapat membangkitkan keinginan

<sup>11</sup> Zaki Ahmad, dkk. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di SMA Swasta Darus Sa'adah Kec. Pangkalan Susu." *Al-Ikhtibar: Ilmu Pendidikan*, No. 2 (2020): 813.

<sup>12</sup> Fitrah Muhammad. "Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran" Dalam *Dimensi Media Pembelajaran*, hal. 80. Universitas Muhammadiyah Bima, 2023.

dan minat yang baru, menciptakan motivasi dan merangsang kegiatan belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan materi pembelajaran dengan menarik, dan memudahkan menafsirkan materi pembelajaran.<sup>13</sup> Dalam situasi ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja telah digunakan, bahan atau materi telah disusun dengan rapi, dan evaluasi juga telah disertakan. Maka guru juga memiliki fungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Rowntree mengemukakan enam fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Mengulang kembali apa yang telah dipelajari.
- 3) Mempersiapkan stimulus belajar peserta didik.
- 4) Memberikan umpan balik.
- 5) Memperkuat evaluasi materi pembelajaran.
- 6) Membuat peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran.<sup>14</sup>

#### c. Prinsip Media Pembelajaran

Memiliki jiwa kreatif dan inovatif dalam merancang sebuah media pembelajaran merupakan salah satu kemampuan sebagai pendidik. Media pembelajaran harus memperhatikan aspek perkembangan peserta didik dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

<sup>13</sup> Suparlan. "Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI" *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, no. 2 (2020): 302.

<sup>14</sup> Miftah. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan*, No. 2 (2013).

Menurut Mukminan untuk mengembangkan media pembelajaran perlu memperhatikan prinsip **VISUALS**, yang dapat digambarkan sebagai:<sup>15</sup>

Visible	: mudah dilihat
Interesting	: menarik
Simple	: sederhana
Useful	: isinya berguna dan bermanfaat
Accurate	: akurat, benar
Legitimate	: masuk akal
Structured	: terstruktur dengan baik

Berikut beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan:

- 1) Pembuatan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan tujuan pembelajaran, karena media pembelajaran adalah media yang sejalan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran sejatinya tidak hanya sebatas alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar saja, tetapi media pembelajaran adalah suatu bagian penting yang melekat pada aktifitas pembelajaran.
- 3) Salah satu sasaran utama dalam menentukan media pembelajaran yaitu harus mengacu pada kemudahan belajar peserta didik dalam menentukan dan mengaplikasikan media.

<sup>15</sup> Nurseto Tejo. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik" *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, no. 1 (2011): 24.

- 4) Mengaplikasikan media pembelajaran hendaknya memiliki target yang terintegrasi dengan keberlangsungan proses pembelajaran. Penentuan pengaplikasian media pembelajaran harus objektif atau berlandaskan target pembelajaran.
- 5) Sebagai pendidik hendaknya tidak menggunakan beberapa macam media pembelajaran sekaligus dalam kegiatan pembelajaran karena pengaplikasian beberapa media secara bersamaan akan menimbulkan kebingungan bagi peserta didik.<sup>16</sup>

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media pembelajaran yakni memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dalam menggunakan media pembelajaran dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat

mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran, dengan itu tujuan pembelajaran akan tercapai.

---

<sup>16</sup> Asmuki, dkk. "Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Al Murabbi*, No. 1 (2021).



- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, pembelajaran tidak hanya menggunakan penuturan kata oleh guru sehingga peserta didik tidak mudah jenuh.
- 4) Peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih bervariasi dalam kegiatan pembelajaran seperti mengamati, mendefinisikan, mencocokkan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya.<sup>17</sup>

#### e. Keterbatasan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang juga mempunyai keterbatasan, yaitu:

- 1) Media hanya sebagai alat bantu guru, bukan pengganti guru.
- 2) Media yang berbasis elektronik, maka sangat bergantung pada daya listrik.
- 3) Perlu adanya pengawasan ekstra hati-hati, khususnya media yang bersifat elektronik supaya bisa digunakan dalam jangka panjang.
- 4) Media pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama untuk mempersiapkannya.<sup>18</sup>

## 2. Media Pembelajaran Visual

### a. Pengertian Media Visual

Media visual merupakan alat yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik. Media visual dapat didefinisikan sebagai media gambar atau perumpamaan, media visual menggabungkan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat. Media visual dapat menumbuhkan

<sup>17</sup> Sudjana, dkk. *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung. 1992.

<sup>18</sup> Hasan Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. 2021.

minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata.<sup>19</sup> Bentuk media visual bisa berupa gambar, diagram, poster, kartun, majalah, buku edukatif dan peta.

Media visual adalah alat atau sumber berisi pesan khusus materi pembelajaran yang disajikan dengan menarik dan kreatif. Media visual merupakan media penunjang keberhasilan proses pembelajaran, serta dapat menumbuhkan semangat peserta didik, dan membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media ini dapat membantu mempercepat proses pemahaman, menarik perhatian, memperkuat ingatan, memperjelas materi, serta mengilustrasikan materi dengan kehidupan nyata supaya tidak mudah dilupakan atau diabaikan.<sup>20</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan media yang berkaitan dengan indra penglihatan. Media visual tidak dapat diterapkan untuk umum, karena media visual lebih mengandalkan indra penglihatan saja dan media tidak dapat digunakan oleh tunanetra.

#### b. Fungsi Media Visual

Media visual mampu menampilkan hal-hal nyata dari materi yang dipelajari. Dengan menggunakan media visual, peserta didik tidak hanya membayangkan, kemudian guru lebih mudah menunjukkan apa yang dimaksud dan apa yang akan disampaikan.

Menurut Lents, ada empat fungsi media visual, yakni:

---

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", hal. 91.

<sup>20</sup> Susanti. "Jenis-jenis Media Pembelajaran", hal. 4

- 1) Mengarahkan dan membawa perhatian peserta didik untuk fokus pada pembelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang menyertai atau ditampilkan isi materi pelajaran. Media gambar bisa menarik perhatian peserta didik sehingga semakin mudah untuk mengingat mata pelajaran.
- 2) Mempermudah pencapaian tujuan untuk mengingat dan memahami informasi yang terdapat dalam gambar.
- 3) Meningkatkan kenyamanan peserta didik ketika pembelajaran dan membaca teks yang bergambar.
- 4) Menyampaikan konteks untuk dapat mengerti teks yang lemah dalam membaca dan menggunakan informasi supaya dapat mengingat materi kembali.<sup>21</sup>

#### c. Prinsip Media Visual

Setelah memahami kondisi pembelajaran penting untuk dipertimbangkan dalam memilih dan merancang media visual, selanjutnya prinsip-prinsip rancangan media visual yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut prinsip-prinsip media visual yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

##### 1) Tata letak

Tata letak merupakan unsur yang dilakukan setelah menentukan unsur apa saja yang akan dimasukkan ke dalam media, misalnya teks judul, deskripsi, gambar, bagan, dan seterusnya.

<sup>21</sup> Yulita Pujilestari, dkk. "Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan." *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, No. 2 (2020): hal. 42.

## 2) Keseimbangan

Keseimbangan dapat dicapai ketika unsur visual dalam sebuah tampilan media visual tersebar secara merata pada tiap sisi. Unsur visual yang tidak merata atau menumpuk pada satu sisi akan memiliki tampilan yang kurang baik.

## 3) Warna

Pemilihan warna dalam elemen media visual sebaiknya memperhatikan kekontrasan dan hubungan warna tersebut dengan warna background atau latar belakang.

## 4) Kemudahan dalam Membaca

Media visual dapat dipahami ketika teks dan gambar yang ada di dalam media visual tersebut dapat dilihat oleh seluruh peserta didik. Guru harus memastikan bahwa media yang digunakan dapat dibaca oleh peserta didik yang berada di posisi terjauh sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Jika ada unsur media yang kurang terbaca, dapat memperbaikinya dengan memperbesar ukurannya.

## 5) Pemilihan Teks

Pemilihan gaya huruf untuk menyampaikan pesan sebaiknya menggunakan gaya huruf polos dan tidak terlalu banyak hiasan, penggunaan gaya huruf pada media yang diproyeksikan sebaiknya tidak lebih dari dua jenis gaya huruf. Ukuran yang digunakan dalam media visual sebaiknya disesuaikan dengan cara penggunaannya

agar teks tersebut dapat terbaca dengan baik oleh peserta didik, kemudian warna huruf harus dibuat kontras dengan warna latar belakang supaya mudah terbaca dan menekankan perhatian peserta didik pada kalimat penting atau kalimat tertentu. Utamakan menggunakan huruf kecil dan penggunaan huruf besar sewajarnya saja supaya memudahkan peserta didik dalam membaca teks dalam media.<sup>22</sup>

#### d. Manfaat Media Visual

Berbagai manfaat media visual dalam pembelajaran telah dikemukakan oleh beberapa ahli salah satunya Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa dampak positif media visual:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
- 4) Durasi pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.<sup>23</sup>

#### e. Kelebihan dan Kelemahan Media Visual

##### 1) Kelebihan Media Visual

Media visual memiliki beberapa kelebihan yakni:

<sup>22</sup> Hamdan Husein. "Tips dan Trik Merancang Media Visual", Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, (2020): hal. 71.

<sup>23</sup> Anisa Humairoh, dkk. "Penggunaan Media Pembelajaran Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Selama Program Pengalaman Lapangan (Ppl)." *Jurnal PenSil FT UNJ*, No. 2 (2014): hal. 90.

- a) Media visual bersifat konkret, gambar atau foto dapat dilihat oleh peserta didik dengan jelas, nyata dan realistis menunjukkan materi atau pesan yang disampaikan.
- b) Mengatasi ruang dan waktu untuk menunjukkan sesuatu yang sulit dijangkau tidak perlu memperlihatkan objek yang sesungguhnya, cukup melihat gambar, foto atau ilustrasi dari objek tersebut sehingga meminimalisir keterbatasan pengamatan mata.
- c) Media visual dapat memperjelas suatu masalah, gambar memungkinkan suatu masalah dipahami secara sama.

## 2) Kekurangan Media Visual

Selain kelebihan, media visual juga memiliki kekurangan, yaitu:

- a) Media visual terkadang lambat dan kurang praktis.
- b) Media visual tidak menggunakan audio.
- c) Media visual sering kali ditampilkan dengan visual yang terbatas.
- d) Media visual membutuhkan biaya produksi yang cukup besar karena media visual harus mencetak terlebih dahulu.
- e) Media visual memerlukan pengamatan ekstra hati-hati.
- f) Media visual tidak dapat digunakan untuk umum, karena media visual tidak diperuntukkan bagi penyandang tunanetra.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Widia Nengsih. "Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN Sawah Lama Bandar Lampung." Skripsi, Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bandar Lampung, 2018. hal. 14.

### 3. Media *Busy Book*

#### a. Pengertian Media *Busy Book*

Secara harfiah, media *busy book* merupakan buku yang terbuat dari kain flanel berwarna cerah yang berisi kegiatan untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik serta dapat merangsang rasa ingin tahu dengan cara menghibur dan mendorong kemampuan motorik peserta didik.<sup>25</sup> Media *busy book* bersifat multifungsi yaitu bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran yang akan dikenalkan atau diajarkan kepada peserta didik. Media *busy book* dapat menstimulasi pemahaman peserta didik seperti mencocokkan benda, mengurutkan lambang bilangan dan lain sebagainya.<sup>26</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *busy book* merupakan media kreatif dan inovatif yang terbuat dari kain flanel dan berisi berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan segala aspek perkembangan peserta didik. Kegiatan pada media *busy book* dalam penelitian ini akan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dikenalkan pada peserta didik. Media *busy book* dalam penelitian ini berisi materi pecahan kelas 2 MI At-Taqwa Bondowoso.

---

<sup>25</sup> Ulfa, dkk. "Pembuatan dan Pemanfaatan *Busy Book* Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca Untuk Anak Usia Dini di PIAUD Budi Luhur Padang." *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, No. 1 (2017).

<sup>26</sup> Ulfa Della Amaris, dkk. "Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang." *Jurnal Usia Dini*, No. 2 (2018).

b. Bahan dan Cara Pembuatan Media *Busy Book*

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *busy book* yaitu:

- 1) Kain flanel sebagai bahan utama media *busy book*.
- 2) Kain perca untuk sampul.
- 3) Busa angin 4mm sebagai isi sampul supaya sampul terlihat kaku.
- 4) Tang penglubang untuk melubangi bagian pinggir halaman media *busy book*.
- 5) Tang press eyelet untuk memasang eyelet pada halaman media *busy book* yang sudah dilubangi menggunakan tang penglubang.
- 6) Eyelet ukuran 4mm/5mm.
- 7) Ring binder buka tutup dengan diameter 4cm.
- 8) Lem tembak dan perekat velcro.
- 9) Jarum jahit, benang sulam, dan mesin jahit.
- 10) Kertas karton jerami tipis menjadi bagian tengah di antara 2 halaman media yang direkatkan menjadi satu.
- 11) Bufallo untuk kartu pecahan.

