

Pengembangan Media Busy Book Pada Materi Sistem Pencernaan Hewan Ruminansia Kelas V Sekolah Dasar

Dini Puspita Ramandanni

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

E-mail: dinipuspitara07@gmail.com

Nataria Wahyuning Subayani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

E-mail: nataria.nata@umg.ac.id

Iqnatia Alfiansyah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

E-mail: iqnatia@umg.ac.id

Abstract: *This study aims to develop Busy Book learning media on the material of the digestive system of ruminants for grade V elementary school. This research is a development research using the ADDIE model which consists of five stages (analysis, design, development, implementation, evaluation). The subject of this study consisted of 25 students. The results of the research that has been carried out show that the Busy Book media on the material for the digestive system of ruminants for class V elementary school fulfills the validity indicators, namely a) the results of validation from the material expert validator obtain a score of 95%, material expert 2 obtains a score of 92.5% while media expert 1 get a score of 85%, media experts 2 get a score of 95% with a very valid category. b) the response from the students obtained a percentage of 86.2% in the very good category. c) the learning outcomes of students obtain a percentage of 84% with complete criteria. based on this description, the learning media and material contained in the media developed by researchers can be used in the learning process.*

Keywords: *Media, Busy Book, Ruminant Animals*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Busy Book pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Subyek penelitian ini terdiri dari 25 siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media Busy Book pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia kelas V Sekolah Dasar memenuhi indikator kevalidan yaitu a) hasil validasi dari validator ahli materi memperoleh skor sebesar 95%, ahli materi 2 memperoleh skor 92,5% sedangkan ahli media 1 memperoleh skor 85%, ahli media 2 mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat valid. b) respon siswa memperoleh persentase 86,2% dengan kategori sangat baik. c) hasil belajar siswa memperoleh persentase 84% dengan kriteria tuntas. Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran dan materi yang terkandung dalam media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Buku Sibuk, Hewan Ruminansia

PENDAHULUAN

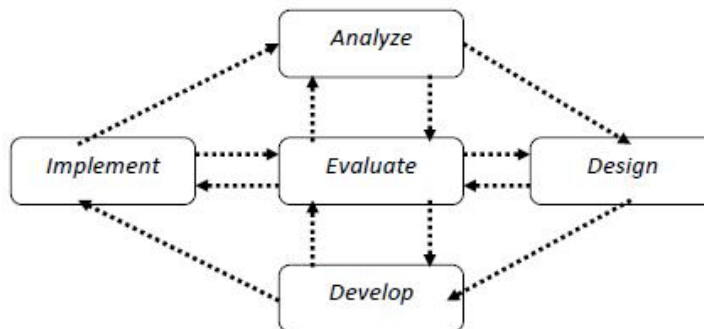
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu muatan lokal mata pelajaran di Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini mengajarkan kepada peserta didik untuk mengenal tentang alam sekitar, peserta didik diajarkan untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah. Menurut Samatowa, 2016 dalam (Veronica et al., 2018) Pengetahuan yang diperoleh dalam mata pelajaran IPA yaitu melalui percobaan dan pengamatan dengan menggunakan metode ilmiah. Pembelajaran IPA ini dilakukan dengan pengalaman secara langsung oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami tentang alam sekitar melalui proses pengamatan, penyelidikan, dan berdiskusi. Materi pembelajaran IPA salah satunya yaitu mempelajari untuk mengenal dunia hewan. Hewan ruminansia ini hewan herbivora atau pemakan tumbuhan, namun tidak semua herbivora termasuk dalam hewan ruminansia karena hewan ruminansia memiliki 2 tahap dalam pencernaannya. Sistem pencernaan hewan ruminansia ini dikatakan unik dan kompleks karena pada hewan ruminansia memiliki lambung ganda yang terdiri dari 4 lambung. 4 lambung tersebut yakni rumen, retikulum, omasum, dan abomasum. Dalam proses pembelajaran di dalam kelas guru tidak bisa hanya mengandalkan buku paket atau buku ajar saja, tetapi diperlukan juga sebuah media pembelajaran. Menurut Wiarto, 2016 dalam (Hidayah et al., 2018) media merupakan sarana pembelajaran yang berfungsi menyampaikan informasi dengan tujuan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksud agar pembelajaran tidak membosankan dan siswa menjadi siswa aktif dan kreatif.

