

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK* MATERI
KERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) MANGARAN 03 AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Oleh :
Fitnatun Syawalia

NIM. 212101040042

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK* MATERI
KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) MANGARAN 03 AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

Fitnatun Syawalia

NIM: 212101040042

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK* MATERI
KERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) MANGARAN 03 AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Fitnatun Syawalia

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

NIM: 212101040042

Disetujui Pembimbing



Ahmad Winarno, M.Pd.I.
NIP. 198607062019031004

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK* MATERI
KERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) MANGARAN 03 AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

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

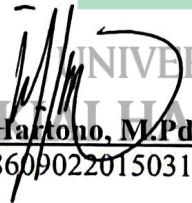
Hari : Rabu

Tanggal : 11 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Hartono, M.Pd.
NIP.198609022015031001


Erfan Efendi, M.Pd.I.
NIP.198806112023211024

Anggota :

1. Dr. Sarwan, M.Pd.

()

2. Ahmad Winarno, M.Pd.I.

()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP.197304242000031005

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا { ٥ } إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا { ٦ }

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah [30]: 5-6).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* M. Quraish Shihab, Al-Qur'an dan Maknanya (Jakarta: Lentera Hati, 2020),596

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw.

Dengan penuh rasa syukur yang mendalam, skripsi ini peneliti persembahkan untuk orang-orang hebat yang dengan keikhlasan hatinya selalu mendukung peneliti dalam penyusunan tugas akhir ini. saya persembahkan dengan sepuh hati skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, bapak Muhammad Hasan dan ibu Lilik Mujiawati yang sangat saya sayangi. Do'a dan kebahagiaan tiada tara yang telah diberikan membuat saya semangat untuk selalu ingin membuat mereka bahagia, terima kasih sudah menjadi motivator terbaik dalam kehidupan ini, semoga Allah panjangkan umur kalian dan senantiasa dimuliakan baik di dunia maupun di akhirat kelak.
2. Kakak saya satu-satunya, Ibnu Hasan yang telah selalu memberikan dukungan untuk adik satu-satunya ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala anugrah, hidayah, dan izin-Nya perencanaan, pengembangan dan penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan media *Busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025 “ sebagai syarat penyelesaian program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang yakni agama islam.

Terselesainya skripsi ini karna penulis mendapatkan dukungan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis ucapkan terimakasih sedalam-dalamnya, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Ahmad Winarno, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, arahan, serta bimbingan selama proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini selesai.
6. Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
7. Segenap dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah melimpahkan ilmu yang tiada tara bagi penulis.
8. Ibu Dr.Erni Susilowati. selaku kepala sekolah Sekolah SDN Mangaran 03 Ajung yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai.
9. Terima kasih kepada Bapak Abdul Azis, S.Pd. selaku wali kelas V dan peserta didik kelas V SDN Mangaran 03 ajung yang telah membantu dalam penelitian ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak, dan semoga segala kebaikan dan dukungan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT.

Jember, 4 Juni 2025

Fitnatun Syawalia
212101040042

ABSTRAK

Fitnatun Syawalia, 2025: Pengembangan media *busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Busy book*, Keragaman budaya Indonesia

Penelitian dan pengembangan ini berfokus pada penggunaan media *busy book* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V materi keragaman budaya Indonesiaku. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya antusiasme siswa akibat metode pembelajaran yang monoton serta minimnya media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh sebab itu, media *busy book* dirancang untuk memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia untuk menarik antusias siswa, melatih keterampilan motorik halus, daya ingat, serta pemahaman konseptual siswa.

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti maka fokus penelitian yang dilakukan yaitu: 1) Bagaimana proses pengembangan media *Busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025?, 2) Bagaimana kelayakan produk pengembangan media *Busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025?, 3) Bagaimana efektivitas penggunaan produk pengembangan media *Busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025?.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk diuji coba sebanyak dua kali yaitu skala kecil dengan 5 peserta didik dan uji coba skala besar dengan 24 peserta didik kelas V. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil: 1) produk yang dikembangkan adalah media *busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung, 2) Hasil persentase dari uji kelayakan media *busy book* oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran memperoleh hasil 92%, sehingga dikategorikan sangat layak, 3) Hasil uji keefektifan penggunaan media *busy book* memperoleh hasil 92,3 % sehingga dikategorikan sangat efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V SDN Mangaran 03 Ajung.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	24
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	43
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	43

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	45
C. Uji Coba Produk.....	48
1. Desain uji coba	48
2. Subjek uji coba	48
3. Jenis data	49
4. Instrumen Pengumpulan data.....	50
5. Teknik analisis data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Penyajian Data Uji coba.....	60
B. Analisis Data	103
C. Revisi produk	108
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	113
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	113
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih lanjut	116
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN	128

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2. 1	Penelitian terdahulu.....	21
Tabel 3. 1	Kisi-kisi instrumen kelayakan pembelajaran	52
Tabel 3. 2	Kisi-kisi instrumen kelayakan media	52
Tabel 3. 3	Kisi-kisi instrumen kelayakan bahasa.....	53
Tabel 3. 4	Kisi-kisi angket respon peserta didik.....	55
Tabel 3. 5	Kategori skor penilaian skala likert	57
Tabel 3. 6	Kriteria kelayakan	58
Tabel 3. 7	Kriteria hasil respon peserta didik.....	58
Tabel 3. 8	Skala observasi sikap peserta didik.....	59
Tabel 3. 9	Kriteria keefektifan produk.....	59
Tabel 4. 1	Story board <i>busy book</i>	67
Tabel 4. 2	Desain <i>Busy book</i>	76
Tabel 4. 3	Hasil validasi ahli media	86
Tabel 4. 4	Hasil validasi ahli bahasa	89
Tabel 4. 5	Hasil validasi ahli pembelajaran	91
Tabel 4. 6	Hasil angket respon peserta didik skala kecil	97
Tabel 4. 7	Hasil observasi respon peserta didik skala kecil.....	99
Tabel 4. 8	Hasil angket respon peserta didik skala besar.....	99
Tabel 4. 9	Hasil observasi respon peserta didik skala besar	100
Tabel 4. 10	Rata-rata dari gabungan hasil validator	106
Tabel 4. 11	Revisi Produk.....	109

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 4. 1	File PDF materi keragaman budaya Indonesia	74
Gambar 4. 2	<i>Website</i> pembuatan <i>QR</i>	74
Gambar 4. 3	Proses menambahkan tautan materi	75
Gambar 4. 4	Icon unduh <i>QR</i>	75
Gambar 4. 5	<i>Busy book</i> yang sudah dirakit.....	83
Gambar 4. 6	Bagian-bagian gambar <i>busy book</i>	83
Gambar 4. 7	Potongan bagian-bagian gambar	84
Gambar 4. 8	Perekatan Valcron halus.....	84
Gambar 4. 9	Perekatan valcron kasar.....	84
Gambar 4. 10	Buku panduan <i>busy book</i>	85
Gambar 4. 11	Kegiatan <i>menscan</i> materi	95
Gambar 4. 12	Kegiatan pengerjaan aktivitas <i>busy book</i>	96

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia tidaklah terlepas dari dunia pendidikan, Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan manusia, oleh sebab itu setiap manusia berhak memperoleh suatu pendidikan. Secara umum pendidikan adalah suatu proses kehidupan manusia untuk mengembangkan diri, sehingga dapat melangsungkan kehidupan dengan baik. Pendidikan sebagai aspek yang sangat penting dalam upaya membentuk sebuah karakter seorang generasi muda, memiliki tujuan utama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mereka dapat memahami dan menguasai konsep yang diajarkan oleh pendidik secara baik.¹

Individu yang memperoleh pendidikan akan memiliki ilmu pengetahuan, kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang baik, hal-hal tersebut akan menjadi sangat berguna bagi masa depannya, baik itu dalam kehidupan bermasyarakat maupun dalam bernegara. Berdasarkan konteks tersebut sesuai dengan Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1, dinyatakan bahwa : “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana

¹ Hasbullah Et. al., “Strategi belajar mengajar dalam upaya meningkatkan hasil Belajar pendidikan agama islam,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2019): 17–24.

belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia , serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Bangsa dan Negara.”²

Salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah untuk mencapai tujuan tersebut yaitu dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang penting untuk mengembangkan jiwa kebangsaan siswa.³ Dalam pelajaran pancasila terdapat materi keragaman budaya Indonesia Tujuan dari pembelajaran bab 1 ini yaitu agar siswa mempelajari kebudayaan Indonesia tidak hanya memberikan pengetahuan tentang warisan budaya negara tersebut, tetapi juga membantu membentuk sikap, nilai, dan identitas siswa sebagai bagian dari masyarakat Indonesia yang beraneka ragam.

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa juga diajarkan tentang berbagai kebudayaan yang ada di Indonesia. Untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, maka dibutuhkanlah media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu peneliti memilih untuk pengembangan media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang

² Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Bab 1 pasal 1

³ Annisa Et. al, “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn SD,” *Jurnsl Pendidikan Dan Dakwah* 2, no. 3 (2020): 386–95.

memiliki fungsi untuk memperjelas isi pesan yang akan disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih memahami maksud dan tujuan pembelajaran dari materi yang telah guru berikan. Penggunaan media juga dapat mengoptimalkan serta meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun selama ini masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran, kebanyakan tetap menggunakan paradigma yang lama yaitu guru memberikan materi pada siswa dengan cara yang pasif.

Berdasarkan hasil observasi sekolah dan kelas pada 30 Juli 2024 dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 5 Agustus 2024 dengan wali kelas V di SDN Mangaran 03 Ajung yaitu bapak Abdul Azis S.Pd. Bapak azis menyampaikan bahwasannya metode pembelajaran yang membosankan kurang diminati oleh siswa, salah satunya menggunakan metode ceramah. Metode pembelajaran ceramah biasanya siswa hanya duduk, diam, dengar, catat dan hafalkan. Kegiatan tersebut membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran, karna siswa cenderung merasa bosan sehingga materi kurang begitu dipahami. Pada proses pembelajara guru biasanya cenderung menggunakan media gambar saja, sehingga pembelajaran tersebut kurang efektif bagi siswa. Seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dengan cara pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, tujuannya agar pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan

⁴ Cecep Kustandi Bambang Sujipto, *MEdia Pembelajaran Manual dan Digital* (Jakarta, 2011), 8.

berorientasi pada prestasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan dapat menerima dan memahami pembelajaran dengan mudah dan baik.⁵Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan bapak azis yang menyatakan.

*penggunaan media bagus untuk anak-anak, mereka jadi senang pembelajaran jadi tidak bosan, biasanya kalau pelajaran keanekaragaman kebudayaan Indonesia itu pakai poster itu kadang anak-anak mencari gambar sendiri dirumah terus dibawa kesekolah dan ditempel- tempel, tapi ya tetep tiga hari kemudian ditanya sudah lupa lagi.*⁶

Penyataan tersebut mengungkapkan pentingnya penggunaan media pembelajaran. dasar penggunaan media dalam proses pembelajaran, dapat kita temukan dalam Al-qur'an. Firman Allah Swt. Dalam QS al-Nahl ayat 44, yaitu:

لَبَّيْنَتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ الْحَقَّ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ

Artinya “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Žikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (QS al-Nahl 44)⁷

Dalam tafsir Al-Misbah Quraishy Shihab dijelaskan bahwa para Rasul yang kami utus sebelumnya itu semua membawa keterangan-

⁵ Rejeki Rejeki, M Fachri Adnan, dan Pariang Sonang Siregar, “Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 337–43, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.

⁶ Abdul Azis, diwawancarai oleh penulis, SDN Mangaran 03 Ajung, 30 Juli 2024

⁷ Kementerian Agama RI, Al-Quran dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019 (Jakarta: Lajnah Penafsiran Mushaf Al- Qur'an, 2019), 408.

keterangan, yakni mukjizat-mukjizat nyata yang membuktikan kebenaran mereka sebagai Rasul, dan sebagian membawa pula zubah, yakni kitab-kitab yang mengandung ketetapan-ketetapan hukum dan nasihat-nasihat yang seharusnya menyentuh hati, dan kami turunkan kepadamu ad-Dzikir, yakni Alqur'an, agar engkau menerangkan kepada seluruh umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka, yakni alqur'an itu, mudah-mudahan dengan penjelasan mereka mengetahui dan sadar dan supaya mereka senantiasa berpikir lalu menarik pelajaran untuk kemaslahatan hidup duniawi dan ukhrawi mereka.⁸

Berdasarkan penjelasan dalam tafsir tersebut secara tidak langsung dalam Q.S An-Nahl ayat 44 menjelaskan tentang seorang guru harus menggubakan media atau sumber belajar dalam penyampaian materi sebagaimana tertera dalam ayat dimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an yang merupakan mukjizat atau perantara yang akan disampaikan kepada umat tentang seluruh ajaran dalam agama islam. Sumber atau media tersebut nantinya akan disampaikan dan dapat membantu dalam kendala proses pembelajaran yang sedang dilakukan.

Media yang digunakan harus berkaitan dengan materi yang diajarkan, karna pada dasarnya siswa sekolah dasar mempunyai karakteristik senang dengan hal unik dan tidak membosankan, maka hendaknya media yang digunakan oleh guru harus menarik namun tetap edukatif. Siswa dan guru dapat memilih dan menggunakan media dalam

⁸ M. Quraish Shihab, "Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan dan Keceriasan AlQur'an)" (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 236.

proses pembelajaran, karena kehadiran media memiliki arti yang cukup penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media dapat membantu konsep-konsep yang kurang jelas sehingga sulit difahami oleh siswa.⁹ Adapun salah satu jenis media yang dapat digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kebudayaan Indonesia yaitu media *busy book* .

Media *busy book* adalah buku interaktif yang dirancang untuk anak-anak dengan berbagai aktivitas di dalamnya. *busy book* pada umumnya terbuat dari kain flanel dan berisi halaman-halaman dengan berbagai tugas atau permainan seperti memasang kancing, mengikat tali, memasukkan bentuk, dan lainnya. Tujuan dari buku sibuk adalah untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus, keterampilan kognitif, dan meningkatkan konsentrasi mereka.¹⁰

Seiring dengan perkembangan media pembelajaran anak, *busy book* juga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menyisipkan unsur budaya. Hal ini menjadi penting karena memperkenalkan budaya kepada anak sejak dini merupakan langkah awal dalam menanamkan rasa cinta tanah air dan tanggung jawab terhadap warisan bangsa. Pengenalan keragaman dapat menjadi jembatan pada pendidikan karakter di SD, ada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi

⁹ Rejeki, Adnan, dan Siregar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar."

¹⁰ Ni Wayan Karina Wina Sari Buang Saryantono, Yulita Dwi Lestari, "Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II DISD Kartika II-5 Bandar Lampung," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung* 3, no. 1 (2024).

Keragaman budaya Indonesia, siswa akan mempelajari keragaman budaya daerah yang ada di Indonesia, antara lain suku budaya, pakaian adat, upacara adat, bahasa daerah, makanan dan minuman tradisional, senjata tradisional, tari daerah, alat musik tradisional, rumah adat tradisional, lagu daerah, kerajinan khas daerah, keragaman kepercayaan. Materi tersebut sangat banyak sehingga memerlukan banyak hafalan, Sehingga penggunaan media *busy book* diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran pada materi tersebut.

busy book biasanya terbuat dari kain flanel yang disusun menjadi sebuah buku, namun pada media *busy book* bahan buku terbuat dari bahan cetak dengan gambar dasar yang diedit menggunakan canva, picsart dan aplikasi editing lainnya. Isi *busy book* pada umumnya hanya terdapat kegiatan seperti memasang kancing baju, memasang resleting, mengikat tali sepatu dan sebagainya, namun pada pengembangan media ini peneliti memberikan kegiatan yang lebih menantang dan lebih mengasah pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Mangaran 03 Ajung diketahui pelaksanaan proses belajar mengajar masih jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi. Proses pembelajaran masih terlihat cenderung menggunakan metode ceramah, dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu sarana dalam penyampaian konsep pada siswa. Media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran

karna pembelajaran akan menarik, mudah difahami dan tidak membosankan. Dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V mengenai proses belajar siswa terutama pada materi keragaman Indonesia, diperoleh hasil bahwa guru sudah menggunakan media gambar namun kurang begitu menarik bagi siswa, hal tersebut dikarenakan gambar atau poster berada pada dinding kelas sehingga siswa kesulitan untuk memahami isinya dikarenakan tulisan yang kecil dan poster yang kurang menarik. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan media *busy book* sebagai alat bantu dalam penyampaian materi keragaman Indonesia.

Dibuatnya *Busy book* dengan bahan cetak bukan flanel agar *background* buku lebih bervariasi dan gambar juga tampak lebih nyata. Alasan menggunakan *Busy book* pada materi ini karna pada materi tentang keragaman budaya Indonesia sangat luas dan memerlukan banyak hafalan, sehingga dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa saat proses pembelajaran. Penggunaan media *busy book* pada pembelajaran keragaman budaya Indonesia diharapkan siswa dapat merangsang daya imajinasinya untuk memahami materi pelajaran dan siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Piaget menyatakan bahwa usia dari 7- 11 tahun merupakan usia dalam masa titik balik besar dalam perkembangan kognitif dimana siswa berada pada tingkatan operasi berfikir konkrit. Adanya media *busy book* dapat membantu peserta didik untuk merangsang motorik halus yang menyenangkan sehingga tidak ada paksaan dalam implementasi

pembelajaran.¹¹

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Pengembangan Media *Busy Book* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung Tahun Pelajaran 2024/2025”

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan konteks latar belakang diatas terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan media *busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan produk pengembangan media *busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025?

¹¹ Dina oyyimah et. al., “Analisis Kebutuhan Media *Busy Book* Printable Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *Proseding SEMNAS-TP 3*, no. 1 (2023): 21–22.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian dan pengembangannya yaitu:

1. Untuk menghasilkan dan mengembangkan media *busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa Kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media *busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa Kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan dari Pengembangan media *busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa Kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung tahun pelajaran 2024/2025.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Produk media yang kembangkan adalah sebuah media pembelajaran berupa buku interaktif 3 dimensi.
2. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah gambar yang telah cetak

3. Produk media ini didesain dengan gambar-gambar tentang keragaman budaya Indonesia yang terdapat pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V Sekolah Dasar.
4. Media ini berbasis kegiatan menyocokkan dan menulis sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dan bernalar kritis.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi fasilitator bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesia. Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *busy book* pada materi keragaman budaya Indonesia diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran serta dapat mempermudah siswa dalam mengenal budaya Indonesia melalui media pembelajaran *busy book*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Membantu siswa untuk mengenal berbagai macam keragaman budaya di Indonesia dengan penggunaan media yang menarik.
- 2) Membantu meningkatkan daya tarik anak terhadap keragaman budaya Indonesia.
- 3) Meningkatkan daya ingat siswa terhadap keragaman budaya Indonesia.

b. Bagi guru

- 1) Media ini dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Untuk menambah wawasan, bereksplorasi dengan media yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 3) Menambah pengalaman guru dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa, karena pembelajaran yang monoton kan menyebabkan kebosanan pada siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan mutu pembelajaran bagi sekolah dasar negeri mangaran 03 Ajung.
- 2) Sebagai bahan referensi media pembelajaran bagi sekolah sehingga dapat terus mengembangkan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran pendidikan pancasila.

e. Bagi peneliti lain

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam pengembangan produk media baik yang serupa maupun inovasi lainnya, dan penelitian pengembangan media ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru sehingga peneliti

yang lain dapat terinspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terdapat beberapa asumsi yang dijadikan tolak ukur pada media *busy book* sebagai media pembelajaran pada materi keanekaragaman budaya Indonesia antara lain:

- 1) Media *busy book* berisi berbagai macam keanekaragaman budaya Indonesia sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan rasa cinta tanah air.
- 2) Media *busy book* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena bentuk media yang menarik.
- 3) Media ini dapat membantu siswa mengingat materi keanekaragaman yang telah dipelajari sebelumnya.
- 4) Media *busy book* mudah digunakan dimana saja, baik diluar ruangan maupun dalam ruangan.
- 5) Sebelumnya sekolah belum pernah menggunakan media *busy book* sebelumnya.

2. Keterbatasan pengembangan

Selain memiliki asumsi pengembangan, penelitian ini juga memiliki keterbatasan pengembangan dalam pelaksanaannya yaitu:

- 1) Media *busy book* kurang efektif bagi siswa yang memiliki gaya

belajar audiotori.

- 2) Media ini berbasis mencocokkan sehingga kurang efektif bagi siswa yang memiliki daya ingat rendah.
- 3) Pengembangan *busy book* terbatas dengan pengembangan 3D.
- 4) Mengingat Indonesia memiliki banyak sekali keanekaragaman, sehingga media *busy book* memiliki keterbatasan keanekaragaman di Indonesia.
- 5) Produk yang dirancang hanya berjumlah 3 produk.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik atau seorang guru untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi ajar yang diberikan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar.

2. *busy book*

Busy book sendiri merupakan buku yang didalamnya terdapat berbagai macam aktivitas, biasanya *Busy book* terbuat dari bahan flanel yang berisi berbagai aktivitas seperti memasang kancing, memasang resleting, menali tali sepatu dan lain-lain untuk mengasah motorik halus anak. Namun pengembangan dari *busy book* dimana kain flanel yang biasa digunakan sebagai bahan pokok diganti menjadi gambar yang di *print*.

Berdasarkan penjelasan diatas media *busy book* adalah media

dalam bentuk buku yang dikemas dalam bentuk yang menarik dengan adanya warna yang banyak dan variasi serta aksesoris yang dapat meningkatkan kemauan anak untuk mau belajar.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Indonesia sebagai negara yang memiliki banyak ragam kebudayaan seperti suku, agama, tarian dan lain sebagainya membutuhkan suatu penguat agar dapat dijadikan sebagai pedoman agar tidak ada perpecahan yang disebabkan perbedaan tersebut. Adanya pembelajaran pendidikan pancasila adalah salah satu bentuk penguatan tersebut, pendidikan pancasila wajib diberikan kepada masyarakat umum terlebih khusus untuk para pelajar di Indonesia.

Pendidikan pancasila yang ada di di sekolah dasar tentunya dapat dijadikan sebagai dasar dan pedoman dalam hidup berbangsa dan bernegara siswa. didalam pembelajaran pendidikan pancasila kita siswa dapat belajar dan mengetahui apa saja yang ada pada pancasila dan juga mengajarkan bagaimana cara agar kita dapat menerapkan nilai-nilai pancasila.

4. Keragaman Budaya Indonesia

Keragaman budaya Indonesia adalah sebuah variasi atau ragam unsur-unsur budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Keragaman tersebut mencakup perbedaan suku, bahasa, adat istiadat, tradisi, bahkan cara hidup yang berbeda. Adanya keragaman tersebut ada karna perbedaan tempat tinggal, sejarah, agama, bahkan

pengaruh lingkungan.

Adanya keanekaragaman budaya Indonesia menjadikan negara ini kaya akan warisan budaya. Banyaknya keragaman tentunya tidak boleh menjadi pemecah antar sesama bangsa karna keanekaragaman budaya tersebut menjadi simbol persatuan dan kesatuan yang bisa kita sebut dengan semboyan “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu.

Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar, karena dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Orientasi penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *BUSY BOOK* yang merupakan sebuah pengembangan media *busy book* yang tradisional yang dikemas secara menarik dalam bentuk cetak untuk mengenalkan keragaman budaya Indonesia kepada siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai salah satu acuan dalam melaksanakan penelitian. Tujuannya untuk memperkaya teori dalam mengkaji penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun penelitian terdahulu yang dianalisis berupa jurnal, dan skripsi mengenai pengembangan media *busy book* sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Amanah (2021) dengan judul “Pengembangan Media *Busy book* Pembelajaran Tematik Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Selat”

Pengembangan media pembelajaran merupakan sarana dengan fungsi untuk memberikan pemahaman pada siswa dalam pembelajaran, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan penyusunan yaitu *analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes (soal) dan non tes (angket, wawancara, dan dokumentasi).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Busy book* dikatakan layak karna telah mendapatkan jumlah skor yang cukup baik dari validator, dan hasil praktek yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media *Busy book* dikatakan efektif

bagi siswa dengan mendapat nilai diatas rata-rata.¹²

2. Penelitian ini dilakukan oleh Siti Nurhasanah, Nana Ganda (2022) dengan judul “ Pengembangan Media *Busy book* Untuk Kelas II Sekolah Dasar” Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru sekolah Dasar vol. 9 no. 3

Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membosankan karna siswa tidak ikut serta aktif dalam aktivitas pendidikan, sehingga penggunaan media diharapkan dapat menjembatani siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan wali kelas, selain itu peneliti juga mengkaji kebutuhan media pembelajaran, studi pendahuluan, dan pengumpulan informasi.

Hasil penelitian ini yaitu setelah di uji cobakan pada siswa kelas II SDIT Insantama, maka media dapat dikategorikan layak karna dalam pelaksanaan uji coba yang dilakukan tiga kali memperoleh nilai rata-rata lebih besar dari sebelumnya.¹³

3. Penelitian ini dilakukan oleh Nanda Melina Rizkia, Elya Umi Hanik (2022), dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Word

¹² Siti Amanah, “Pengembangan Media *Busy Book* Pembelajaran Tematik Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 2 Selat” (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021).

¹³ Siti Nurhasanah dan Nana Ganda, “Pengembangan Media *Busy Book* untuk Kelas II Sekolah Dasar,” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 3 (2022): 417–28, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i3.53447>.

Square Berbantuan Media *Busy book* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 08 Kedungsari Gebog Kudus” *Jurnal Sekolah Dasar* Vol. 7 no.1.