Setelah mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, selanjutnya tahapan dalam pembuatan media *busy book*, yaitu:

- 1) Menentukan konsep terlebih dahulu menyesuaikan dengan materi yang akan dikenalkan kepada peserta didik, kemudian bentuk apa yang akan dibuat serta berapa halaman yang akan dibuat.



- 2) Memotong kain flanel berbentuk persegi dengan ukuran 30x30cm, sedangkan untuk kertas karton jerami dipotong berukuran 29x29cm. Kertas karton jerami berfungsi sebagai lapisan bagian dalam kain flanel supaya halaman media *busy book* terlihat kaku.
- 3) Pembuatan halaman media *busy book* dengan melapisi karton jerami kemudian dilapisi dengan kain flanel pada tahap kedua, warna kain flanel pada tahap pertama dan kedua boleh sama boleh beda. Kemudian di setiap tepi kain flanel dijahit menggunakan benang sulam dan jarum jahit dengan metode tusuk feston.
- 4) Membentuk pola yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan dikenalkan pada peserta didik. Setelah pola selesai dibuat, selanjutnya jiplak pola lalu gunting sesuai dengan bentuk pola.
- 5) Setelah selesai, siapkan halaman media *busy book* yang sudah dilapisi dengan kertas karton jerami, kemudian pasang pola pada halaman media *busy book*.
- 6) Masing-masing objek pola ditempel pada halaman yang berbeda. Peneliti menggunakan lem tembak, kancing, dan perekat velcro untuk merekatkan setiap pola pada latar halaman *busy book*.
- 7) Untuk sampul media *busy book*, memotong kain perca berukuran 66x30cm menjadi dua bagian. Kemudian isi bagian tengah sampul menggunakan busa angin berukuran 4mm supaya sampul terlihat kaku dan bervolume.

- 8) Bagian tengah sampul dilapisi dengan kain flanel berukuran lebar 6cm dan panjang 30cm. Kemudian lubangi bagian pinggir menggunakan tang penglubang yang kemudian diberi eyelet menggunakan tang press eyelet.
- 9) Setelah dijahit di bagian tengah sampul, kemudian masukkan ring binder buka tutup berukuran 4cm pada bagian tengah sampul yang sudah dilubangi.
- 10) Kemudian melubangi salah satu sisi setiap halaman *busy book* menggunakan tang penglubang dan diberi eyelet di setiap lubang yang kemudian di press menggunakan tang press eyelet.
- 11) Tahap terakhir memasangkan setiap halaman *busy book* ke dalam sampul yang sudah disiapkan. Lebih mudah dan lebih rapi menggunakan ring binder buka tutup.

12) Media *busy book* siap digunakan..

#### c. Manfaat Media *Busy Book*

Manfaat media *busy book* yaitu untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik dan mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Media *busy book* memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu peserta didik sehingga media *busy book* menjadi media efektif untuk menguji pengetahuan peserta didik melalui kegiatan yang ada di dalamnya. Dengan menggunakan media *busy book*, peserta didik belajar menganalisis suatu masalah dengan memperhatikan petunjuk dari gambar yang ada. Penggunaan media *busy book* diharapkan

mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar mereka aktif, antusias, dan termotivasi dalam belajar serta menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih bermakna.<sup>27</sup>

#### d. Cara atau Penggunaan Media *Busy Book*

- 1) Guru mengajak peserta didik bernyanyi sambil mengoper barang (pulpen/pensil dll).
- 2) Ketika lagu berhenti, peserta didik yang terakhir memegang barang memilih 1 kartu yang ada dalam kantong media *busy book*.
- 3) Sebagai contoh, jika kartu yang dipilih berisi pecahan  $\frac{2}{4}$ , maka siswa harus membentuk gambar menjadi  $\frac{2}{4}$

#### e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Busy Book*

##### 1) Kelebihan Media *Busy Book*

Media *busy book* termasuk dalam media visual. Kelebihan media *busy book* yaitu dapat dipakai untuk semua mata pelajaran, bisa dibuat sendiri, setiap item dapat diatur sendiri sesuka hati, media *busy book* bisa disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dapat digunakan berkali-kali, mempermudah pemahaman peserta didik melalui visualisasi, media *busy book* juga dibuat dengan warna-warna cerah sehingga menarik perhatian peserta didik.<sup>28</sup>

<sup>27</sup> Sari dan Anika Putri Ayu. "Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode Bercerita." Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.

<sup>28</sup> Nurwahyuni. "Pengaruh Penggunaan Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Ar-Rahimi Kabupaten Gowa." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.

## 2) Kekurangan Media *Busy Book*

Media *busy book* tidak dapat menjangkau kelompok besar. Selain itu, media *busy book* hanya menekankan indra penglihatan saja dan tidak dapat menampilkan unsur audio. Penyajian pesan hanya berupa visual saja, supaya menghasilkan media yang baik, dibutuhkan keterampilan khusus dalam proses pembuatannya.<sup>29</sup>

## 4. Media Pembelajaran Matematika di MI

### a. Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari bahasa Latin “*mathematika*” yang diambil dari bahasa Yunani “*mathematike*” yang berarti “mempelajari”. Kata “*mathematike*” berhubungan dengan kata lain yang hampir sama, yakni “*mathein*” atau “*mathenein*” yang artinya berpikir atau belajar. Jadi, matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir.

Matematika tidak menekankan pada hasil eksperimen atau hasil observasi matematika yang terbentuk karena pikiran manusia, akan tetapi matematika lebih menekankan pada berpikir nalar.<sup>30</sup>

Menurut Utami, sebagian peserta didik belum menyadari akan pentingnya penguasaan matematika sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Perkembangan zaman tidak akan lepas dari peran penting matematika, baik perkembangan teknologi, industri, ekonomi maupun politik. Oleh karena

<sup>29</sup> Utami Dwi Isnawati. “Pengembangan Media *Busy Book* Materi Aturan Dalam Keluarga Untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu, Bantul.” Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.

<sup>30</sup> Simanjuntak Jonathan, dkk. “Perkembangan Matematika dan Pendidikan Matematika di Indonesia Berdasarkan Filosofi” *Journal of Mathematics Education and Applied*, No. 2, (2021).

itu, dapat dikatakan bahwa setiap manusia yang berperan sebagai generasi masa depan memerlukan pengetahuan matematika dalam berbagai karakteristik sesuai dengan kebutuhannya.<sup>31</sup>

Dalam pembelajaran matematika, istilah media sering disebut sebagai alat peraga matematika yang selanjutnya dapat didefinisikan sebagai suatu alat peraga yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran bidang studi matematika dan tujuan mempertinggi mutu kegiatan pembelajaran.<sup>32</sup> Pembelajaran matematika di sekolah merupakan pembelajaran yang mengacu pada tiga fungsi mata pelajaran matematika yakni, sebagai alat, pola pikir, dan ilmu pengetahuan. Menurut Suherman, ada dua hal penting yang merupakan bagian dari tujuan pembelajaran matematika di SD, yakni: 1) pembentukan sifat dan 2) berpikir kritis dan kreatif.

#### b. Fungsi Pembelajaran Matematika

Pada dasarnya peserta didik belajar melalui media pembelajaran yang konkrit sebagai perantara untuk memahami konsep abstrak dalam materi. Kemudian konsep abstrak yang dipahami akan melekat apabila belajar melalui memahami pengertian bukan hanya mengingat fakta. Dengan demikian fungsi media pembelajaran matematika sebagai berikut:

<sup>31</sup> Dyahsih & Ali. "Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar", *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, No. 2 (2020): hal. 33.

<sup>32</sup> Darhim. Dasar-Dasar Pengetahuan Tentang Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Workshop Matematika*.

- 1) Motivasi dalam proses belajar mengajar, khususnya bagi peserta didik sehingga timbul minat belajar dan tercapainya tujuan belajar.
- 2) Konsep matematika disajikan dalam bentuk nyata sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dapat ditanamkan pada tingkat yang lebih rendah.
- 3) Hubungan antara konsep abstrak matematika dengan benda di sekitar akan lebih dapat dipahami dengan jelas.
- 4) Konsep yang disajikan dalam bentuk konkrit atau nyata yaitu dalam bentuk model matematika yang dapat dipakai sebagai alat untuk meneliti ide baru dan relasi baru.<sup>33</sup>

#### c. Kesulitan Pembelajaran Matematika

Setiap peserta didik memiliki kesulitannya masing-masing. tidak semua peserta didik menunjukkan kekurangan atau kesulitan yang sama.

Berikut beberapa kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika yakni:

- 1) Kesulitan membedakan simbol, angka, dan bangun ruang.
- 2) Tidak mampu atau tidak sanggup mengingat rumus-rumus matematika.
- 3) Penulisan angka tidak terbaca atau terlalu kecil.
- 4) Lemahnya kemampuan berpikir abstrak atau nalar.
- 5) Lemahnya kemampuan mengidentifikasi serta memanfaatkan algoritma dalam memecahkan masalah.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Nasaruddin. Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo*.

Berbagai alasan perlunya sekolah mengajarkan matematika pada peserta didik karena masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika di sekolah memerlukan kemampuan pendidik dalam memahami karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Berikut beberapa alasan perlunya pembelajaran matematika di sekolah:

- 1) Selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Semua bidang memerlukan keterampilan matematika yang sesuai.
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir, ketelitian dan kesadaran ruang.
- 4) Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.<sup>35</sup>



---

<sup>34</sup> Fauzi & Danang Tri. "Faktor-faktor Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV MI Yappi Mulusan Paliyan Gunung Kidul" (2012).

<sup>35</sup> Sulasmi. "Metode dan Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Dalam Pendidikan Dasar*, (2019): 25.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk atau mengembangkan produk yang sudah ada. Selain itu, penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan menguji kelayakan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji kelayakan produk tersebut.

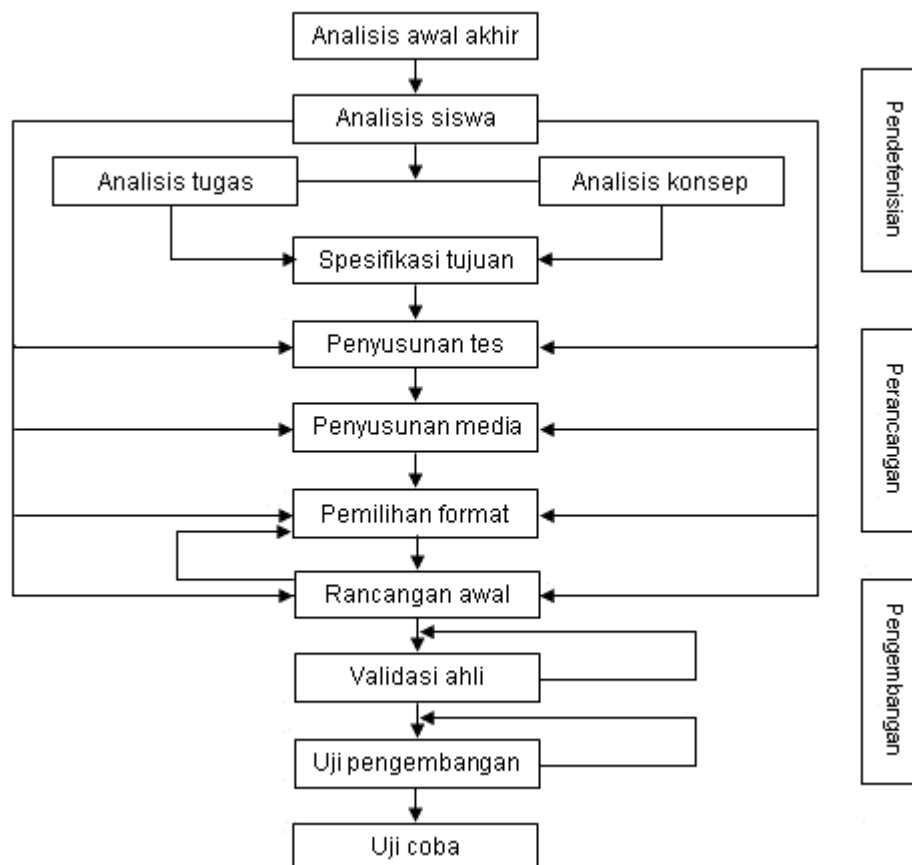
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D dicetus oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn S. Semmel pada tahun 1974. Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu: tahap *define, design, development, dan disseminate*.

#### B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media *busy book* menggunakan model pengembangan 4-D (*Four D-Models*) menurut Thiagarajan. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian



yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Namun karena keterbatasan sumber saya dan kemampuan peneliti, prosedur penelitian ini hanya dilakukan melalui tiga tahapan saja, tahapan penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan.