Media *Busy Book* adalah media pembelajaran yang terbuat dari kain flanel yang di dalamnya berisikan lembaran – lembaran materi pembelajaran. *Busy Book* dikemas dalam bentuk buku dengan warna – warna yang cerah, serta dapat memberikan visualisasi yang menarik dan memiliki beberapa tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan anak. *Busy Book* adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif, yang terbuat dari kain dan dibentuk menjadi buku dengan berbagai warna cerah, serta berisi aktivitas permainan sederhana (Mufliharsi, 2017 dalam Yuniarni, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dan informasi dari guru kelas V UPT SD NEGERI 18 GRESIK, kendala yang terjadi saat proses pembelajaran adalah pembelajaran yang sering menggunakan media pembelajaran yaitu pada mata pelajaran Matematika sedangkan pada pembelajaran IPA tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga pada pembelajaran IPA guru mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari – hari serta mengajak peserta didik untuk melakukan observasi di lingkungan sekitar.

Guru menggunakan sumber belajar dari buku paket, dimana media tersebut hanya berupa gambar yang tidak bergerak. Pada proses pembelajaran siswa kurang tertarik pada materi yang diajarkan, dan kurang memahami materi yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran siswa merasa acuh dan lebih mementingkan kesibukan mereka sendiri dari pada memperhatikan penjelasan guru. Salah satu strategi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan dan kendala yang telah disampaikan, maka perlunya pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Busy Book* Pada Materi Sistem Pencernaan Hewan Ruminansia”**.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* atau biasa dikenal dengan penelitian pengembangan. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapannya : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluasi* (evaluation). Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 18 Gresik yang beralamatkan di Desa Gulomantung, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil 2022/2023. Subyek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPT SDN 18 Gresik yang berjumlah 25 peserta didik.



Gambar 1. Tahapan model ADDIE (Puspasari & Suryaningsih, 2019)

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, validitas, THB (Tes Hasil Belajar), angket. Sedangkan teknik analisis data yang dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Sumber (Fadlilah, 2020)

2. Analisis Respon Peserta Didik

$$\text{Presentase Peserta Didik} : \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TTS) + STS}{(5 \times \Sigma) \times \text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

Sumber (Fadlilah, 2020)

3. Analisis Efektivitas

Ketuntasan Belajar Klasikal

$$\text{KKB} = \frac{\text{Jumlah Peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber : (Awalia et al., 2019).

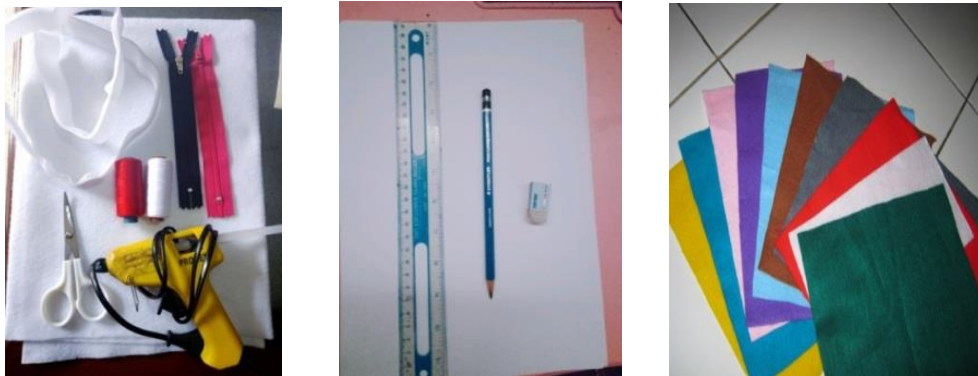
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis (analysis)