Media pembelajaran dengan visual yang menarik dan dalam bentuk permainan akan lebih mudah dan lebih cepat diterima oleh siswa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dan cenderung lebih menggunakan analisis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi langsung di lapangan.

Hasil penelitian ini adalah penggunaan pembelajaran *word square* berbantuan media *bussy Book* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN Kedungsari Kudus dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat dikatakan berhasil hal tersebut dapat terlihat dari beberapa indikator motivasi yang telah dicapai siswa.¹⁴

4. Penelitian ini dilakukan oleh Chelsy Pujianti Alwi, Ery Rahmawati, Tri Achmad Budi Susilo (2023) dengan judul “ Pengembangan Media *Busy book* Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas V SD” *Jurnal JIP* Volume 6 nomor 7.

Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan kurangnya ketertarikan minat belajar siswa, oleh sebab itu tujuan penelitian ini adalah memeberikan inovasi media

¹⁴ Nanda Melina Rizkia Rizkia dan Elya Umi Hanik, “Implementasi Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media *Busy Book* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 08 Kedungsari Gebog Kudus,” *Jurnal Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2022): 83–102, <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i1.3047>, <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i1.3047>.

pembelajaran berupa *Busy book* untuk meningkatkan keterampilan berfikir siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Peneliti melakukan uji coba pada siswa kelas V sekolah dasar SDN Pucang 4 Sidoarjo. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Busy book* pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan nalar kritis bagi siswa, hal ini ditunjukkan dari hasil angket keterampilan berfikir siswa yang memiliki nilai persentase lebih tinggi dibandingkan sebelumnya yang menggunakan LKS saja dalam proses pembelajaran tematik.¹⁵

5. Penelitian yang dilakukan oleh Farah Amaliya Dini Alifah (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Busy book* Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ibad Ajung Jember”.

Perkembangan bahasa anak yang terhambat juga dapat disebabkan oleh kurangnya eksplorasi kosakata bahasa. Hal tersebut dapat terjadi karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dan metode pembelajaran yang monoton.

¹⁵ Chelsy Pujiyanti Alwi, Ery Rahmawati, dan Tri Achmad Budi Susilo, “Pengembangan Media *Busy Book* Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD,” *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 7 (2023): 4678–82, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2331>. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2331>.

Penelitian ini dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi ahli media, validasi ahli materi angket, ahli bahasa Inggris dan respon peserta didik.

Hasil dari penelitian ini adalah menyatakan bahwa *Busy book* dikatakan layak dan praktis sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kata bahasa Inggris siswa kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Ibad Ajung Jember.¹⁶

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Siti Amanah (2021) “Pengembangan Media <i>Busy book</i> Pembelajaran Tematik Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Selat”	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Busy book</i> dikatakan layak karna telah mendapatkan jumlah skor yang cukup baik dari validator, dan hasilil praktek yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Busy</i>	1..Menggunakan metode ADDIE	1. fokus pada siswa kelas 3 2. fokus pada mata pelajaran tematik

¹⁶ Farah Amaliya Dini Alifah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ibad Ajung Jember” (Skripsi, Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember, 2023).

		<i>book</i> dikatakan efektif bagi siswa dengan mendapat nilai diatas rata-rata		
2.	Siti Nurhasanah, Nana Ganda (2022), “Pengembangan Media <i>Busy book</i> Untuk Kelas II Sekolah Dasar”	Hasil penelitian ini yaitu setelah di uji cobakan pada siswa kelas II SDIT Insantama, maka media dapat dikategorikan layak karna dalam pelaksanaan uji coba yang dilakukan tiga kali memperoleh nilai rata-rata lebih besar dari sebelumnya	1. Menggunakan media pembelajaran <i>Busy book</i> 2. menggunakan metode <i>Research and Development</i> 3. menggunakan wawancara sebagai metode pengumpulan data	1. subjek penelitian fokus pada siswa kelas II 2. fokus pada materi aturan keluarga
3.	Nanda Melina Rizkia, Elya Umi Hanik (2022), “Implementasi Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media <i>Busy book</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 08 Kedungsari Gebog Kudus”	Hasil penelitian ini adalah penggunaan pembelajaran word square berbantuan media <i>Busy Book</i> dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN Kedungsari Kudus dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat dikatakan berhasil hal tersebut dapat terlihat dari beberapa indikator motivasi yang telah dicapai	1. menggunakan media <i>Busy book</i> 2. menggunakan metode pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi	1. menggunakan metode penelitian kualitatif 2. fokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia

		siswa		
4.	Chelsy Pujianti Alwi, Ery Rahmawati, Tri Achmad Budi Susilo (2023), dengan judul “Pengembangan Media <i>Busy book</i> Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas V SD”	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Busy book</i> dikatakan layak karna telah mendapatkan jumlah skor yang cukup baik dari validator, dan hasil praktek yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Busy book</i> dikatakan efektif bagi siswa dengan mendapat nilai diatas rata-rata.	1.Menggunakan media <i>Busy book</i> 2.Menggunakan subjek kelas V SD	1.fokus pada pembelajaran tematik
5.	Farah Amaliya Dini Alifah (2023), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Busy book</i> Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ibad Ajung Jember”.	Hasil dari penelitian ini adalah menyatakan bahwa <i>Busy book</i> dikatakan layak dan praktis sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas I	1.menggunakan media <i>Busy book</i> 2. metode penelitian R&D	1. fokus pada Alfabet dan kosa kata bahasa Inggris 2. subjek adalah siswa kelas I 3. fokus pada kegiatan mencocokkan

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *busy book* adalah media yang

dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, namun berdasarkan tabel diatas terdapat persamaan dan perbedaan yang dilakukan peneliti terdahulu. Adapun *novelty* pada penelitian ini terletak pada media itu sendiri yaitu media *busy book* materi keragaman budaya Indonesiaku terbuat dari bahan cetak dan menyelipkan materi keragaman budaya Indonesiaku pada setiap halaman dengan bentuk aktivitas yang berbeda-beda., instrumen penelitian menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket, Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian media pembelajaran

Menurut M. Sahib Saleh et.al menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari seorang guru kepada siswanya sebagai penerima dari informasi tersebut.¹⁷

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa, tujuannya untuk menstimulus para siswa agar termotivasi dan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan keseluruhan.¹⁸ Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis maka akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

¹⁷ Dkk Saleh & Syahrudin, "Media Pembelajaran," 2023, 6 <https://repository.penerbeteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

¹⁸ Muhammad Hasan Et.al., *MEDIA PEMBELAJARAN* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 29.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka penulis dapat simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang menjadi sarana untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar yang baik dan mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan.

b) Jenis- jenis media pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media yang digunakan bervariasi, terdapat banyak jenis media pembelajaran baik itu berupa gambar, foto dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

- 1) Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat, contoh dari media visual diantaranya foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta atau globe.
- 2) Media audio merupakan media pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan dapat diterima dengan menggunakan indra pendengaran saja, karna media ini hanya berupa suara. Contoh media audio yaitu radio, laboratorium bahasa dan lain sebagainya.
- 3) Media audio visual merupakan media gabungan dari audio dan visual, contoh media ini yaitu tv, film maupun video lainnya.¹⁹

Dari demikian dapat simpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak jenis, namun dalam penggunaannya media tetap

¹⁹ Saleh & Syahrudin, "Media Pembelajaran," 22.

harus disesuaikan dengan kebutuhan.

c) Fungsi media pembelajaran

M. Miftah dalam penelitiannya mengemukakan bahwa media pembelajaran sebagai sarana dalam penyampaian materi sangatlah penting, media pembelajaran memiliki fungsi utama yaitu untuk menciptakan kondisi bagi siswa agar mereka menerima pengetahuan secara akurat dan mendalam, dapat meningkatkan kapasitas kognitif serta membentuk kepribadian siswa.²⁰ Adapun fungsi media pembelajaran lainnya yaitu:

- 1) Pemusat fokus perhatian siswa, media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mengadirkan hal baru akan menarik perhatian siswa.
- 2) Penggugah emosi dan motivasi siswa, penggunaan media dapat dengan mudah menggugah emosi dan motivasi siswa, sehingga siswa akan lebih terdorong untuk memaknai materi yang dipelajari.
- 3) Pengorganisasian materi pembelajaran, dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik akan membuat siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.
- 4) Penyama persepsi, cara menyajikan hal yang abstrak dengan mudah adalah dengan menggunakan hal yang konkret,

²⁰ Saleh & Syahrudin, 12.

penggunaan media dapat menyamakan persepsi yang diterima siswa.

- 5) Pengaktif respon siswa, pembelajaran yang monoton akan membuat siswa menjadi bosan, dan dalam proses pembelajaran siswa akan menjadi pasif, berbeda dengan menggunakan media maka siswa akan ikut aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran.²¹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangatlah penting karna dengan adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran siswa dalam mewujudkan tujuan pencapaian pembelajaran.

2. *Busy book*

a) Pengertian *Busy book*

Busy book merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia dini. *Busy book* adalah sebuah buku yang berisi berbagai macam kegiatan pada setiap halamannya, pada umumnya *busy book* terbuat dari kain flanel. Menurut Rahmadani Et.al dalam penelitiannya menyatakan bahwa *Busy book* bersal dari kata “ busy’ yang berarti sibuk dan “Book” yang berarti buku, maka *busy book* dapat diartikan sebagai buku pintar yang membuat anak sibuk dengan kegiatan yang terdapat pada setiap halaman buku, tujuannya untuk

²¹ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022, 16–18.

menstimulus dan melatih perkembangan anak²². Selain itu *busy book* juga dapat meningkatkan dan mengefektifkan pembelajaran motorik halus anak dan lebih difokuskan pada gerakan-gerakan halus seperti meletakkan dan memegang benda.²³

Fitriyani juga mengemukakan bahwa *busy book* adalah alat pendidikan inovatif untuk anak usia dini melalui penggunaan kain flanel berwarna-warni yang dilengkapi dengan kancing, kain perca dan lain-lain sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan pada anak dalam mengikuti pembelajaran.²⁴

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *busy book* merupakan media pembelajaran berbentuk buku yang terbuat dari kain flanel dan berisi berbagai macam aktivitas untuk mengasah perkembangan anak.

Berbeda dengan *busy book* biasanya, media pengembangan ini tidak terbuat dari bahan dasar kain flanel namun terbuat dari bahan gambar yang dicetak atau di print.

b) Kelebihan dan kekurangan media *busy book*

Menurut mufliharsi media *busy book* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, adapun kelebihan dari

²² Yuhasrianti & Rizka S.M. Rahmadani A, "pengembangan Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 20–29.

²³ Qonitah Faizatul Fitriyah Et. al., "Pengembangan media *busy book* dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun," *jurnal obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini* 6, no. 2 (2022): 725–26.

²⁴ E. Fitriani, "upaya meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui media *Busy Book* di kelompok B TK Dharma Wanita Tambangan," 2021.

Busy book yaitu:²⁵

- 1) Media *Busy book* dapat mempermudah guru dalam menentukan materi ajar, guru hanya perlu menyesuaikan dengan media *busy book*
- 2) Pembelajaran dikelas akan menjadi lebih menyenangkan dan lebih aktif , karna siswa akan tertantang untuk mencoba
- 3) Sifat media takan lama karna menggunakan *paper art* yang anti air
- 4) Siswa akan menjadi lebih semangat dan menimbulkan rasa ingin tahu siswa
- 5) Media ini akan membantu siswa dalam mengenal keanekaragaman budaya di Indonesia
- 6) Dengan menggunakan media *busy book* guru dapat lebih mudah untuk mengevaluasi hasil pemahaman siswa.

Sedangkan kekurangan dari media *busy book* adalah

- 1) Memerlukan biaya yang lumayan besar karena kertas terbuat dari *art paper*
- 2) Kemungkinan siswa akan menjadi bergantung dengan media ini, sehingga ketika tidak ada media *busy book* mereka kesulitan memahami materi
- 3) *Busy book* hanya menekankan indta peraba dan penglihatan

²⁵ Ana Nur Aida, “Pengembangan Media Pembelajaran ‘BOOMAT’ (Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang” (Malang, 2023), 28–29.

saja, sehingga bagi peserta didik dengan gaya belajar audio dan mudah lupa media ini akan menjadi kurang menarik

- 4) Penggunaan media *busy book* tentunya akan membuat kelas ramai karna kemungkinan akan ada beberapa siswa yang bertanya kepada teman yang lain
- 5) Guru memerlukan waktu yang lumayan lama dalam menyiapkan dan menjelaskan cara pengerjaan *busy book*.

Adapun kelebihan *busy book* lainnya yaitu:

- 1) Menyenangkan

Dalam media *busy book* terdapat berbagai aktivitas sehingga peserta didik tidak akan mudah bosan, pengoperasiannya media ini dilakukan secara berkelompok dimana kerja sama dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan ini.

- 2) Menyelesaikan masalah

Dengan aktivitas yang berbeda dalam setiap halaman maka akan membuat peserta didik tertantang untuk menyelesaikan masalah, tanpa mereka sadari permainan tersebut mengasah kemampuan kritis dan kemampuan mengingat.

- 3) Lebih fokus

Untuk anak yang hiperaktif dan sulit untuk fokus maka media ini akan membantu, karna media ini akan membuat

siswa mendisiplinkan diri dan mendengarkan arahan dari guru.²⁶

3. Keragaman Budaya Indonesia

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman akan budayanya, keberadaan tersebut menjadi ciri khas dari bangsa Indonesia dengan bangsa-bangsa lainnya. Budaya tersebut tersebar dari sabang sampai merauke dan telah menjadi kewajiban bagi warga Indonesia untuk menjaga dan melestarikannya. Namun adanya keanekaragaman tersebut bukanlah penghalang bagi negara Indonesia untuk membangun dan meningkatkan kemakmuran serta kesejahteraan rakyatnya.²⁷

Indonesia memiliki 38 provinsi sehingga memiliki banyak budaya yang berbeda-beda pada setiap provinsi sebagai ciri khas dari masing-masing provinsi tersebut. Selain Indonesia memiliki perbedaan dalam agama, di Indonesia juga memiliki perbedaan budaya. Setiap provinsi memiliki rumah adat, suku, senjata, bahasa daerah, pakaian adat, tarian daerah, alat musik, kesenian daerah dan adat istiadat, makanan dan minuman, tempat wisata, bahkan lagu daerah yang berbeda.

Adapun keanekaragaman budaya di Indonesia antara lain:

²⁶ Cici Wulandari, "Pengembangan Media *Busy Book* Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi" (Jambi, 2020).

²⁷ Nurul Akhmad, *Ensiklopedia Keragaman Budaya* (Semarang: ALPRIN, 2019), 1–25.

a. Rumah adat

Rumah adalah merupakan bangunan yang mempunyai ciri khas, rumah adat dijadikan tempat tinggal oleh suatu suku tertentu, rumah adat dapat melambangkan kebiasaan hidup, kebudayaan bahkan ekonomi dari asal rumah adat tersebut. Rumah adat menjadi salah satu representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah komunitas suku/masyarakat.²⁸

b. Suku

Suku bangsa merupakan sekelompok manusia yang mempunyai satu kesatuan dalam budaya dan juga terikat oleh kesadaran akan asal usulnya.²⁹ Setiap suku menempati tempat yang berbeda-beda dengan budaya dan bahasa yang berbeda-beda pula.

c. Senjata

Salah satu warisan dari budaya Indonesia yang kaya dan beragam adalah senjata, senjata tradisional bukanlah hanya bagian dari sejarah bangsa, namun juga menjadi warisan budaya yang mempunyai nilai-nilai historis, etnis, dan seni. Keanekaragaman senjata inilah yang menjadi cerminan bahwa Indonesia kaya akan

²⁸ Muhammad Muhammad, Christian A Maradjado, dan Nurdin Nurdin, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Berbasis Android," *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputasi* 4, no. 2 (2019): 23–36, <http://jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/84%0Ahttps://jesik.web.id/index.php/jesik/article/download/84/60>.

²⁹ Ahmad Suryadi, Novrita Mulya Rosa, dan Edi Subandriyo, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Suku Dan Kebudayaan Berbasis Android," *Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)* 4, no. 1 (2020): 187, <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/2497>.

budaya dan keahlian serta kebijaksanaan leluhur.³⁰

d. Bahasa daerah

Meskipun bahasa nasional Indonesia adalah bahasa Indonesia, disetiap daerah pasti memiliki bahasa daerah masing-masing. Bahasa daerah digunakan untuk berkomunikasi dengan sesama warga yang ada di daerah tersebut. Bahasa daerah sering kali dijadikan bahasa ibu atau bahasa utama bagi masyarakat di daerah tertentu. Kosakata yang digunakan dari beberapa daerah ada yang sama namun memiliki makna yang berbeda.³¹

e. Pakaian adat

Pakaian adat merupakan baju atau serangkaian pakaian yang digunakan oleh sekelompok orang di suatu daerah, pakaian adat menjadi identitas dan memiliki makna tersendiri bagi yang menggunakannya.³²

f. Tarian daerah

Tarian daerah adalah tarian atau gerakan-gerakan yang berasal dari masyarakat daerah tertentu, tarian biasanya sudah diwariskan oleh leluhur sehingga turun temurun dari generasi ke generasi. Tari daerah biasanya mempunyai nilai historis yang

³⁰ I Putu Andika Subagya Putra, *Rancang Bangun Aplikasi Media Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Augmented Reality*, *Prosiding: Inovasi Pendidikan di Era Globalisasi*, 2024, 12, www.markandeyabali.ac.id.

³¹ D Julianti dan I Siagian, "Analisis Pengaruh Bahasa Daerah Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science* ... 3 (2023): 5829–36, <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/956%0Ahttps://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/download/956/777>.

³² Asma Kurniati et al., "Pembelajaran Kearifan Lokal Pakaian Adat Suku Buton bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1104, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.737>.

besar dan pedoman yang luas, dan berpegang pada adat istiadat pada daerah tersebut.³³

g. Alat musik

Alat musik tradisional merupakan alat-alat musik yang ada dan berkembang disuatu daerah atau wilayah tertentu. Setiap provinsi tentunya memiliki alat musik yang berbeda, karena alat musik tradisional dilestarikan secara turun-temurun.³⁴

h. Kesenian daerah dan adat istiadat

Kesenian tradisional sudah ada dan berkembang melalui tradisi atau kebiasaan dari suatu masyarakat, serta mempertahankan kolektivitas sosial. Kesenian tradisional diciptakan oleh nenek moyang dan hingga kini masih dijalankan atau dimainkan oleh masyarakat tersebut.³⁵

i. Makanan dan minuman tradisional

Makanan dan minuman tradisional merupakan makanan dari hasil warisan leluhur yang telah membudaya di masyarakat, melekat dengan tradisi setempat. Biasanya makanan dan minuman tradisional terbuat dari bahan-bahan makanan atau minuman yang berasal dari rempah-rempah atau bahan-bahan tradisional. Sejalan

³³ Neng Nuraeni dan Dadan Zaliluddin, "Rancang Bangun Virtual Reality Pengenalan Tari Daerah di Jawa Barat Pada Sanggar Tari Cineur," *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA* 5, no. 2 (2021): 19.

³⁴ I Ketut Herry Saptiawan, I Gede Suardika, dan I Made Rudita, "Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android," *Jurnal Fasikom* 11, no. 1 (2021): 1, <https://doi.org/10.37859/jf.v11i1.2526>.

³⁵ Lanny Nurhasanah, Bintang Panduraja Siburian, dan Jihan Alfira Fitriana, "Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia," *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2021): 34–35, <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>.

dengan perkembangan zaman, makanan dan minuman yang ada di Indonesia sudah banyak mengalami perubahan . Oleh sebab itu salah satu upaya pelestarian budaya lokal adalah dengan memperkenalkan makanan dan minuman tradisional sejak dini.³⁶

j. Lagu daerah

Lagu Indonesia raya menjadi lagu wajib Indonesia, namun nyatanya disetiap daerah memiliki lagu daerah tersendiri dengan bahasa yang digunakan pada daerah tersebut. Lagu daerah adalah lagu yang berasal yang berasal dari suatu daerah dan biasanya memiliki tema kehidupan sehari-hari dari masyarakat setempat.³⁷

k. Kerajinan khas daerah

Kerajinan khas daerah adalah bentuk hasil karya tangan atau produksi lokal yang mencerminkan kekayaan budaya, tradisi, serta identitas suatu daerah tertentu di Indonesia. Kerajinan ini biasanya dibuat dengan menggunakan bahan-bahan lokal dan teknik yang diwariskan secara turun-temurun. Kerajinan khas daerah bisa berupa benda fungsional maupun dekoratif, seperti tekstil, anyaman, ukiran, gerabah, dan perhiasan.

l. Agama dan kepercayaan

Keragaman agama adalah kondisi di mana dalam suatu

³⁶ Ni Kadek Aris Rahmadani et al., “Implementasi Pengenalan Budaya Lokal di Sentra Seni pada Anak Usia 4-6 Tahun,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023): 5360, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4272>.

³⁷ L M Lyra, D N R Deskia, dan S F Z Syahra, “Lagu Daerah dan Lagu Wajib Nasional Untuk Meningkatkan Gairah Mengisi Kemerdekaan Indonesia,” *Jurnal Pendidikan ...* 02, no. 02 (2023): 287, <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/394>.

wilayah atau negara terdapat berbagai macam agama atau kepercayaan yang dianut oleh masyarakat. Di Indonesia, keragaman agama merupakan bagian penting dari identitas bangsa yang multikultural dan multi-etnis. Agama menjadi salah satu unsur kebudayaan yang mempengaruhi cara hidup, nilai-nilai, serta tradisi masyarakat.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Indonesia memiliki banyak budaya, dan setiap budaya memiliki ciri khas masing-masing dan disesuaikan dengan daerah asal kebudayaan itu sendiri.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian

Pembelajaran berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar, pembelajaran merupakan proses seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan pemahaman melalui pengalaman, latihan dan juga instruksi. Kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan guru, peserta didik dan sumber belajar yang ada disekolah.³⁸

Menurut M. Sahib Saleh et.al pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat membawa perubahan informasi serta pengetahuan dengan adanya interaksi yang berlangsung antara

³⁸ Lailatul Usriyah, "Perencanaan Pembelajaran" (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021), 6.

guru dan siswa.³⁹

Menurut Umi Magfiroh Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja , terencana dan terarah, dengan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya, pembelajaran dilaksanakan dengan kendali tujuannya agar terjadi belajar pada diri seseorang.⁴⁰

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses terencana untuk memperoleh pengetahuan, keteampilan dan pemahaman, pembeajaran didesain untuk kegiatan belajar peserta didik namun harus tetap memperhitungkan kejadian ekstrim dan intern yang dialami peserta didik.

b. Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan pancasila atau yang dulunya sering dikenal sebagai pembelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam jenjang sekolah tak terkecuali sekolah dasar. Pendidikan pancasila berfokus pada pengenalan, pemahaman , dan penerapan nilai-nilai dasar pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi generasi muda untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, toleran, dan aktif berkontribusi pada

³⁹ Saleh & Syahrudin, "Media Pembelajaran," 15.

⁴⁰ Umi Maghfirah, "Pengembangan Media Lift the Flap Book Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan Ips Kelas Iv Sdn Tambangan 01 Mijen," 2019, 37.

pembangunan nilai-nilai pancasila. Hal tersebut menjadi bukti bahwa pentingnya pendidikan pancasila yang dibutuhkan untuk menjadi pedoman bagi siswa sebagai warga negara Indonesia.⁴¹

Mega Rahmawati dan Harmanto mengutip dari penelitian Ismail memaparkan bahwa adanya pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, diharapkan peserta didik dapat dan juga mampu menjaga meneruskan cita-cita pembangunan bangsa Indonesia dengan sungguh-sungguh mencintai bangsanya sendiri yakni Indonesia, selain itu diharapkan peserta didik tidak membedakan setiap agama, etnis, suku, ras, maupun lainnya. Dengan pembelajaran pendidikan pancasila diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi konsisten dalam mewujudkan nilai-nilai bangsa dalam menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan rasa tanggung jawab dan moral.⁴²

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan pancasila sangat penting untuk dipelajari, terutama pada anak usia dini. Dengan adanya pembelajaran pancasila maka diharapkan dapat menjadi pedoman bagi generasi muda untuk lebih mencintai negara sendiri.

⁴¹ Silvia Oktaviana Lestari dan Heri Kurnia, "Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter," *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2022): 26–27, <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>.

⁴² Mega Rahmawati dan Harmanto, "Pembentukan Nilai Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran Pendidikan pancasila Dan Kewarganegaraan Bagi Siswa Tunagrahita," *Journal of Civics and Moral Studies* 5, no. Vol. 7 No. 1 (2022) (2020): 61.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Adanya pendidikan pancasila bertujuan untuk mendukung keberhasilan pencapaian pendidikan nasional dan membina moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Anisa tri astuti dalam penelitiannya memaparkan ruang lingkup dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan atau pendidikan pancasila meliputi:

- 1) Pancasila, sebagai dasar negara dan dapat menjadi pandangan hidup serta ideologi nasional Indonesia serta etika dalam pergaulan internasional.
- 2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 sebagai hukum dasar yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Bhineka Tunggal Ika sebagai wujud komitmen keragaman kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara yang utuh.