**Gambar 3.1 Model Pengembangan 4-D**

**Sumber:** <https://images.app.goo.gl/tccHtbALTrkHTBsN6>

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap *define* mencakup lima langkah, meliputi:

a. Analisis Awal (*front-end analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media *busy book*. Pada tahap ini, memunculkan fakta penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan.

b. Analisis Peserta Didik (*learner analysis*)

Analisis peserta didik dilakukan pada awal perencanaan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini mempertimbangkan perkembangan kognitif, karakteristik kemampuan akademik, usia, motivasi terhadap mata pelajaran, dan keterampilan peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran.

c. Analisis Tugas (*task analysis*)

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas utama yang akan dilakukan dan mungkin diperlukan oleh peserta didik. Dalam analisis ini peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan, pendidik perlu menganalisa tugas pokok yang diperlukan oleh peserta didik.

d. Analisis Konsep (*concept analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk menganalisis identifikasi konsep yang akan diajarkan, kemudian merinci konsep yang kritis dan tidak relevan dan menganalisis konsep yang akan diajarkan dengan menyusun langkah yang akan dilakukan secara rasional. Analisis konsep meliputi analisis standar kompetensi untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar dan analisis sumber belajar.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objective*)

Perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk merumuskan hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan objek penelitian. Hasil tersebut akan menjadi landasan dasar saat menyusun tes dan mendesain media pembelajaran yang kemudian digabungkan ke dalam materi media pembelajaran yang akan digunakan.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap perancangan dalam model pengembangan 4-D ada empat langkah yang harus dilakukan, yaitu:

a. Penyusunan Standar Tes (*criterion-test construction*)

Tahap ini merupakan tahap yang menggabungkan tahap pendefinisian dan tahap perancangan. Penyusunan standar tes didasari oleh hasil analisis peserta didik dan perumusan tujuan pembelajaran.

Dari hasil tersebut, kemudian disusun standar tes yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Pemilihan media didasari oleh hasil analisis konsep, analisis tugas, analisis karakteristik peserta didik sebagai subjek utama dalam penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media harus didasari dengan tujuan untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format dilakukan supaya format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dilakukan untuk mendesain isi pembelajaran, sumber belajar, dan merancang isi media *busy book*, membuat desain media *busy book* yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan.

d. Desain Awal (*initial design*)

Desain awal yakni seluruh proses rancangan media pembelajaran yang akan dikerjakan sebelum melakukan uji coba produk.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan untuk mengetahui kelayakan media *busy book*. Ada 2 tahap *development*, yaitu:

a. Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Validasi ahli ini untuk memvalidasi media pembelajaran dan materi pecahan dalam media *busy book* sebelum dilakukan uji coba produk, kemudian hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media *busy book* yang telah disusun kemudian dinilai oleh validator ahli, sehingga dapat diketahui apakah media *busy book* layak digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media *busy book* yang dikembangkan. Setelah divalidasi dan direvisi,

maka media *busy book* selanjutnya akan diuji cobakan kepada peserta didik.

b. Uji Coba Produk (*delopmental testing*)

Setelah melakukan validasi ahli, kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media *busy book* dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media *busy book* yang sudah direvisi. Uji coba produk juga dilakukan untuk memperoleh masukan berupa reaksi, respon, dan komentar peserta didik. Uji coba dan revisi dilakukan untuk menghasilkan media yang efektif dan konsisten.

**C. Desain Uji Coba**

Tahap desain uji coba yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu, konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba lapangan. Uji coba produk merupakan tahapan yang dilakukan setelah desain uji coba produk dibuat. Uji coba produk sangat penting dilakukan karena untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas produk yang telah dihasilkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji coba produk kepada sasaran produk yang akan dikembangkan.

## 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari penelitian ini yaitu validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli pembelajaran, dan respon peserta didik kelas II MI At-Taqwa Bondowoso.

### a. Validator Ahli Media

Validator ahli media dalam pengembangan media ini adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Bapak Aminullah, M.Pd. Ahli media memberikan komentar dan saran terhadap pengembangan media *busy book*.

### b. Validator Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan media *busy book* ini yaitu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Bapak Muhammad Kholil, S.Si, M.Pd. Pemilihan ahli materi ini berdasarkan keahlian validator terhadap materi yang berbasis pada materi pecahan. Ahli materi memberikan saran dan komentar terhadap pengembangan media *busy book*.

### c. Validator Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran media *busy book* ini yaitu Bapak Gita Yuniar, S.Pd selaku wali kelas II MI At-Taqwa Bondowoso.

#### d. Peserta Didik Kelas II MI At-Taqwa Bondowoso

Peserta didik kelas II MI At-Taqwa Bondowoso merupakan sasaran utama dalam penelitian ini, respon peserta didik menjadi penting untuk kelayakan pengembangan media *busy book* ini.

### 2. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pernyataan. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus.

a. Data kualitatif, diperoleh melalui buku, jurnal, dan referensi-referensi lainnya yang serupa dengan penelitian ini serta hasil observasi, wawancara, saran dan komentar dari ahli validator.

b. Data kuantitatif, diperoleh melalui instrumen angket yang diberikan kepada ahli validator serta angket respon peserta didik. Hasil data kuantitatif digunakan untuk menentukan kelayakan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam suatu penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini ada beberapa instrumen yang digunakan, yaitu:

a. Observasi, merupakan bagian dari pengumpulan data langsung dari lapangan. Data observasi berupa gambaran tindakan setiap individu.

Observasi dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik.

- b. Wawancara, dapat dilakukan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang akan diteliti. Wawancara merupakan cara sistematis untuk memperoleh informasi dalam bentuk pernyataan lisan mengenai suatu objek atau peristiwa.<sup>36</sup>
- c. Angket, merupakan pengumpulan data dengan memberikan pernyataan tertulis kepada responden. Tujuan penggunaan angket untuk mengetahui tanggapan ahli validator dan respon peserta didik mengenai kelayakan produk yang dikembangkan sehingga memperoleh skor sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut. Angket untuk ahli media berisikan aspek penilaian terhadap media yang dibuat meliputi:

**Tabel 3. 1**  
**Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media**

No.	Aspek yang dinilai
1.	Media <i>busy book</i> dapat digunakan berulang-ulang
2.	Ketepatan dan kualitas bahan yang digunakan
3.	Media mudah disimpan dan dipindahkan
4.	Kesesuaian gambar dengan konsep
5.	Ketepatan tata letak gambar
6.	Desain media menarik untuk dipelajari
7.	Penyajian media dapat menarik minat belajar peserta didik
8.	Bahan media <i>busy book</i> tidak membahayakan
9.	Bahan yang digunakan mudah untuk ditemukan
10.	Desain media sudah sesuai dengan materi pecahan

<sup>36</sup> Pujaastawa & Ida Bagus Gde. "Teknik Wawancara dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi." Skripsi, Universitas Udayana, 2016.



**Tabel 3. 2**  
**Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi**

No.	Aspek yang dinilai
1.	Keterkaitan dengan kurikulum yang berlaku
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
3.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
4.	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan
5.	Kelengkapan materi
6.	Kemudahan dalam memahami materi
7.	Mendorong kerja sama dalam belajar kelompok
8.	Menarik minat siswa dalam belajar matematika
9.	Kebenaran materi pecahan yang akan disampaikan
10.	Desain media sudah sesuai dengan materi pecahan

**Tabel 3. 3**  
**Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Pembelajaran**

No.	Aspek yang dinilai
1.	Desain media <i>busy book</i> menarik
2.	Media <i>busy book</i> mudah digunakan dalam pembelajaran
3.	Media <i>busy book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran
4.	Ketepatan tata letak gambar sesuai dengan materi
5.	Media <i>busy book</i> disertai dengan petunjuk penggunaan
6.	Media <i>busy book</i> dapat digunakan berulang
7.	Penyajian media dapat menarik minat belajar peserta didik
8.	Bahan media <i>busy book</i> tidak membahayakan
9.	Media <i>busy book</i> membuat peserta didik aktif
10.	Warna <i>busy book</i> menarik perhatian peserta didik

- d. Dokumentasi, merupakan data pendukung yang digunakan sebagai bukti penguat data observasi. Dokumentasi yang dikumpulkan bisa berupa dokumen kegiatan pembelajaran peserta didik ataupun dokumen kegiatan yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.

#### 4. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil penelitian yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif dengan mendeskripsikan gambaran data yang telah dikumpulkan.

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis selama observasi di lapangan menggunakan metode Miles dan Huberman. Analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas analisis data sebagaimana yang diungkapkan tersebut meliputi tiga unsur yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>37</sup>

1) Reduksi data merupakan langkah awal menganalisa data dalam penelitian ini. Kegiatan reduksi data bertujuan untuk memudahkan peneliti memahami data yang telah dikumpulkan. Reduksi data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2) Penyajian data, dalam tahap ini peneliti menyajikan data-data yang telah dikumpulkan secara jelas dan singkat untuk memudahkan dalam memahami masalah-masalah yang diteliti.

3) Penarikan kesimpulan, dari tahap reduksi data peneliti mulai mencatat hasil data-data sesuai masalah dalam penelitian. Peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dan data tersebut bersifat sementara. Penarikan kesimpulan menjadi kuat dan valid apabila peneliti menemukan bukti-bukti yang kuat dan valid untuk mendukung data-data yang dimaksud.

---

<sup>37</sup>Agustinus Ufie. "Kearifan Lokal (Local Wisdom) Budaya Ain Ni Ain Masyarakat Kei Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal Untuk Memperkokoh Kohesi Sosial Siswa." Skripsi Universitas Indonesia, 2013.

## b. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui respon ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran *busy book*. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk.

### 1) Lembar Validasi Ahli

Data hasil observasi terhadap validator media pembelajaran *busy book* diolah dengan analisis statistik deskriptif yaitu pengolahan data dengan merumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Dapat dikategorikan menjadi:

**Tabel 3. 4**  
**Skala Linkert Angket Validasi Ahli**

Jawaban	Keterangan	Skor
4	Sangat valid	4
3	Valid	3
2	Kurang valid	2
1	Sangat tidak valid	1

(Sumber: Maharotunnisa, 2021)

Masing-masing validator dicari persentasenya menggunakan

rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor

$\sum x$  = jumlah skor responden

$\sum xi$  = jumlah skor maksimum

Setelah melakukan perhitungan persentase data setiap ahli validator media pembelajaran *busy book*, kemudian dikategorikan sesuai persentase pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. 5**  
**Kategori Validitas Media *Busy Book***

Persentase (%)	Tingkat kelayakan	Keterangan
85%-100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
75%-84%	Layak	Tidak perlu revisi
65%-74%	Cukup layak	Direvisi
55%-64%	Tidak layak	Direvisi
0%-54%	Sangat tidak layak	Direvisi

(Sumber: Dian, 2019)

## 2) Lembar Uji Kepraktisan Produk

Data hasil observasi respon peserta didik terhadap kepraktisan pengembangan *busy book* diolah dengan analisis statistik deskriptif yaitu pengolahan data dengan merumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Dapat dikategorikan menjadi:

**Tabel 3. 6**  
**Skala *Linkert* Praktikalitas Media**

Jawaban	Keterangan	Skor
4	Sangat praktis	4
3	Praktis	3
2	Kurang praktis	2
1	Sangat tidak praktis	1

(Sumber: Hasririn, 2021)

Data hasil angket respon peserta didik yang terkumpul, kemudian ditabulasikan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = persentase skor

$\sum x$  = jumlah skor responden

$\sum xi$  = jumlah skor maksimum

Setelah melakukan perhitungan persentase data angket respon peserta didik terhadap kepraktisan media *busy book*, kemudian dikategorikan sesuai persentase pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. 7**  
**Kategori Praktikalitas Media *Busy Book***

Persentase (%)	Tingkat kepraktisan	Keterangan
81%-100%	Sangat praktis	Tidak perlu revisi
61%-80%	Praktis	Tidak perlu revisi
41%-60%	Cukup praktis	Direvisi
21%-40%	Tidak praktis	Direvisi
0%-20%	Sangat tidak praktis	Direvisi

(Sumber: Hasririn, 2021)

### 3) Lembar Uji Keefektifan Produk

Data dari hasil belajar peserta didik saat uji coba produk menggunakan media *busy book* yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan pembelajaran. Data ini diolah dengan analisis statistik deskriptif yaitu pengolahan data dengan merumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rerata Skor Akhir} = \frac{\sum ST}{\sum SM \times n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum ST$  : Jumlah skor total yang diperoleh peserta didik

$\sum SM$  : Skor maksimal

$n$  : Jumlah peserta didik

**Tabel 3. 8**  
**Kategori Efektivitas Media *Busy Book***

Skor	Tingkat keefektifan	Keterangan
81-100	Sangat efektif	Tidak perlu revisi
61-80	Efektif	Tidak perlu revisi
41-60	Cukup efektif	Direvisi
21-40	Tidak efektif	Direvisi
0-20	Sangat tidak efektif	Direvisi