Tahap analisis dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, mulai dari tahap analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi pembelajaran, analisis peserta didik, analisis media pembelajaran. Hasil dari analisis kebutuhan yaitu melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di UPT SDN 18 Gresik membuktikan bahwa sekolah membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Tahap analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di UPT SDN 18 Gresik. Kurikulum pada UPT SDN 18 Gresik masih menggunakan kurikulum 2013. Analisis materi pembelajaran yaitu materi yang digunakan pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia terdapat pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1 pada KD 3.3 dan 4.3. analisis peserta didik berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik kelas V, mereka kurang berkonsentrasi karena guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan menggunakan media buku paket. Analisis media pembelajaran berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SDN 18 Gresik media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran IPA masih kurang, hal ini dapat di lihat dalam pembelajaran peserta didik sering diajak untuk observasi langsung dengan alam sekitar.

Tahap perencanaan (design)

Tahap perencanaan dilakukan dengan tahap awal yaitu menetapkan materi yang akan dicapai melalui media pembelajaran. Pada tahap ini pemilihan media disesuaikan dengan materi yang ada di UPT SDN 18 Gresik. Media Busy Book akan diterapkan pada pembelajaran IPA yaitu pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia. Tahap kedua yaitu menentukan bahan dan alat pada media Busy Book. Adapun bahan yang digunakan adalah kain flanel, benang, kertas HVS, kretekan, gambar animasi hewan. Sedangkan alat yang digunakan adalah gunting, jarum jahit, lem tembak, pensil, penggaris, penghapus.



Gambar 2. Alat dan Bahan pembuatan media Busy Book

Tahap selanjutnya yaitu pembuatan media Busy Book. Peneliti membuat desain awal media Busy Book dengan Apk Editor, hal ini dimaksud untuk membuat rancangan desain materi yang akan dikembangkan pada media Busy Book. Adapun contoh desain awal media Busy Book sebagai berikut :



Gambar 3. Desain media Busy Book

Langkah pembuatan media Busy Book sebagai berikut :

1. Tentukan konsep huruf dan animasi yang akan dibuat
2. Kemudian pilih salah satu kain flanel yang beraneka warna untuk dijadikan background halaman. (pemilihan warna kain flanel untuk background halaman dapat disesuaikan dengan materi atau sesuai selera)
3. Potong kain flanel dengan ukuran yang sudah ditentukan (ukuran dapat di tentukan sesuai selera)
4. Pada background halaman yang akan digunakan halaman buat menjadi 2 lembar kain flanel, tujuannya agar menjadi kuat dan tidak terlihat tipis. Begitu pun dengan membuat huruf dan animasi gambar lain.
5. Buatlah pola huruf yang akan digunakan dalam pada media *Busy Book* dengan menggambar di kertas HVS



6. Gunting pola huruf yang telah dibuat
7. Setelah membuat pola huruf kemudian jahit pola huruf tersebut



8. Untuk membuat gambar animasi hewan dapat mencarinya di buku atau di internet
9. Setelah menentukan gambar animasi kemudian gambar pola di kertas HVS
10. Selanjutnya gunting animasi tersebut, tambahkan aksesoris seperti bentuk mata pada hewan yang dibuat.

11. Tambahkan kretekan pada animasi hal ini bertujuan agar dapat di pasang tempel



12. Pada penjelasan materi kalimat penjelasannya di print
13. Penempel objek menggunakan lem tembak untuk merengkatkan setiap pola yang sudah diganting
14. Jika semua sudah tertempel huruf dan animasi pada halaman, rapikan pada bagian halamannya



Tahap Pengembangan (development)

Pada tahap pengembangan terdapat tahapan dalam mengembangkan media Busy Book, terdapat hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta melakukan perbaikan media Busy Book berdasarkan komentar dan saran.