Bhineka Tunggal Ika yang artinya *berbeda-beda tetapi tetap satu jua*, Indonesia sebagai negara yang memiliki Keragaman budaya yang ada di Indonesia tidak boleh menjadi pemecah antar warga Indonesia dan harus dilestarikan, generasi muda sebagai penerus bangsa harus mengenal dan memahami budaya sejak dini, salah satu cara pemerintah untuk mendidik dan memperkenalkan budaya pada generasi muda ialah dengan adanya kurikulum yang didalamnya mempelajari tentang kebudayaan. Pendidikan menjadi bagian integral dari proses kebudayaan bangsa

Indonesia , karna pembedayaan harus meneuju kearah kemajuan dalam adab dan budaya persatuan Indonesia yang ber-Bhineka Tunggal Ika.⁴³

Dalam pembelajaran kelas V sekolah dasar siswa akan mempelajari tentang keragaman budaya Indonesiaku, pada bab ini siswa akan mempelajari berbagai keragaman suku bangsa, bahasa daerah, pakaian tradisional, makanan dan minuman khas, senjata tradisional, rumah tradisional, tarian tradisional, alat musik tradisional, dan lagu daerah. Adapun provinsi yang diangkat yaitu terdapat tujuh belas provinsi yang ada di Indonesia antara lain, Sumatera Utara, Sumatera Selatan, Kepulauan Riau, Lampung, Kalimantan Barat, Kalimantan Selatan, Kalimantan Utara, Jawa Tengah, Jawa Timur, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, gorontalo, Sulawesi Selatan, Maluku, Maluku Utara, Papua Barat Daya dan Papua Tengah.⁴⁴

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴³ Adinda Bilqis Azizah et al., “Konsep, Nilai, Moral Dan Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd,” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020): 130, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

⁴⁴ Adi Darma Indra, *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V*, 2023, 73–104, <https://buku.kemdikbud.go.id>. <https://buku.kemdikbud.go.id>.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan media *Busy book* ini adalah metode penelitian dan mengembangkan *Research and Development* (R&D) dengan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut.

Richey dan Kelin dalam penelitian Sugiyono memaparkan bahwa penelitian pengembangan merupakan kajian yang terstruktur mengenai cara membuat rancangan suatu produk, mengembangkannya dan memvalidasi rancangan tersebut dengan tujuan dapat diperoleh data empiris yang dapat digunakan sebagai membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan non pembelajaran.⁴⁵

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan produk untuk keperluan pendidikan.

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2021).

model pengembangan ADDIE, yakni desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan pembelajaran manusia.⁴⁶ Kerangka dasar dari model penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Adapun subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung, uji coba ini untuk keefektifan media pembelajaran yang telah peneliti buat.

Adapun alasan penggunaan model ADDIE pada penelitian ini yaitu:

- a. Model ADDIE merupakan model penelitian dengan konsep prosedural dengan model deskriptif karena menjabarkan langkah-langkah yang jelas dan juga cermat.
- b. Model ADDIE dapat dimanfaatkan dalam berbagai jenis pengembangan, seperti pengembangan model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, serta bahan ajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Dhimastuti dalam Branch yang menyatakan bahwa dari beragamnya model pengembangan, model ADDIE adalah model yang paling efektif dan tepat untuk merancang serta mengembangkan sumber belajar dan produk yang berkaitan dengan pendidikan.⁴⁷

⁴⁶ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 30, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

⁴⁷ Dhimastuti Refi, "Pengembangan Media Pudasbabu (Puzzle Cerdas Bagian Tubuh) untuk Menghafal Dan Menyusun Kata Bagian Tubuh Anak Lambat Belajar (Slow Learner) Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar" (Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 10.

- c. Model ADDIE dapat memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap setiap tahap dalam proses pengembangan produk yang dibuat, sehingga produk yang dikembangkan dapat berkategori layak dan berkualitas.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan namanya ADDIE yang menerapkan prosedur pengembangan model dengan lima langkah yang meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Kelima langkah tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya yaitu sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian pengembangan. Tahapan ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan sumber belajar dan masalah yang muncul pada proses pembelajaran. Tahap analisis ini dilakukan dengan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V SDN Mangaran 03 Ajung. Langkah kedua yaitu menganalisis karakter siswa dengan cara wawancara dengan guru dan melakukan pengamatan pada proses pembelajaran. Dan langkah analisis terakhir yaitu analisis materi yang akan dipilih dalam pengembangan media berdasarkan analisis kebutuhan, tujuan dari analisis ini untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan media *busy book*.

2. Perancangan (*Design*)

Langkah desain merupakan langkah yang dilakukan setelah analisis, pada media ini langkah desain dilakukan dengan mendesain dari segi materi dan segi media. Adapun langkah desain yang perlu dilakukan yaitu:

- a) Merancang materi pembelajaran
 - 1) Menulis *standar* kompetensi dan tujuan pembelajaran pada materi keragaman budaya *Indonsia*
 - 2) Menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar
 - 3) Mengembangkan materi
- b) Merancang media pembelajaran
 - 1) Merancang spesifikasi media *busy book*. Media ini akan berukuran kertas A3, bahan buku terbuat dari paper art dan terdapat beberapa halaman yang berisi aktivitas yang berbeda.
 - 2) Membuat storyboard, yang dibuat oleh penulis berupa sketsa atau visualisasi produk yang akan dibuat.
 - 3) Merancang instrumen penilaian berupa intrumen penilaian ahli materi, ahli media, responden guru dan responden peserta didik.

3. Pengembangan (*Development*)

Langkah ketiga yaitu pengembangan media pembelajaran yang mengacu pada storyboard yang dibuat sebelumnya. Namun apabila dalam uji coba pengembangan media diperlukan perbaikan maka media

pembelajaran yang dibuat akan dilakukan evaluasi. Hal tersebut bertujuan agar media pembelajaran yang dibuat dapat disesuaikan dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Dalam pengembangan media diperlukan instrumen yang perlu divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan, adanya validasi dari para validator dilakukan dengan memberikan saran dan masukan kepada peneliti terkait media yang dikembangkan sebelum menuju tahap implementasi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini produk yang telah dikembangkan dan telah direvisi sesuai saran dan masukan validator selanjutnya melalui tahap uji coba pada proses pembelajaran. uji coba dilakukan dengan kelompok kecil dan kelompok besar peserta didik kelas V SDN Mangaran 03 Ajung. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui respon dan keefektifan produk yang telah dibuat. Uji coba skala kecil dilakukan sesuai dengan kegiatan dalam modul ajar dengan subjek 5 siswa. kemudian media diuji coba skala besar dengan subjek penelitian 24 peserta didik kelas V SDN Mangaran 03 Ajung.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah media *Busy book* yang dikembangkan berhasil dan sesuai dengan target pada tahap analisis. Evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap tahap model penelitian dan pengembangan ADDIE. Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir

pengembangan yaitu untuk mengukur hasil apakah media yang dikembangkan layak dan efektif jika diterapkan pada pelajaran materi keragaman budaya Indonesia. Evaluasi dilakukan apabila produk yang dikembangkan memiliki kekurangan sehingga menimbulkan ketidaktercapaian tujuan pengembangan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan dengan maksud untuk mencapai kriteria produk pembelajaran apakah sudah efektif, efisien dan apakah produk yang digunakan sudah valid. Uji coba yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Desain uji coba

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran, peneliti melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan masukan-masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli bahasa dan ahli pembelajaran.

2. Subjek uji coba

Uji coba pada penelitian pengembangan media *busy book* dilakukan oleh beberapa ahli antara lain:

- 1) Materi keanekaragaman budaya di Indonesia adalah wali kelas V bapak Abdul Azis S.Pd. sebagai validator pembelajaran karena wali kelas yang lebih memahami konteks materi yang diajarkan kepada siswa
- 2) Dosen ahli media yaitu bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. sebagai validator media *Busy book*, sebagai dosen media pembelajaran

diharapkan dengan adanya validator, peneliti dapat mengetahui kekurangan dari produk yang dibuat sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang baik.

- 3) Dosen ahli bahasa yaitu bapak Dr. Hartono, M.Pd. sebagai validator bahasa pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia, dengan adanya validator dari ahli bahasa sehingga peneliti dapat mengetahui kesalahan- kesalahan dalam penulisan materi yang terdapat pada produk yang dikembangkan
- 4) Peserta didik kelas V di SDN Mangaran 03 Ajung, sebagai subjek utama dari penerapan media yang dikembangkan yang berjumlah 24 siswa dengan 9 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Tujuan uji coba ini untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas produk yang dikembangkan.

3. Jenis data

Jenis data yang diambil oleh penulis dalam penelitian pengembangan media *busy book* yaitu:

1) Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh ketika penulis melakukan observasi, wawancara, dokumentasi dan analisis permasalahan pada proses pembelajaran, analisis kebutuhan peserta didik dan proses perancangan media.

2) Data kuantitatif

Data ini diperoleh dari hasil pengisian data angket yang dilakukan

oleh ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran dan respon peserta didik terhadap penggunaan media *busy book*. Hasil pengisian angket tersebut kemudian peneliti hitung tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi:

1) Observasi

Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti yang dilakukan di lokasi penelitian. Kegiatan observasi dilaksanakan pada proses pembelajaran kelas V SDN Mangaran 03 ajung. Tujuan dari observasi yaitu untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses belajar siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung dan untuk mengetahui hasil dari penggunaan produk yang telah dikembangkan terhadap gaya belajar dan hasil belajar siswa.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur, wawancara terstruktur sendiri adalah wawancara yang dilaksanakan dengan menggunakan pedoman pertanyaan yang telah disusun secara sistematis.⁴⁸ Wawancara semi terstruktur adalah wawancara dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan diucapkan telah disusun sebelumnya namun pengajuan pertanyaan-pertanyaan tersebut tergantung pada alur

⁴⁸ Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Absoluete Media, 2020), 79.

pembicaraan dan bersifat fleksibel. Informan yang diwawancarai adalah peserta didik, wali kelas dan kepala sekolah.

3) Dokumentasi

Pengumpulan data peneliti lakukan dengan memotret berbagai kegiatan pembelajaran, kondisi kelas V , kegiatan penerapan media pembelajan *busy book*, angket validasi dan respon peserta didik kelas V SDN Mangaran 03 Ajung pada hari kegiatan pembelajaran dilakukan.

4) Angket

Dalam mengumpulkan data kelayakan dari produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan angket yang kemudian dibagikan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarika media, setiap siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung selaku subjek atau responden dari penelitian ini mengisi angket respon.

a) Angket validasi materi pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh wali kelas 5 sebagai ahli dalam bidang materi pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN Mangaran 03 Ajung. Data yang diperoleh dijadikan sebagai analisis apakah materi dalam produk yang dikembangkan perlu adanya revisi, peneliti akan melakukan validasi kembali sampai produk yang dikembangkan mencapai kategori layak.

Tabel 3. 1
Instrumen kelayakan pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Item Butir
1.	Materi	kesesuaian materi	1-3
2.	Nilai dan budaya	Representasi budaya	4-6
3.	Kemudahan dalam menggunakan media	Keefektifan	7-8
4.	Kreativitas dan daya tarik	Mendorong keingintahuan	9-10

b) Angket validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang media pebelajaran Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad

Siddiq. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis apakah media *busy book* sudah mencapai katertgori layak atau belum, peneliti akan melakukan validasi ulang sampai media *busy book* yang dikembangkan mencapai kategori layak untuk digunakan dan diterapkan.

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Item Butir
1	Tampilan media	Kemenarikan media	1-3
2	Kejelasan	Kejelasan gambar, tulisan	4-8

		dan ukuran huruf	
3	Efisiensi	Efisien dalam menggunakan media	9-10

c) Angket validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidang bahasa, validasi ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan dalam media yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria penggunaan bahasa untuk sekolah dasar. Hasil validasi digunakan untuk menganalisis apakah media yang dikembangkan sudah layak, namun apabila belum mencapai kategori layak peneliti akan melakukan revisi dan validasi kembali.

Tabel 3. 3

Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Item Butir
1	Kebakuan bahasa	Kesesuaian bahasa	1-5
2	Tanda baca	Menggunakan istilah dan tanda baca yang tepat	6-8
3	Kesesuaian struktur kalimat	Kalimat yang digunakan sesuai dengan struktur bahasa Indonesia yang benar	9-10

d) Angket respon peserta didik

Instrument kuesioner siswa diisi ketika melakukan uji

coba produk yang dikembangkan, tujuannya untuk menilai kelayakan pada aspek penggunaan pada pengembangan media pembelajaran *busy book*.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Respon peserta didik

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Item Butir
1.	Kemudahan penggunaan	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	1-3
2	Materi	Kesesuaian materi	4-6
3	Manfaat pembelajaran	Manfaat dari penggunaan media	7-10

Hasil angket respon peserta didik dijadikan sebagai alternatif jawaban dengan penilaian yang dirujuk dari pengukuran dengan skala likert.⁴⁹

5. Teknik analisis data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan yang diberikan oleh validator pada saat tahap validasi, masukan dari ahli materi dan juga dari ahli media.

Data kuantitatif merupakan data yang memaparkan hasil dari pengembangan media yang dibuat dan diterapkan. Data tersebut diperoleh dari instrumen penilaian pada saat uji coba yang dianalisis

⁴⁹ Suyigno, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

dengan menggunakan statistik. Hasil analisis data digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan.

Data selanjutnya yaitu data angket yang telah diisi oleh guru dan peserta didik. angket tanggapan bersifat kuantitatif, data dapat diolah dengan penyajian persentase dengan menggunakan skala likert.

1. Analisis kelayakan produk

a. Analisis data angket validator ahli

Perolehan data dari validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran dapat diperoleh dengan pengisian angket dengan kategori skala likert berikut ini:

Tabel 3. 5
Kategori skor penilaian skala likert⁵⁰

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak, Sangat Setuju, Sangat Baik
4	Layak, Setuju, Baik
3	Cukup Layak, Cukup Setuju, Cukup Baik
2	Kurang Layak, Kurang Setuju, Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik, Sangat Tidak Setuju, Sangat Tidak Baik

Berdasarkan tabel skala likert tersebut, maka untuk menghitung persentase rata-rata dari hasil angket dapat dihitung

⁵⁰ Sugiono, “metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D” (Bandung: Alfabeta, 2013), 147.

dengan rumus berikut.⁵¹

$$\tilde{x} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$\tilde{x}$ = Perolehan persentase validator

$\sum x$ = Jumlah skor tiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Setelah menghitung persentase dari setiap aspek validasi ahli, langkah selanjutnya adalah menghitung jumlah keseluruhan dari para validator ahli, dalam rumus berikut.

$$Pg = \frac{Pm + Pb + Pp}{N}$$

Keterangan :

Pg = Persentase skor gabungan

Pm = persentase aspek ahli media

Pb = Persentase aspek ahli bahasa

Pp = Persentase skor ahli pembelajaran

N = Banyaknya data

Hasil dari skor penilaian, selanjutnya dikonversikan

⁵¹ Sa'dun Akbar, "Instrumen Perangkat Pembelajaran" (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas kelayakan produk yang dihasilkan. Adapun pengonversian penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:⁵²

Tabel 3. 6
Kriteria kelayakan

Skor persentase	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang layak
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang layak

Berdasarkan tabel diatas , maka produk pengembangan *busy book* akan berakhir apabila skor penilaian terhadap media mencapai syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media dan kualitas pada media *busy book* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keanekaragaman Indonesia.

b. Analisis data angket respon peserta didik

Hasil angket respon peserta didik kemudian dipersentasekan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Tingkat respon (persentase)

⁵² Sugiono, “metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D,” 147.

Σx = Total Keseluruhan respon peserta didik

$X_{\max}$ = Total skor maksimal

Tabel 3. 7
Kriteria hasil angket respon peserta didik⁵³

Skor persentase	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat Baik
$61\% < P \leq 80\%$	Baik
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Baik
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Baik
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang Baik

2. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan dari penggunaan media *busy book* dapat diukur dengan hasil penilaian observasi respon peserta didik selama proses uji coba produk. Observasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam proses uji coba produk, adapun skala observasi yang digunakan yaitu:

Tabel 3. 8
Skala observasi respon peserta didik

No	Skor	Kriteria
1.	1	Peserta didik tidak menunjukkan keterlibatan sama sekali dalam proses pengerjaan aktivitas <i>busy book</i>
2.	2	Peserta didik menunjukkan sedikit keterlibatan dalam proses pengerjaan aktivitas <i>busy book</i>

⁵³ Sugiono, 164.

3.	3	Peserta didik menunjukkan sebagian keterlibatan dalam proses pengerjaan aktivitas <i>busy book</i>
4.	4	Peserta didik menunjukkan keterlibatan penuh/ aktif dalam proses pengerjaan aktivitas <i>busy book</i>

Skor yang diperoleh dari hasil observasi tersebut kemudian dicari rata-rata persentasenya dengan cara hitung sebagai berikut:

$$E = \frac{\sum x}{X_{\max}} \times 100 \%$$

Keterangan :

E = Tingkat keefektifan (persentase)

$\sum x$ = Total Keseluruhan respon peserta didik

$X_{\max}$ = Total skor maksimal

Setelah rata-rata persentase diketahui maka selanjutnya adalah pengkonversian hasil respon peserta didik berdasarkan kategori berikut ini.

Tabel 3. 9
Kriteria keefektifan produk

Skor persentase	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat Efektif
$61\% < P \leq 80\%$	Efektif
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Efektif
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Efektif
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang Efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji coba

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and developmet* (R&D). Metode tersebut merupakan metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang akan diuji kelayakan dan keefektifannya. Dalam penelitian dan pengembangan ini, menghasilkan produk berupa media pembelajaran *busy book* yang berisikan beberapa kegiatan atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Media *busy book* ini diimplementasikan pada siswa kelas V SDN Mangaran 03 ajung pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Dengan hal ini media *busy book* memuat materi keragaman budaya Indonesia sesuai dengan materi yang dipelajari oleh siswa kelas.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap awal model ADDIE yaitu *analyze* (analisis), pada tahap awal ini peneliti menganalisis kebutuhan atau permasalahan yang terjadi di SDN Mangaran 03 Ajung. Peneliti melakukan analisis dengan observasi dan wawancara dengan tujuan mengumpulkan informasi yang terdapat pada sekolah. peneliti melakukan analisis permasalahan, analisis kinerja, dan analisis kebutuhan

a. Analisis permasalahan

Tujuan dari analisis permasalahan yaitu untuk mengetahui apa saja permasalahan yang terjadi saat proses belajar mengajar berlangsung. Analisis permasalahan dilakukan dengan melaksanakan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan di kelas V SDN Mangaran 03 Ajung pada 5 Agustus 2024, berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa kendala di antaranya, peserta didik kurang fokus dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, kurangnya fokus peserta didik disebabkan rasa bosan karna pembelajaran yang berpusat pada guru dan buku saja. Penggunaan kelas baru juga menambah kurangnya semangat dalam belajar siswa karena kelas masih belum terdapat hiasan-hiasan seperti poster tentang pembelajaran atau penunjang pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran dan sebagainya.⁵⁴ Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas dan menanyakan pelajaran apa yang biasa kurang diminati oleh siswa

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh hasil bahwasannya mata pelajaran pendidikan pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa.

“Biasanya beberapa siswa kurang minat pembelajaran ipas, pendidikan pancasila gitu mbak, paling suka kalau waktunya olahraga diluar pokok kalau praktek-praktek suka anak-anak”.⁵⁵

Pembelajaran pendidikan pancasila yang termasuk cukup sulit adalah materi keragaman budaya Indonesia, karna materi tersebut

⁵⁴ Observasi di SDN Mangaran 03 Ajung, 5 Agustus 2024

⁵⁵ Abdul Azis, diwawancara oleh penulis, SDN Mangaran 03 ajung, 5 Agustus 2024

terdapat banyak macam-macam keragaman yang perlu siswa pelajari. Hal tersebut juga selaras dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan pernyataan peserta didik yang menyatakan bahwa materi keragaman susah untuk di ingat.⁵⁶

Jika dianalisis dari hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa permasalahan yang ada pada kelas V SDN Mangaran 03 Ajung ialah 1) kurangnya antusias atau semangat belajar dari peserta didik, 2) kurangnya media penunjang pembelajaran, 3) sulitnya materi keragaman budaya Indonesia untuk dipelajari karna banyaknya ragam budaya yang terdapat di Indonesia.

b. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan dengan melakukan wawancara dengan wali kelas terkait proses pembelajaran yang dilaksanakan. Bapak Abdul Aziz, S.Pd selaku wali kelas dan pendidik yang mengajar pelajaran pendidikan Pancasila menyatakan bahwa pelajaran terkait keragaman budaya Indonesia biasanya dilakukan dengan berbagai metode pembelajaran, salah satunya dengan meminta peserta didik membawa gambar dari rumah terkait keragaman budaya Indonesia.

“.....kalau pelajaran keragaman biasanya anak-anak saya minta untuk membawa gambar terkait keragaman dari rumah, entah dari koran, majalah dan sebagainya nanti dibawa kesekolah dan ditempelkan di buku masing-masing dan

⁵⁶ Amelia Putri, diwawancarai oleh penulis, SDN Mangaran 03 Ajung, 7 Maret 2025

diberikan keterangan terkait gambar yang telah dibawa seperti nama ragamnya dan asal daerahnya juga.”⁵⁷

Bapak azis menuturkan bahwa penggunaan metode tersebut tidaklah sepenuhnya efektif, beliau menuturkan bahwa beberapa siswa mudah lupa dengan materi yang dipelajari bahkan dalam kurun waktu beberapa hari saja. Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar, beliau juga menuturkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kelas disebabkan oleh minimnya waktu untuk membuat media pembelajaran, sehingga hal tersebut menjadi pengaruh dalam kinerja dalam aktivitas pembelajaran siswa kels V SDN Mangaran 03 Ajung.

c. Analisis Kebutuhan

Adanya analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai penghambat perkembangan belajar peserta didik. Adanya analisis kebutuhan ini dapat membantu dalam menentukan solusi terkait permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu kurangnya kefokuskan dan antusias belajar peserta didik, kurangnya penggunaan media pembelajaran, dan tingkat kesulitan materi keragaman budaya yang cukup sulit untuk dipelajari.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan adanya pernyataan dari hasil wawancara dengan peserta didik, yang menuturkan bahwa

⁵⁷ Abdul Azis, diwawancarai oleh peneliti, SDN Mangaran 03 Ajung, 5 Agustus 2024

pembelajaran pendidikan pancasila kurang disukai, dan peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan media pembelajaran.

“.....lebih suka pelajaran pakai alat praktek (media pembelajaran), karna lebih menyenangkan dan tidak bikin bosan kak. Kalau disuruh baca jadi ngantuk.”⁵⁸

Ujar peserta didik dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Maret 2025. Berdasarkan hal tersebut peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran *busy book* untuk menunjang pembelajaran pendidikan pancasila terutama pada materi keragaman budaya Indonesia. Bapak azis dan peserta didik tidak keberatan jika saat proses pembelajaran membawa handphone, karna rata-rata peserta didik memiliki handphone pribadi. Diharapkan adanya media tersebut dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa kelas V pada proses pembelajaran keragaman budaya Indonesiaku.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Tahap kedua dalam model ADDIE adalah *design* (perencanaan). Pada tahap ini peneliti merancang atau mendesain produk yang ingin dikembangkan. Media yang ingin dikembangkan adalah *busy book*, dalam proses desain media tersebut tidak hanya mementingkan keindahan fisik saja namun juga harus menyesuaikan dengan materi yang dipelajari peserta didik dan tujuan pembelajaran. Tujuan dari tahap desain ini untuk

⁵⁸ Muhammad Fahril, diwawancarai oleh penulis, 7 Maret 2025

mempermudah peneliti dalam tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan.

Berikut merupakan tahap desain dalam merancang pembuatan *busy book* antara lain:

a. Rancangan produk

Tahap rancangan produk ini berisikan berbagai rancangan pembuatan media *busy book* disesuaikan dengan materi yang dipelajari peserta didik yaitu keragaman budaya Indonesia. adapun rancangannya sebagai berikut:

1) Desain produk media pembelajaran

busy book adalah media berbentuk buku yang berisi berbagai macam aktivitas, dengan adanya *busy book* pengguna memiliki kesibukan untuk menyelesaikan kegiatan yang terdapat pada setiap halaman buku. Aktivitas yang dapat dilakukan peserta didik dapat berupa mencocokkan, memilih, menulis. Desain atau gambar yang terdapat pada setiap halaman dibuat dengan menggunakan aplikasi canva, yang kemudian di cetak pada setiap halaman buku maupun bagian-bagian isi buku dan dirakit menjadi sebuah buku.

2) Ukuran media pembelajaran

Ukuran media pembelajaran ini dikembangkan dengan ukuran kertas A3 atau 29,7 cm x 42 cm, ukuran tersebut cukup

besar karna untuk penggunaan buku dilakukan dengan cara berkelompok sehingga mempermudah dalam penggunaannya. Dalam penggunaannya peneliti menyiapkan 3 *busy book* sehingga proses pembelajaran tetap efektif.

3) Pilihan bahan media pembelajaran

Bahan yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu menggunakan *art paper* 310 g, penggunaan bahan tersebut bertujuan agar media pembelajaran dapat bertahan lama karna kertas sudah *diglosy*, sehingga tidak mudah robek atau rusak.

4) Pilihan warna

Warna yang digunakan dalam media pembelajaran *busy book* sangat bervariasi, peneliti menggunakan warna yang berbeda untuk setiap latar buku kegiatan. Tujuan dari pemilihan warna yang berbeda tersebut untuk membuat buku menjadi lebih menarik.