(Sumber: Maharotunnisa, 2021)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Subjek penelitian ini terdiri dari 3 validasi ahli. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk data primer. Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian meliputi data berupa hasil validasi media *busy book* yang diberikan oleh validator, dan data angket respon peserta didik. Media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan dikembangkan berdasarkan model penelitian 4-D. Hasil pengembangan produk awal dilakukan peneliti melalui tahapan penelitian pendefinisian (*define*). Penjelasan hasil penelitian berdasarkan masing-masing langkah sebagai berikut:

##### 1. Hasil Perancangan (*design*)

Dalam tahap desain, peneliti membuat produk awal atau rancangan media *busy book* dengan menyesuaikan analisis kebutuhan peserta didik yaitu media *busy book* pada pembelajaran matematika dan memilih fokus pada pengenalan pecahan dengan gambar menarik pada setiap halamannya. Dengan adanya media *busy book*, peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembuatan media *busy book* berlangsung selama 3 bulan dari bulan Januari sampai dengan Maret 2023. Berikut tahapan kegiatan dalam proses perancangan media *busy book*:

a. Menyusun Standar Tes

Penyusunan standar tes merupakan langkah yang menghubungkan antara pendefinisian dan perancangan. Standar tes menjadi patokan yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik, tes yang dikembangkan disesuaikan dengan kemampuan kognitif. Pemilihan materi dalam pembuatan media ini didasari karena materi pecahan dianggap sulit untuk dipahami jika hanya belajar menggunakan buku saja.<sup>38</sup>

Penyusunan standar tes menyesuaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yakni peserta didik mampu menentukan pecahan dan mampu menentukan gambar pecahan dengan cermat. Standar tes yang digunakan dalam penelitian ini yakni kartu pecahan.

b. Menentukan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi. Dalam pemilihan media harus didasari dengan tujuan untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar. Berdasarkan analisis tahap awal yang telah dilakukan, maka dipilihlah media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan. Media ini dipilih supaya peserta didik mudah memahami materi melalui benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>38</sup> Peserta Didik, diwawancarai oleh Penulis, Bondowoso, 17 Mei 2023.

Media *busy book* merupakan pengembangan dari media buku edukatif. *Busy book* dibuat menggunakan kain flanel berwarna cerah, menarik dan tidak *berbahaya* bagi peserta didik. Media ini berukuran 30x30cm, dengan media *busy book* yakni peserta didik mengaplikasikan dengan cara membentuk pola sesuai kartu pecahan yang dipilih. Pada umumnya, media *busy book* hanya diperuntukkan anak usia

#### c. Pemilihan Format

Format yang dipilih merupakan format yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam proses pembelajaran.

Pemilihan bentuk penyajian menyesuaikan media yang digunakan.

Pemilihan format dilakukan untuk mendesain media *busy book*, merancang isi media *busy book* yang meliputi layout, gambar, cover,

warna, tata letak, ukuran. Adapun alat dan bahan yang digunakan

dalam proses pembuatan media *busy book*, sebagai berikut:

- 1) Kain flanel sebagai bahan utama media *busy book*.
- 2) Kain perca untuk sampul.
- 3) Busa angin 4mm sebagai isi sampul supaya sampul terlihat kaku.
- 4) Tang penglubang untuk melubangi bagian pinggir halaman media *busy book*.
- 5) Tang press eyelet untuk memasang eyelet pada halaman media *busy book* yang sudah dilubangi menggunakan tang penglubang.
- 6) Eyelet ukuran 4mm/5mm.




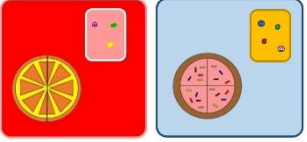
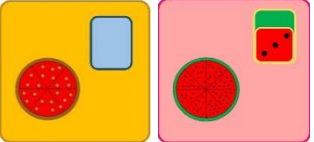
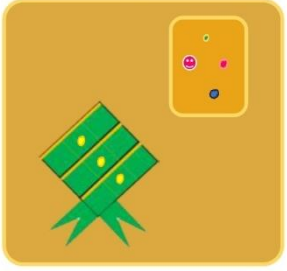
- 7) Ring binder buka tutup dengan diameter 4cm.
- 8) Lem tembak dan perekat velcro.
- 9) Jarum jahit, benang sulam, dan mesin jahit.
- 10) Kertas karton jerami tipis menjadi bagian tengah di antara 2 halaman media yang direkatkan menjadi satu.

d. Desain Awal


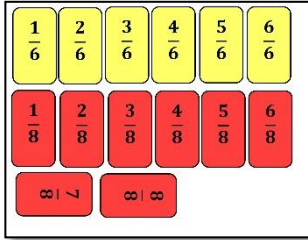
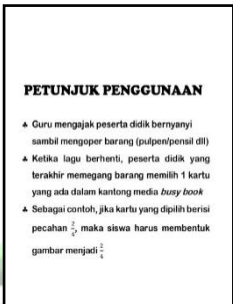
Desain awal merupakan rancangan seluruh proses media pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum melakukan tahap validasi dan uji coba. Tahap ini dilakukan untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan *kerangka* hasil analisis materi. Pada tahap ini, berisi kegiatan menyusun kerangka konseptual media pembelajaran. Sebelum tahap perancangan produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, yakni desain awal media *busy book*:

**Tabel 4. 1**  
**Desain Media *Busy Book***

No	Kerangka Penyusun	Keterangan	Tampilan
1	2	3	4
1.	Cover	Membuat sampul berukuran 66cm x 30cm menggunakan kain perca yang dilapisi dengan busa angin berukuran 4mm supaya sampul terlihat kaku dan bervolume. Pada bagian pengunci sampul, menggunakan perekat velcro dan menempelkan kancing sebagai hiasan supaya lebih menarik.	

No	Kerangka Penyusun	Keterangan	Tampilan
1	2	3	4
2.	Halaman Media <i>Busy Book</i>	Mendesain pola pecahan pada halaman media <i>busy book</i> , pola ini berbentuk lingkaran dengan diameter 20cm dibuat menggunakan kain flanel	
		berwarna cerah dan menarik. Ukuran background media <i>busy book</i> yakni 30cm x 30cm. Pada halaman ini, peserta didik memasang dan melepas pola dengan kancing dan perekat velcro yang sudah dipasang pada pola. Pola lingkaran memuat gambar jeruk, donat, semangka dan pizza dengan pecahan $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{4}$ , $\frac{1}{6}$ , dan $\frac{1}{8}$	
		Mendesain pola media <i>busy book</i> berbentuk belah ketupat dengan ukuran 15cm x 15cm. Pola ini dibuat menggunakan kain flanel berwarna cerah dan menarik. Background pada media <i>busy book</i> berukuran 30cm x 30cm. Pada halaman ini, peserta didik memasang dan melepas pola dengan kancing yang sudah dipasang pada pola. Pada pola ini, memuat pecahan $\frac{1}{3}$ dengan bentuk ketupat.	

No	Kerangka Penyusun	Keterangan	Tampilan
1	2	3	4
		<p>Mendesain pola media <i>busy book</i> berbentuk 5 kelopak bunga dengan warna yang berbeda-beda. Ukuran diameter pada kelopak bunga yakni 7cm dan dibuat menggunakan kain flanel berwarna cerah. Pada halaman ini, peserta didik memasang dan melepas pola dengan kancing yang sudah dipasang pada pola. Pola ini memuat pecahan <math>\frac{1}{5}</math> dengan bentuk kelopak bunga.</p>	
3.	Kantong Kartu Pecahan	<p>Membuat kantong kartu pecahan yang kemudian ditempelkan pada pojok halaman media <i>busy book</i>, kantong kartu pecahan digunakan sebagai tempat untuk menyimpan kartu pecahan. Kantong kartu pecahan dibuat menggunakan kain flanel dengan warna yang berbeda berukuran 12cm x 8cm, kemudian dihias dengan menempelkan kancing atau aksesoris menarik lainnya.</p>	
4.	Kartu Pecahan	<p>Mendesain kartu pecahan sebagai bahan evaluasi peserta didik, kartu pecahan didesain dengan warna-warna menarik berukuran 7cm x 4cm menggunakan bahan kertas buffalo supaya kartu terlihat kaku.</p>	

No	Kerangka Penyusun	Keterangan	Tampilan
1	2	3	4
			
5.	Petunjuk Penggunaan	Membuat petunjuk penggunaan media untuk menjelaskan kepada subjek uji coba cara menggunakan media tersebut. Petunjuk penggunaan dibuat menggunakan kertas A5 berukuran 14,8cm x 21cm kemudian dilaminating supaya petunjuk penggunaan awet dan tidak mudah luntur jika terkena air.	

Setelah mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan,

selanjutnya tahapan dalam pembuatan media *busy book*, yaitu:

- 1) Menentukan konsep terlebih dahulu menyesuaikan dengan materi yang akan dikenalkan kepada peserta didik, kemudian bentuk apa yang akan dibuat serta berapa halaman yang akan dibuat.
- 2) Memotong kain flanel berbentuk persegi dengan ukuran 30x30cm, sedangkan untuk kertas karton jerami dipotong berukuran 29x29cm. Kertas karton jerami berfungsi sebagai lapisan bagian dalam kain flanel supaya halaman media *busy book* terlihat kaku.
- 3) Pembuatan halaman media *busy book* dengan melapisi karton jerami kemudian dilapisi dengan kain flanel pada tahap kedua, warna kain flanel pada tahap pertama dan kedua boleh sama boleh

beda. Kemudian di setiap tepi kain flanel dijahit menggunakan benang sulam dan jarum jahit dengan metode tusuk feston.

4) Membentuk pola yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan dikenalkan pada peserta didik. Setelah pola selesai dibuat, selanjutnya jiplak pola lalu gunting sesuai dengan bentuk pola.

5) Setelah selesai, siapkan halaman media *busy book* yang sudah dilapisi dengan kertas karton jerami, kemudian pasang pola pada halaman media *busy book*.

6) Masing-masing objek pola ditempel pada halaman yang berbeda. Peneliti menggunakan lem tembak, kancing, dan perekat velcro untuk merekatkan setiap pola pada latar halaman *busy book*.

7) Untuk sampul media *busy book*, memotong kain perca berukuran 66x30cm menjadi dua bagian. Kemudian isi bagian tengah sampul

menggunakan busa angin berukuran 4mm supaya sampul terlihat kaku dan bervolume.

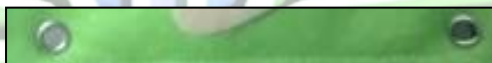
8) Bagian tengah sampul dilapisi dengan kain flanel berukuran lebar 6cm dan panjang 30cm. Kemudian lubangi bagian pinggir menggunakan tang penglubang yang kemudian diberi eyelet menggunakan tang press eyelet.



- 9) Setelah dijahit di bagian tengah sampul, kemudian masukkan ring binder buka tutup berukuran 4cm pada bagian tengah sampul yang sudah dilubangi.



- 10) Kemudian melubangi salah satu sisi setiap halaman *busy book* menggunakan tang penglubang dan diberi eyelet di setiap lubang yang kemudian di press menggunakan tang press eyelet.



- 11) Tahap terakhir memasang setiap halaman *busy book* ke dalam sampul yang sudah disiapkan. Lebih mudah dan lebih rapi menggunakan ring binder buka tutup.

- 12) Media *busy book* siap digunakan.

Petunjuk penggunaan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II ini yaitu:

- 1) Guru mengajak peserta didik bernyanyi sambil mengoper barang (pulpen/pensil dll).
- 2) Ketika lagu berhenti, peserta didik yang terakhir memegang barang memilih 1 kartu yang ada dalam kantong media *busy book*.

3) Sebagai contoh, jika kartu yang dipilih berisi pecahan  $\frac{2}{4}$ , maka siswa harus membentuk gambar menjadi  $\frac{2}{4}$

Langkah selanjutnya adalah validasi dari ahli validator, peneliti mendapatkan beberapa komentar dan saran terkait media yang dibuat. Komentar dan saran dari ahli dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada media. Pembuatan media *busy book* bertujuan untuk menguji validasi apakah media *busy book* yang dibuat layak digunakan atau tidak. Bentuk alat penilaian media *busy book* berupa angket penilaian oleh validator ahli dan wali kelas II serta angket respon peserta didik.