Validator

Validator pada ahli materi ditujukan kepada guru kelas V UPT SDN 18 Gresik yaitu ibu Trias Fitri Ariza, S.Pd sebagai ahli materi 1 dan bapak Sulton sebagai ahli materi 2. Sedangkan ahli media ditujukan kepada dosen Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik yaitu bapak Ismail Marzuki, M.P.d sebagai ahli media 1 dan bapak Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd sebagai ahli media 2.

1. Hasil validasi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kualitas isi dan Tujuan	1. Kelengkapan materi				✓
		2. Kesesuaian dengan materi			✓	
		3. Kejelasan & kemudahan materi yang disajikan				✓
		4. Ketepatan penggunaan bahasa				✓
		5. Kesesuaian dengan KD			✓	
		6. Kejelasan tujuan pembelajaran				✓
2.	Kualitas pembelajaran	7. Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media				✓
		8. Meningkatkan pemahaman peserta didik				✓
		9. Media dapat meningkatkan keaktifan peserta didik				✓
		10. Media dapat digunakan dalam pembelajaran berkelompok				✓
Jumlah Total			38			

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi 1 guru UPT SDN 18 Gresik yaitu memperoleh skor 38. Untuk mengetahui nilai kevalidan media maka dapat menggunakan rumus $\frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$. Maka $\frac{38}{40} \times 100\%$ sehingga hasil kevalidan media Busy Book mencapai 95%. Dengan kategori “**Sangat Valid**”. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi 2 guru UPT SDN 18 Gresik yaitu memperoleh skor 37. Untuk mengetahui nilai kevalidan media maka dapat menggunakan rumus $\frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100\%$. Maka $\frac{37}{40} \times 100\%$ sehingga hasil kevalidan media Busy Book mencapai 92,5% dengan kategori “**Sangat Valid**”.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Keterpaduan	1. Perpaduan Warna				✓
2.	Keseimbangan	2. Tata letak yang ada pada media tepat dan baik			✓	
3.	Bentuk huruf	3. Kesesuaian ukuran huruf			✓	
4.	Warna	4. Kesesuaian warna background			✓	
		5. Kesesuaian warna tulisan			✓	
		6. Kemenarikan gambar animasi			✓	
5.	Bahasa	7. Ketepatan bahasa			✓	
6.	Kekuatan dan keamanan bahan	8. Bahan yang digunakan dalam media kuat dan tidak mudah rusak				✓
		9. Kekuatan bahan				✓
		10. Keamanan bahan				✓
		Jumlah Total	34			

Pada hasil validasi media 1 diperoleh dari penilaian dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik. Pada hasil validasi ahli media 1 memperoleh skor 34. Untuk memperoleh nilai kevalidan media dapat digunakan dengan rumus $\frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100\%$. Maka $\frac{34}{40} \times 100\%$ sehingga hasil kevalidan memperoleh skor 85%. Kevalidan media Busy Book memperoleh 85 dengan kategori “**Cukup Valid**”. Sedangkan pada hasil validasi ahli media 2 diperoleh dari penilaian dosen Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik. Pada hasil validasi media 2 memperoleh skor 38. Untuk memperoleh nilai kevalidan digunakan rumus $\frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100\%$. Maka $\frac{38}{40} \times 100\%$ Sehingga nilai kevalidan memperoleh skor 95%. Kevalidan media Busy Book diperoleh kategori “**Sangat Valid**”.