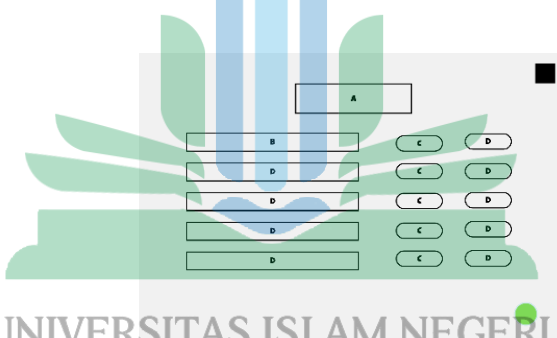
5) Ilustrasi gambar

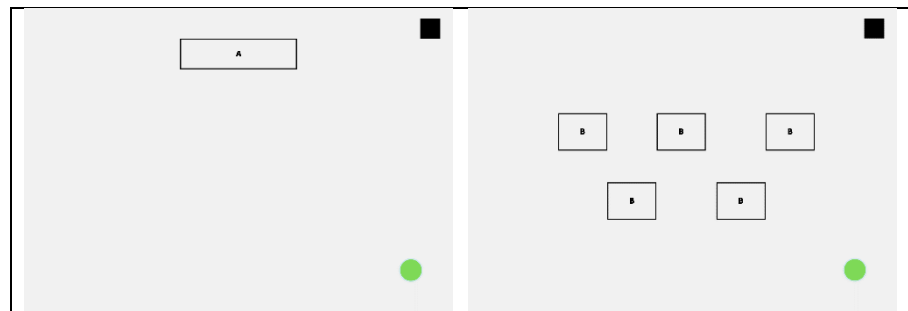
Ilustrasi gambar yang peneliti gunakan yaitu gambar animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga membuat gambar tampak menarik dan mudah diingat oleh peserta didik.

b. Pembuatan *story board*

Pembuatan *story board* adalah tahapan yang menjadi patokan peneliti dalam pengembangan media *busy book*. *Story board* yang dibuat untuk mengetahui konsep atau bentuk kegiatan pada setiap materi . Berikut tabel *story board* dari media *busy book*.

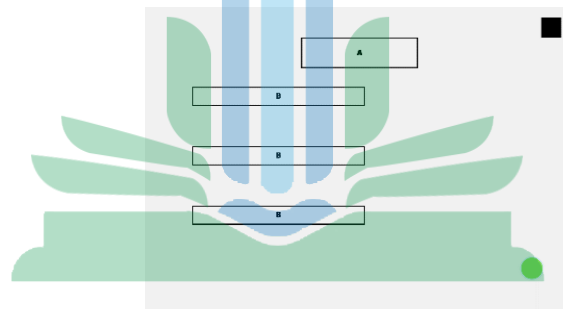
Tabel 4. 1
Story board *busy book*

Tampilan
Materi suku daerah  UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER Bentuk kegiatan : Disajikan pernyataan terkait suku budaya dan asal daerahnya, peserta didik dapat memilih jawaban benar atau salah dengan memberikan tanda centang.
Materi pakaian adat



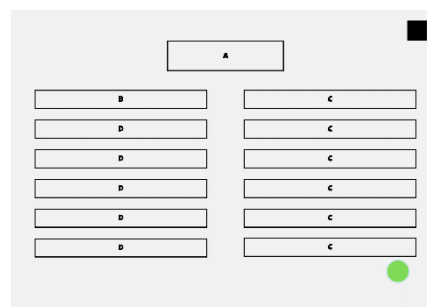
Bentuk kegiatan : Disajikan gambar pakaian adat, peserta didik dapat mencocokkan gambar dengan nama dan asal daerahnya

Materi upacara adat



Bentuk kegiatan : Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menganalisis jawaban kata upacara adat yang sudah di acak

Materi bahasa daerah



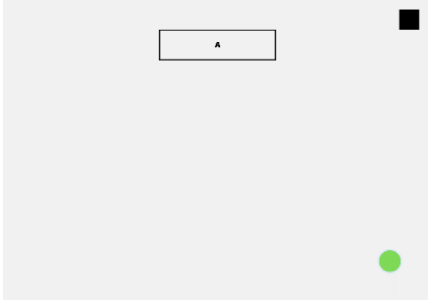
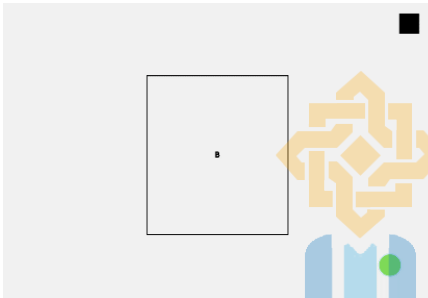
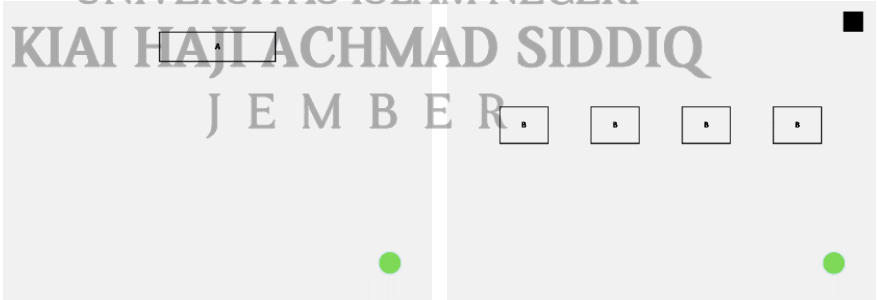
Bentuk kegiatan : Disajikan bahasa daerah dan asal daerahnya, peserta didik menarik garis dengan mencocokkan bahasa dengan asal daerahnya

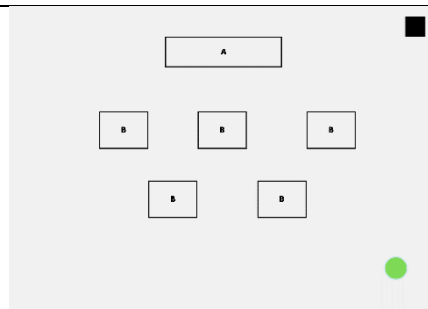
Materi makanan dan minuman tradisional



Bentuk kegiatan : Disajikan pertanyaan terkait makanan dan minuman tradisional, peserta didik menjawab pertanyaan di dadalam teka-teki silang

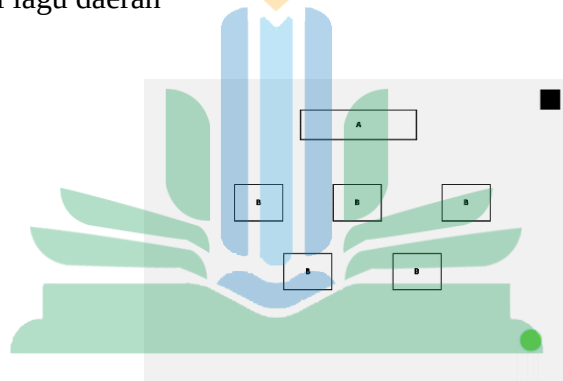
Materi senjata tradisional

	
	
Bentuk kegiatan : Peserta didik dapat menyusun potongan <i>puzzle</i> gambar senjata tradisional pada halaman yang disediakan	
Materi tari daerah 	
Bentuk kegiatan : Disajikan gambar tari daerah, peserta didik mencocokkan dengan nama dan asal daerahnya	
Materi alat musik tradisional	



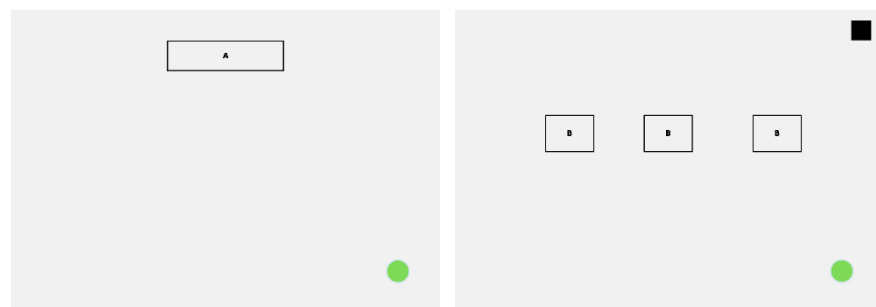
Bentuk kegiatan : Disajikan gambar alat musik tradisional, peserta didik diminta untuk menuliskan nama alat musik sesuai gambar

Materi lagu daerah



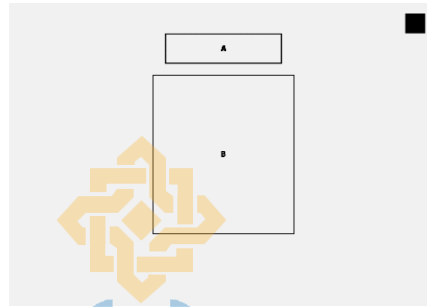
Bentuk kegiatan : Disajikan potongan lirik lagu daerah, peserta didik memilih dan menuliskan judul lagu sesuai lirik

Materi rumah adat tradisional



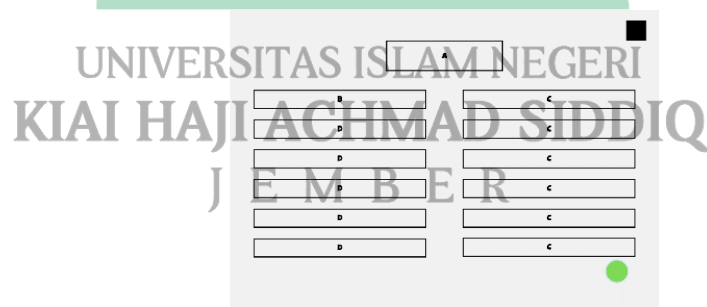
Bentuk kegiatan : Disajikan gambar rumah adat tradisional, peserta didik mencocokkan dengan nama dan asal daerahnya

Materi kerajinan khas daerah



Bentuk kegiatan : Disajikan kata acak, peserta didik dapat mencari kata contoh kerajinan khas daerah sesuai petunjuk gambar

Materi agama dan kepercayaan



Bentuk kegiatan : Disajikan gambar umat beragama dan tempat ibadahnya, peserta didik dapat menulis nama agama dan tempat ibadah dari gambar tersebut

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE yaitu *development* (pengembangan). Pada tahap ini peneliti melakukan realisasi produk sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media selesai dibuat maka peneliti meminta saran dan pendapat pada para ahli baik itu ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran terkait media *busy book* yang dibuat. Para validator memberikan penilaian terkait media dengan mengisi lembar instrumen kelayakan media *busy book*.

Adapun tahap pengembangan media *busy book* sebagai berikut:

a. Pembuatan media *busy book*

1) Alat dan bahan

Dalam membuat media *busy book* dibutuhkan alat- alat yaitu gunting, cutter. Adapun bahan yang dibutuhkan yaitu gambar *busy book* yang sudah dicetak dan dirakit menggunakan spiral, valcron, spidol, dan gambar- gambar aneka keragaman budaya Indonesia.

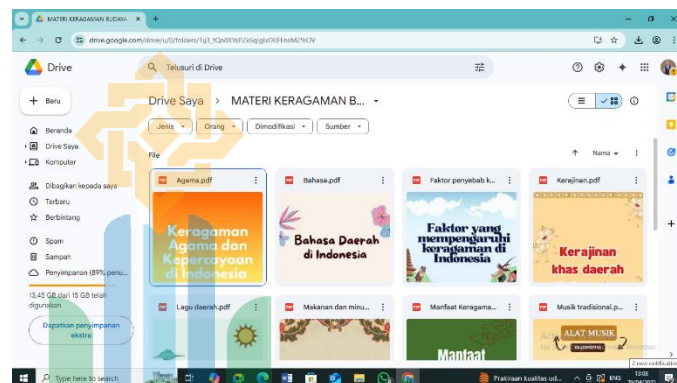
2) Proses pembuatan

a) Tahapan pembuatan QR materi keragaman budaya Indonesiaku

Pembuatan *busy book* menggunakan aplikasi canva, hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menginstal aplikasi canva pro. Sebelum pembuatan desain *busy book*,

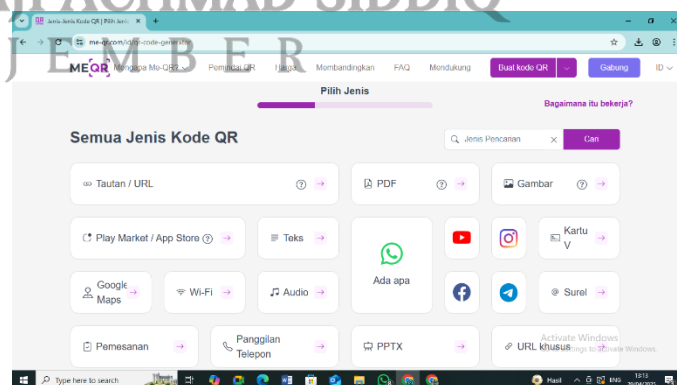
langkah pertama adalah pembuatan materi yang akan dibuat menjadi bentuk kode QR. Adapun langkahnya sebagai berikut:

1. Siapkan materi dalam bentuk file PDF yang telah disimpan di Gdrive



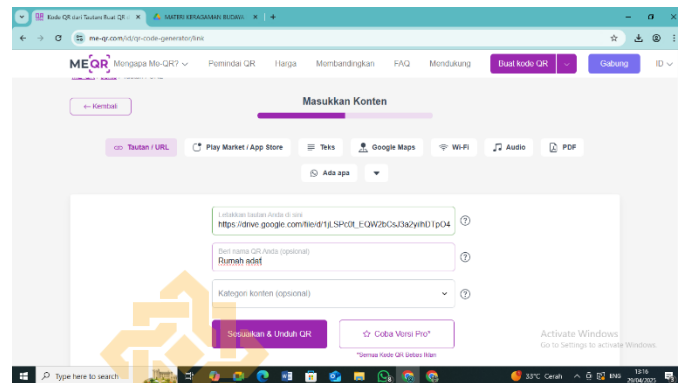
Gambar 4. 1
File PDF materi keragaman budaya Indonesia

2. Buka web <https://me-qr.com/id/qr-code-generator> untuk membuat kode



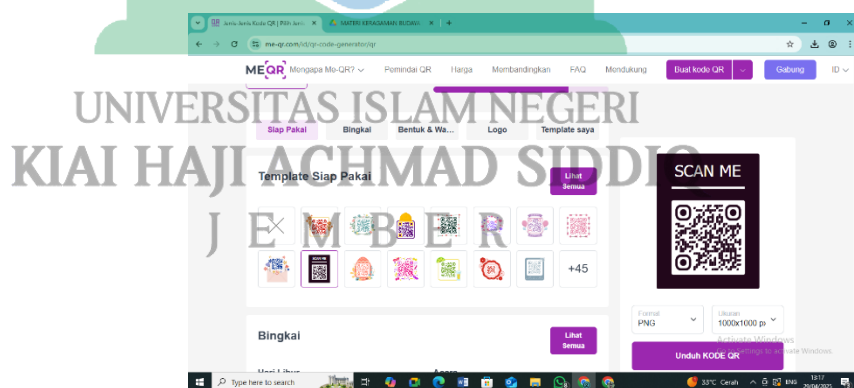
Gambar 4. 2
Website pembuatan QR

3. Pilih icon tautan/URL dan masukkan link file PDF materi keragaman budaya Indonesia



Gambar 4. 3
Proses menambahkan tautan materi

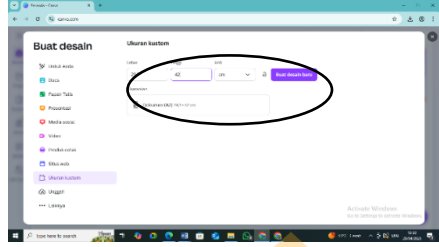
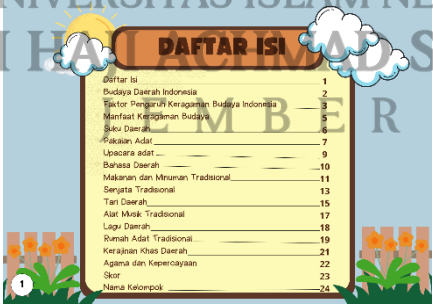
4. Setelah selesai pilih model QR yang akan digunakan kemudian pilih unduh QR



Gambar 4. 4
Icon unduh QR

- a) Pembuatan desain *busy book* Selanjutnya pembuatan media *busy book* dengan menggunakan aplikasi canva sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Desain *Busy book*

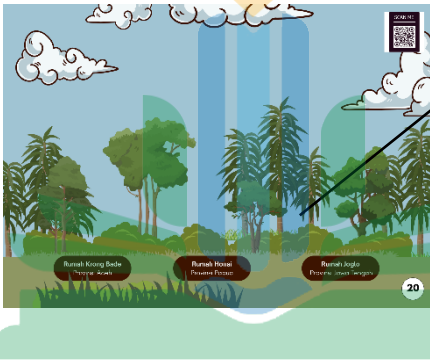
Tampilan	Keterangan
	Menentukan ukuran buku menjadi ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm)
Bagian cover depan buku 	• Judul buku • Contoh gambar keragaman budaya Indonesia
Bagian daftar isi 	• Berisikan daftar isi buku untuk memperindah dalam penggunaan
Bagian isi buku 	• Berisi pengertian keragaman budaya Indonesia

 	• Berisi materi penjelasan faktor pengaruh keragaman budaya Indonesia • Materi lebih rinci terkait manfaat keragaman budaya
Materi suku daerah 	• Berisi kegiatan siswa diminta mencentang pilihan jawaban • Pilihan jawaban • Soal mengenai

	suku daerah
Materi pakaian adat	- Tempat gambar pakaian adat Indonesia - Tempat nama pakaian adat Indonesia
Materi upacara adat	- Huruf acak nama upacara adat - Pengertian dari contoh upacara adat
Materi bahasa daerah	- Nama provinsi - Nama bahasa daerah

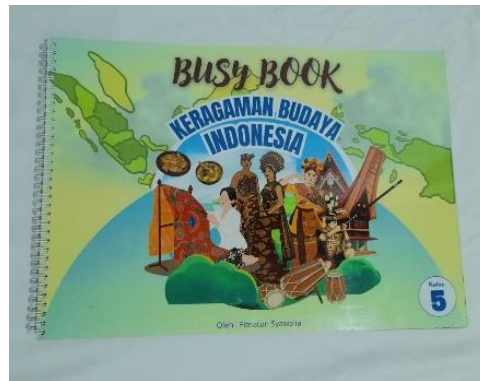
Materi makanan dan minuman tradisional  	• Gambar dan kata kunci nama makanan dan minuman tradisional • Kotak silang tempat penulisan nama makanan dan minuman
Bagian senjata tradisional  	• Tempat potongan puzzle gambar senjata tradisional • Tempat letakan potongan puzzle yang telah disusun

Bagian tari daerah 	• Tempat peletkan gambar tarian daerah • Tempat nama tarian daerah yang harus disesuaikan dengan gambar
Materi musik tradisional 	• Gambar alat musik tradisional yaang harus dituliskan namanya
Materi lagu daerah 	• Lirik lagu daerah • Kolom judul lagu • Nama lagu daerah yang harus

	dicocokkan dengan lirik
Materi rumah adat  	- Tempat gambar rumah adat - Tempat pencocokan gambar rumah adat dengan nama dan asalnya daerahnya
Materi kerajinan khas 	- Kata kunci kerajinan khas daerah - Kolom huruf yang harus ditarik garis sesuai kata kunci
Skor	Tempat

	penulisan jumlah atau skor dari <i>busy book</i>
Nama kelompok 	Tempat nama anggota kelompok
Tampilan belakang buku 	Berisi manfaat yang diperoleh anak jika belajar menggunakan <i>busy book</i>

b) Setelah desain buku selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah proses cetak dan perakitan dengan menggunakan ring/spiral buku. Bagian-bagian isi buku di cetak terpisah seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. 5
Busy book yang sudah dirakit



Gambar 4. 6
Bagian-bagian gambar busy book

- c) Potong setiap bagian-bagian dari gambar keragaman budaya menggunakan *cutter*.

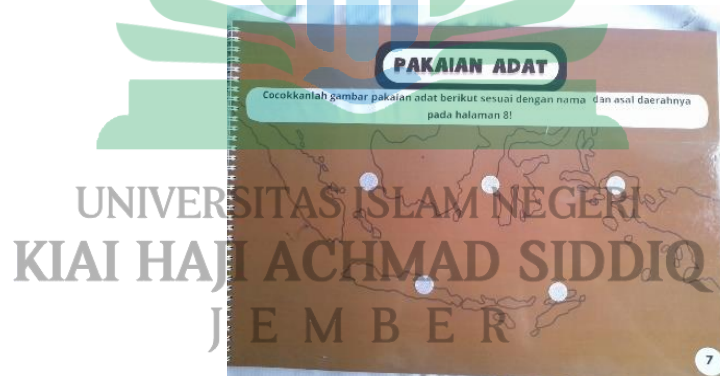


Gambar 4. 7
Potongan bagian-bagian gambar

- d) Pasang valcron bagian halus pada setiap potongan gambar dan dalcron bagian kasar pada halaman buku yang akan ditempatkan.

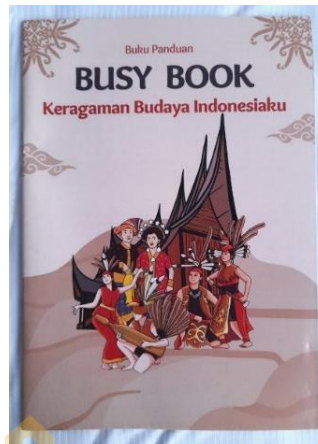


Gambar 4. 8
Perekatan Valcron halus



Gambar 4. 9
Perekatan valcron kasar

- e) Buat buku panduan dengan ukuran A4 yang berisikan tata cara atau petunjuk dari penggunaan dan pengerjaan kegiatan dari *busy book*.



Gambar 4. 10
Buku panduan busy book

b. Validasi kelayakan produk

Setelah media pembelajaran telah dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi pada ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran *busy book* ini divalidasi oleh ahli media yaitu bapak Muhammad Sholahudin amrulloh, M.Pd, ahli bahasa yaitu bapak Dr. Hartono, M.Pd dan ahli pembelajaran yaitu bapak Abdul Azis, S.Pd selaku wali kelas V SDN Mangaran 03 ajung. Skor dalam validasi produk meliputi lima skor kriteria yakni: 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (cukup), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju). Hasil data selanjutnya diolah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

1) Ahli media

Validasi media dilakukn untuk mengetahui validitas dari media *busy book* yang peneliti kembangkan dengan aspek yang tercantum pada instrumen penilaian. Pada tahap validasi media di nilai oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd, pada tanggal 25 Februari 2025, adapun hasil validasi media oleh ahli media sebagai berikut.

Tabel 4. 3
Hasil validasi ahli media

Indikator	Butir Pertanyaan	Skor	
		X	Xmax
Kemenari kan media	1. Tampilan pusat pandang (<i>center point</i>) dengan ketepatan penempatan judul dan gambar pada sampul	5	5
	2. Keselarasan tata letak ilustrasi baik pada bagian sampul, isi, dan penutup sangat variatif sehingga membuat pengguna media menjadi tertarik	5	5
	1) Kombinasi dalam pemilihan warna pada media selaras sehingga memberikan kesan	5	5

	menarik dan segar		
Gambar, dan tulisan	2) Gambar yang yang digunakan memiliki visual yang jelas dan menarik	5	5
	3) Pemilihan gambar dengan menggunakan gambar ilustrasi (gambar grafis) sehingga memberikan kesan yang lucu sesuai dengan tingkat perkembangan imajinasi siswa SD	5	5
	4) Ukuran gambar proporsional antara gambar satu dengan yang lainnya	4	5
	5) Pemilihan <i>font</i> pada setiap halaman bervariasi sehingga tidak terkesan monoton	4	5
	6) Ukuran huruf proporsional antara satu dan lainnya	4	5
Efisiensi	7) Media <i>busy book</i> ini sangat mudah dioperasikan	5	5
	8) Media <i>busy book</i> ini nyaman digunakan baik dalam ruangan maupun	5	5

	luar ruangan		
Jumlah		47	50

Dari hasil penilaian ahli media diatas maka dapat dihitung persentase kelayakan media *busy book* dengan rumus berikut:

$$\tilde{x} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$\tilde{x} = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh nilai dengan jumlah nilai 47 dari jumlah nilai maksimal 50, sehingga diperoleh nilai rata-rata persentasi 94% , skor tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Sehingga media *busy book*

dalam aspek media dapat dikatakan sangat layak di implementasikan. Adapun saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media yakni 1) kode QR perlu diperbaiki dan dipastikan dapat diakses kapan saja 2) buku panduan perlu dibuat menjadi lebih menarik lagi, sertakan tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan yang lebih rinci.

2) Ahli bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui ketepatan dalam penggunaan bahasa dalam media *busy book* yang mencakup dalam penulisan kata, kalimat, penggunaan kata hubung dan tanda baca. Ahli bahasa yang memvalidasi media PICTBUK ini dilakukan oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku dosen mata kuliah bahasa. Proses validasi dilakukan pada tanggal 3 Maret 2025. Adapun perolehan hasil validasi bahas sebagai berikut:

Tabel 4. 4
Hasil validasi ahli bahasa

Indikator	Butir Pertanyaan	Skor	
		X	Xmax
Kesesuaian bahasa	1. Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai EYD	4	5
	2. Bahasa yang digunakan mudah difahami	5	5
	3. Penggunaan kosa kata dan istilah budaya Indonesia sudah sesuai dengan konteks materi	4	5

	4. Kalimat yang digunakan bervariasi	4	5
	5. Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	5
Penggunaan istilah dan tanda baca	6. Konsistensi dalam penggunaan istilah	5	5
	7. Ketepatan dalam penggunaan tanda baca	4	5
	8. Konsistensi dalam penggunaan simbol	4	5
Kesesuaian struktur kalimat	9. Struktur kalimat yang digunakan tidak ambigu	4	5
	10. Penggunaan kalimat perintah yang sesuai	5	5
Jumlah		43	50

Dari hasil penilaian ahli bahasa diatas maka dapat dihitung persentase kelayakan media *busy book* dengan rumus berikut:

$$\tilde{x} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$\tilde{x} = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan hasil validasi bahasa diperoleh nilai 43 dari 50 dengan rata-rata persentase 86%, dengan saran dan komentar lanjutan untuk proses implementasi, dari hasil tersebut media *busy book* dalam aspek bahasa sangat layak digunakan. skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak sehingga media *busy book* dalam aspek bahasa.

3) Ahli pembelajaran

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui validitas dari materi dan proses pembelajaran menggunakan media *busy book*. Pengisian lembar validasi dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025 oleh wali kelas V SDN Mangaran 03 Ajung yaitu bapak Abdul Azis S.Pd. hasil validasi oleh validitor pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4. 5
Hasil validasi ahli pembelajaran

Indikator	Butir Pertanyaan	Skor	
		X	Xmax
Kesesuaian materi	1. Kesesuaian materi dengan buku yang dipelajari	5	5
	2. Materi pada media yang dikembangkan memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran materi	4	5

	keragaman budaya Indonesia		
	3. materi yang disajikan cukup lengkap untuk mewakili keragaman budaya Indonesia	5	5
Representasi budaya	4. materi pada <i>busy book</i> dapat membantu guru dalam penyampaian materi keragaman budaya Indonesia	5	5
	5. Materi tidak menyinggung SARA	5	5
	6. Penyajian materi keanekaragaman dapat mengembangkan sikap toleransi dan saling menghargai	5	5
Keefektifan	7. Penggunaan media ini efektif untuk menunjang hasil belajar siswa terhadap materi keragaman budaya	4	5
	8. Penggunaan media <i>busy book</i> dengan strategi PBL (<i>Problem Based Learning</i>) sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik kelas V	5	5

Mendorong keingintahuan	9. Materi pada media yang dikembangkan memiliki kemenarikan untuk dipelajari	5	5
	10. Materi pada media <i>busy book</i> mendorong siswa untuk mencari informasi lebih jauh	5	5
Jumlah		48	50

Adapun komentar dan saran yang diberikan yaitu materi yang disajikan sesuai dengan materi dan sangat menarik sehingga dapat diterima oleh peserta didik. Berdasarkan data validasi ahli pembelajaran terhadap pengembangan media *Busy Book* materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung dapat dihitung persentase kelayakan media *busy book* menggunakan rumus berikut:

$$\tilde{x} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}\tilde{x} &= \frac{48}{50} \times 100\% \\ &= 96\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian tersebut diperoleh nilai 48 dari 50 dengan rata-rata persentase 96% , skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak sehingga dalam aspek

pembelajaran produk yang dikembangkan sangat layak untuk di implementasikan.

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Tahap ADDIE yang selanjutnya yaitu implementasi produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran PICTBUK yang sudah dibuat oleh peneliti dan telah divalidasi oleh para ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Sebelum melakukan implementasi pada peserta didik kelas V, peneliti berkonsultasi terlebih dahulu terkait modul ajar yang akan diterapkan sudah sesuai atau tidak. Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar, untuk skala kecil di terapkan kepada 5 siswa kelas V, sedangkan untuk skala besar adalah seluruh siswa kelas V. Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan.

Pada tahap implementasi skala besar diawali dengan membagi peserta didik menjadi 3 kelompok sehingga setiap kelompok terdiri dari 8 anggota. Pada kegiatan pendahuluan peserta didik melaksanakan kegiatan ice breaking, selanjutnya peserta didik menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke”. Selanjutnya peserta didik menyimak penjelasan terkait materi yang akan dipelajari.

selanjutnya peserta didik menyimak materi yang dijelaskan oleh peneliti dengan mengakses kode QR yang terdapat pada *busy book* dan menyimak sebagai bentuk penguatan materi dari peneliti.

Saat peneliti menyampaikan untuk menscan QR yang terdapat pada *busy book* peserta didik sangat bersemangat.



Gambar 4. 11
Kegiatan menscan materi

Sebelum melaksanakan tahap berikutnya yaitu pengerjaan buku kegiatan, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang kurang difahami. Pada tahap tersebut terdapat beberapa siswa yang bertanya terkait materi yang telah dipelajari bersama. Tahap selanjutnya pengerjaan buku kegiatan atau *busy book* secara berkelompok tanpa membuka buku maupun *handphone*. Namun sebelumnya peneliti memberikan arahan terkait buku panduan pengerjaan yang terdapat pada buku panduan *busy book*.



Gambar 4. 12
Kegiatan pengerjaan aktivitas *busy book*

Saat pelaksanaan pengerjaan kegiatan yang terdapat pada *busy book* setiap kelompok menunjukkan antusias dan ketertarikan siswa pada media *busy book* hal tersebut dapat terlihat disaat setiap anggota kelompok aktif ikut serta dalam pengerjaan tugas. Setiap kelompok juga tidak kesulitan dalam pengerjaan karena setiap anggota saling mengingatkan.

Di akhir pembelajaran peneliti melakukan evaluasi dengan memberikan kuis pertanyaan terkait mater yang dikerjakan pada buku *busy book* sebagai bentuk apresiasi pada peserta didik yang mampu menjawab, peneliti memberikan sebuah *reward*. Sebagai bentuk penguatan peneliti juga memberikan *feedback* kepada peserta didik terkait jawaban kuis yang dijawab. Tujuannya untuk mengetahui seberapa paham peserta didik terhadap materi yang dipelajari menggunakan media *busy book* dan untuk mengukur kemenarikan media *busy book*, selain penilaian sikap oleh peneliti, peserta didik juga diminta untuk mengisi angket respon peserta didik agar peneliti

mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Adapun hasil observasi penilain respon dan angket respon yang diisi oleh peserta didik sebagai berikut:.

a. Skala kecil

Tahap skala kecil dilakukan pada tanggal 8 Maret 2025 pada 5 siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung yang telah direkomendasikan oleh wali kelas dengan tingkat kemampuan belajar yang berbeda-beda. Kegiatan dilakukan sesuai rancangan modul pembelajaran yang telah dikonsultasikan dengan wali kelas sebelumnya. Berikut merupakan tabel respon peserta didik dari kegiatan uji coba skala kecil.

Tabel 4. 6
Hasil angket respon peserta didik skala kecil

Responden	X	Xmax
ARE	43	50
AP	43	50
MF	39	50
NDJ	47	50
SDA	43	50
Total	215	250

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

$$P = \frac{215}{250} \times 100 \%$$

= 86%

Tabel 4. 7
Hasil observasi respon peserta didik skala kecil

Responden	X	Xmax
ARF	10	12
AP	10	12
MF	12	12
NDJ	10	12
SDA	10	12
Jumlah	52	60

$$E = \frac{\sum x}{X_{\max}} \times 100 \%$$

$$E = \frac{52}{60} \times 100 \%$$

$$= 86,6\%$$

b. Skala besar

Tahap skala besar dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025, peneliti melakukan uji coba media dengan skala besar yang diterapkan pada 24 peserta didik. berikut perolehan observasi respon peserta didik.

Tabel 4. 8
Hasil angket respon peserta didik skala besar

Responden	X	Xmax
AL	47	50
AFS	47	50
AFJ	39	50
ARF	47	50
AP	43	50
DMS	46	50
EJR	46	50
LRM	49	50
IH	50	50
IW	42	50
KR	42	50
MNA	46	50
MF	45	50
MSA	49	50
NAPL	46	50
NDJ	44	50
NAS	48	50
PP	41	50
RH	50	50
RR	36	50
SDA	49	50
SA	45	50

SN	49	50
SAPA	50	50
Jumlah	1.096	1.200

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

$$P = \frac{1.096}{1.200} \times 100 \%$$

$$= 91,3 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data respon yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku dengan menggunakan media *busy book* memperoleh skor sebesar 86% pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar 91,3% .

Skor yang diperoleh jika dikonversi, respon peserta didik terhadap penggunaan media *busy book* termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4. 9

Hasil observasi respon peserta didik skala besar

Responden	X	Xmax
AL	12	12
AFS	11	12
AFJ	12	12
ARF	11	12
AP	8	12
DMS	9	12

EJR	12	12
LRM	12	12
IH	11	12
IW	11	12
KR	11	12
MNA	9	12
MF	10	12
MSA	12	12
NAPL	11	12
NDJ	9	12
NAS	12	12
PP	12	12
RH	12	12
RR	11	12
SDA	12	12
SA	12	12
SN	12	12
SAPA	12	12
Jumlah	266	288

$$E = \frac{\sum x}{X_{\max}} \times 100 \%$$

$$E = \frac{266}{288} \times 100 \%$$

$$= 92,3 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan observasi respon yang ditunjukkan peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku dengan menggunakan media *busy book* memperoleh skor sebesar 86,6% pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar 92,3% . Skor yang diperoleh jika dikonversi pada kategori efektivitas, maka respon peserta didik terhadap penggunaan media *busy book* termasuk dalam kategori sangat efektif jika diterapkan pada materi keragaman budaya Indonesiaku.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi, pada tahap evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan peneliti dalam pengembangan media *busy book* selama proses uji coba baik dalam skala kecil maupun skala besar. Skor dari penilaian rata-rata para ahli validator menjadi acuan untuk uji kelayakan media, kemudian uji keefektifan dilakukan dengan mengacu pada respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Pengisian lembar respon peserta didik yang dilakukan saat pelaksanaan implementasi media *busy book* pada materi keragaman budaya Indonesiaku mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung.

Adapun hasil respon peserta didik memperoleh skor 86 % pada skala kecil dan 91,3% pada uji coba skala besar skor tersebut memperoleh kriteria sangat baik. Begitu pula hasil observasi sikap

yang ditunjukkan oleh peserta didik pada saat implementasi media *busy book* juga menunjukkan antusias yang baik, peserta didik bersemangat dan kompak dalam mengerjakan kegiatan atau aktivitas yang tersedia di dalam *busy book* yang peneliti buat. Aktifnya peserta didik dapat membuktikan bahwa dengan penggunaan media *busy book* pada materi keragaman budaya Indonesiaku mata pelajaran pancasila siswa tidak jenuh dan tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Pengembangan media *Busy book* hanya berfokus pada materi keragaman budaya Indonesiaku siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung, berdasarkan data yang diperoleh media *Busy book* dapat mengatasi permasalahan proses belajar yang terdapat pada kelas V terutama pada materi keragaman budaya Indonesiaku.

B. Analisis Data

Adanya analisis data yaitu untuk menjabarkan hasil data uji coba yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Analisis data dilakukan setelah peneliti memperoleh data dari seluruh responden. Analisis data yang dilakukan yaitu untuk menjabarkan analisis proses pengembangan media, analisis kelayakan media, dan keefektifitasan dari penggunaan media *busy book* di kelas V SDN Mangaran 03 Ajung. Adapun analisis data yang telah peneliti simpulkan yaitu:

1. Analisis proses pengembangan media

Pengembangan media *busy book* yang penelitian lakukan dengan menggunakan analisis data ADDIE. Adapun tahapan pertama yaitu analisis permasalahan, analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis yang diperoleh oleh peneliti dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis ini memperoleh hasil bahwa peserta didik kelas V SDN Mangaran 03 Ajung memiliki kendala belajar yaitu 1) peserta didik kurang memiliki antusias belajar, 2) kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila terutama materi keragaman budaya Indonesiaku, 3) tingkat kesulitan materi sehingga peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan analisis tersebut adanya media PICTBUK dipilih untuk menjadi solusi dari permasalahan dan pemenuhan dari kebutuhan belajar di kelas V SDN Mangaran 03 Ajung dalam pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain yang mencakup penentuan materi, perancangan desain PICTBUK dan strategi pembelajaran. Hasil tahap ini yaitu 1) peserta didik memahami beberapa contoh keragaman budaya Indonesiku, 2) *busy book* dirancang dengan 11 macam aktivitas yang berbeda, 3) strategi PBL (*Problem Base Learning*) dengan metode belajar diskusi kelompok untuk memaksimalkan penerapan media *busy book*.

Berikutnya adalah tahap pengembangan yang meliputi pembuatan media dan validasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Pembuatan media meliputi pembuatan materi dalam bentuk kode QR, perakitan *busy book* dan pembuatan buku panduan penggunaan *busy book*. Kemudian proses penilaian oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan dari media *busy book*, dalam setiap penilaian terdapat komentar yang dijadikan sebagai acuan apakah media yang peneliti kembangkan perlu revisi untuk memaksimalkan kelayakan dari produk.

Tahap selanjutnya adalah implementasi yang dilakukan dengan dua kali implementasi yaitu pada skala kecil dan skala besar untuk mengetahui keefektifan dari media *busy book*. Tahap terakhir yaitu evaluasi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam seluruh tahap proses pengembangan produk.

2. Analisis Kelayakan

a. Analisis Data Angket Validator Ahli

1) Penilaian ahli media

Validator ahli media pembelajaran *busy book* yaitu salah satu dosen yang berkompeten dalam bidang ini yakni bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. Berikut merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli media.

2) Penilaian ahli bahasa

Dan penilaian ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan bahasa yang digunakan dalam *busy book*. Validator ahli bahasa pada media pembelajaran *busy book* yaitu salah satu dosen yang berkompeten dalam bidang ini yakni bapak Dr Hatono, M.Pd. Berikut merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli bahasa.

3) Penilaian ahli pembelajaran

Adanya penilaian ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran dan materi yang dijelaskan saat penerapan *busy book*. Validator ahli pembelajaran pada media pembelajaran *busy book* yaitu wali kelas V bapak Abdul Azis, S.Pd. Berdasarkan hasil penjumlahan persentase para validator, untuk mengetahui kelayakan media *busy book* baik dalam aspek media, bahasa dan pembelajaran tecantum pada tabel Berikut ini.

Tabel 4.10
Rata-rata dari gabungan hasil validator

No	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	94 %	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	86%	Layak
3.	Ahli Pembelajaran	96%	Sangat Layak

Rata-rata	92%	Sangat Layak
------------------	------------	---------------------

$$Pg = \frac{Pm + Pb + Pp}{N}$$

$$Pg = \frac{94\% + 86\% + 96\%}{3}$$

$$= 92\%$$

Dari tabel diatas dapat diketahui hasil validasi kelayakan dari para ahli yaitu media pembelajaran *busy book* memperoleh skor 92% maka media *busy book* sangat layak untuk diimplementasikan pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung.

3. Analisis keefektifan

Berdasarkan hasil respon peserta didik yang menunjukkan sikap antusias dan aktif dalam pembelajaran dengan media *busy book* menunjukkan bahwa penggunaan media *busy book* dapat dikatakan efektif untuk diterapkan. Selanjutnya pengisian lembar respon siswa semakin memperkuat bahwa media *busy book* efektif untuk diterapkan, hal tersebut terlihat dari pengisian angket tersebut memperoleh skor sebesar 215 dari skor maksimal 250 dengan persentase 86% untuk ujii coba skala kecil, dan skor sebesar 1.096 dari

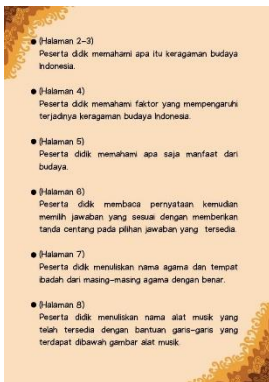
skor maksimal 1.200 dengan persentase 91,3% untuk respon peserta didik dalam implementasi skala besar.

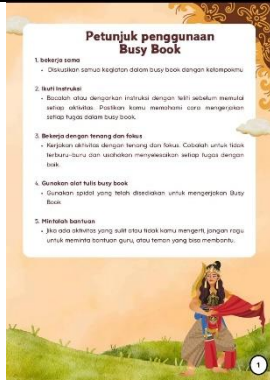
Berdasarkan hasil observasi terhadap sikap atau respon yang ditunjukkan oleh peserta didik meliputi penilaian antusiasme, partisipasi dan pemahaman materi yang menunjukkan tanggapan atau respon yang sangat baik. Dengan adanya media *busy book* peserta didik menjadi lebih aktif dalam menyimak materi dan mengerjakan tugas. Selain itu peserta didik juga terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, mereka aktif berpartisipasi, serta lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada tahapan akhir implementasi yaitu pada sesi kuis.

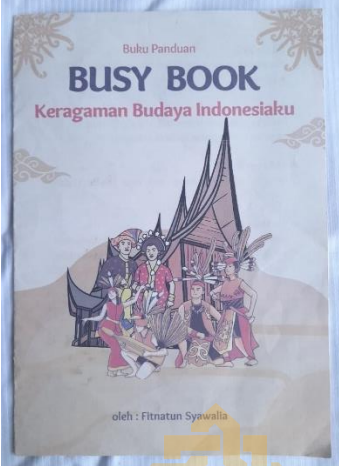
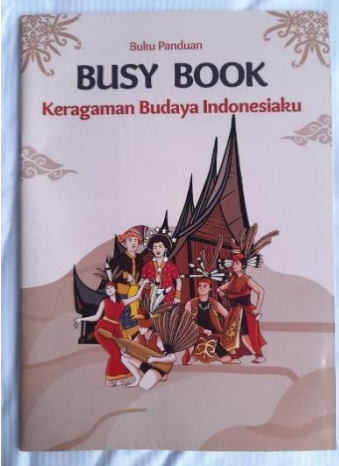
C. Revisi produk

Revisi produk merupakan tahap perbaikan produk yang dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari para validator ahli dan evaluasi peneliti terkait media *busy book* yang dikembangkan. Tujuan dari revisi produk tersebut sebagai bentuk upaya penyempurnaan media *busy book*. Berikut merupakan hasil revisi produk melalui saran validator.

Tabel 4. 11
Revisi Produk

No	Komentar dan saran validator	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Validator ahli media			
1.	Tambahkan informasi untuk menscan QR	Sebelumnya pada se tiap QR tidak ada informasi untuk menscan QR 	Sesudah direvisi kode QR telah terdapat informasi unuk menscan QR 
2.	Buku panduan perlu mencantumkan tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan yang lebih rinci dan menarik	Sebelum revisi buku panduan hanya berisi panduan pengerjaan kegiatan saja 	Sesudah direvisi buku panduan berisi tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan panduan pengerjaan kegiatan yang lebih rinci

		 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER	  
3.	Kertas buku panduan terlalu tipis dan tidak tahan lama	Sebelum revisi buku panduan menggunakan kertas HVS	Sesudah revisi buku panduan menggunakan <i>art paper</i> 100 g

			
Validator ahli bahasa			
1.	Penulisan nama provinsi masih terdapat yang tidak menggunakan huruf kapital	Sebelum revisi terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan nama provinsi	Setelah revisi penulisan nama provinsi menggunakan awalan huruf kapital
			
2.	Perlu ditambahkan penjelasan terkait kata kunci kegiatan mencari kata	Sebelum revisi kata kunci dalam kegiatan mencari kata hanya menggunakan gambar saja	Setelah revisi kata kunci dalam kegiatan mencari kata diberikan penjelasan terkait gambar

	dalam materi kerajinan khas daerah		
--	--	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *busy book*. Media tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa kelas V SDN Mngaran 03 Ajung terhadap keragaman budaya yang ada di Indonesia. dalam penelitian pengembangan ini peneliti telah melalui lima tahap yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE, dimana proses pengembangannya dimulai dari analisis, desain, pengembangan produk, penerapan produk pada subjek, dan evaluasi. Tahap evaluasi tersebut untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan masih memiliki kekurangan atau tidak. Sehingga peneliti mengetahui apakah media tersebut sudah layak atau belum untuk diterapkan pada subjek. Adapun hasil kajian dari produk yang telah direvisi oleh peneliti dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Produk Media Pembelajaran *Busy Book*

Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media yang berisi kegiatan untuk menambah dan meningkatkan pemahaman peserta didik terkait keragaman budaya Indonesia. Media tersebut dibuat sebagai sarana dalam penyampaian materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung. Dalam media tersebut terdapat materi

yang disajikan dengan menggunakan QR sehingga peserta didik dapat mengunduh materi tersebut, kemudian media *busy book* terdapat kegiatan atau aktivitas yang disajikan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa dalam materi tersebut. Adanya aktivitas tersebut dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi terkait.

Prosedur dalam pengembangan media *busy book* diawali dengan melakukan analisis, tahap tersebut memperoleh informasi dengan dilakukannya observasi dan wawancara dengan pihak yang terkait yakni: ibu Erni Susilowati selaku kepala sekolah SDN Mangaran 03 Ajung, bapak Abdul Azis selaku wali kelas V, dan peserta didik kelas V SDN Mangaran 03 Ajung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat peneliti simpulkan bahwa SDN Mangaran 03 Ajung membutuhkan media pembelajaran terutama pada materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas V.

Pada tahap desain peneliti merancang atau mendesain media pembelajaran yang ditinjau dari hasil analisis penulis di SDN Mangaran 03 Ajung. Penelitian pengembangan ini didesain dengan konsep siswa bereksplorasi keragaman budaya Indonesia dengan permainan dalam pembelajaran. Media ditunjang dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi sehingga menjadi tampak menarik bagi peserta didik.

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan produk yang telah didesain sebelumnya, media *busy book* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva untuk proses pembuatan desain

gambar buku, kemudian perakitan dan melengkapi bagian-bagian media seperti merekatkan valcron pada gambar-gambar dan pembuatan buku panduan penggunaan media. Setelah media direalisasikan selanjutnya melakukan uji validasi oleh para ahli, validasi tersebut dilakukan oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran melalui pengisian angket yang menggunakan penilaian likert.

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media *busy book* yang diterapkan pada siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji coba skala kecil diterapkan pada 5 peserta didik dan untuk skala besar dilakukan pada 24 peserta didik. dalam pelaksanaan uji coba peserta didik sangat senang dan antusias selama pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu evaluasi media *busy book*, tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan memiliki kekurangan atau tidak sehingga sudah efektif atau tidak untuk digunakan. Evaluasi dilakukan dengan pengisian angket respon peserta didik untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Busy Book*

Kelayakan media *busy book* diukur menggunakan penilaian para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Perolehan skor dari ahli media sebesar 94% sehingga dalam aspek media *busy book* dikategorikan sangat layak untuk digunakan, skor dari ahli bahasa 86%

sehingga dalam aspek bahasa media *busy book* sangat layak, dan ahli pembelajaran memberi skor 96% termasuk kategori sangat layak. Dari skor tiga validator ahli tersebut diperoleh rata-rata sebesar 92% sehingga media pembelajaran *busy book* dapat dikategorikan sangat layak untuk diterapkan.

3. Keefektifan Media Pembelajaran *Busy Book*

Keefektifan penggunaan media *busy book* dapat diketahui melalui hasil respon peserta didik yang diperoleh melalui lembar observasi. Dari observasi respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,3%. Skor tersebut mencapai kategori sangat efektif sehingga media *busy book* dapat diterapkan kepada siswa kelas V SDN Mangaran 03 Ajung khususnya materi keragaman budaya Indonesiaku.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih lanjut

1. Saran pemanfaatan

- a. Hendaknya selalu memanfaatkan media *busy book* sebaik mungkin dan guru menjadi termotivasi untuk lebih kreatif dan terampil dalam penggunaan metode pembelajaran yang lain dengan media ini.
- b. Dalam penggunaan media *busy book* sebagai media pembelajaran harus tetap memerlukan dampingan oleh pendidik.
- c. Siswa hendaknya agar lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran dalam pengerjaan kegiatan tau aktivitas yang terdapat di *busy book*.

2. Diseminasi Produk

Media *busy book* dikembangkan untuk diterapkan pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya Indoonesia. Media ini dapat digunakan pada sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah dengan menyesuaikan pada kebutuhan serta karakteristik peserta didik masing-masing. Diseminasi dari produk yang peneliti kembangkan yaitu dihrapkan lebih inovatif dan lebih menarik lagi namun tetap harus menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan sekolah dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Berikut tautan (link) desiminasi produk *Busy book* yang telah dibagikan melalui YouTube :

<https://www.youtube.com/@pgmiuinkhasjember/videos>

Dengan adanya desiminasi produk *Busy book* ini, diharapkan media *Busy book* dapat dimanfaatkan secara luas sebagai alternatif media pembelajaran yang bersifat edukatif dan melatih kerja sama, fokus, serta melatih daya ingat peserta didik dalam materi keragaman budaya Indonesiaku.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut pada media yang serupa dengan yang peneliti kembangkan yaitu:

- a. Untuk meningkatkan kualitas belajar sebaiknya melakukan pengembangan lebih lanjut baik berupa metode pembelajaran yang digunakan mupun dalam pembuatan produk yng serupa namun lebih

menarik dan lebih bermanfaat lagi seperti pembuatan *busy book* dalam bentuk digital.

- b. Pada penelitian pengembangan produk ini keragaman yang digunakan sangat terbantas, untuk itu perlu pengembangan lagi pada materi keragaman yang disajikan, media ini juga dapat dijadikan inovasi dalam pengembangan media baru pada mata pelajaran yang lainnya.

C. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian dan pengembangan media *busy book* pada mata pelajaran pendidikan pancasila pada siswa kelas V SDN Mangaran 03 ajung yaitu:

1. Media *busy book* yang dikembangkan merupakan pengembangan dari *busy book* yang digunakan untuk mengasah motorik halus anak, *busy book* biasanya terbuat dari kain flanel. Media ini dikembangkan menjadi buku aktivitas dalam bentuk cetak untuk peserta didik kelas V SDN Mangaran 03 Ajung. Dalam proses pengembangannya media ini melalui lima tahapan yaitu analisa, perencanaan, pengembangan, penerapan dan terakhir evaluasi.
2. Kelayakan media *busy book* diketahui melalui hasil dari penilaian dari tiga validator ahli media dalam pengisian angket kelayakan. Adapun skor yang diperoleh dari ahli media yaitu mendapatkan rata-rata sebesar 94% dalam aspek media, skor dari ahli bahasa sebesar 86% untuk aspek bahasa, dan skor 96% untuk aspek pembelajaran yang diberikan oleh ahli pembelajaran. Dari tiga skor validator ahli tersebut

diperoleh hasil rata-rat persentase sebesar 92% sehingga media *busy book* mencapai kategori sangat layak.

3. Keefektifan media *busy book* diukur dengan hasil rata-rata dari observasi respon peserta didik yang diperoleh nilai sebesar 86,6 % dari respon peserta didik dalam uji cob skala kecil, dan 92,3 % dari hasil respon peserta didik dari uji coba skala besar. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa media *busy book* efektif untuk diterapkan pada materi keragaman budaya Indonesia kelas V.



DAFTAR PUSTAKA

- Aida, Ana Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran 'BOOMAT' (Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang." Malang, 2023.
- Akbar, Sa'dun. "Instrumen Perangkat Pembelajaran." Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Akhmad, Nurul. *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Semarang: ALPRIN, 2019.
- Alifah, Farah Amaliya Dini. "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ibad Ajung Jember." Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Alwi, Chelsy Pujiarti, Ery Rahmawati, dan Tri Achmad Budi Susilo. "Pengembangan Media Busy Book Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 7 (2023): 4677–83. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2331>.
- Amanah, Siti. "Pengembangan Media Busy Book Pembelajaran Tematik Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 2 Selat." Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Azizah, Adinda Bilqis, Anbar Nisrina Huwaida, Fadillah Asihaningtyas, dan Julya Fatharani. "Konsep, Nilai, Moral Dan Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020): 129–38. <https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Bambang Sujipto, Cecep Kustandi. *MEDIA Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta, 2011.
- Buang Saryantono, Yulita Dwi Lestari, Ni Wayan Karina Wina Sari. "Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II DISD Kartika II-5 Bandar Lampung." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung* 3, no. 1 (2024).
- et. al., Dina oyyimah. "Analisis Kebutuhan Media Busy Book Printable Untuk Pendidikan Anak Usia Dini." *Prosiding SEMNAS-TP* 3, no. 1 (2023).
- Et. al., Hasbullah. "Strategi belajar mengajar dalam upaya meningkatkan hasil Belajar pendidikan agama islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2019): 17–24.
- Et. al., Qonitah Faizatul Fitriyah. "Pengembangan media busy book dalam

- pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun.” *jurnal obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini* 6, no. 2 (2022).
- Et. al, Annisa. “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn SD.” *Jurnsl Pendidikan Dan Dakwah* 2, no. 3 (2020).
- Et.al., Muhammad Hasan. *MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Fitriani, E. “upaya meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui media busy book di kelompok B TK Dharma Wanita Tambangan.” 2021.
- Herry Saptiawan, I Ketut, I Gede Suardika, dan I Made Rudita. “Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android.” *Jurnal Fasilkom* 11, no. 1 (2021): 1–6. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i1.2526>.
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Indra, Adi Darma. *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V*, 2023. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Julianti, D, dan I Siagian. “Analisis Pengaruh Bahasa Daerah Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia.” *Innovative: Journal Of Social Science ...* 3 (2023): 5829–36. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/956%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/956/777>.
- Kurniati, Asma, Imran Kudus, Marwah Marwah, dan Hartati Hartati. “Pembelajaran Kearifan Lokal Pakaian Adat Suku Buton bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1101–12. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.737>.
- Lestari, Silvia Oktaviana, dan Heri Kurnia. “Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter.” *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2022): 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>.
- Lyra, L M, D N R Deskia, dan S F Z Syahra. “Lagu Daerah dan Lagu Wajib Nasional Untuk Meningkatkan Gairah Mengisi Kemerdekaan Indonesia.” *Jurnal Pendidikan ...* 02, no. 02 (2023): 286–93. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/394>.
- Maghfirah, Umi. “Pengembangan Media Lift the Flap Book Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan Ips Kelas Iv Sdn

Tambangan 01 Mijen,” 2019.

Muhammad, Muhammad, Christian A Maradjado, dan Nurdin Nurdin. “Perancangan Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Berbasis Android.” *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer* 4, no. 2 (2019): 23–36. <http://jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/84%0Ahttps://jesik.web.id/index.php/jesik/article/download/84/60>.

Mukhtazar. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absoluete Media, 2020.

Nuraeni, Neng, dan Dadan Zaliluddin. “Rancang Bangun Virtual Reality Pemengenalan Tari Daerah di Jawa Barat Pada Sanggar Tari Cineur.” *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA* 5, no. 2 (2021): 18–25.

Nurhasanah, Lanny, Bintang Panduraja Siburian, dan Jihan Alfira Fitriana. “Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia.” *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2021): 31–39. <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>.

Nurhasanah, Siti, dan Nana Ganda. “Pengembangan Media Busy Book untuk Kelas II Sekolah Dasar.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 3 (2022): 417–28. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i3.53447>.

Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.

Putra, I Putu Andika Subagya. *Rancang Bangun Aplikasi Media PengenalanSenjata Tradisional Indonesia BerbasisAugmented Reality. Prosiding: Inovasi Pendidikan di Era Globalisasi*, 2024. www.markandeyabali.ac.id.

Rahmadani A, Yuhasrianti & Rizka S.M. “pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021).

Rahmadani, Ni Kadek Aris, Neneng Tasuah, R. Agustinus Arum Eka Nugroho, Dinda Alianda, dan Dayati Erni Cahyaningrum. “Implementasi Pengenalan Budaya Lokal di Sentra Seni pada Anak Usia 4-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023): 5359–68. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4272>.

Rahmawati, Mega, dan Harmanto. “Pembentukan Nilai Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran Pendidikanpancasila Dan Kewarganegaraan Bagi Siswa Tunagrahita.” *Journal of Civics and Moral Studies* 5, no. Vol. 7 No. 1 (2022) (2020): 59–72

- Refi, Dhimastuti. "Pengembangan Media Pudasbabu (Puzzle Cerdas Bagian Tubuh) untuk Menghafal Dan Menyusun Kata Bagian Tubuh Anak Lambat Belajar (Slow Learner) Pada Pembelajaran Tematik Di Skeolah Dasar." Universitas Muhammadiyah Malang, 2019. <http://eprints.umm.ac.id/46169/3/BAB II.pdf>.
- Rejeki, Rejeki, M Fachri Adnan, dan Pariang Sonang Siregar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 337–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.
- Rizkia, Nanda Melina Rizkia, dan Elya Umi Hanik. "Implementasi Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Busy Book dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 08 Kedungsari Gebog Kudus." *Jurnal Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2022): 83–102. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i1.3047>.
- Saleh & Syahrudin, Dkk. "Media Pembelajaran," 2023, 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Shihab, M. Quraish. "Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan dan Keserasian AlQur'an)." Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Sugiono. "metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D." Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2021.
- Suryadi, Ahmad, Novrita Mulya Rosa, dan Edi Subandriyo. "Perancangan Aplikasi Pengenalan Suku Dan Kebudayaan Berbasis Android." *Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)* 4, no. 1 (2020): 186–92. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/2497>.
- Suyigno. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Usriyah, Lailatul. "Perencanaan Pembelajaran." Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021.
- Wulandari, Cici. "Pengembangan Media Busy Book Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al- Munawwarah Kota Jambi." Jambi, 2020.
- Aida, Ana Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran 'BOOMAT' (Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN

1 Jombang.” Malang, 2023.

Akbar, Sa’dun. “Instrumen Perangkat Pembelajaran.” Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.

Akhmad, Nurul. *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Semarang: ALPRIN, 2019.

Alifah, Farah Amaliya Dini. “Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ibad Ajung Jember.” Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember, 2023.

Alwi, Chelsy Pujianti, Ery Rahmawati, dan Tri Achmad Budi Susilo. “Pengembangan Media Busy Book Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 7 (2023): 4677–83. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2331>.

Amanah, Siti. “Pengembangan Media Busy Book Pembelajaran Tematik Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 2 Selat.” Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.

Azizah, Adinda Bilqis, Anbar Nisrina Huwaida, Fadillah Asihaningtyas, dan Julya Fatharani. “Konsep, Nilai, Moral Dan Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd.” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020): 129–38. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

Bambang Sujipto, Cecep Kustandi. *MEdia Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta, 2011.

Buang Saryantono, Yulita Dwi Lestari, Ni Wayan Karina Wina Sari. “Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II DISD Kartika II-5 Bandar Lampung.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung* 3, no. 1 (2024).

et. al., Dina oyyimah. “Analisis Kebutuhan Media Busy Book Printable Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.” *Proseding SEMNAS-TP* 3, no. 1 (2023).

Et. al., Hasbullah. “Strategi belajar mengajar dalam upaya meningkatkan hasil Belajar pendidikan agama islam.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2019): 17–24.

Et. al., Qonitah Faizatul Fitriyah. “Pengembangan media busy book dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun.” *jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini* 6, no. 2 (2022).

Et. al, Annisa. “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn SD.” *Jurnsl*

Pendidikan Dan Dakwah 2, no. 3 (2020).

Et.al., Muhammad Hasan. *MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

Fitriani, E. “upaya meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui media busy book di kelompok B TK Dharma Wanita Tambangan.” 2021.

Herry Saptiawan, I Ketut, I Gede Suardika, dan I Made Rudita. “Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android.” *Jurnal Fasilkom* 11, no. 1 (2021): 1–6. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i1.2526>.

Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

Indra, Adi Darma. *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V*, 2023. <https://buku.kemdikbud.go.id>.

Julianti, D, dan I Siagian. “Analisis Pengaruh Bahasa Daerah Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia.” *Innovative: Journal Of Social Science ...* 3 (2023): 5829–36. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/956%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/956/777>.

Kurniati, Asma, Imran Kudus, Marwah Marwah, dan Hartati Hartati. “Pembelajaran Kearifan Lokal Pakaian Adat Suku Buton bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1101–12. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.737>.

Lestari, Silvia Oktaviana, dan Heri Kurnia. “Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter.” *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2022): 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>.

Lyra, L M, D N R Deskia, dan S F Z Syahra. “Lagu Daerah dan Lagu Wajib Nasional Untuk Meningkatkan Gairah Mengisi Kemerdekaan Indonesia.” *Jurnal Pendidikan ...* 02, no. 02 (2023): 286–93. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/394>.

Maghfirah, Umi. “Pengembangan Media Lift the Flap Book Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan Ips Kelas Iv Sdn Tambangan 01 Mijen,” 2019.

Muhammad, Muhammad, Christian A Maradjado, dan Nurdin Nurdin. “Perancangan Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Berbasis Android.” *Jurnal*

- Elektronik Sistem Informasi dan Komputer* 4, no. 2 (2019): 23–36.
<http://jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/84%0Ahttps://jesik.web.id/index.php/jesik/article/download/84/60>.
- Mukhtazar. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absoluete Media, 2020.
- Nuraeni, Neng, dan Dadan Zaliluddin. “Rancang Bangun Virtual Reality Pengenalan Tari Daerah di Jawa Barat Pada Sanggar Tari Cineur.” *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA* 5, no. 2 (2021): 18–25.
- Nurhasanah, Lanny, Bintang Panduraja Siburian, dan Jihan Alfira Fitriana. “Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia.” *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2021): 31–39.
<https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>.
- Nurhasanah, Siti, dan Nana Ganda. “Pengembangan Media Busy Book untuk Kelas II Sekolah Dasar.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 3 (2022): 417–28.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i3.53447>.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Putra, I Putu Andika Subagya. *Rancang Bangun Aplikasi Media Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Augmented Reality*. Prosiding : Inovasi Pendidikan di Era Globalisasi, 2024.
www.markandeyabali.ac.id.
- Rahmadani A, Yuhasrianti & Rizka S.M. “pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021).
- Rahmadani, Ni Kadek Aris, Neneng Tasuah, R. Agustinus Arum Eka Nugroho, Dinda Alianda, dan Dayati Erni Cahyaningrum. “Implementasi Pengenalan Budaya Lokal di Sentra Seni pada Anak Usia 4-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023): 5359–68.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4272>.
- Rahmawati, Mega, dan Harmanto. “Pembentukan Nilai Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran Pendidikan pancasila Dan Kewarganegaraan Bagi Siswa Tunagrahita.” *Journal of Civics and Moral Studies* 5, no. Vol. 7 No. 1 (2022) (2020): 59–72.
- Refi, Dhimastuti. “Pengembangan Media Pudasbabu (Puzzle Cerdas Bagian Tubuh) untuk Menghafal Dan Menyusun Kata Bagian Tubuh Anak Lambat Belajar (Slow Learner) Pada Pembelajaran Tematik Di Skeolah Dasar.”

Universitas Muhammadiyah Malang, 2019. [http://eprints.umm.ac.id/46169/3/BAB II.pdf](http://eprints.umm.ac.id/46169/3/BAB%20II.pdf).

Rejeki, Rejeki, M Fachri Adnan, dan Pariang Sonang Siregar. “Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 337–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.

Rizkia, Nanda Melina Rizkia, dan Elya Umi Hanik. “Implementasi Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Busy Book dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 08 Kedungsari Gebog Kudus.” *Jurnal Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2022): 83–102. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i1.3047>.

Saleh & Syahrudin, Dkk. “Media Pembelajaran,” 2023, 1–77. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

Shihab, M. Quraish. “Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan dan Keserasian AlQur’an).” Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Sugiono. “metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.” Bandung: Alfabeta, 2013.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2021.

Suryadi, Ahmad, Novrita Mulya Rosa, dan Edi Subandriyo. “Perancangan Aplikasi Pengenalan Suku Dan Kebudayaan Berbasis Android.” *Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)* 4, no. 1 (2020): 186–92. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/2497>.

Suyigno. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.

Usriyah, Lailatul. “Perencanaan Pembelajaran.” Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021.

Wulandari, Cici. “Pengembangan Media Busy Book Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al- Munawwarah Kota Jambi.” Jambi, 2020.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitnatun Syawalia

NIM : 212101040042

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN 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 disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sepenuhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jember, 19 Mei 2025
Saya yang menyatakan



Fitnatun Syawalia
212101040042

Lampiran 2: Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
Pengembangan Media <i>Busy Book</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Mangaran 03 Ajung Tahun Pelajaran 2024/2025	- Media pembelajaran <i>BUSY BOOK</i> - Pengembangan produk - Kelayakan produk - Keefektifan produk - Materi keragaman budaya Indonesia	- Bentuk media - Hasil uji validasi - Respon siswa terhadap media	- Rujukan: buku pustaka, jurnal, penelitian terdahulu - Validasi ahli: ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran - Informan : Kepala sekolah, wali kelas, peserta didik kelas V SDN Mangaran 03 Ajung - Subjek uji coba produk <i>BUSY BOOK</i>: peserta didik kelas V SDN Mangaran 03 Ajung	- Jenis penelitian: penelitian dan pengembangan - Prosedur pengembangan: model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation</i>) - Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumentasi - Teknik analisis data: analisis data kualitatif dan kuantitatif	- menghasilkan dan mengembangkan Media <i>Busy book</i> materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung Tahun Pelajaran 2024/2025. - menguji kelayakan penggunaan media <i>Busy book</i> Materi Keragaman Budaya Indonesiaku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung Tahun Pelajaran 2024/2025. - Menguji keefektifan dari Pengembangan Media <i>Busy book</i> materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila Siswa Kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung Tahun Pelajaran 2024/2025.

Lampiran 3: 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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10738/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN MANGARAN 03 AJUNG

Jl Curah Tepas, Desa MANGARAN KEC. AJUNG KAB. JEMBER

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

NIM : 212101040042
 Nama : FITNATUN SYAWALIA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian mengenai PENGEMBANGAN MEDIA PRINTABLE
 INDONESIAN CULTURE BUSY BOOK (PICTBUK) MATERI KEBERAGAMAN
 BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
 KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) MANGARAN 03 AJUNG selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dra. Erni Susilowati

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Februari 2025

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4: Hasil Wawancara Wali Kelas

PEDOMAN WAWANCARA WALI KELAS VSD NEGERI MANGARAN 03
AJUNG

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses pembelajaran ?	“Kendala paling besar ya ketika siswa tidak mau memperhatikan dan sibuk sendiri mbk”
2	Dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran?	“sudah mbk, tapi jarang sekali soalnya kan keterbatasan waktu karna membuat media kan memerlukan waktu yang cukup lama ya”
3	Media apa saja yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran?	“ kalau media- media seperti alat peraga gitu sangat jarang mbk, ya paling pakai media yang memang sudah ada saja disekolah yang disediakan sekolah”
4	Menurut Bapak bagaimana pengaruh media terhadap pemahaman siswa?	“sebenarnya kalau kita ngajar pakai media itu justru lebih bagus, soalnya kan anak-anak lebih senang kalau pelajaran pakai media ya, jadi mereka itu bisa langsung antusias sama pelajaran mbk”
5	Menurut bapak tantangan apa saja yang dihadapi dalam menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran?	“tantanngannya ya mungkin beberapa siswa yang memang nakal gitu itu meskipun menggunakan media tetap acuh ga acuh sama pelajaran”

Lampiran 5: Hasil Wawancara Peserta didik

PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS V SD NEGERI MANGARAN 03
AJUNG

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Kalian lebih suka pembelajaran dengan gaya mendengar, melihat, apa permainan?	Responden 1,2,3,4: Permainan bu Responden 5: “melihat bu, apalagi nonton video pakai layar (proyektor)”
2	Apakah pernah belajar dengan media pembelajaran (alat Peraga)?	Responden 1: “Pernah, seperti bola dunia sama waktu pelajaran olahraga” Responden 2: “ kadang kalau pelajaran P5 suka buat-buat karya bu”
3	Menurut kalian belajar dengan menggunakan media lebih menyenangkan atau membosankan? Jelaskan alasannya	Responden 1: “Lebih senang bu, jadinya kalau pelajaran jadi asik dan ga ngantuk”.
4	Kalian lebih suka pembelajaran dengan tugas individu atau kelompok?	Responden 1,2,3 :” kelompok bu” Responden 4,5 : “ individu bu, kalau kelompok anak-anak suka rame trus kadang ga bantuin”
5	Apakah kalian lebih suka media pembelajaran yang banyak tulisan atau banyak gambar?	Responden 1,2,3,4,5: “Gambar bu, lebih seru”

Lampiran 6: Modul Ajar materi Keragaman Budaya Indonesiaku



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

Nama penyusun : FITNATUN SYAWALIA
NIM : 212101040042
Nama Sekolah : -
Mata Pelajaran : PENDIDIKAN PANCASILA
Fase C, Kelas / Semestes : V (Lima) / II (Genap)

MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA SD KELAS 5

INFORMASI UMUM	
A. IDENTIFIKASI MODUL	
Penyusun	: Fitnatun Syawalia
Instansi	: SDN Mangaran 03 Ajung
Tahun penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: pendidikan pancasila
Fase / Kelas	: C / 5
BAB	: Keragaman Budaya Indonesiaku
Sub bab	: Budaya Daerah Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu menunjukkan keragaman budaya indonesia.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
➤ Beriman, bertaqwa pada tuhan YME dan berakhlaq mulia ➤ Berkebhinekaan global ➤ Gotong royong ➤ Bernalar kritis	
D. SARANA DAN PRASARANA	
➤ Buku LKPD Pendidikan Pancasila kelas 5 SD/MI Semester 2 ➤ Media PICTBUK ➤ Handphone ➤ Jaringan Internet ➤ Lembar Kerja Peserta didik	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
➤ Peserta didik reguler/ tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar ➤ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat,	

mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan memimpin
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
Fase C Kelas 5 SDN Mangaran 03 Ajung
G. MODEL PEMBELAJARAN
<i>Problem Base Learning (PBL)</i>
H. METODE PEMBELAJARAN
Ceramah, Tanya jawab, Diskusi Kelompok
KOMPETENSI INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN, TUJUAN PEMBELAJARAN, ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
Fase C Elemen : Capaian Pembelajaran • Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam Bhineka Tunggal Ika dilingkungan keluarga, sekolah, dan Masyarakat Tujuan Pembelajaran • Melalui pembelajaran materi peserta didik dapat mengenali keragaman budaya daerah Indonesia. • Melalui kegiatan diskusi kelompok peserta didik dapat membedakan keragaman budaya setiap daerah Alur Tujuan Pembelajaran • Menunjukkan keragaman budaya daerah
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
➤ Meningkatkan pengetahuan siswa terhadap bentuk keragaman budaya daerah di Indonesia
C. PERTANYAAN PEMANTIK
➤ Apa saja keberagaman budaya Indonesia?
➤ Mengapa Indonesia memiliki budaya yang beragam ?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Peserta didik menjawab salam dari guru (*Communication*)
- Peserta didik ditanyakan kabar oleh guru (*Communication*)
- Peserta didik dan guru berdoa'a bersama sebelum memulai pembelajaran, dipimpin oleh salah satu peserta didik. (*Religious*)
- Peserta didik ditanyakan kabar oleh guru (*Communication*)
- Peserta didik melakukan ice breaking sebelum memulai pembelajaran
“ Tepuk konsentrasi”
- Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu dari sabang sampai merauke bersama-sama, kemudian guru mengaitkan makna lagu dengan materi keragaman budaya Indonesia yang akan dipelajari
- Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik: (*Critical Thinking*)
“Apa saja keberagaman budaya Indonesia?”
- Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait materi yang hendak dipelajari dan menjelaskan pentingnya materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
(*Communication*)

Kegiatan Inti (45 menit)

Tahap 1: Mengorganisasi kelompok belajar siswa

- Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok dengan cara berhitung mulai angka 1 sampai 3 (*Collaboration*)

Tahap 2 : Orientasi siswa pada masalah

- Peserta didik di ajak mengamati gambar peta Indonesia yang berisikan suku bangsa yang memakai pakaian tradisional kemudian guru dan peserta didik menyebutkan provinsi-provinsi yang ada di Indonesia
- Guru memberikan pemahaman materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

Tahap 3: Pengerjaan tugas kelompok

- Guru membagikan media PICTBUK kepada masing-masing kelompok

- Peserta didik diminta untuk men scan QR pada tiap halaman *busy book*
- Guru memberikan pemahaman materi pada QR yang telah di scan peserta didik
- peserta didik sesekali diberikan kesempatan bertanya dan guru juga sesekali memberikan pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menyimak materi (*Communication*)
- Setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan jawaban pada setiap kegiatan dalam *busy book* berdasarkan buku panduan
- Guru memonitor sikap dan aktivitas setiap kelompok dalam menyelesaikan tugas dalam *busy book*
- Peserta didik diberi arahan apabila mengalami kesulitan dalam pengerjaan kegiatan dalam *busy book*
- Setiap kelompok menukarkan *busy book* dengan kelompok lain (*Collaboration*)

Tahap 4: Penilaian hasil tugas kelompok

- peserta didik dan guru mengoreksi hasil jawaban setiap kelompok

tahap 5: Games

- peserta didik bermain “konsentrasi dimulai dengan menyebut nama teman “ kemudian diberi pertanyaan terkait materi yang dipelajari
- peserta didik yang mampu menjawab mendapat *reward* dari guru

Kegiatan Penutup (10 menit)

- peserta didik dan guru menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini
- Guru memberikan penguatan dengan memberikan pertanyaan “ sudahkan anak-anak memahami keragaman budaya Indonesia dalam pembelajaran ini?”
- Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat refleksi tentang materi yang telah dibahas bersama. (*Evaluation*)
- Pembelajaran diakhiri dengan ucapan salam dan berdoa setelah belajar (*Religious*)

E. ASESMEN/PENILAIAN

- Penilaian pengetahuan (Kognitif) : hasil kegiatan dalam *busy book* (Lembar

penilaian terlampir)

- Penilaian sikap (Afektif): pengamatan sikap selama kegiatan pembelajaran (Lembar penilaian terlampir)
- Penilaian Keterampilan (Psikomotorik) : keterampilan saat mengerjakan kegiatan *busy book*(Lembar penilaian terlampir)

F. KEGIATAN PENGAYAAN/REMIDIAL

Pengayaan :

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi berbagai media atau website resmi dibawa naungan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi tentang keragaman budaya Indonesia

Remedial :

Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. REFLEKSI PESERTA DIDIK/GURU

Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tercapai?		
2.	Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?		
3.	Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?		
4.	Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan?		
5.	Apakah peserta didik antusias dan semangat dalam pembelajaran hari ini?		

Refleksi Peserta Didik :

Refleksi Peserta didik

Nama: _____ No absen: _____

Beri tanda centang pada gambar yang mewakili perasaanmu setelah mempelajari materi ini :

 Menyenangkan
  Membosankan

Perasaan apa yang kamu rasakan setelah melakukan pembelajaran?	
Apakah sekarang kamu sudah memahami keragaman budaya Indonesia?	
Apakah pembelajaran ini dengan mudah dipahami?	
Apakah kamu ingin pembelajaran seperti ini untuk selanjutnya?	

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

(Buku LKS Pendidikan Pancasila hal 6-36 topik A)

BAB I

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

A. Budaya Daerah Indonesia

Budaya berasal dari bahasa sansekerta, Budhayah yang merupakan budi atau akal. Budaya juga dapat dikatakan sebagai suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

1. Keragaman Budaya

Keragaman budaya adalah salah satu keunikan yang terdapat dimuka

bumi ini dengan beragam suku bangsa yang ada diseluruh dunia.

Keberdaan negara Indonesia sendiri menghasilkan keragaman yang tidak terkira, mulai dari keragaman ras, suku bangsa, hingga bahasa. Keragaman itulah yang melahikan keragaman budaya Indonesia menjadi sangat beragam, misalnya rumah adat, upacara ada, pakaian adat tradisional, tarian adatt tradisional, alat musik dan lagu taradisional, senjata tradisional, bahkan beragam makanan khas.

Keragaman di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebagai berikut.

a. Kondisi alam

Meskipun sebagian besar wilayah Indonesia memiliki iklim tropis, terdapat perbedaan iklim antar wilayah. Wilayah barat Indonesia cenderung memiliki musim hujan lebih teratur, sedangkan wilayah timur memiliki musim kemarau yang lebih panjang. Perbedaan iklim ini berdampak pada keragaman masyarakat Indonesia, mulai dari mata pencaharian, budaya, hingga karakteristik fisik mereka.

b. Pengaruh budaya

Masuknya kebudayaan asing yang dapat berbaur dan berakulturasi dengan budaya setempat, menghasilkan budaya baru yang khas dan unik. Contohnya, pengaruh budaya Arab terhadap budaya Jawa-Islam yang membentuk kebudayaan khas di Jawa. Selain itu, pengaruh budaya Eropa pada masa kolonial Belanda dan budaya Cina pada masa kerajaan Majapahit juga menunjukkan dampak besar dalam perkembangan budaya Indonesia.

c. Letak strategis wilayah Indonesia

Letak strategis Indonesia yang berada antara dua samudra (Pasifik dan Hindia) serta dua benua (Asia dan Australia) membuat Indonesia menjadi jalur perdagangan internasional. Menyebabkan masuknya berbagai budaya dan bahasa asing yang kemudian diadaptasi, memperkaya keragaman budaya dan bahasa di Indonesia.

d. Perbedaan kondisi alam

Perbedaan kondisi alam di setiap pulau menjadi faktor yang

menyebabkan keragaman masyarakat. Indonesia yang terdiri atas berbagai pulau, terdapat banyak gunung berapi, pantai, pegunungan, hingga padang rumput yang luas. masing-masing dengan kondisi alam yang berbeda, memengaruhi perkembangan adat istiadat yang berbeda di setiap pulau.

e. Keadaan transportasi dan komunikasi

Faktor transportasi dan komunikasi mempengaruhi interaksi antar masyarakat di Indonesia. Wilayah kepulauan Indonesia dengan akses transportasi dan komunikasi yang berbeda di setiap daerah menyebabkan perbedaan dalam cara masyarakat berinteraksi. Adanya bahasa nasional mempermudah komunikasi diseluruh indonesia.

f. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan

Sikap terbuka terhadap perubahan nilai dan budaya memungkinkan perbedaan tersebut diterima dan disesuaikan dalam masyarakat, asalkan tidak bertentangan dengan dasar negara Pancasila. Keberagaman masyarakat Indonesia tercipta tergantung pada bagaimana sikap masyarakat dalam menghadapi dan menerima perubahan yang terjadi.

g. Perubahan nilai dan budaya

Perubahan nilai dan budaya turut mempengaruhi keragaman masyarakat Indonesia. Sikap terbuka terhadap perubahan ini menciptakan keunikan tersendiri dalam masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk menghormati keragaman yang ada, agar rasa toleransi semakin kuat.

2. Manfaat keragaman budaya yang ada di Indonesia

- a. Sumber ilmu pengetahuan
- b. Identitas bangsa
- c. Membuka peluang usaha
- d. Menambah pendapatan nasional
- e. Menumbuhkan sikap nasionalisme dan toleransi
- f. Ikon pariwisata

3. Keragaman suku di indonesia

Suku bangsa adalah suatu golongan manusia yang mengidentifikasikan dirinya dengan sesamanya berdasarkan garis keturunan yang dianggap sama

dengan merujuk kepada ciri khas seperti : budaya, bahasa, agama, dan perilaku.

Di Indonesia terdapat berbagai suku:

Provinsi	Nama Suku
Aceh	Aceh, Gayo, Tamiang, Alas, dan Simeuleu
Sumatera Utara	Batak dan Nias
Sumatera Barat	Minangkabau dan Mentawai
Riau	Melayu dan Anak Dalem
Kepulauan Riau	Melayu dan Laut
Jambi	Kerinci dan Melayu
Lampung	Lampung dan Paseman
Bengkulu	Rejang, Lebong, dan Enggano
Sumatera Selatan	Palembang dan Ogan
Bangka Belitung	Melayu dan Mapur
DKI Jakarta	Betawi dan Sunda
Banten	Sunda dan Badul
Jawa Barat	Sunda dan Badui
Jawa Tengah	Jawa dan Samin
DI Yogyakarta	Jawa
Jawa Timur	Jawa, Madura, Tengger, dan Osing
Kalimantan Utara	Melayu dan Kutai

Kalimantan Timur	Melayu dan Kuta
Kalimantan Selatan	Melayu dan Banjar
Kalimantan Tengah	Melayu dan Dayak
Kalimantan Barat	Melayu dan Dayak
Sulawesi Utara	Minahasa dan Bolang Mongondow
Gorontalo	Gorontalo
Sulawesi Tengah	Tomini dan Tolitoli
Sulawesi Barat	Toraja, Bugis, dan Mandar
Sulawesi Selatan	Makasar, Toraja, dan Bugis
Sulawesi Tenggara	Tolaki, Buton, dan Muna
Bali	Bali dan Bali Aga
Nusa Tenggara Timur	Flores dan Sumba
Nusa Tenggara Barat	Sasak dan Sumbawa
Maluku	Ambon dan Tobelo
Maluku Utara	Ternate, Tidore, dan Tobaru
Papua	Asmat dan Dani
Papua Barat	Biak dan Fak-Fak Faktor
Papua Tengah	Mee, Damal, Dani, Moni, dan Nduga
Papua Pegunungan	Dani, Dem, Ndugwa, Ngalik, Ngalum, Nimbora, Pasekhem, Pyu, una, Uria, Himanggona, Karfasia,

	Karfasia, Korapan, Kupel, timorini, Wanam, Murop, Nayak, Nduga, Yali
Papua Selatan	Gebze, Kaize, Samkakai, Ndiken, Mahuze, Balagaize, dan Basik-basik

4. Keragaman budaya bangsa indonesia

a. Pakaian tradisional

Pakaian adat indonesia merupakan salah satu ciri khas kebudayaan. Setiap provinsi memiliki pakaian adatnya masing-masing. Adapun pakaian tradisional Indonesia di setiap daerah sebagai berikut

Provinsi	Pakaian tradisional.
Aceh	Ulee Balang.
Sumatera Utara	Ulos.
Sumatera Barat	Bundo Kanduang.
Riau	Teluk Belanga dan Kebaya Laboh.
Kepulauan Riau	Teluk Belanga dan Kebaya Laboh.
Bengkulu	Rejang Lebong.
Jambi	Baju Kurung Tanggung.
Lampung	Tulang Bawang.
Sumatera Selatan	Aesan Gede.
Bangka Belitung	Paksian.

Banten	Baju Pangsi.
DKI Jakarta	Kebaya Encim dan Sandariah.
Jawa Barat	Pakaian Adat Bedahan dan Kebaya Sunda.
Jawa Tengah	Kebaya Jawa.
DI Yogyakarta	Kebaya Ksantrian.
Jawa Timur	Pesa'an.
Kalimantan Barat	King Baba dan King Tompong.
Kalimantan Timur	Pakaian Adat Kustin.
Kalimantan Selatan	Babaju Kun Galung Pacian.
Kalimantan Tengah	Sangkarut.
Kalimantan Utara	Ta'a dan Sapei Sapaq.
Gorontalo	Biliu dan Makuta.
Sulawesi Barat	Pattuqduq Towaine.
Sulawesi Tengah	Baju Nggembe.
Sulawesi Utara	Laku Tepu.
Sulawesi Tenggara	Kinawo,dan Babu Nggawi.
Sulawesi Selatan	Baju Bodo, dan Baju Pokko.
Bali	Pakaian Adat Payas Agung.
Nusa Tenggara Timur	Pakaian Suku Sabu.

Nusa Tenggara Barat	Pakaian Adat Lambung.
Maluku	Baju Cele.
Maluku Utara	Manteran Lamo.
Papua	Koteka atau Holim.
Papua Barat	Pakaian Adat Ewer.
Papua Pegunungan	Koteka atau Holim.
Papua Selatan	Pummi.
Papua Tengah	Koteka atau Holim.
Papua Barat Daya	Boe, Kuli Bia, Topi Kasuari, dan Kalung Manik-Manik.

b. Upacara adat

Upacara adat adalah salah satu bentuk adat istiadat atau kebiasaan masyarakat tradisional yang diduga masih mempunyai nilai- nilai relevan bagi kehidupan dan kebutuhan masyarakat sekitarnya.

Contoh upacara adat di Indonesia:

- 1) Upacara adat di jambi yaitu **upacara basale**, merupakan bentuk pengobatan tradisional guna mengusir arwah atau roh jahat yang dirasa menjadi asal mula penyakit dari warga suku anak dalam.
- 2) Upacara adat dikepulauan bangka belitung yaitu **perang ketupat** yang dilaksanakan tiap 1 muharram atau tahun baru islam dipantai tempilang
- 3) Upacara adat dikepulauan Riau dan Riau yaitu **tepuk tepung tawar**, dengan tujuan memberikan berkah demi keselamatan dan kesejahteraan, serta menghapus kesialan orang yang melakukan upacara tersebut.
- 4) Upacara adat di DKI Jakarta yaitu **Mapas**, upacara ini dilakukan mana mendapat seorang ibu yang baru melahirkan anak, para ibu diwajibkan

memakan sayur papasan agar ibu dan bayi sehat.

- 5) Upacara adat Bengkulu dan Lampung yaitu **Bakar gunung Api**, dilakukan dengan menumpuk balok kelapa sampai menyerupai gunung. Dilaksanakan ketika mendirikan rumah baru, dan tempat yang dirasa memiliki aura negatif.
- 6) Perayaan adat di Sumatera yaitu **Pariaman**, perayaan memperingati meninggalnya cucu nabi Muhammad yang bernama Hasan dan Husein.
- 7) Upacara adat di Jawa yaitu **Ruwatan**, merupakan tradisi meruwat atau menyucikan seseorang dari segala kesialan, nasib buruk, dan keselamatan dalam hidup.

c. Bahasa daerah

Bahasa daerah yang dipergunakan sebagai sarana penghubung dalam lingkungan masyarakat diantaranya sebagai berikut:

- 1) Bahasa Jawa (100.000.000 jiwa)
Pengguna bahasa Jawa yaitu warga pulau Jawa bagian tengah, bagian timur dan Yogyakarta
- 2) Bahasa Sunda (42.000.000 jiwa)
Pengguna bahasa Sunda yaitu warga Jawa bagian barat
- 3) Bahasa Madura (16.600.000 jiwa)
Pengguna bahasa Madura yaitu suku yang berada di pulau Madura Jawa timur
- 4) Bahasa Minangkabau (6.530.000 jiwa)
Bahasa yang digunakan oleh orang Minang yang merupakan bahasa Melayu Polinesia dari rumpun Austronesia
- 5) Bahasa Musi (3.930.000 jiwa)
Bahasa yang digunakan oleh suku Musi, Palembang, Pesisir dan Rawas
- 6) Bahasa Bugis (3.600.000 jiwa)
Bahasa yang banyak digunakan oleh masyarakat Sulawesi Selatan
- 7) Bahasa Banjar (3.500.000 jiwa)
Bahasa Banjar merupakan bahasa asli suku Banjar di Kalimantan Selatan
- 8) Bahasa Aceh (3.500.000 jiwa)

Bahasa yang digunakan oleh suku aceh

9) Bahasa Bali (3.330.000 jiwa)

Bahasa yang dituturkan oleh masyarakat pulau bali, lombok bagian barat dan sedikit ujung timur pulau jawa.

10) Bahasa Betawi (2.700.000 jiwa)

Bahasa yang dituturkan oleh suku betawi di Jakarta

d. Makanan dan minuman khas

- 1) Sekoteng merupakan minuman tradisional asal jawa Tengah
- 2) Lahang terbuat dari nira yang didapat dengan cara menyadap pohon aren tepatnya bagian bungan jantannya. Lahang memiliki rasa yang manis.
- 3) Wedang uwuh terbuat dari rempah-rempah, nama wedang uwuh dalam bahasa jawa memiliki arti “minuma sampah”.
- 4) Wedang ronde terbuat dari tepung ketan putih dilengkapi dengan isian lain seperti kolng kaling kacang tanah dan potongan roti.
- 5) Es cendol terbuat dari tepung beras dan disajikan bersaa santan, gla merah cair, dan es parut.
- 6) Bajigur terbuat dari gula aren, santan jahe, dan rempah lainnya
- 7) Bir pletok terbuat dari rempah-rempah seperti kapulaga, sereh, kayu manis dan kayu secang.
- 8) Pendap makanan pais ikan dengan menggunakan daun talas sebagai pembungkusnya
- 9) Gulai belacang terbuat dari udang yang dipadukan dengan berbagai macam rempah, belacan atau terasi.
- 10) Pempek terbuat dari daging giling lembut dan dicampur dengan tepung kanji atau tepung sagu.
- 11) Mi bangka adalah makanan tradisional masyarakat pulau bangka
- 12) Seruit terbuat dari olahan ikan yang digoreng atau dibakar.

e. Senjata tradisional

1) Piso gaja dompak (Sumatera Utara)

Piso gaja dompak adalah senjata tradisional dari Sumatera Utara yang digunakan oleh Raja Batak.

2) Karih (Sumatera Barat)

Karih berupa keris yang digunakan oleh pria dan diletakkan di depan pinggang. Karih adalah senjata tajam untuk pertahanan diri.

3) Kerambit (Bengkulu)

Berbentuk melengkung dan digunakan oleh ahli silat. Dibuat oleh pandai besi dengan bahan utama besi yang mengandung baja, panjangnya sekitar 12 cm.

4) Pedang jenawi (Riau)

Pedang yang digunakan oleh panglima saat perang. Pedang ini hanya dimiliki oleh orang yang dihormati dan berkuasa, mirip dengan pedang katana Jepang.

5) Badik tumbuk lada (Kepulauan Riau)

Senjata sejenis keris yang digunakan dalam pertempuran jarak dekat. Memiliki panjang sekitar 27-29 cm dan lebar 3,5-4 cm. Saat dikeluarkan dari sarungnya, harus ada yang ditikam menurut adat Riau.

6) Tombak mata panah (Jambi)

Senjata yang Terdiri dari mata panah, punting, kuping, tangkai, dan besi pelapis manau.

f. Tarian tradisional

1) Tari jaipong (Jawa Barat)

Berasal dari Karawang, menggabungkan silat, wayang golek, dan ketuk tilu. Tarian ini juga berfungsi sebagai sarana komunikasi, menggambarkan keramahan, kesantunan, kelincahan, dan semangat pantang menyerah. Penari menggunakan kebaya panjang dengan selendang.

2) Tari serampang dua belas (Sumatera Utara)

Tarian yang awalnya hanya dibawakan oleh pria, namun kini dapat juga ditarikan oleh wanita. Tarian ini melibatkan pasangan penari laki-laki dan perempuan dan dikenal tidak hanya di Indonesia tetapi juga di mancanegara

3) Tari topeng (Jawa Barat)

Tari Topeng berasal dari Cirebon dan pernah digunakan oleh Sunan Gunung Jati sebagai media dakwah Islam. Penari menggunakan kostum cerah seperti merah dan lima jenis topeng yang masing-masing memiliki makna, seperti topeng panji yang melambangkan bayi yang bersih dari dosa, topeng pamindo yang simbol kesatria, dan topeng patih yang menggambarkan kedewasaan.

4) Tari bedhaya (Yogyakarta)

Tari yang berasal dari Keraton Yogyakarta dan biasanya ditampilkan oleh perempuan. Dahulu, tarian ini hanya untuk kalangan keraton. Tari ini memiliki gerakan anggun, lambat, dan gemulai yang diiringi gamelan Jawa.

5) Tari ronggeng (Jakarta)

adalah tarian daerah dari etnis Betawi yang memiliki tempo cepat dan gerakan energik. Tarian ini dibawakan oleh penari perempuan dengan iringan alat musik tradisional Betawi seperti terompet, trombone, gendang, gong, dan lainnya.

6) Tari payung (Sumatera Barat)

Tarian yang melibatkan penggunaan payung sebagai alat pelengkap. Tarian ini biasanya dibawakan oleh penari yang berjumlah genap, dengan pasangan penari yang terdiri dari tiga orang.

g. Alat musik

1) Angklung (Jawa Barat)

Cara memainkannya cukup mudah, yaitu dengan menggoyangkan alat ini menggunakan tangan, sehingga menghasilkan bunyi merdu. Angklung terbuat dari bambu, dengan setiap pipa bambu menghasilkan nada yang berbeda.

2) Kendang (Jawa Tengah)

Kendang adalah alat musik tradisional Indonesia yang menjadi instrumen penting dalam gamelan Jawa Tengah, berfungsi untuk mengatur irama dalam musik gamelan.

3) Kecapi (Jawa Barat)

Kecapi merupakan alat musik kordofon yang dimainkan dengan cara dipetik, menghasilkan nada yang indah dan merdu

- 4) Talindo (Makassar)
- 5) Tifa (Papua dan Maluku)

Alat musik ini sering digunakan dalam pertunjukan musik, upacara adat, atau pementasan tari. Tifa berbentuk tabung dan dimainkan dengan cara dipukul, menghasilkan suara yang indah.

- 6) Kolintang (Sulawesi Utara)

Terbuat dari bilahan kayu dan resonator pipa, kolintang dimainkan dengan dipukul menggunakan tangan atau alat bantu lainnya. Kolintang memiliki urutan nada yang teratur, dari rendah ke tinggi, dengan skala pentatonis.

h. Rumah adat

Adalah bangunan yang memiliki ciri khas khusus, digunakan untuk tempat hunian oleh suatu suku bangsa tertentu.

Adapun rumah adat di Indonesia diantaranya:

1. Rumah adat krong bade (Aceh)

Rumah krong bade berbentuk rumah panggung dengan satu tangga di bagian depan. Rumah ini memiliki perpaduan warna yang cantik dan sering disebut rumah Aceh. Rumah krong bade memiliki ukiran di dinding dan atap terbuat dari daun rumbia. Rumah ini hampir penuh dan tingginya beberapa meter dari tanah dengan jumlah anak tangga ganjil.

2. Rumah selaso jatuh kembar (Riau)

Rumah ini dikenal karena bentuknya yang memiliki dua selasar. Rumah panggung ini digunakan untuk musyawarah dan memiliki sekat yang memisahkan ruang tengah dan ruang telo. Bahan bangunan rumah terbuat dari kayu berkualitas baik, dengan atap dari daun rumbia.

3. Rumah panggung kajang leko (Jambi)

Rumah panggung kajang leko dari Jambi memiliki perpaduan warna kuning dan merah yang menarik. Rumah ini memiliki pemetaan yang unik

4. Rumah gadang (Sumatera Barat)

Rumah ini dikenal dengan atap yang berbentuk tanduk hewan, yang menjadi salah satu keunikannya. Selain sebagai tempat tinggal, rumah ini berfungsi sebagai tempat musyawarah keluarga, upacara adat, dan pewarisan nilai budaya.

5. Rumah kebaya (Jakarta)

Rumah Kebaya adalah rumah adat suku Betawi yang memiliki atap menyerupai pelana kebaya. Rumah ini memiliki teras luas yang digunakan untuk menjamu tamu dan bersantai keluarga. Dinding rumah terbuat dari panel yang dapat digeser, sehingga rumah terasa lebih luas.

6. Rumah joglo (Jawa Tengah)

Rumah Joglo berbentuk persegi panjang dengan tiga pintu depan. Rumah ini memiliki tiang utama yang besar (soko guru) untuk menyangga atap. Denah rumah terbagi menjadi tiga ruang utama: pendopo untuk menerima tamu, peringgitan untuk tamu dekat atau kerabat, dan omah njero untuk aktivitas keluarga seperti memasak dan makan.

7. Rumah betang (Kalimantan)

Rumah Betang memiliki bentuk memanjang dengan tangga dan pintu masuk, dibangun tinggi dari permukaan tanah untuk menghindari musuh, binatang buas, dan banjir. Rumah ini juga berpindah-pindah sesuai dengan aliran sungai sekitar.

8. Rumah honai (Papua)

Rumah Honai adalah rumah adat khas Papua yang memiliki bentuk menyerupai jamur. Rumah ini terbuat dari kayu untuk dindingnya dan rumput kering sebagai atap. Selain sebagai tempat tinggal, rumah Honai juga berfungsi untuk melatih anak laki-laki agar menjadi kuat dan dapat melindungi sukunya, menyusun strategi perang, serta menyimpan simbol dan peralatan warisan leluhur.

i. Lagu daerah

Adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan

menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah maupun lainnya. Berikut nama lagu daerah dari beberapa provinsi

Provinsi	Lagu daerah
NAD	Piso Surit dan Bungon Jeumpa
Sumatera Utara	Butet, Sing-Sing, Anju Ahu dan Marsilap
Sumatera Barat	Bareh Solok dan Kampung Nan Jauh Di Mato
Riau	Soleram dan Langgam Melayu
Jambi	Injit- Injit Semut, Anakku Sayung, dan Pinang Muda
Bengkulu	Lalan Belek
Sumatera Selatan	Langgam Melayu dan Dek Sangke
Lampung	Kulintang Lampung dan Adi- Adi Laun Lambar
Jawa barat / Banten	Cing Cangkeling, Bubuy Bulan, Manuk Dadali, Pileuleuyan, dan Tokecang
DKI Jakarta	Jali- Jali, Kicir-Kicir, Kroncong Kemayoran, Ronggeng, dan Sulirang
Jawa Tengah	Gundul Pacul, Gambang suling, Lir Ilir, Suwe Ors Jsmu, Tekate di Panah, dan Sinom
DI Yogyakarta	Gundul Pacul, Lir Ilir, dan Suwe Ora Jamu

Jawa Timur	Karaban Sapi dan Tanduk Majeng
Kalimantan Barat	Cik-Cik Periok

j. Kerajinan khas daerah

Kerajinan tangan khas daerah di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perbedaan bentang alam dan keanekaragaman flora dan fauna yang ada di setiap pulau.

1) Wayang kulit (Yogyakarta)

Wayang kulit dibuat dari kulit kerbau karena kekuatan dan ketahanannya. Proses pembuatannya memerlukan waktu antara 1 minggu hingga 4 bulan, tergantung tingkat kesulitan, dengan perhatian mendetail pada setiap karakter wayang.

2) Getah nyatu (Kalimantan)

Kerajinan yang terbuat dari getah pohon nyatu yang hanya ada di Pulau Kalimantan, terutama Pangkalan Bun dan Bukit Tangkiling. Proses pembuatannya rumit, termasuk perebusan batang dan pemisahan getah.

3) Songket (Sumatera Selatan)

Songket khas Palembang terkenal dengan kesan mewah karena benang emas dan perak yang digunakan dalam pembuatannya.

4) Noken (Papua)

Kerajinan yang terbuat dari serat kayu, daun, batang anggrek, dan benang warna-warni yang dianyam menjadi tas unik. Noken sudah ada sejak zaman nenek moyang dan masih digunakan sehari-hari oleh masyarakat Papua.

5) Anyaman Pandan (Kepulauan Riau)

Kerajinan yang terbuat dari tumbuhan pandan. Produk anyaman ini telah berkembang menjadi berbagai barang, seperti dompet, keranjang, dan bakul, dengan motif dan warna yang beragam

6) Kipas kayu cendana (Bali)

kipas ini terbuat dari kayu cendana yang harum. Keistimewaan kipas ini

adalah bau harum kayu cendana yang semakin kuat saat kipas dikibaskan, menjadikannya sebagai cenderamata khas Bali yang dicari banyak orang.

5. Keragaman agama dan kepercayaan di Indonesia

Sila pertama Pancasila menegaskan bahwa Indonesia adalah negara yang berketuhanan, di mana masyarakatnya bebas memeluk agama atau kepercayaan. Agama dan kepercayaan memberikan pedoman hidup, mengajarkan nilai-nilai moral, etika, serta cara hidup dalam kedamaian, keadilan, dan cinta kasih. Adapun agama yang ada di Indonesia sebagai berikut.

Agama	Tempat Ibadah	Kitab suci	Hari Raya
Islam	Masjid	Al-Qur'an	Idul Fitri dan Idul Adha
Kristen	Gereja	Alkitab	Natal, Paskah, Jumat Agung
Katolik	Gereja	Injil	Natal, Paskah, Jumat Agung
Hindu	Pura	Weda	Nyepi dan Galungan
Budha	Wihara	Tripitaka	Waisak
Kongucu	Klenteng	Sishu Wujing	Cap Go Meh dan Imlek

B. GLOSARIUM

Provinsi	: suatu wilayah atau daerah yang dikepalai oleh seorang gubernur
Peta	: gambar atau lukisan pada kertas dan sebagainya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya.

Keragaman budaya: variasi jenis budaya yang ada di wilayah tertentu

Budaya daerah : sesuatu yang membentuk identitas kelompok manusia

C. DAFTAR PUSTAKA

Agustinalia, Irma. “LKPD Pendidikan Pancasila untuk kelas 5 SD/MI Semester II”

Suryadi, Ahmad, Novrita Mulya Rosa, dan Edi Subandriyo. “Perancangan Aplikasi Pengenalan Suku Dan Kebudayaan Berbasis Android.” Seminar Nasional Riset dan Teknologi (SEMNAS RISTEK) 4, no. 1 (2020): 186–92. http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnas_ristek/article/view/2497.

Kurniati, Asma, Imran Kudus, Marwah Marwah, dan Hartati Hartati. “Pembelajaran Kearifan Lokal Pakaian Adat Suku Buton bagi Anak Usia Dini.” Jurnal Obsesi :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5, no. 2 (2020): 1101–12. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.737>.

Lyra, L M, D N R Deskia, dan S F Z Syahra. “Lagu Daerah dan Lagu Wajib Nasional Untuk Meningkatkan Gairah Mengisi Kemerdekaan Indonesia.” Jurnal Pendidikan...02,no.02(2023):286–93. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/394>.

Herry Saptiawan, I Ketut, I Gede Suardika, dan I Made Rudita. “Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android.” Jurnal Fasilkom 11, no. 1 (2021): 1–6. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i1.2526>.

A. Rubrik penilaian pengetahuan

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas

Kisi-kisi penilaian

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Jumlah Soal	Nilai tiap soal	Halaman soal
peserta didik dapat membedakan keragaman budaya setiap daerah	Keragaman budaya Indonesia	Disajikan pernyataan terkait suku budaya dan asal daerahnya, peserta didik dapat memilih jawaban benar atau salah dengan memberikan tanda centang.	5	1	6
		Disajikan gambar pakaian adat, peserta didik dapat mencocokkan gambar dengan nama dan asal daerahnya	5	1	7-8
		Disajikan pernyataan,	3	2	9

		daerahnya			
		Disajikan gambar alat musik tradisional, peserta didik diminta untuk menuliskan nama alat musik sesuai gambar	5	2	17
		Disajikan gambar rumah adat tradisional, peserta didik mencocokkan dengan nama dan asal daerahnya	3	1	18
		Disajikan potongan lirik lagu daerah, peserta didik memilih dan menuliskan judul lagu sesuai lirik	5	1	19-20
		Disajikan kata acak, peserta didik dapat mencari kata contoh kerajinan khas daerah sesuai petunjuk gambar	4	2,5	21
		Disajikan gambar umat beragama dan tempat ibadahnya, peserta didik dapat	12	1	22

		menulis nama agama dan tempat ibadah dari gambar tersebut			
--	--	--	--	--	--

Kriteria Nilai :

Tuntas : > 65

Tidak tuntas : < 65

Keterangan Nilai : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$
--

B. Rubrik Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku		
		Antusiasme	Partisipasi	Reflektif
1.				
2.				
3.				
4.				

Aspek Yang Dinilai	Deskripsi
Antusiasme	Menunjukkan ekspresi senang, semangat atau bertanya

Partisipasi	Kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok, berbagi tugas, ide dan mendengarkan pendapat teman
Pemahaman materi	Memahami informasi yang disampaikan melalui media

Kriteria nilai aspek perilaku:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

Keterangan Nilai : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

C. Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Skor		
		Sangat Baik	Baik	cukup

Aspek	deskripsi	Skor		
		Sangat Baik	Baik	Cukup
Kerja sama kelompok	Bekerja sama yang baik, saling membantu, berbagi tugas dan menghargai pendapat setiap anggota	Setiap anggota bekerja sama dengan sangat baik dan aktif	bekerja sama yang baik namun ada kontribusi dari sebagian besar anggota	Kerja sama kurang, beberapa anggota tidak aktif
Kreativitas dan inovasi	Menghasilkan ide-ide kreatif dan solusi yang baru, sesuai dengan topik tugas	Mampu menghasilkan ide yang sangat inovatif dalam menyelesaikan tugas	Mampu menghasilkan beberapa ide yang cukup inovatif	Mampu menghasilkan ide namun kurang berinovasi
Penyelesaian tugas	Mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan petunjuk dan tepat waktu	Tugas selesai dengan sangat baik dan tepat waktu	Tugas selesai namun sedikit menyimpang dari petunjuk	Tugas selesai namun banyak kesalahan dan tidak sesuai

				dengan petunjuk
--	--	--	--	--------------------

Kriteria nilai aspek keterampilan :

3 : Sangat Baik

2 : Baik

1 : Cukup

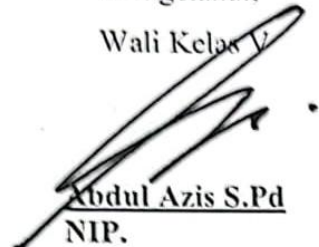
Keterangan Nilai : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Mengetahui,

Wali Kelas V


Abdul Azis S.Pd
 NIP.

Jember, 8 Maret 2025



Fitnatun Syawalia

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SDN Mangaran 03 Ajung



Dra. Ceni Susilowati

NIP. 196805121991112001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 7: Surat Permohonan Bimbingan Skripsi



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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6292/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Bimbingan Skripsi

Yth. Ahmad Winarno, M.Pd.I.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Ahmad Winarno, M.Pd.I. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040042
 Nama : FITNATUN SYAWALIA
 Semester : TUJUH
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Printable Indonesian Culture Busy Book (Pictbuk) Materi Keberagaman Budaya Indonesiaku Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 25 Oktober 2024

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM



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://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-6292/In.20/3.a/PP.009/10/2024

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada : Ahmad Winarno, M.Pd.I.
- Untuk : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : 212101040042
- b. Nama : FITNATUN SYAWALIA
- c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
- d. Judul : Pengembangan Media Printable Indonesian Culture Busy Book (Pictbuk) Materi Keberagaman Budaya Indonesiaku Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung Jember
- Tugas Berlaku : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 17 Oktober 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 25 Oktober 2024



Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8: Angket validator media

**ANGKET VALIDASI MEDIA *PRINTABLE* INDONESIAN CULTURE
BUSY BOOK (PICTBUK) MATERI KERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA KU PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) MANGARAN 03 AJUNG**

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan media PICTBUK, sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak untuk memberikan tanggapan/ penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk yang peneliti lakukan. Peneliti sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas kesediaan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

B. Aspek Penilaian

Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
Kemenarikan media	1. Tampilan pusat pandang (<i>center point</i>) dengan ketepatan penempatan judul dan gambar pada sampul	✓				
	2. Keselarasan tata letak ilustrasi baik pada bagian sampul, isi, dan penutup sangat variatif sehingga membuat pengguna media menjadi tertarik	✓				
	3. Kombinasi dalam pemilihan warna pada media selaras sehingga memberikan kesan menarik dan segar	✓				
Gambar, dan tulisan	4. Gambar yang digunakan memiliki visual yang jelas dan menarik	✓				
	5. Pemilihan gambar dengan menggunakan gambar ilustrasi (gambar grafis) sehingga memberikan kesan yang lucu sesuai dengan tingkat perkembangan imajinasi siswa SD	✓				

	6. Ukuran gambar proporsional antara gambar satu dengan yang lainnya	✓				
	7. Pemilihan <i>font</i> pada setiap halaman bervariasi sehingga tidak terkesan monoton	✓				
	8. Ukuran huruf proporsional antara satu dan lainnya	✓				
Efisiensi	9. Media PICTBUK ini sangat mudah dioperasikan	✓				
	10. Media PICTBUK ini nyaman digunakan baik dalam ruangan maupun luar ruangan	✓				

C. Komentar dan Saran

- Dalam barcode seperti

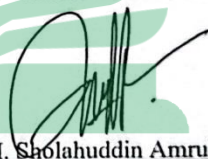
- Dalam buku ini sudah diteliti agar lebih menarik

D. Kesimpulan

Pengembangan media *Printable Indonesian Culture Busy book* (PICTBUK) materi keragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung Dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak

Jember, 25 Februari 2025
Validator Ahli Media


M. Sholahuddin Amrulloh M. Pd
NIP : 199210132019031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9: Angket validator Bahasa Sebelum revisi

**ANGKET VALIDASI BAHASA PADA MEDIA *PRINTABLE INDONESIAN CULTURE*
BUSY BOOK (PICTBUK) MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KU PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI (SDN) MANGARAN 03 AJUNG**

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan media PICTBUK, sehingga dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak untuk memberikan tanggapan/ penilaian yang berkaitan dengan bahasa yang disajikan pada pengembangan produk yang peneliti lakukan. Peneliti sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas kesediaan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

B. Aspek Penilaian

Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	TB	STB
Kesesuaian bahasa	1. Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai EYD			✓		
	2. Bahasa yang digunakan mudah difahami		✓			
	3. Penggunaan kosa kata dan istilah budaya Indonesia sudah sesuai dengan konteks materi		✓			
	4. Kalimat yang digunakan bervariasi		✓			
	5. Menggunakan bahasa yang komunikatif			✓		
Penggunaan istilah dan tanda baca	6. Konsistensi dalam penggunaan istilah	✓				
	7. Ketepatan dalam penggunaan tanda baca				✓	
	8. Konsistensi dalam penggunaan simbol			✓		

Kesesuaian struktur kalimat	9. Struktur kalimat yang digunakan tidak ambigu		✓			
	10. Penggunaan kalimat perintah yang sesuai		✓			

C. Komentar dan Saran

.....

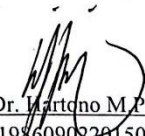
Kesimpulan

Bahasa yang disajikan pada pengembangan media *Printable Indonesian Culture Busy book* (PICTBUK) materi keragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung

Dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
☒ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak layak

Jember, 25 Februari 2025
 Validator Ahli Bahasa


 Dr. Martono M. Pd.
 NIP : 198609022015031001

Lampiran 10: Angket validasi bahasa sesudah revisi

ANGKET VALIDASI BAHASA PADA MEDIA *PRINTABLE INDONESIAN CULTURE BUSY BOOK* (PICTBUK) MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) MANGARAN 03 AJUNG

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan media PICTBUK, sehingga dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak untuk memberikan tanggapan/ penilaian yang berkaitan dengan bahasa yang disajikan pada pengembangan produk yang peneliti lakukan. Peneliti sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas kesediaan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

B. Aspek Penilaian

Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
Kesesuaian bahasa	1. Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai EYD		✓			
	2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
	3. Penggunaan kosa kata dan istilah budaya Indonesia sudah sesuai dengan konteks materi		✓			
	4. Kalimat yang digunakan bervariasi		✓			
	5. Menggunakan bahasa yang komunikatif		✓			
Penggunaan istilah dan tanda baca	6. Konsistensi dalam penggunaan istilah	✓				
	7. Ketepatan dalam penggunaan tanda baca		✓			
	8. Konsistensi dalam penggunaan simbol		✓			
Kesesuaian struktur kalimat	9. Struktur kalimat yang digunakan tidak ambigu		✓			
	10. Penggunaan kalimat perintah yang sesuai	✓				

C. Komentat dan Saran

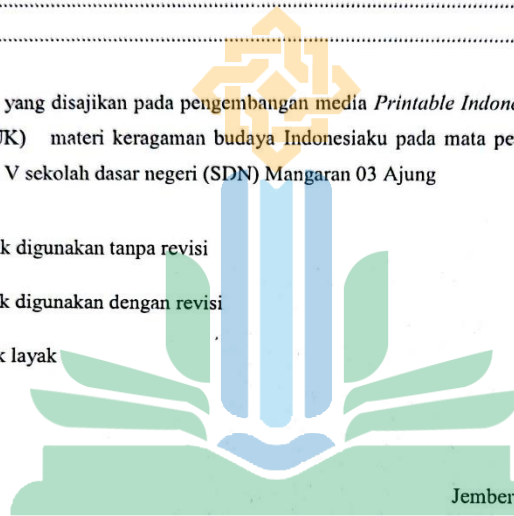
[Signature]

D. Kesimpulan

Bahasa yang disajikan pada pengembangan media *Printable Indonesian Culture Busy book* (PICTBUK) materi keragaman budaya Indonesiaku pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung

Dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak



Jember, 3 Maret 2025
Validator Ahli Bahasa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Dr. Hartono M.Pd.
NIP : 198609022015031001

Lampiran 11: Angket Validator Pembelajaran Skala Kecil

ANGKET VALIDASI PEMBELAJARAN MEDIA *PRINTABLE* *INDONESIAN* *CULTURE BUSY BOOK* (PICTBUK) MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KU PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) MANGARAN 03 AJUNG

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan media PICTBUK, sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan materi pada pengembangan produk yang peneliti lakukan. Peneliti sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas kesediaan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

B. Aspek Penilaian

Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
Kesesuaian materi	1. Kesesuaian materi dengan buku yang dipelajari	✓				
	2. Materi pada media yang dikembangkan memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia	✓				
	3. materi yang disajikan cukup lengkap untuk mewakili keragaman budaya Indonesia			✓		
Representasi budaya	4. materi pada <i>busy book</i> dapat membantu guru dalam penyampaian materi keragaman budaya Indonesia	✓				
	5. Materi tidak menyinggung SARA			✓		
	6. Penyajian materi keanekaragaman dapat mengembangkan sikap toleransi dan saling menghargai	✓				
Keefektifan	7. Penggunaan media ini efektif untuk menunjang hasil belajar siswa terhadap materi keragaman budaya	✓				
	8. Penggunaan media <i>busy book</i> dengan strategi PBL (<i>Problem Based Learning</i>) sesuai dengan	✓				

	karakteristik belajar peserta didik kelas V					
Mendorong keingintahuan	9. Materi pada media yang dikembangkan memiliki kemenarikan untuk dipelajari	✓				
	10. Materi pada media <i>bussy book</i> mendorong siswa untuk mencari informasi lebih jauh	✓				

C. Komentar dan Saran

Materi dan media pembelajaran yang disampaikan sangat jelas dan menarik sehingga dapat diterima baik oleh peserta didik.

D. Kesimpulan

Materi yang disajikan pada pengembangan media *Printable Indonesian Culture Bussy book* (PICTBUK) materi keragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung

Dinyatakan :

☒ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak layak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 8 Maret 2025
Validator Ahli Pembelajaran

Abdul Azis.S Pd

NIP :

Lampiran 12: Angket validasi ahli pembelajaran skala besar

**ANGKET VALIDASI PEMBELAJARAN MEDIA *PRINTABLE* INDONESIAN
CULTURE BUSY BOOK (PICTBUK) MATERI KERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA KU PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) MANGARAN 03 AJUNG**

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan media PICTBUK, sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak untuk memberikan tanggapan/ penilaian yang berkaitan materi pada pengembangan produk yang peneliti lakukan. Peneliti sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas kesediaan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

B. Aspek Penilaian

Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
Kesesuaian materi	1. Kesesuaian materi dengan buku yang dipelajari	✓				
	2. Materi pada media yang dikembangkan memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia		✓			
	3. materi yang disajikan cukup lengkap untuk mewakili keragaman budaya Indonesia	✓				
Representasi budaya	4. materi pada <i>busy book</i> dapat membantu guru dalam penyampaian materi keragaman budaya Indonesia	✓				
	5. Materi tidak menyinggung SARA	✓				

C. Komentar dan Saran

Materi yang disajikan sangat menarik dan dapat diterima baik oleh peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan cocok dengan Materi yang disajikan.

D. Kesimpulan

Materi yang disajikan pada pengembangan media *Printable Indonesian Culture Busy book* (PICTBUK) materi keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung

Dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak layak

Jember, 16 Maret 2025
 Validator Ahli Pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Abdul Azis, S Pd

NIP : -

Lampiran 13: Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik :	Muhammad Fauzil
No. Absen :	13
Kelas :	5

A. Petunjuk Pengisian

1. Tuliskan data diri anda pada kolom yang telah disediakan!
2. Bacalah angket penelitian dengan cermat dan teliti!
3. Berikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan jujur!
4. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

5. Harap koreksi kembali lembar angket sebelum dikumpulkan!

B. Aspek Penilaian

Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek media pembelajaran	1. Busy book mudah dipindahkan dimana saja	✓				
	2. Saya menyukai tampilan media PICTBUK karena terdapat gambar-gambar yang menarik	✓				
	3. Petunjuk penggunaan media PICTBUK jelas, sehingga memudahkan saya dalam penggunaannya	✓				

Aspek materi	4. Isi dalam media PICTBUK sesuai dengan materi yang saya pelajari	✓				
	5. Mencakup semua materi keragaman yang saya pelajari	✓				
	6. Bahasa yang digunakan mudah saya pahami	✓				
Aspek manfaat	7. Media PICTBUK membunt saya lebih bersemangat untuk belajar	✓				
	8. Media PICTBUK membantu saya memahami materi keragaman budaya Indonesia	✓				
	9. Saya merasa ingin tahu materi yang ada di PICTBUK	✓				
	10. Belajar dengan menggunakan PICTBUK menjadi lebih seru dan menyenangkan	✓				



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik :	NABILA Ayu Puji LESTARI
No. Absen :	19
Kelas :	5CUMAD

A. Petunjuk Pengisian

1. Tuliskan data diri anda pada kolom yang telah disediakan!
2. Bacalah angket penelitian dengan cermat dan teliti!
3. Berikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan jujur!
4. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju(S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

5. Harap koreksi kembali lembar angket sebelum dikumpulkan!

B. Aspek Penilaian

Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek media pembelajaran	1. Busy book mudah dipindahkan dimana saja	✓				
	2. Saya menyukai tampilan media PICTBUK karena terdapat gambar-gambar yang menarik		✓			
	3. Petunjuk penggunaan media PICTBUK jelas, sehingga memudahkan saya dalam penggunaannya	✓				

Aspek materi	4. Isi dalam media PICTBUK sesuai dengan materi yang saya pelajari	✓				
	5. Mencakup semua materi keragaman yang saya pelajari	✓				
	6. Bahasa yang digunakan mudah saya pahami	✓				
Aspek manfaat	7. Media PICTBUK membuat saya lebih bersemangat untuk belajar	✓				
	8. Media PICTBUK membantu saya memahami materi keragaman budaya Indonesia	✓				
	9. Saya merasa ingin tahu materi yang ada di PICTBUK	✓				
	10. Belajar dengan menggunakan PICTBUK menjadi lebih seru dan menyenangkan		✓			



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik :	NABILA Ayu Puji LESTARI
No. Absen :	19
Kelas :	5CUMAD

A. Petunjuk Pengisian

1. Tuliskan data diri anda pada kolom yang telah disediakan!
2. Bacalah angket penelitian dengan cermat dan teliti!
3. Berikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan jujur!
4. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju(S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

5. Harap koreksi kembali lembar angket sebelum dikumpulkan!

B. Aspek Penilaian

Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek media pembelajaran	1. Busy book mudah dipindahkan dimana saja	✓				
	2. Saya menyukai tampilan media PICTBUK karena terdapat gambar-gambar yang menarik		✓			
	3. Petunjuk penggunaan media PICTBUK jelas, sehingga memudahkan saya dalam penggunaannya	✓				

Aspek materi	4. Isi dalam media PICTBUK sesuai dengan materi yang saya pelajari	✓				
	5. Mencakup semua materi keragaman yang saya pelajari	✓				
	6. Bahasa yang digunakan mudah saya pahami	✓				
Aspek manfaat	7. Media PICTBUK membunt saya lebih bersemangat untuk belajar	✓				
	8. Media PICTBUK membantu saya memahami materi keragaman budaya Indonesia	✓				
	9. Saya merasa ingin tahu materi yang ada di PICTBUK	✓				
	10. Belajar dengan menggunakan PICTBUK menjadi lebih seru dan menyenangkan	✓				



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

Lampiran 14: Media *BUSY BOOK* dan Buku Panduan



Media *busy book* tampak depan



Media *busy book* tampak belakang



Buku panduan *busy book*

Lampiran 15: Hasil Pengerjaan *Busy book*

LAGU DAERAH

Pilih dan letakkan jawaban judul lagu yang ada di bawah ini dengan lirik lagu yang sesuai di samping judul lagu!

Bungong Jeumpa Bungong Jeumpa
Meugan di Aceh
Bungong keulobuh keulobuh
Indah laguna

JUDUL LAGU: **Bungong Jeumpa**

JUDUL LAGU: **Suwe Ora Jemu**

JUDUL LAGU: **Toketcong**

Suwe ora jemu ya mas
Jamu gothong tela
Suwe ora ketemu
Tamu pisan di gila

JUDUL LAGU: **Suwe Ora Jemu**

JUDUL LAGU: **Toketcong**

Toketcong, toketcong
Risingendri lalabang
Angun katong angun katong
Sopitak katong

JUDUL LAGU: **Toketcong**

JUDUL LAGU: **Cik-Cik Perik**

JUDUL LAGU: **Tanduk Mojeng**

PILIHAN JAWABAN

Toketcong Suwe Ora Jemu Tanduk Mojeng

Bungong Jeumpa Cik-Cik Perik

ALAT MUSIK TRADISIONAL

Tuliskan nama alat musik tradisional di bawah ini!



ANGKLUNG



TIFA



ECAPI



KOLINANG



GENGANG

Rumahnya Krong Bado Provinsi Aceh Rumah Honai Provinsi Papua Rumah Joglo Provinsi Jawa Tengah

KERAJINAN KHAS DAERAH

Carilah kerajinan khas daerah dan tulis sesuai gambar yang tersedia!



Kerajinan tenun dari Yogyakarta yang hasil dari setiap tenun adalah



Kerajinan batik Pesisir yang berasal dari daerah Jawa Timur, terutama dari daerah Malang

Kerajinan khas Palembang yang membuat kerajinan tersebut sangat sulit membuatnya

Kerajinan tenun dari Lampung

AGAMA DAN KEPERCAYAAN

Tuliskan nama agama dan tempat ibadahnya sesuai gambar yang tersedia!

Agama	Tempat ibadah
Islam	Masjid
Kristen	Gereja
Buddha	Weda
Hindu	Pura
Buda	Krenteng
Katolik	Gereja

Nama Kelompok

- Fabril
- Akbar
- Vina
- hanum
- Rendi
- ana
- NOVAL

SKOR

- Suku Daerah $5 \times 1 = 5$
- Pakaian Adat $3 \times 1 = 3$
- Upacara Adat $3 \times 2 = 6$
- Bahasa Daerah $3 \times 1 = 3$
- Makanan dan Minuman Tradisional $3 \times 2 = 6$
- Senjata Tradisional $25 \times 1 = 25$
- Tari Daerah $3 \times 1 = 3$
- Alat Musik Tradisional $3 \times 2 = 6$
- Rumah Adat Tradisional $2 \times 1 = 2$
- Lagu Daerah $5 \times 1 = 5$
- Kerajinan Khas Daerah $4 \times 2.5 = 10$
- Agama dan Kepercayaan $10 \times 1 = 10$

TOTAL = 85

Lampiran 16: Dokumentasi Penelitian



Kegiatan observasi pembelajaran

kegiatan wawancara wali kelas



Penyerahan surat penelitian

kegiatan wawancara peserta didik



Konsultasi modul ajar

uji coba skala kecil



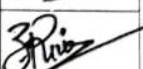
Uji coba skala besar



Penyerahan surat selesai penelitian oleh kepala sekolah

Lampiran 17: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SDN MANGARAN 03 AJUNG

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN	TTD
1	Selasa, 30 Juli 2024	Pemohonan izin untuk melakukan observasi	
2	Senin, 5 Agustus 2024	Melakukan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri Mangaran 03 Ajung	
3	Senin, 5 Agustus 2024	Melakukan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri Mangaran 03 Ajung	
4	Senin, 24 Februari 2025	Penyerahan surat izin penelitian	
5	Jum'at, 7 Maret 2025	Wawancara dengan siswa kelas V SD Negeri Mangaran 03 Ajung	
6	Sabtu, 8 Maret 2025	Penerapan media PICTBUK di kelas V dalam skala kecil	
7	Senin, 10 Maret 2025	Penerapan media PICTBUK di kelas V dalam skala besar	
8	Senin, 10 Maret 2025	Pengisian angket respon peserta didik	
9	Selasa, 11 Maret 2025	Melengkapi data-data	
10	Sabtu, 19 April 2025	Pemohonan surat selesai penelitian	

Jember, 14 April 2025
Kepala SDN Mangaran 03 Ajung



Dipukul, 14 April 2025
15/2199/110601

Lampiran 18: surat selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
SD NEGERI MANGARAN 03
 Dusun Curah Tepas Mangaran, Ajung, Jember, Jawa Timur 68175
 sdn.mangaran.3@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 NOMOR : 800 / 19 / 413.18.20523697 / 2025

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dra. ERNI SUSILOWATI
 NIP : 19680512 199111 2 001
 Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda (IV/c)
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : SD Negeri Mangaran 03

Dengan ini menerangkan bahwa saudara/l dibawah ini :

Nama : Fitnatun Syawalia
 NIM : 212101040042
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Dusun Bringin lawang, Wonojati, Jenggawah, Jember

Telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri Mangaran 03 Desa Mangaran Kec. Ajung Kab. Jember, terhitung 40 Hari mulai tanggal 24 Februari 2025 s/d 14 April 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Printable Indonesian Culture Busy Book (PICTBUK) Materi Keberagaman Budaya Indonesiaku Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Mangaran 03 Ajung"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Jember
 Pada tanggal : 14 April 2025
 Kepala Sekolah
 SD Negeri Mangaran 03



Dra. ERNI SUSILOWATI
 NIP. 19680512 199111 2 001

Lampiran 19: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**A. Identitas**

Nama : Fitnatun Syawalia
 NIM : 212101040042
 Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 21 Desember 2002
 Alamat : Dusun Bringin Lawang, Desa Wonojati,
 Kec. Jenggawah, Kab. Jember
 E-mail : fitnatunsyawalia02@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. PAUD : Paud Apel 24 Jenggawah (2007-2008)
2. SD : SD Negeri Mangaran 01 Ajung (2008-2014)
3. SMP : MTs Syirkah Salafiyah (2014-2017)
4. SMA : SMK Addimyati Jenggawah (2017-2020)
5. Perguruan Tinggi: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021-Sekarang)