## 2. Hasil Pengembangan (*development*)

Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari validasi ahli dan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *busy book*. Adapun hasil pengembangan media *busy book*, yakni:

### a. Bentuk dan Bahan Pengembangan Media *Busy Book*

Media *busy book* merupakan media yang dapat dikembangkan oleh semua orang. Sebelum membuat media, pastikan pembuatan media menggunakan bahan-bahan praktis, awet, mudah didapatkan, dan aman untuk peserta didik. Pembuatan media juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso. Pembuatan media *busy book* mengacu pada kemudahan belajar peserta didik dalam

mengaplikasikan media sesuai dengan prinsip media pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>39</sup>

b. Pengembangan Media *Busy Book*

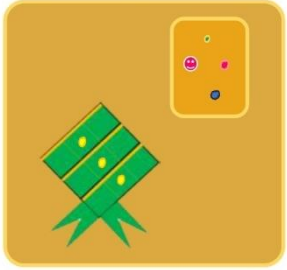

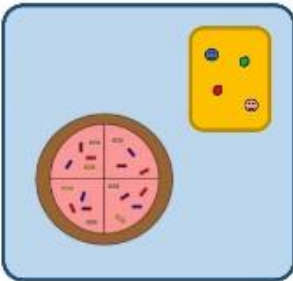

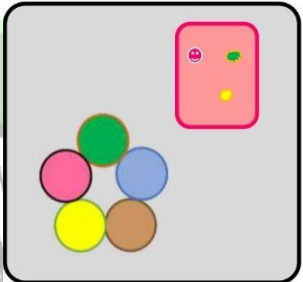

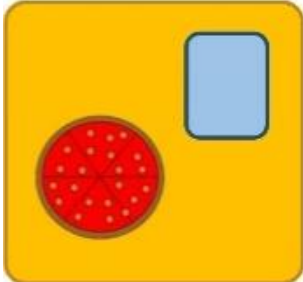

Setelah peneliti menentukan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pecahan, kemudian dibuat desain grafisnya. Setelah membuat desain grafis, kemudian diwujudkan secara manual dalam bentuk media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan. Pembuatan gambar pada media *busy book* menyesuaikan desain yang telah dibuat. Hasil dari desain adalah sebagai berikut:

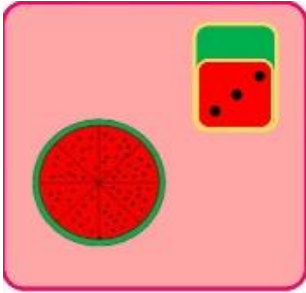

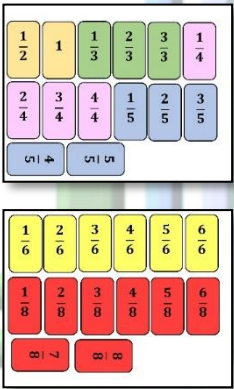
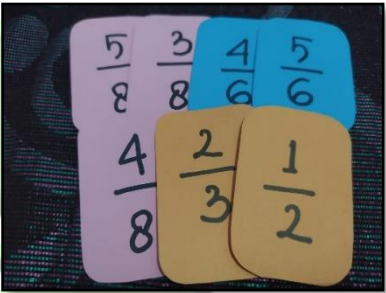
**Tabel 4. 2**  
**Desain dan Hasil Media**

Desain	Hasil Media
1	2
	
	

<sup>39</sup> Asmuki, dkk. "Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Al Murabbi*, No. 1 (2021).



Desain	Hasil Media
<p style="text-align: center;"><b>1</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>2</b></p> 
	
	
	

Desain	Hasil Media
<p style="text-align: center;"><b>1</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>2</b></p> 
	

Peneliti mendesain media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan dengan memperhatikan berbagai hal berikut:

1) Gambar

Gambar atau ilustrasi yang menunjukkan materi pecahan ini dipilih dengan mempertimbangkan kemungkinan terdapat dalam lingkungan peserta didik. Pola yang dibuat dalam media *busy book* sesuai dengan benda-benda yang ada di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah mengenali dan menangkap serta memahami materi yang dalam gambar tersebut.<sup>40</sup>

<sup>40</sup> Yulita Pujilestari. "Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan"

## 2) Tata Letak

Tata letak ditentukan dengan memperhatikan prinsip keseimbangan media pembelajaran visual. Keseimbangan dalam hal ini adalah menempatkan gambar yang dapat memenuhi satu halaman media namun terlihat seimbang. Penempatan gambar secara penuh dimaksudkan agar dapat memfokuskan perhatian peserta didik.<sup>41</sup>

## 3) Ukuran

Ukuran media *busy book* berukuran 30x30cm, dengan warna-warna cerah dan menarik. Pemilihan ukuran berdasarkan prinsip pemilihan ukuran media visual dan supaya mudah dijangkau oleh peserta didik.<sup>42</sup> Media visual akan memberi pengaruh terhadap peserta didik ketika media dapat menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik.

## 4) Warna

Warna yang digunakan untuk gambar ilustrasi maupun latar belakang adalah warna-warna yang cerah. Penggunaan warna cerah bertujuan untuk kesan yang lebih hidup, menarik, dan menjadi fokus perhatian peserta didik. Warna memiliki peranan yang cukup signifikan dalam pengembangan media pembelajaran. Pemilihan warna cerah dalam media akan mengundang respon yang positif bagi peserta didik.<sup>43</sup> Media dapat menarik perhatian peserta didik jika

<sup>41</sup> Hamdan Husein. *Tips dan Trik Merancang Media Visual*, hal. 71.

<sup>42</sup> Hamdan Husein. *Tips dan Trik Merancang Media Visual*, hal. 75.

<sup>43</sup> Purnama Sigit. "Elemen Warna Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam" *Jurnal Al-Bidayah*, No. 1. (2010).

pemilihan gambar, susunan dan warna disukai oleh peserta didik, dan bagaimana cara melibatkan peserta didik dalam menggunakan media tersebut.

c. Validasi oleh Ahli Media

Validasi media *busy book* dilakukan oleh para validator yaitu 2 dosen ahli dan 1 wali kelas II setelah media selesai dibuat. Penilaian media *busy book* dilakukan dengan cara memberikan instrumen angket penilaian kepada setiap validator yang akan diisi dengan memberikan nilai pada setiap aspeknya, serta memberikan kritis dan saran untuk perbaikan media *busy book*.

**Tabel 4. 3**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Aspek yang dinilai	Skor		Persentase
		<i>x</i>	<i>xi</i>	
1.	Media <i>busy book</i> dapat digunakan berulang-ulang	4	4	100 %
2.	Ketepatan dan kualitas bahan yang digunakan	3	4	75 %
3.	Media mudah disimpan dan dipindahkan	4	4	100 %
4.	Kesesuaian gambar dengan konsep	3	4	75 %
5.	Ketepatan tata letak gambar	4	4	100 %
6.	Desain media menarik untuk dipelajari	4	4	100 %
7.	Penyajian media dapat menarik minat belajar siswa	3	4	75 %
8.	Bahan media <i>busy book</i> tidak membahayakan	4	4	100 %
9.	Bahan yang digunakan mudah untuk ditemukan	3	4	75 %
10.	Desain media sudah sesuai dengan materi pecahan	4	4	100 %
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>40</b>	
<b>Persentase</b>		<b>90 %</b>		

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

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90 \%$$

Keterangan:

P = persentase skor

$\sum x$  = jumlah skor responden

$\sum xi$  = jumlah skor maksimum

Hasil validasi ahli media pembelajaran *busy book* dengan 10 indikator skor maksimal 100 dan menggunakan perhitungan persentase dengan perolehan nilai 90%, dan memperoleh saran pada petunjuk penggunaan gunakan kalimat perintah sederhana atau kalimat ajakan.<sup>44</sup>

d. Validasi oleh Ahli Materi

**Tabel 4. 4**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang dinilai	Skor		Persentase
		x	xi	
1.	Keterkaitan dengan kurikulum yang berlaku	4	4	100 %
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100 %
3.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	100 %
4.	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan	4	4	100 %
5.	Kelengkapan materi	4	4	100 %
6.	Kemudahan dalam memahami materi	4	4	100 %
7.	Mendorong kerja sama dalam belajar kelompok	4	4	100 %
8.	Menarik minat dalam belajar matematika	4	4	100 %
9.	Kebenaran materi pecahan yang akan disampaikan	4	4	100 %
10.	Desain media sudah sesuai dengan materi pecahan	3	4	75 %
<b>Jumlah</b>		<b>39</b>	<b>40</b>	
<b>Persentase</b>				<b>97,5 %</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} x 100\%$$

$$P = 97,5 \%$$

Keterangan:

P = persentase skor

<sup>44</sup> Aminullah, Validasi Media, 10 Mei 2023, 14.00 WIB.

$\sum x$  = jumlah skor responden

$\sum xi$  = jumlah skor maksimum

Hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran *busy book* terdiri dari 10 indikator dengan skor maksimal 100 dan menggunakan perhitungan persentase dengan perolehan nilai 97,5 %.

e. Validasi oleh Ahli Pembelajaran

**Tabel 4. 5**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No.	Aspek yang dinilai	Skor		Persentase
		$x$	$xi$	
1.	Desain media <i>busy book</i> menarik	4	4	100 %
2.	Media mudah digunakan dalam pembelajaran	4	4	100 %
3.	Media <i>busy book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100 %
4.	Media <i>busy book</i> disertai petunjuk penggunaan	4	4	100 %
5.	Ketepatan tata letak gambar sesuai dengan materi	4	4	100 %
6.	Media <i>busy book</i> dapat digunakan berulang	4	4	100 %
7.	Penyajian media dapat menarik minat belajar siswa	4	4	100 %
8.	Bahan media <i>busy book</i> tidak membahayakan	4	4	100 %
9.	Media <i>busy book</i> membuat peserta didik aktif	4	4	100 %
10.	Warna media menarik perhatian peserta didik	4	4	100 %
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>40</b>	
<b>Persentase</b>				<b>100 %</b>

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

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

$$P = 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase skor

$\sum x$  = jumlah skor responden

$\sum xi$  = jumlah skor maksimum

Hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran *busy book* terdiri dari 10 indikator dengan skor maksimal 100 dan menggunakan

perhitungan persentase dengan perolehan nilai 100%. Media memperoleh masukan dan saran dalam perbaikan kartu pecahan.<sup>45</sup>

f. Uji Coba Produk

Setelah mendapatkan validasi ahli, peneliti melakukan uji coba produk media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan yang diujicobakan kepada peserta didik kelas II MI At-Taqwa Bondowoso. Uji coba produk dilakukan pada hari Rabu, 24 Mei 2023 didampingi oleh wali kelas II MI At-Taqwa Bondowoso yakni Bapak Gita Yuniar, S.Pd. Berikut proses yang dilaksanakan sebelum melakukan uji coba produk:

- 1) Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah MI At-Taqwa Bondowoso.
- 2) Menjelaskan tujuan penelitian kepada wali kelas II MI At-Taqwa Bondowoso.
- 3) Melakukan observasi proses pembelajaran di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso.
- 4) Melakukan uji coba media *busy book* yang telah dikembangkan.
- 5) Wawancara dengan peserta didik untuk mendapatkan respon peserta didik mengenai pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan.

---

<sup>45</sup> Gita Yuniar, Validasi Pembelajaran, Rabu, 24 Mei 2023, 09.00 WIB.

g. Uji Kepraktisan Media *Busy Book*

Kemenerikan produk dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *busy book*. Kemenerikan produk dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik yang diberikan dengan skala penilaian 1 sampai 4. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik MI At-Taqwa kelas II. Angket respon peserta didik memuat sepuluh butir pernyataan. Berikut penyajian data hasil angket respon peserta didik.

**Tabel 4. 6**  
**Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No.	Nama	Aspek Penilaian										x	xi	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Alby Dastan A. Z	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	37	40	92,5
2	Alika Naila Putri	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37	40	92,5
3	Almira Vidia K. P	2	3	4	3	3	3	4	4	3	2	31	40	77,5
4	Alvaronizam L. R	2	3	4	3	3	3	4	4	3	2	31	40	77,5
5	Alyssa Ramadina	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	33	40	82,5
6	Anindya Safarina	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	34	40	85
7	Askhan Daffa Y	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
8	Aufa Rachman A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
9	Bela Alifiyyah Az	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	37	40	92,5
10	Daffa Al Fayeza	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	36	40	90
11	Dzakira Aftani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	40	95
12	Fanni Qonita H	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	37	40	92,5
13	Fiorentina Calista	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
14	Hania Syakira	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
15	Hanina Wardana	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
Rata-rata											546	600	91%	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

$$P = \frac{546}{600} x 100\%$$

$$P = 91 \%$$

Keterangan:



$P$  = persentase skor

$\sum x$  = jumlah skor responden

$\sum xi$  = jumlah skor maksimum

Berdasarkan tabel di atas, respon peserta didik terhadap kepraktisan dan kemenarikan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan memperoleh skor rata-rata 91%.

#### h. Uji Keefektifan Media

Keefektifan produk dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik ketika pembelajaran menggunakan media *busy book*. Keefektifan produk dilakukan dengan memberikan tes kepada peserta didik. tes berisi 6 butir pertanyaan dengan maksimal skor 100. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik MI At-Taqwa kelas II. Berikut penyajian data keefektifan peoduk.