2. Melakukan perbaikan media Busy Book berdasarkan komentar dan saran

Tabel 3. Komentar dan Saran

Nama Validator	Komentar	Saran
Trias Fitri Arizah, S.Pd	Materi yang dijelaskan sudah sesuai dengan tema 3 pembelajaran 1, pada media Busy Book penjelasannya lebih lengkap sehingga peserta didik memperoleh banyak informasi.	Saat pengimplementasian media guru harus menjelaskan terutama pada hal yang tidak disampaikan pada buku paket.
M. Sulthon, S.Pd.	Materi yang dijelaskan sudah sesuai dengan pembelajaran. Gambar yang disajikan menarik dan memudahkan peserta didik untuk lebih paham dengan materi.	Perlu pendampingan guru untuk menjelaskan kata – kata yang kurang dipahami oleh peserta didik.
Ahli Media		
Nama Validator	Komentar	Saran
Ismail Marzuki, M.Pd.	Media sudah bagus dan rapi, tetapi perlu ditambahkan nomor halaman pada setiap halaman.	
Afakhrul Mashub Bactiar M.Pd.	Media Busy Book yang dikembangkan sudah bagus. Perpuduan warnanya juga menarik. Tetapi perlu dijelaskan pada pengertian hewan ruminansia.	Perlu memperhatikan peserta didik sangat mengimplementasikan media tersebut, dikhawatirkan peserta didik kurang berhati – hati sehingga membuat media tersebut rusak.

Tahap Implementasi (implementation)

Uji coba pengembangan

Uji coba pengembangan media Busy Book diterapkan secara tatap muka di kelas V UPT SDN 18 Gresik. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas V yang terdiri dari 25 peserta didik. Mata pelajaran yang di uji cobakan yaitu IPA materi sistem pencernaan hewan ruminansia.

Tabel 4. Hasil THB

No	Nama Peserta Didik	Skor yang Diperoleh	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	MFKR	90	✓	
2.	MKAV	85	✓	
3.	MH	80	✓	
4.	MMZAF	95	✓	
5.	MDF	90	✓	
6.	MRN	65		✓
7.	MSRR	70		✓
8.	NAP	85	✓	
9.	NAN	85	✓	
10.	NY	65		✓
11.	RDP	70		✓
12.	NNF	90	✓	
13.	NAA	85	✓	
14.	NAAS	80	✓	
15.	AP	85	✓	
16.	RPW	80	✓	
17.	PA	85	✓	
18.	RAS	90	✓	
19.	RRD	95	✓	
20.	RAP	95	✓	
21.	SYNZ	95	✓	
22.	SNA	90	✓	
23.	SN	95	✓	
24.	SFA	95	✓	
25.	YTP	80	✓	

Berdasarkan tabel 4 hasil belajar peserta didik telah memenuhi kriteria penilaian ≥ 75 untuk dikatakan meningkat dan tuntas menurut (Awalia et al., 2019).

Berikut ini hasil perhitungan tes hasil belajar peserta didik :

$$\begin{aligned}
 \text{KBK} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\
 &= \frac{21}{25} \times 100\% \\
 &= 0,84 \times 100\% = 84\%
 \end{aligned}$$

Setelah melakukan THB kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket respon. Angket respon peserta didik ini digunakan untuk mengetahui mutu media, kelayakan media, dan tanggapan media Busy Book yang telah diterapkan di kelas V UPT SDN 18 Gresik. Adapun tabel hasil respon peserta didik diuraikan sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Skor yang Diperoleh	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	MFKR	90	✓	
2.	MKAV	85	✓	
3.	MH	80	✓	
4.	MMZAF	95	✓	
5.	MDF	90	✓	
6.	MRN	65		✓
7.	MSRR	70		✓
8.	NAP	85	✓	
9.	NAN	85	✓	
10.	NY	65		✓
11.	RDP	70		✓
12.	NNF	90	✓	
13.	NAA	85	✓	
14.	NAAS	80	✓	
15.	AP	85	✓	
16.	RPW	80	✓	
17.	PA	85	✓	
18.	RAS	90	✓	
19.	RRD	95	✓	
20.	RAP	95	✓	
21.	SYNZ	95	✓	
22.	SNA	90	✓	
23.	SN	95	✓	
24.	SFA	95	✓	
25.	YTP	80	✓	