**Tabel 4. 7**  
**Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik**

No.	Nama	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Alby Dastan A. Z	85	100	85%
2	Alika Naila Putri	100	100	100%
3	Almira Vidia K. P	100	100	100%
4	Alvaronizam L. R	85	100	85%
5	Alyssa Ramadina	100	100	100%
6	Anindya Safarina	95	100	95%
7	Askhan Daffa Y	100	100	100%
8	Aufa Rachman A	75	100	75%
9	Bela Alifiyyah Az	100	100	100%
10	Daffa Al Fayeza	85	100	85%
11	Dzakira Aftani	100	100	100%
12	Fanni Qonita H	85	100	85%
13	Fiorentina Calista	85	100	85%

14	Hania Syakira	95	100	95%
15	Hanina Wardana	95	100	95%
Total Skor		1385	1500	92,3

$$\text{Rerata Skor Akhir} = \frac{\sum ST}{\sum SM \times n} \times 100\%$$

$$\text{Rerata Skor Akhir} = \frac{1385}{1500} \times 100\%$$

$$\text{Rerata Skor Akhir} = 92,3$$

Keterangan:

$\sum ST$  : Jumlah skor total yang diperoleh peserta didik

$\sum SM$  : Skor maksimal

$n$  : Jumlah peserta didik

Selanjutnya mengamati hasil skor rata-rata hasil belajar peserta didik. Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata skor 92,3. Sesuai dengan Tabel 3.8, skor ini berada di kategori sangat efektif. Dari hasil tersebut dikatakan bahwa penggunaan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik..

## B. Analisis Data

### 1. Hasil Validasi Instrumen Ahli

Pada tahap validasi instrumen ahli, peneliti akan melakukan analisis data berdasarkan nilai validasi yang didapat dari penilaian oleh validator ahli. Penilaian dilakukan untuk mengetahui apakah media *busy book* yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Pihak yang melakukan penilaian validasi media pembelajaran *busy book* meliputi 2 dosen yaitu, Bapak Aminullah, M.Pd dan Bapak Mohammad Kholil, S.Si, M.Pd selaku dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad

Siddiq Jember. Adapun validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh wali kelas II MI At-Taqwa Bondowoso, yaitu Bapak Gita Yuniar, S.Pd.

**Tabel 4. 8**  
**Hasil Validasi Media *Busy Book* oleh Validator Ahli**

No.	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validator Ahli Media	90 %	Sangat Layak
2.	Validator Ahli Materi	97,5 %	Sangat Layak
3.	Validator Ahli Pembelajaran	100 %	Sangat Layak
<b>Penilaian Keseluruhan</b>		95,8 %	Sangat Layak

Validasi instrumen ahli media pembelajaran *busy book* dilakukan diwaktu yang berbeda. Penilaian hasil validasi media *busy book* akan digunakan sebagai bahan untuk perbaikan supaya menjadi media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Tabel 4.8 memuat rata-rata skor dari penilaian validasi ahli jika dikategorikan sesuai Tabel 3.5 maka dapat disimpulkan bahwa media *busy book* termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dengan rata-rata skor 95,8%.

## 2. Hasil Kepraktisan Media *Busy Book*

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh jumlah rata-rata skor sebesar 91. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan yaitu media *busy book* berdasarkan angket respon peserta didik, maka data pada tabel 4.6 hasil angket respon peserta didik di atas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

$$P = \frac{546}{600} x 100\%$$

$$P = 91 \%$$

Keterangan:

P = persentase skor

$\sum x$  = jumlah skor responden

$\sum xi$  = jumlah skor maksimum

Setelah dihitung menggunakan rumus di atas, kemudian dicari rata-ratanya. Hasil dari respon peserta didik secara keseluruhan memperoleh rata-rata skor 91%. Berdasarkan tabel 3.7 kategori praktikalitas media *busy book*, maka nilai tersebut masuk dalam kriteria “sangat praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket respon peserta didik dalam pengembangan media *busy book* tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

### 3. Hasil Keefektifan Media *Busy Book*

Pada tahap ini berisi tentang hasil analisis data uji coba media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso. Hasil tes yang dilakukan dijadikan tolak ukur keefektifan media yang dikembangkan. Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh jumlah rata-rata skor sebesar 92,3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media *busy book* yang dikembangkan, maka data pada tabel 4.7 hasil belajar peserta didik di atas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rerata Skor Akhir} = \frac{1385}{1500} \times 100\%$$

$$\text{Rerata Skor Akhir} = 92,3$$

Keterangan:

$\sum ST$  : Jumlah skor total yang diperoleh peserta didik

$\sum SM$  : Skor maksimal

$n$  : Jumlah peserta didik

Hasil belajar peserta didik secara keseluruhan memperoleh rata-rata skor 92,3. Berdasarkan tabel 3.8 kategori efektivitas media *busy book*, maka nilai tersebut masuk dalam kriteria “sangat efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pengembangan media *busy book* tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.


### C. Revisi Produk

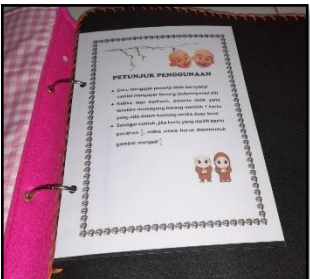
Penilaian yang diberikan oleh para ahli terhadap pengembangan media *busy book* memerlukan beberapa revisi sebelum melakukan uji coba produk terhadap peserta didik. Revisi dilakukan sesuai dengan komentar dan saran oleh para validator ahli. Berikut beberapa revisi yang dilakukan.

#### 1. Revisi Produk oleh Ahli Media

Revisi dilakukan sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli media. Revisi tersaji sebagai berikut:

Tabel 4. 9  
Revisi oleh Ahli Media

No.	Komentar dan Saran	Revisi	Hasil Revisi
1.	Petunjuk penggunaan masih terlalu polos dan tidak menarik.	Memberi gambar-gambar kartun pada petunjuk penggunaan supaya lebih menarik perhatian peserta didik.	

2.	Petunjuk penggunaan diberi kantong atau ditempel pada bagian dalam sampul media <i>busy book</i> supaya tidak mudah jatuh atau hilang.	Memberi lubang di bagian sisi kiri petunjuk penggunaan kemudian dipasang di ring binder sama seperti halaman media <i>busy book</i> .	
----	--	---	---

## 2. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran

Revisi dilakukan sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli media. Revisi tersaji sebagai berikut:

**Tabel 4. 10**  
**Revisi oleh Ahli Pembelajaran**

No.	Komentar dan Saran	Revisi	Hasil Revisi
<b>Revisi Pertama</b>			
1.	Kartu pecahan kurang menarik, disarankan tulisan pada kartu pecahan dicetak jangan menggunakan tulisan tangan.	Mencetak kartu pecahan dengan warna yang lebih beragam dan menarik. Kartu pecahan dicetak menggunakan kertas buffalo.	
<b>Revisi Kedua</b>			
2.	Kartu pecahan mudah luntur jika terkena air, bahan kurang kaku.	Mencetak kartu pecahan dengan laminasi supaya kartu pecahan lebih kaku, tidak mudah luntur dan terlihat lebih menarik.	

## D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media *busy book* ini meliputi beberapa hal, yakni penelitian pengembangan hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan), hal ini dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan biaya penelitian. Pada tahap *disseminate* (penyebaran),

membuat media dengan jumlah besar kemudian disebarluaskan atau dijual belikan kepada masyarakat luas.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
JEMBER

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk

Media pembelajaran merupakan perantara yang menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Terdapat berbagai jenis media dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan dalam proses pembelajaran.<sup>46</sup> Media *busy book* merupakan suatu media pembelajaran berbentuk buku yang terbuat dari kain flanel berwarna cerah dan berisi kegiatan-kegiatan yang menarik antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti mendesain media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan dengan memperhatikan aspek media dan aspek materi sebagai berikut:

##### 1. Aspek Media

###### a. Gambar

Gambar atau ilustrasi yang menunjukkan materi pecahan ini dipilih dengan mempertimbangkan kemungkinan terdapat dalam lingkungan peserta didik. Pola yang dibuat dalam media *busy book* sesuai dengan benda-benda yang ada di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah mengenali dan menangkap serta memahami materi yang dalam gambar tersebut.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Tafonao Talizaro. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, No. 2 (2018)

<sup>47</sup> Yulita Pujilestari. "Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan"



#### b. Tata Letak

Tata letak ditentukan dengan memperhatikan prinsip keseimbangan media pembelajaran visual. Keseimbangan dalam hal ini adalah menempatkan gambar yang dapat memenuhi satu halaman media namun terlihat seimbang. Penempatan gambar secara penuh dimaksudkan agar dapat memfokuskan perhatian peserta didik.<sup>48</sup>

#### c. Ukuran

Ukuran media *busy book* berukuran 30x30cm, dengan warna-warna cerah dan menarik. Pemilihan ukuran berdasarkan prinsip pemilihan ukuran media visual dan supaya mudah dijangkau oleh peserta didik.<sup>49</sup> Media visual akan memberi pengaruh terhadap peserta didik ketika media dapat menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik.

#### d. Warna

Warna yang digunakan untuk gambar ilustrasi maupun latar belakang adalah warna-warna yang cerah. Penggunaan warna cerah bertujuan untuk kesan yang lebih hidup, menarik, dan menjadi fokus perhatian peserta didik. Warna memiliki peranan yang cukup signifikan dalam pengembangan media pembelajaran. Pemilihan warna cerah dalam media akan mengundang respon yang positif bagi peserta didik.<sup>50</sup>

Media dapat menarik perhatian peserta didik jika pemilihan gambar,

<sup>48</sup> Hamdan Husein. *Tips dan Trik Merancang Media Visual*, hal. 71.

<sup>49</sup> Hamdan Husein. *Tips dan Trik Merancang Media Visual*, hal. 75.

<sup>50</sup> Purnama Sigit. "Elemen Warna Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam" *Jurnal Al-Bidayah*, No. 1. (2010).

susunan dan warna disukai oleh peserta didik, dan bagaimana cara melibatkan peserta didik dalam menggunakan media tersebut.

e. Kain Flanel

Kain flanel pada media *busy book* ini merupakan bahan utama dalam pembuatan media. Kain flanel itu sendiri merupakan jenis kain yang terbuat dari serat wol tanpa tenun, dibuat dengan proses pemanasan dan penguapan sehingga menghasilkan kain dengan beragam tekstur.<sup>51</sup> Kain flanel mudah dijumpai di pasaran, dengan harga yang relatif terjangkau. Kain ini memiliki ketebalan dan tekstur yang beragam. Alasan peneliti memilih kain flanel sebagai bahan utama yakni karena kain flanel mudah dibentuk dan pada proses penjahitan tidak perlu dilipat seperti kain yang lain.

f. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan dibuat untuk menjelaskan kepada subjek uji coba cara menggunakan media tersebut. Petunjuk penggunaan dibuat menggunakan kertas A5 berukuran 14,8cm x 21cm. Ukuran teks yang digunakan dalam petunjuk penggunaan sudah sesuai dengan pemilihan teks pada kriteria prinsip media pembelajaran visual. Petunjuk penggunaan menggunakan satu jenis font saja dan menggunakan huruf kecil, penggunaan huruf kapital hanya di awal kalimat supaya memudahkan peserta didik dalam membaca teks dalam media.<sup>52</sup> Fungsi

<sup>51</sup> Amali Lanto Miriatin & Mahmud Melizubaida. "Pemanfaatan Kain Flanel sebagai Aneka Kerajinan Tangan untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan bagi Remaja Putus Sekolah di Desa Permata, Boalemo" *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, No. 1. (2019): hal. 89.

<sup>52</sup> Hamdan Husein. *Tips dan Trik Merancang Media Visual*, hal. 76.

lain dari petunjuk penggunaan yakni mengacu pada kemudahan belajar peserta didik dalam menentukan dan mengaplikasikan media sesuai dengan prinsip pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan.<sup>53</sup>

#### g. Kartu Pecahan

Kartu pecahan digunakan sebagai bahan evaluasi peserta didik. Kartu pecahan berukuran 7cm x 4cm dengan warna yang berbeda dan menarik. Kartu pecahan dibuat dengan menggunakan kertas yang di laminasi supaya kartu terlihat kaku dan awet. Dengan begitu kartu pecahan bisa digunakan berkali-kali dan tidak akan mudah luntur karena dibuat menggunakan kerta laminasi.<sup>54</sup>

## 2. Aspek Materi

### a. Rumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk merumuskan hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan objek penelitian. Hasil tersebut akan menjadi landasan dasar saat menyusun tes dan mendesain media pembelajaran yang kemudian digabungkan ke dalam materi media pembelajaran yang akan digunakan. Berdasarkan prinsip dalam memilih media, pembuatan media sebaiknya memperhatikan tujuan pembelajaran, karena media pembelajaran adalah

<sup>53</sup> Asmuki. *Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam*.

<sup>54</sup> Nurwahyuni. *Kelebihan Media Busy Book*. hal. 28.

media yang sejalan dengan tujuan pembelajaran.<sup>55</sup> Tujuan pembelajaran berdasarkan analisis Kompetensi Dasar pada materi pecahan yaitu:

- 1) Peserta didik mampu menentukan pecahan dengan cermat.
- 2) Peserta didik mampu menyelesaikan latihan pecahan dengan percaya diri.

Berdasarkan hasil penelitian, penilaian para validator ahli terkait dengan tingkat kelayakan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan memiliki kriteria penilaian sangat layak. Dapat dilihat bahwa skor hasil penilaian dari validator ahli media sebesar 90% dengan kriteria “sangat layak”, hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan media *busy book* sudah sesuai. Skor hasil penilaian validator ahli materi sebesar 97,5% dengan kriteria “sangat layak”, kemudian hasil penilaian dari validator ahli pembelajaran yakni 100% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan hasil respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan memiliki kriteria penilaian “sangat layak” dengan rata-rata skor 91%, hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran *busy book* sudah sesuai.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan diperoleh beberapa saran sebagai berikut:

---

<sup>55</sup> Asmuki. *Prinsip Media Pembelajaran*, hal. 6

- a. Peserta didik disarankan untuk menggunakan media *busy book* saat pembelajaran matematika materi pecahan dalam proses pembelajaran, karena media *busy book* ini telah diuji dan mendapatkan penilaian yang baik dan layak untuk digunakan.
- b. Guru disarankan untuk menggunakan media *busy book* pada saat pembelajaran matematika materi pecahan berlangsung, dengan menggunakan media *busy book* dapat menarik minat belajar peserta didik.
- c. Sekolah diharapkan dapat memanfaatkan dan mengembangkan media *busy book* untuk memperluas cakupan materi pada pembelajaran yang lainnya.

## 2. Diseminasi

Media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan diharapkan dapat bermanfaat, dikembangkan dan disebarluaskan dengan cakupan materi pada pembelajaran yang lainnya dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik supaya pengembangan media bisa digunakan dengan baik.

## 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media *busy book* yang dikembangkan peneliti pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso telah memenuhi kriteria sangat layak dan bisa diterapkan tidak hanya untuk pembelajaran matematika saja.

- b. Pada penelitian ini, media *busy book* hanya dikembangkan dan diujicobakan pada kelas II MI At-Taqwa Bondowoso, diharapkan bisa dikembangkan di kelas lain atau dikembangkan pada pembelajaran dan materi yang lainnya.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, jika mengembangkan produk media *busy book* lebih lanjut, diharapkan dapat mendesain media *busy book* lebih menarik dengan berbagai kegiatan yang lebih bervariasi lagi di dalamnya.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas II MI At-Taqwa Bondowoso diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yaitu media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas II dengan memilih fokus pada pengenalan pecahan dengan gambar menarik setiap halamannya. Pemilihan materi pada media *busy book* ini karena materi pecahan dianggap sulit untuk dipahami jika hanya belajar melalui buku saja. Pembuatan media *busy book* dimulai dari merancang kegiatan yang terdapat pada lembaran *busy book*, menyiapkan bahan pembuatan *busy book* seperti kain perca untuk sampul berukuran 30x30cm, kain flanel berwarna cerah, busa angin 4mm, tang press eyelet, tang penglubang, eyelet ukuran 4mm/5mm, ring binder buka tutup diameter 4cm, lem tembak, pena, gunting, benang sulam, jarum jahit, mesin jahit,

perekat velcro, kertas karton jerami tipis, bufallo. Mendesain media *busy book* dengan memilih gambar, memilih warna yang menarik perhatian peserta didik.

2. Hasil penilaian para validator ahli terkait dengan tingkat kelayakan media *busy book* pada pembelajaran matematika materi pecahan memiliki kriteria penilaian sangat layak. Dapat dilihat bahwa skor hasil penilaian dari validator ahli media sebesar 90% dengan kriteria “sangat layak”, hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan media *busy book* sudah sesuai. Skor hasil penilaian validator ahli materi sebesar 97,5% dengan kriteria “sangat layak”, kemudian hasil penilaian dari validator ahli pembelajaran yakni 100% dengan kriteria “sangat layak”.
3. Kepraktisan produk dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *busy book*. Kepraktisan produk dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik yang diberikan dengan skala penilaian 1 sampai 4. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik MI At-Taqwa kelas II. Angket respon peserta didik memuat 10 butir pernyataan dan memperoleh hasil penilaian rata-rata skor 91% dengan kriteria “sangat praktis”.
4. Hasil uji keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan dengan memberikan test kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan, maka didapatkan hasil data kuantitatif dari uji coba produk. Hasil dari penilaian belajar peserta didik memperoleh rata-rata skor 92,3 dengan kriteria “sangat efektif”

## DAFTAR PUSTAKA

Agustinus Ufe. "Kearifan Lokal (Local Wisdom) Budaya Ain Ni Ain Masyarakat Kei Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal Untuk Memperkokoh Kohesi Sosial Siswa." Skripsi Universitas Indonesia, 2013.

Amali, Lanto Miriatin & Melizubaida Mahmud. "Pemanfaatan Kain Flanel sebagai Aneka Kerajinan Tangan untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan bagi Remaja Putus Sekolah di Desa Permata, Boalemo" *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, No. 1. (2019): hal. 89.

Aminullah, Validasi Media, 10 Mei 2023, 14.00 WIB.

Anisa, Humairoh dkk. "Penggunaan Media Pembelajaran Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Selama Program Pengalaman Lapangan (Ppl)." *Jurnal PenSil FT UNJ*, No. 2 (2014): hal. 90.

Asmuki, dkk. "Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Al Murabbi*, No. 1 (2021).

Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", hal. 91.

Darhim. Dasar-Dasar Pengetahuan Tentang Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Workshop Matematika*.

Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Departemen Agama RI.

Dyahsih & Ali. "Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar", *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, No. 2 (2020): hal. 33.

Fauzi & Danang Tri. "Faktor-faktor Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV MI Yappi Mulusan Paliyan Gunung Kidul" (2012).

Fitrah, Muhammad. "Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran" Dalam *Dimensi Media Pembelajaran*, hal. 80. Universitas Muhammadiyah Bima, 2023.

Gita Yuniar, Validasi Pembelajaran, Rabu, 24 Mei 2023, 09.00 WIB.

Hamdan, Husein. "Tips dan Trik Merancang Media Visual", Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, (2020): hal. 71.

Hasan, Muhammad dkk. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. 2021.

Hasririn. "Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Al Misbah Koto Nan Tuo Barulak Kecamatan



Tanjung Baru Kabupaten Tanah Datar.” Skripsi, Institut Islam Negeri Batusangkar, 2021.

Jatmika, dkk. “Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, no. 1 (2005): 95.

Joni, Purnowo dkk. “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.” *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, no. 2 (2014): 127.

Kamarullah. “Pendidikan Matematika di Sekolah Kita.” *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, (2017).

Kholil & Mukhlis. Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa. *Jurnal Tadris Matematika*, (2023).

Masykur & Siti Sholekhah. “Tafsir Surah Al-‘Alaq 1 sampai 5.” *Studi Keislaman*, (2021).

Miftah. “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan*, No. 2 (2013).

Nasaruddin. Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo*.

Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik” *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, no. 1 (2011): 24.

Nurwahyuni. “Pengaruh Penggunaan Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Ar-Rahimi Kabupaten Gowa.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.

Observasi di MI At-Taqwa Bondowoso, 19 Desember 2022.

Peserta Didik, diwawancarai oleh Penulis, Bondowoso, 17 Mei 2023.

Pujaastawa & Ida Bagus Gde. “Teknik Wawancara dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi.” Skripsi, Universitas Udayana, 2016.

Purnama, Sigit. “Elemen Warna Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam” *Jurnal Al-Bidayah*, No. 1. (2010).

Sari & Anika Putri Ayu. “Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode Bercerita.” Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.

Sekretariat Negara RI. Undang-undang No. 19 tahun 2005 tentang Standar Proses

Simanjuntak, Jonathan dkk. "Perkembangan Matematika dan Pendidikan Matematika di Indonesia Berdasarkan Filosofi" *Journal of Mathematics Education and Applied*, No. 2, (2021).

Sudjana, dkk. *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung. 1992.

Suhaida. "Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SD Negeri 16 Banda Aceh." Skripsi, STKIP Bina Bangsa Getsampena Banda Aceh, 2020.

Sulasmii. "Metode dan Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Dalam Pendidikan Dasar*, (2019): 25.

Suparlan. "Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI" *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, no. 2 (2020): 302.

Susanti. "Jenis-jenis Media Pembelajaran", hal. 4.

Tafonao Talizaro. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, No. 2 (2018).

Ulfa, Della Amaris dkk. "Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang." *Jurnal Usia Dini*, No. 2 (2018).

Ulfa, dkk. "Pembuatan dan Pemanfaatan *Busy Book* Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca Untuk Anak Usia Dini di PIAUD Budi Luhur Padang." *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, No. 1 (2017).

Utami, Dwi Isnawati. "Pengembangan Media *Busy Book* Materi Aturan Dalam Keluarga Untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu, Bantul." Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.

Wahyuni. "Pengembangan Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Ar-Rahmi Kabupaten Gowa." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.

Widia Nengsih. "Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN Sawah Lama Bandar Lampung." Skripsi, Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bandar Lampung, 2018. hal. 14.

Yulita, Pujilestari dkk. "Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan." *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, No. 2 (2020): hal. 42.

Zaki, Ahmad & Diyan Yusri. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di SMA Swasta Darus Sa'adah Kec. Pangkalan Susu." *Al-Ikhtibar: Ilmu Pendidikan*, No. 2 (2020): 813.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahratun Khairunnisa  
NIM : T20194110  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Tarbiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 30 Mei 2023  
Saya yang menyatakan



Zahratun Khairunnisa  
NIM. T20194110

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### A. Dokumentasi Penelitian



**Wawancara dengan Wali Kelas II**



**Wawancara dengan Kepala Sekolah**



**Uji Coba Produk**



**Uji Coba Produk**



**Validasi Ahli Pembelajaran**

## A. Pedoman Wawancara

Wawancara ditujukan kepada wali kelas II MI At-Taqwa Bondowoso.

1. Apa saja yang bapak persiapkan ketika hendak memulai pembelajaran?

“Yang pasti, kita berdoa kepada Allah SWT supaya peserta didik kami menjadi insan sholih sholihah, bermanfaat bagi agama, dan diberikan ilmu yang manfa’at dan barokah. Kemudian mempersiapkan materi, media, KI, KD yang akan diajarkan kepada peserta didik, ”

2. Apa kendala yang dirasakan saat melaksanakan proses pembelajaran?

“Kalau untuk kendala, yang pasti itu peserta didik. Karena kan setiap peserta didik itu berbeda-beda. Ada yang pendiam, ada yang aktif sekali, jadi kendalanya menurut saya yaitu peserta didik. Untuk membuat peserta didik tertib itu memang sulit sekali, tetapi saya mempunyai cara tersendiri supaya peserta didik itu tertib dan mengikuti arahan guru dengan cara memberikan beberapa hadiah atau reward bagi yang tertib dan mendengarkan dengan baik.”

3. Media pembelajaran apa yang pernah bapak gunakan saat menyampaikan materi pembelajaran matematika khususnya materi pecahan?

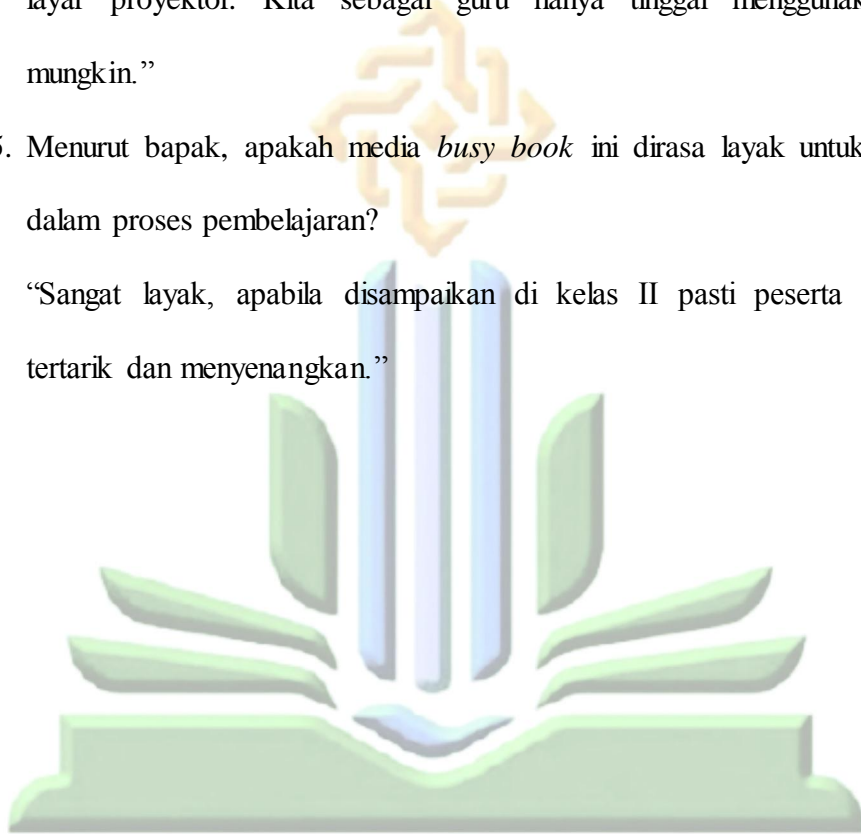
“Pada saat pembelajaran matematika materi pecahan saya menggunakan media proyektor dan sumber belajar yaitu buku tematik.”