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (Skor 5)

S = Setuju (Skor 4)

KS = Kurang Setuju (Skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

Dari tabel 5 hasil angket respon peserta didik mengenai media Busy Book pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia. Peroleh skor dari peserta didik banyak memilih Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S). Adapun hasil perhitungan angket respon peserta didik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 PD &= \frac{(5 \times 165) + (4 \times 92) + (3 \times 25) + (2 \times 10) + (1 \times 5)}{(5 \times 12) \times 25} \times 100\% \\
 &= \frac{825 + 368 + 75 + 20 + 5}{60 \times 25} \times 100\% \\
 &= \frac{1.293}{1.500} \times 100\% \\
 &= 0,862 \times 100\% \\
 &= 86,2\%
 \end{aligned}$$

Tahap Evaluasi (evaluation)

Setelah tahapan implementasi, tahap terakhir pada pengembangan Busy Book model ADDIE adalah evaluasi. Tahap ini menindaklanjuti dan memperbaiki atas komentar dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Adapun perbaikan dari ahli media yaitu Pada validator ahli media memberikan komentar yaitu perlu ditambahkan nomor halaman pada setiap halaman.

Tabel 6. Hasil Evaluasi

Revisi	
Sebelum	Sesudah
Komentar : Perlu ditambahkan nomor halaman pada setiap halaman.	
	

Pembahasan

Pengembangan media Busy Book pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan ruminansia kelas V UPT SDN 18 Gresik disesuaikan dengan permasalahan yang telah ditemui oleh peneliti pada saat observasi di Sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang ditemui yaitu kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Dan hasil wawancara kepada guru kelas V UPT SDN 18 Gresik bahwa media pembelajaran yang sering digunakan yaitu pada mata pelajaran Matematika, pada pelajaran IPA peserta didik lebih sering diajak untuk observasi dan pembelajaran menggunakan sumber belajar dari buku paket. Media Busy Book yang dikembangkan akan dapat membantu peserta didik dalam mengenal hewan ruminansia dan sistem pencernaan hewan ruminansia.

Kelebihan dari media Busy Book sistem pencernaan hewan ruminansia adalah media tersebut dilengkapi dengan gambar, penjelasan, serta terdapat latihan berupa tebak kata dan tebak gambar. akan tetapi kekurangan dari media Busy Book sistem pencernaan hewan ruminansia yaitu pada media ini tidak hanya menjelaskan sistem pencernaannya saja, tetapi terdapat penjelasan lain mengenal hewan ruminansia. Sehingga perlu pendampingan guru saat mengimplementasikan media tersebut. Media Busy Book juga memiliki kekurangan lain yaitu tidak dapat dijangkau dalam jumlah kelompok besar. Jika ingin digunakan dalam jumlah kelompok besar maka peserta didik harus bergantian. Dalam penelitian ini penelitian menghasilkan media Busy Book sistem pencernaan hewan ruminansia dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Tahapan tersebut meliputi analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis (*analysis*) terdapat analisis kebutuhan. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh UPT SDN 18 Gresik. Analisis materi pembelajaran dilakukan untuk menentukan materi yang sesuai dengan media yang akan dihasilkan. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dengan media yang akan dikembangkan. Sedangkan analisis media pembelajaran dilakukan untuk menentukan jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Pada tahap perencanaan (*design*) terdapat 3 tahapan yang pertama menetapkan menetapkan materi yang akan dicapai melalui media pembelajaran. Kedua menentukan bahan dan alat pada media pembelajaran yang dikembangkan. Ketiga langkah – langkah pembuatan media Busy Book dari langkah awal desain media hingga cara pembuatan.

Tahap pengembangan (*development*) terdapat 3 langkah yaitu tahap awal adalah pembuatan media Busy Book, tahap kedua yaitu melakukan validasi kepada validator. Berdasarkan

validator ahli materi 1 diperoleh skor 95% dengan kategori “Sangat Valid” dan ahli materi 2 diperoleh skor 92,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Kemudian peneliti melakukan validasi kepada ahli media. Pada validator ahli media 1 memperoleh skor 85% dengan kategori “Cukup Valid” dan validator ahli media 2 diperoleh skor 95% dengan kategori “Sangat Valid”.

Pada tahap implementasi (*implementation*) dilakukan uji coba media oleh peneliti. Media Busy Book di uji cobakan pada peserta didik kelas V UPT SDN 18 Gresik. Hasil THB (Tes Hasil Belajar) yang mendapatkan skor 84% dengan kriteria “Tuntas”. Hasil yang didapat yaitu banyak peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM. Dari tahapan tersebut dapat dikatakan layak dan efektif diterapkan di Sekolah Dasar sebagai pendamping buku paket IPA materi sistem pencernaan hewan ruminansia.

Pada tahap evaluasi (*evaluation*) peneliti melakukan pengisian angket respon peserta didik yang diberikan kepada peserta didik. . Media Busy Book sangat layak diterapkan di Sekolah Dasar dengan melihat hasil pengisian angket respon peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari angket peserta didik yang mendapatkan skor 86,2% dengan kriteria “Sangat Baik”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas, didapatkan media pembelajaran media Busy Book sistem pencernaan hewan ruminansia kelas V. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan. Diantaranya analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Validitas, dalam melihat validitas serta kelayakan media Busy Book yang dikembangkan peneliti melakukan validasi dan uji coba media Busy Book menerapkan di UPT SDN 18 Gresik. Hasil pengujian Media ini dapat dikatakan valid karena dari ahli materi 1 mendapatkan hasil 95% dengan kategori “Sangat Valid”, ahli materi 2 mendapatkan hasil 92,5%, dari ahli media 1 mendapatkan hasil 85%, dari ahli media 2 mendapatkan 95%.

Efektivitas, efek media Busy Book pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia menunjukkan bahwa dengan menggunakan Busy Book peserta didik mampu menguasai materi pelajaran pada pokok materi hewan ruminansia dari THB (Tes Hasil Belajar) sebesar 84% dengan total peserta didik 25 peserta didik.

Respon, Angket ini diberikan kepada peserta didik setelah uji coba media yang telah diterapkan. Angket respon peserta didik mendapatkan hasil 86,2% dengan kriteria sangat baik.

Dari uraian di atas, penelitian menyimpulkan bahwa media Busy Book dapat dikatakan layak dan efektif digunakan di Sekolah Dasar. Karena setelah dilihat dari hasil yang didapat melalui

tahap validasi, tes, angket respon peserta didik terhadap media tersebut memperoleh skor yang baik. Sehingga media ini dapat memotivasi peserta didik, dalam aktivitas belajar di dalam kelas. Media Busy Book dapat merangsang peningkatan pemahaman peserta didik terkait materi sistem pencernaan hewan ruminansia. Media Busy Book diciptakan dengan tujuan yang sangat baik yaitu membantu guru dalam aktivitas belajar. Media Busy Book menjadi peran utama agar menarik perhatian peserta didik dan terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan di dalam kelas.

REFERENSI

- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>
- Hidayah, P., Untari, M. F. A., & Wardana, M. Y. S. (2018). Pengembangan Media Sepeda (Sistem Peredaran Darah) dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 2(4), 306. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i4.16109>
- Yuniarni, D. (2022). *Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini*. 6(1), 513–525. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1336>
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie Aplikasinya penulis Kiki Ariyanti*. 3(1), 137–152.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. 10(1), 49–56.
- Fadlilah, N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOOK UNTUK MATERI MEMBILANG BENDA ANAK TUNAGARHITA RINGAN DI PUSAT KAJIAN DAN PENDAMPINGAN ABK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK. *Https://Medium.Com/*, 29–38. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>