4. Apakah sekolah memfasilitasi guru untuk mengajar menggunakan media pembelajaran?

“Pasti sekolah menyediakan fasilitas untuk guru mengajar, contohnya saja layar proyektor. Kita sebagai guru hanya tinggal menggunakan sebaik mungkin.”

5. Menurut bapak, apakah media *busy book* ini dirasa layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran?

“Sangat layak, apabila disampaikan di kelas II pasti peserta didik akan tertarik dan menyenangkan.”



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## B. Lembar Validasi Ahli Media

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : *Media Busy Book*  
Peneliti : Zahratun Khairunnisa  
Judul Penelitian : Pengembangan *Media Busy Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas II MI At-Taqwa Bondowoso

#### Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran *Busy Book* dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan *checklist* (✓) pada kolom pilihan skor dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Keterangan skala penilaian:  
4 = Sangat Baik  
3 = Baik  
2 = Cukup  
1 = Kurang
3. Mohon untuk memberikan saran atau revisi.

#### Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Media <i>busy book</i> dapat digunakan berulang-ulang	✓			
2.	Ketepatan dan kualitas bahan yang digunakan		✓		
3.	Media mudah disimpan dan dipindahkan	✓			
4.	Kesesuaian gambar dengan konsep		✓		
5.	Ketepatan tata letak gambar	✓			
6.	Desain media menarik untuk dipelajari	✓			
7.	Penyajian media dapat menarik minat belajar siswa		✓		
8.	Bahan media <i>busy book</i> tidak membahayakan	✓			
9.	Bahan yang digunakan mudah untuk ditemukan		✓		
10.	Desain media sudah sesuai dengan materi pecahan	✓			



**Kolom saran dan perbaikan :**

- ✓ Pastikan pembuat media memahami konsep media, warna, ketersediaan bahan secara proporsional.
- ✓ Perhatikan penggunaan, gunakan kalimat perintah sederhana, atau ajakan.

Validator Ahli Media

  
Aminda Noh, S.pd . M. Pd .

K

## D. Lembar Validasi Ahli Materi

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media *Busy Book*  
 Sasaran : Bapak Mohammad Kholil, S.Si, M.Pd  
 Peneliti : Zahratun Khairunnisa  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Busy Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas II MI At-Taqwa Bondowoso

#### Petunjuk Penilaian :

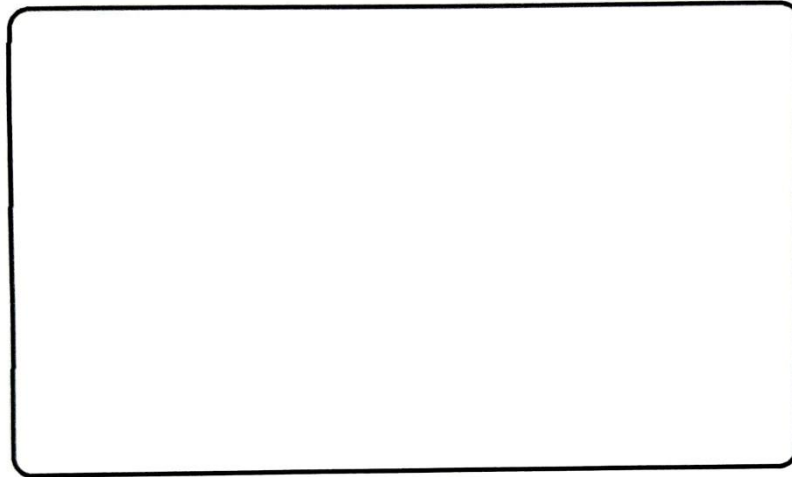
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran *Busy Book* dengan beberapa aspek yang diberikan.
- Mohon untuk memberikan *checklist* (✓) pada kolom pilihan skor dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Keterangan skala penilaian:  
 4 = Sangat Baik  
 3 = Baik  
 2 = Cukup  
 1 = Kurang
- Mohon untuk memberikan saran atau revisi.

#### Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Keterkaitan dengan kurikulum yang berlaku	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
3.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓			
4.	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan	✓			
5.	Kelengkapan materi	✓			
6.	Kemudahan dalam memahami materi	✓			
7.	Mendorong kerja sama dalam belajar kelompok	✓			
8.	Menarik minat siswa dalam belajar matematika	✓			
9.	Kebenaran materi pecahan yang akan disampaikan	✓			
10.	Desain media sudah sesuai dengan materi pecahan		✓		

K

**Kolom saran dan perbaikan :**



K

Validator Ahli Materi



**Mohammad Kholil, S.Si, M.Pd**  
NIP. 198606132015031005

## E. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

### LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media *Busy Book*  
Sasaran : Bapak Gita Yuniar, S.Pd  
Peneliti : Zahratun Khairunnisa  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *Busy Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas II MI At-Taqwa Bondowoso

#### Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran *Busy Book* dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan *checklist* (✓) pada kolom pilihan skor dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Keterangan skala penilaian:  
4 = Sangat Baik  
3 = Baik  
2 = Cukup  
1 = Kurang
3. Mohon untuk memberikan saran atau revisi.

#### Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Desain media <i>busy book</i> menarik	✓			
2.	Media <i>busy book</i> mudah digunakan dalam pembelajaran	✓			
3.	Media <i>busy book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
4.	Media <i>busy book</i> disertai petunjuk penggunaan	✓			
5.	Ketepatan tata letak gambar sesuai dengan materi	✓			
6.	Media <i>busy book</i> dapat digunakan berulang	✓			
7.	Penyajian media dapat menarik minat belajar siswa	✓			
8.	Bahan media <i>busy book</i> tidak membahayakan	✓			
9.	Media <i>busy book</i> membuat peserta didik aktif	✓			
10.	Warna media <i>busy book</i> menarik perhatian peserta didik	✓			

**Kolom saran dan perbaikan :**

Media yang digunakan sangat baik dan menarik perhatian peserta didik.

Bondowoso, 17 Mei 2023

Validasi Ahli Pembelajaran



Gita Yuliar, S.Pd

K

## F. Lembar Angket Respon Peserta Didik

### LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Almira Vidia  
Kelas : 2

#### Petunjuk Pengisian :

Mohon untuk memberikan *checklist* (✓) pada kolom pilihan skor dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Keterangan skala penilaian:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

#### Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Aku suka pelajaran matematika		✓		
2.	Media <i>busy book</i> membuatku tertarik belajar matematika			✓	
3.	Media <i>busy book</i> membuatku mudah memahami materi pecahan				✓
4.	Media <i>busy book</i> membuatku semangat belajar pecahan			✓	
5.	Dengan menggunakan media <i>busy book</i> membuat suasana belajar menyenangkan			✓	
6.	Media <i>busy book</i> membuatku menyukai mata pelajaran matematika materi pecahan			✓	
7.	Media <i>busy book</i> mudah dipraktikkan				✓
8.	Media <i>busy book</i> sangat menarik dan berwarna cerah				✓
9.	Suasana di kelas menjadi aktif ketika menggunakan media <i>busy book</i>			✓	
10.	Aku tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran		✓		

K

### G. Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No.	Nama	Aspek Penilaian										x	xi	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Alby Dastan A. Z	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	37	40	92,5
2	Alika Naila Putri	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37	40	92,5
3	Almira Vidia K. P	2	3	4	3	3	3	4	4	3	2	31	40	77,5
4	Alvaronizam L. R	2	3	4	3	3	3	4	4	3	2	31	40	77,5
5	Alyssa Ramadina	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	33	40	82,5
6	Anindya Safarina	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	34	40	85
7	Askhan Daffa Y	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
8	Aufa Rachman A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
9	Bela Alifiyyah Az	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	37	40	92,5
10	Daffa Al Fayeza	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	36	40	90
11	Dzakira Aftani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	40	95
12	Fanni Qonita H	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	37	40	92,5
13	Fiorentina Calista	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
14	Hania Syakira	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
15	Hanina Wardana	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
Rata-rata												36,4		91

## H. Lampiran Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://fftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2249/In.20/3.a/PP.009/05/2023  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI At-Taqwa Bondowoso  
Bondowoso

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194110  
Nama : ZAH RATUN KHAIRUNNISA  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Busy Book Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas II MI At-Taqwa Bondowoso" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu H. Mohammad Zakariya S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Mei 2023

Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,












K



## I. Lampiran Jurnal Penelitian

### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN MI AT-TAQWA BONDOWOSO

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD
1.	23 / 05 / 23	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah MI At-Taqwa Bondowoso Bapak H. Mohammad Zakariya, S.Pd.I	
2.	22 / 05 / 23	Wawancara dengan kepala sekolah MI At-Taqwa Bondowoso Bapak H. Mohammad Zakariya, S.Pd.I	
3.	16 / 05 / 23	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas II MI At-Taqwa Bondowoso bersama wali kelas II Bapak Gita Yuniar, S.Pd	
4.	16 / 05 / 23	Wawancara dengan wali kelas II MI At-Taqwa Bondowoso Bapak Gita Yuniar, S.Pd	
5.	17 / 05 / 23	Pengambilan data berupa validasi ahli pembelajaran bersama wali kelas II Bapak Gita Yuniar, S. Pd	
6.	24 / 05 / 23	Uji coba media pembelajaran kepada peserta didik kelas II MI At-Taqwa Bondowoso	
7.	24 / 05 / 23	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik.	
8.	30 / 05 / 23	Melengkapi data dan dokumentasi dengan peserta didik dan wali kelas II MI At-Taqwa Bondowoso	
9.	05 / 06 / 23	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di MI At-Taqwa Bondowoso	

Bondowoso, 05 Juni 2023  
Mengetahui  
Kepala Sekolah MI At-Taqwa



H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I  
NIP. 197506272005011002

K

## J. Lampiran Surat Selesai Penelitian



**YAYASAN AT TAQWA BONDOWOSO**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA**  
*Semi Full Day School*

Status: **TERAKREDITASI A**

Alamat: Jl. Letnan Sutarman 08 Telp. & Fax. (0332) 423247 Bondowoso  
Website : [www.mattaqwabondowoso.sch.id](http://www.mattaqwabondowoso.sch.id) email : [Mrabond94@gmail.com](mailto:Mrabond94@gmail.com)

### SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 114 / YA – MIA / VI / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami Kepala Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso:

Nama : H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I  
NIP : 197506272005011002  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Alamat : Jl. Letnan Sutarman No. 08 tlp. ( 0332 ) 423247

Menerangkan bahwa sesungguhnya :

Nama : **Zahratun Khairunnisa**  
NIM : T20194110  
Asal Perg. Tinggi : UIN KHAS JEMBER  
Jurusan : PGMI

Telah melaksanakan penelitian di MI At Taqwa Bondowoso mulai tanggal 15 Mei 2023 sampai 5 Juni 2023 untuk memperoleh data pendukung penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Busy Book Pada Pembelajaran Matematika Pecahan Di Kelas II MI AT Taqwa Bondowoso Tahun Pelajaran 2022-2023”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 5 Juni 2023  
Kepala,

**H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I**  
**NIP. 197506272005011002**

K

## BIODATA MAHASISWA



Nama : Zahratun Khairunnisa  
NIM : T20194110  
Alamat Lengkap : Jln. Mastrip, Rt/Rw. 01/01, Dusun Sentong, Desa Sukowiryo, Kecamatan Bondowoso, Kabupaten Bondowoso.  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Riwayat Pendidikan : 1. TK Bustanul Athfal 1 Bondowoso (2006-2007)  
2. SD Negeri Dabasah 1 Bondowoso (2007-2013)  
3. MTs. Nurul Jadid Probolinggo (2013-2016)  
4. MA. Nurul Jadid Probolinggo (2016-2019)  
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019-2023)

UNIVERSITAS ISLAM MAHESRA  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER