



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Media *Busy Book* untuk Kelas II Sekolah Dasar

Siti Nurhasanah¹, Nana Ganda²

Universitas Pendidikan Indonesia

*Correspondin author: sitinurhasanah280797

*Submitted Received 15 April 2022. First Received 10 Juni 2022. Accepted 01 September 2022
First Available Online 20 Agustus 2022. Publication Date 01 September 2022*

Abstract

This study seeks to produce a Busy Book learning media that is in accordance with the use of rule material in the SDIT Insantama family in the Civics learning process in class II. This research is included in the research and development (R&D) category. All 20 students of SDIT Insantama class II were used as test subjects in this Busy Book development study. This study examines and develops educational media as a busy book on elementary school subjects, family rules. Through the possibility of Busy book learning media fulfilling family rules, it can be learned by verifying material experts, verifying media experts and student learning outcomes. Interview guidelines, questionnaires from media experts and material experts and questionnaires for students were the instruments used in this research. Based on the research and development data of Media Busy Book, it can be concluded that this research/development resulted in a product as a 'proper' Civics learning medium at SDIT II Insantama. With an average score of 3.9 from material experts and 3.6 from media experts, the feasibility of Busy Book media for family rules is in the "appropriate" category, indicating that the development of media for learning can be implemented. Field experiments were carried out when the practicality of Busy Book's media content for family rules had been determined. In the first field trial, the student response score was 4.15. In the main field trial, the student's reaction score was 4.1. The final score for the operational field trial was 4.18. The overall field trial phase was rated as "feasible"

Keywords: learning media, Busy Book, learning, learning, civics

Abstrak

Penelitian ini berupaya menghasilkan media pembelajaran Busy Book yang sesuai dengan penggunaan materi aturan di keluarga SDIT Insantama dalam proses pembelajaran PKn di kelas II. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Seluruh 20 siswa SDIT Insantama kelas II dijadikan sebagai subjek uji dalam studi pengembangan Busy Book ini. Penelitian ini mengkaji dan mengembangkan media pendidikan sebagai busy Book pada mata pelajaran sekolah dasar, aturan keluarga. Melalui kemungkinan media pembelajaran Busy book memenuhi aturan keluarga dapat dipelajari dengan melakukan verifikasi ahli materi, verifikasi ahli media dan hasil belajar siswa. Pedoman wawancara, angket dari ahli media dan ahli materi serta angket untuk siswa merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan data penelitian dan pengembangan Media Busy Book, dapat disimpulkan bahwa penelitian/pengembangan ini menghasilkan produk sebagai media pembelajaran PKn yang 'layak' di SDIT II Insantama. Dengan skor rata-rata 3,9 dari ahli materi dan 3,6 dari ahli media, kelayakan media Busy Book untuk aturan keluarga masuk dalam kategori "layak", menunjukkan bahwa pengembangan media untuk pembelajaran dapat dilaksanakan. Eksperimen lapangan dilakukan ketika kepraktisan konten media Busy Book untuk aturan keluarga telah ditentukan. Pada uji coba lapangan pertama, skor respon siswa adalah 4,15. Pada uji coba lapangan utama, skor reaksi siswa adalah 4,1. Skor akhir untuk uji coba lapangan operasional adalah 4,18. Tahap uji coba lapangan keseluruhan dinilai sebagai "layak"

Kata Kunci: media pembelajaran, Busy Book, pembelajaran, belajar, aturan

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan upaya kolaboratif antara guru dan siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Pembelajaran adalah kegiatan di mana siswa secara aktif menggabungkan dan menerapkan keahlian profesional profesor mereka untuk membantu mereka mencapai tujuan

kurikulum. Belajar adalah tugas yang menantang.

Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, sekolah memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas masyarakat. "Siswa harus dididik agar dapat membantunya berkembang menjadi makhluk nyata yang mampu memenuhi dan mewujudkan wewenang dan tanggung jawab pribadi yang bertanggung jawab" (Siswoyo, 2013: 21). Pendidikan juga berkontribusi pada pemeliharaan cita-cita masyarakat serta kemajuan perubahan sosial. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan adalah "menumbuhkan bakat peserta didik, membentuk watak dan budaya bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan mengembangkan potensinya menjadi manusia yang iman dan takwa." Takut akan Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan kewarganegaraan secara harfiah memainkan fungsi yang berbeda di sekolah dasar yang pasti tidak dimiliki oleh disiplin lain, sangat bertentangan dengan kepercayaan kebanyakan. "Hal ini pada hakekatnya dilakukan agar pendidikan kewarganegaraan dapat memenuhi tujuan pembangunan karakter yang adil, yaitu membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik" (Sjarkawi, 2009:114).

Tema-tema Kewarganegaraan terutamanya berkaitan dengan penciptaan

komunitas negara yang berpemerintahan sendiri, yang sangat penting. Tujuan pendidikan PKn tidak diragukan lagi untuk menanamkan karakter unggul pada siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar, karena sekolah dasar merupakan masa kritis dalam pengembangan kepribadian seseorang, menunjukkan bagaimana tujuan pendidikan PKn untuk menanamkan karakter unggul pada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar.

Ada sebagian kasus dalam proses pendidikan, tercantum dalam pendidikan PKn. Ronald Gross (Sukmadinata, 2004: 204) mengungkapkan "beberapa kasus diantaranya: membosankannya pembelajaran sehingga tidak mengasyikkan, pembelajaran selalu terpaku pada modul serta keahlian yang ada di sekolah, siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran, dalam studi, siswa merasa tertekan karena perintah, pembelajaran yang terstruktur, serta kewajiban menjejaki segala sesuatu yang sudah ditetapkan." Dari keenam permasalahan tersebut peneliti memfokuskan permasalahan pada poin 1, 3, dan 4. Kasus tersebut berkaitan dengan proses pendidikan yang berpusat pada guru sehingga prosesnya cenderung membosankan dimana siswa tidak ikut serta aktif dalam aktivitas pendidikan.

Pemakaian media diharapkan sanggup menjembatani pengetahuan siswa menimpa modul pelajaran yang abstrak. Akibatnya, dengan memasukan media kedalam proses pembelajaran proses pembelajaran akan lebih

efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Menurut beberapa pandangan ahli yang diberikan diatas, penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk diadakan. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta memberikan solusi atas berbagai kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran.

Peneliti melakukan investigasi awal dalam topik ini dengan mewawancarai guru kelas dua di SDIT Insantama. Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan untuk mengevaluasi kebutuhan sekolah bagi siswa dan guru. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai guru kelas

II. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDIT Insantama, pembelajaran PKn berjalan dengan sangat baik. Namun, jika dibandingkan dengan disiplin ilmu lain, pembelajaran PKn memiliki jumlah media yang paling sedikit. Bahkan, dapat dikatakan bahwa pembelajaran PKn sama sekali tidak memiliki media. Selama ini guru melaksanakan kegiatan mengajar PKn tidak pernah menggunakan media pembelajaran.

Diakui oleh guru dalam pembelajaran PKn siswa sulit untuk memahami materi secara konkret. Sehingga siswa kurang tertarik dan kurang antusias untuk mempelajarinya. Siswa membutuhkan media aktual atau konkret untuk memahami materi abstrak sepanjang era ini (Siswoyo, 2013: 100). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa yang diinginkan guru dan siswa dari media pembelajaran. Peneliti berharap dapat membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami informasi pembelajaran melalui penggunaan media *busy book*. Karena

media *Busy Book* belum pernah digunakan dalam pembelajaran PKn di SDIT Insantama, maka dipilihlah media tersebut. Selanjutnya, media *Busy Book* dipandang sesuai dari segi aplikasi. Pendengaran, penglihatan, dan sentuhan hanyalah beberapa indera yang terlibat dalam media ini. Untuk itulah peneliti di SDIT Insantama mengerjakan proyek yang diberi nama "Pengembangan Media *Busy Book* materi Aturan dalam Keluarga Kelas II SDIT Insantama".

Berdasarkan hal tersebut peneliti mempersempit ruang lingkup masalah pada kurangnya media khusus untuk pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dalam materi aturan keluarga di SDIT Insantama kelas II. Peneliti akan membuat media yang disesuaikan dengan tuntutan, seperti media *Busy Book* aturan dalam keluarga untuk anak kelas II SDIT Insantama.

Bagaimana membangun media pembelajaran *Busy Book* yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran PKn materi aturan dalam keluarga di kelas II SDIT Insantama. merupakan rumusan masalah dalam penelitian ini. Di kelas II SDIT Insantama, penelitian ini mengembangkan produk berupa media *Busy Book* materi aturan dalam keluarga di kelas II. Media ini berfungsi sebagai stimulan bagi siswa untuk belajar tentang tata tertib sehari-hari yang ada di rumah. Media ini merupakan pengembangan dari media *Busy Book* sebelumnya. Media *Busy Book* sudah dibuat dari kain dan ukurannya relatif kecil, namun akan dikembangkan dengan ukuran yang lebih besar pada saat penelitian dan pengembangan.

Mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) didefinisikan oleh Soemantri (Ruminiati, 2007: 25) sebagai “pendidikan yang bersangkutan dengan status resmi warga negara”. Mardianti (2010:1) berkata “pembelajaran PKn adalah pembelajaran sosial dalam ranah pendidikan yang digunakan untuk mencerdaskan warga negara Indonesia yang berpancasila.”

Pendidikan Kewarganegaraan mempersiapkan peserta didik untuk bela negara dengan menanamkan rasa cinta tanah air, pemahaman berbangsa dan bernegara, keyakinan akan realitas falsafah Pancasila dan UUD 1945, serta kesiapan berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara. (Ittihad, 2007: 37). PKn adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada penciptaan warga negara yang memahami dan dapat melaksanakan hak dan kewajibannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian tersebut termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. R&D adalah suatu cara untuk menghasilkan produk tertentu atau meningkatkan produk yang sudah ada dan mengevaluasi keefektifan produk tersebut.

Peneliti telah meneliti dan mengembangkan media ajar berupa *Busy Book* tentang mata pelajaran sekolah dasar

aturan dalam keluarga. Melalui verifikasi ahli materi, verifikasi ahli media, dan uji coba siswa, belajar tentang kelayakan media pembelajaran *Busy Book* taturan dalam keluarga. Proses pengembangan Borg and Gall (Soenarto, 2013: 196-197) menggambarkan sepuluh langkah pelaksanaan proses pengembangan sebagai berikut.

1) Tahap pengumpulan data

Tujuan dari langkah pengumpulan data adalah untuk mengetahui jenis pelatihan apa yang dibutuhkan di lapangan. Penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan digunakan dalam tahap proses pengumpulan ini. Tujuan penelitian lapangan adalah untuk mengetahui kebutuhan sumber belajar di sekolah dasar. Penelitian lapangan dilakukan dengan menganalisis mata kuliah yang digunakan, menganalisis tahapan perkembangan mahasiswa, dan menganalisis media di lapangan. Pada saat yang sama dilakukan penelitian pewarisan dalam bentuk buku ajar mata pelajaran PKn kelas II untuk memahami teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, serta

penelitian kepustakaan dengan tema aturan keluarga.

2) Tahap perencanaan

Tahapan ini menggunakan media *Busy Book* untuk menentukan tujuan pembelajaran, menetapkan proses pembelajaran, peralatan yang dibutuhkan, dan kegiatan yang dibutuhkan oleh peneliti pengembangan media.

3) Pengembangan produk awal

Tahap selanjutnya dilakukan dengan mempertimbangkan rencana yang dibuat sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, seperti: mengembangkan media dan memverifikasinya dari aspek media dan materi, dan melakukan revisi berdasarkan pendapat ahli media dan ahli materi untuk mempersiapkan media yang dikembangkan untuk uji lapangan.

4) Uji coba lapangan awal

Setelah pengembangan dan verifikasi media, dilakukan uji coba pada 4 siswa. Dalam eksperimen ini, angket dibagikan kepada siswa untuk memahami tanggapan mereka terhadap media yang dikembangkan. Revisi Produk Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket, dilakukan revisi sebagai penyempurnaan dan penyempurnaan media yang dikembangkan.

5) Revisi produk

Produk Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket, dilakukan revisi sebagai penyempurnaan dan penyempurnaan media yang dikembangkan.

6) Uji coba lapangan utama

Setelah media direvisi kembali, diujicobakan pada siswa yang berjumlah 12 anak. Pengujian dilakukan dengan mengamati pengguna produk untuk mengetahui cacatnya. Selain itu, angket dibagikan kepada siswa untuk mengetahui reaksi mereka terhadap produk media.

7) Revisi

Revisi Sesuai dengan pembagian hasil observasi dan angket, revisi berfungsi sebagai penyempurnaan dan penyempurnaan media yang dikembangkan

8) Uji lapangan operasional

Setelah dilakukan revisi media, dilakukan uji coba terhadap topik penelitian yaitu siswa kelas II SD Insantama yang berjumlah 20 siswa. Siswa diminta untuk memberikan umpan balik terhadap media yang dikembangkan melalui angket. Selain itu, proses pembelajaran diamati.

9) Revisi produk final

Pada langkah ini dilakukan penyempurnaan media yang dikembangkan berdasarkan hasil data yang diperoleh dari uji pelaksanaan lapangan. Hasil revisi yang dilakukan akan menghasilkan produk yang layak dan siap digunakan pada materi PKn kelas II SD mengenai aturan dalam keluarga. Karena keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti, tahap diseminasi tidak akan dilakukan. Berikut kesembilan langkah tersebut: Subjek uji dalam penelitian

pengembangan *Busy Book* ini adalah seluruh 20 siswa SDIT Insantama kelas II. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa panduan wawancara, angket ahli media dan ahli materi, serta angket untuk siswa.

Data dari kegiatan uji coba dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa analisis kebutuhan media pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas pada tahap pra penelitian dan komentar serta saran dari ahli materi dan ahli media.

Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari jawaban angket ahli media, tanggapan angket ahli media, dan tanggapan siswa sebagai subjek tes yang dijadikan sebagai instrumen pengumpulan data. Produk yang dihasilkan mendapat tanggapan berupa tanggapan sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang terhadap pernyataan-pernyataan yang diberikan dalam angket.. Item pernyataan mendapat skor 5 jika responden memberikan respon sangat baik, skor 4 jika responden memberikan respon yang cukup, skor 3 jika responden memberikan respon yang buruk, dan skor 1 jika responden memberikan jawaban. respon yang sangat buruk. Rata-rata skor total setiap item instrumen angket dihitung dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Trianto (2010:309) untuk menilai data kuantitatif:

(Lihat **Gambar 1**)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Gambar.1

Keterangan :

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \text{skor rata-rata} \\ \sum X &= \text{jumlah skor perbutir} \\ n &= \text{jumlah responden} \end{aligned}$$

Dengan mengikuti prinsip-prinsip di bawah ini, ubahlah data kuantitatif menjadi data kualitatif setelah diperoleh data dalam bentuk skor (Sukarjo, 2005:53)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Busy book yang dipopulerkan oleh Tresita Diana (Irene dalam Nilmayani, 2017), merupakan buku kain yang menampilkan halaman-halaman berisi berbagai macam kegiatan yang dikemas dalam bentuk buku. *Busy book* menurut Mufliharsi (2017: 1) adalah buku kain yang memiliki aktivitas dasar permainan yang dikonstruksi secara artistik sebagai alat peraga. *Busy book*, menurut Annisa (2016), adalah instrumen permainan berupa buku flanel yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hal tersebut di atas, media pembelajaran *busy book* dapat didefinisikan sebagai buku kain yang termasuk dalam alat peraga berbagai kegiatan yang mudah dipahami. Dalam penelitian ini, kegiatan pada media pembelajaran *busy book* disesuaikan dengan topik yang akan dikembangkan.

Berbagai kegiatan yang terkait dengan norma sehari-hari di rumah termasuk dalam penelitian ini.

Media visual termasuk media busy book. Menurut Daryanto (2013:23), kelebihan media pembelajaran busy book adalah dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, dapat dibuat sendiri, dapat disusun sendiri, dapat disiapkan terlebih dahulu, dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dapat digunakan berkali-kali, menghemat waktu dan tenaga. Media busy book bisa di mix and match dengan media lain. Menurut Indriana (2011: 63), manfaatnya antara lain: mempermudah dan mempercepat belajar siswa melalui proses visualisasi. Warna dapat ditambahkan ke media ini agar lebih menarik bagi siswa, dan proses pembuatannya lumayan cepat.

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran busy book dalam penelitian ini adalah terdapat item yang dapat disusun, dapat digunakan berkali-kali, mempercepat pemahaman siswa melalui proses visualisasi, dan bahwa warna-warna pada media lebih menarik bagi siswa.

Menurut Daryanto (2013: 19), kelemahan dari media buku yang sibuk adalah tidak dapat menjangkau semua orang. Selanjutnya, media busy book hanya berfokus pada persepsi visual dan tidak menyertakan fitur audio atau gerak. Indriana (2011:63) sependapat dengan pendapat sebelumnya bahwa kurang aktifnya media buku disebabkan

karena pesan yang disajikan hanya berupa unsur visual. Kemampuan khusus diperlukan dalam produksi media berkualitas tinggi.

Berdasarkan hal tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa tidak adanya media pembelajaran busy book dalam penelitian ini disebabkan karena hanya menekankan pada persepsi indera penglihatan dan sentuhan dengan mengesampingkan unsur audio dan gerak.

Pendekatan penelitian pengembangan Borg and Gall digunakan untuk membuat Media Busy Book materi aturan dalam keluarga. Peneliti melakukan temuan pengembangan produk asli melalui tiga putaran penelitian: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, dan 3) pembuatan produk awal. Berikut ini adalah penjelasan langkah demi langkah dari temuan penelitian.

1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Tahap penelitian dan pengumpulan data pertama dilakukan dengan mewawancarai wali kelas II SDIT Insantama. Untuk mengkaji kebutuhan media pembelajaran, dilakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, khususnya pada mata pembelajaran PKn di kelas II SDIT Insantama. Temuan didasarkan pada tugas pra-penelitian yang telah diselesaikan.

- 1) Gambar dalam buku teks siswa adalah satu-satunya bentuk media yang digunakan di dalam kelas.
- 2) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak melibatkan partisipasi siswa dan masih terfokus pada guru.
- 3) Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih nyata dan melibatkan siswa secara aktif dalam aturan materi keluarga.

Potensi kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa harus dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan informasi yang dihimpun melalui wawancara, terlihat jelas bahwa diperlukan suatu media yang mendorong kegiatan pembelajaran, khususnya pada aturan keluarga. *Busy Book* Materi aturan Keluarga merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan membantu siswa dalam memahami materi aturan dalam keluarga.

1.2 Perencanaan

Rumusan tujuan pembelajaran memanfaatkan isi *Busy Book* untuk aturan dalam Keluarga, mengidentifikasi proses pembelajaran, menentukan instrumen yang dibutuhkan untuk menghasilkan media, dan

kemampuan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan merupakan faktor-faktor yang masuk ke dalam perencanaan pengembangan produk.

1.3 Pengembangan Produk Awal

Menyiapkan bahan ajar dan alat evaluasi mungkin bisa membantu tahap pertama pengembangan produk (Haryati, 2012:15). Pengembangan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, menurut Dick dan Carey (Sadiman, 2003: 83). Kesesuaian media dengan karakteristik siswa juga dipertimbangkan selama konstruksi format asli ini. DiPengembangan produk dan validasi produk media merupakan dua proses pertama dalam proses pengembangan produk Materi Media Buku Sibuk Aturan Keluarga.

Peneliti mempertimbangkan faktor-faktor berikut saat membuat media *Busy Book* untuk Aturan Keluarga.

1.4 Validasi Produk

Validasi dilakukan oleh profesional konten dan media setelah media dibuat. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan mampu digunakan dalam uji coba. Validasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner dengan skala sebagai berikut: Sangat Kurang = 1, Kurang = 2, Cukup = 3, Baik = 4, dan Sangat Baik = 5. Data kuantitatif yang diperoleh dari

kuesioner kemudian dihitung dan dikonversi.

Validator juga memberikan masukan dan modifikasi dari media yang dikembangkan, dengan tujuan agar media tersebut lebih bermanfaat. Berikut data yang dikumpulkan sebagai hasil dari kegiatan:

1) Data hasil validasi ahli materi

Drs. H. Nana Ganda, S.H., M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Tasikmalaya, bertugas memvalidasi materi pada media *Busy Book* aturan dalam keluarga. Berikut adalah hasil validasi dari aspek materi. Validasi tersebut mendapatkan penilaian dengan skor rata-rata 3,9 dengan kategori “layak” menurut statistik pada tabel di atas. Media *Buku Sibuk* untuk Aturan Keluarga dianggap layak untuk diuji dalam validasi ini.

2) Data hasil validasi ahli media

Proses validasi media terhadap media *Busy Book* Materi Aturan dalam Keluarga dilakukan oleh Bapak Drs. H. Nana Ganda, S.H., M.Pd. dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Tasikmalaya.

Hasil data pada tabel diatas menunjukkan bahwa validasi media masuk dalam kategori “layak” dengan rata-rata penilaian 3,6. Pada validasi ini media *Busy*

Book Materi Aturan dalam Keluarga dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

1.5 Hasil Uji Coba Produk

Media *Busy Book* untuk materi aturan dalam keluarga ini diujicobakan sebanyak tiga kali yaitu:

a. **Uji Coba Lapangan Awal**

Setelah dilakukan validasi dengan ahli materi dan media, dilakukan uji lapangan awal pada media *Busy Book* aturan dalam Keluarga. Uji coba pertama dilakukan pada empat siswa kelas II SDIT Insantama. Uji coba ini berlangsung pada tanggal 22 Juli 2021. Dalam angket yang dibuat peneliti, siswa menjawab pertanyaan tentang penggunaan media *Busy Book*. Setelah mempelajari aturan keluarga dalam Keluarga melalui media *Busy Book*, siswa mengisi angket untuk mengukur perasaan mereka terhadap penggunaan media. Tabel dan grafik berikut menunjukkan hasil angket siswa dari uji coba lapangan awal.

Berdasarkan uji coba di atas, aspek daya tarik materi, penggunaan media, dan pelaksanaan pembelajaran semuanya memiliki hasil yang “baik”, karena ketiganya memperoleh nilai rata-rata lebih dari 3,4. Sedangkan total hasil angket evaluasi siswa pada Materi Media

Busy Book aturan dalam Keluarga adalah 4,15 dengan kategori “layak”. Tidak ada unsur yang perlu diperbarui berdasarkan jawaban siswa terhadap penggunaan media Busy Book aturan dalam Keluarga.

b. Uji Coba Lapangan Utama

Setelah dilakukan penyesuaian berdasarkan masukan dari siswa pada saat uji coba lapangan awal, dilakukan uji coba lapangan utama Media Busy Book aturan dalam Keluarga. Sebanyak 12 siswa kelas II SDIT Insantama mengikuti uji coba tersebut. Uji coba ini berlangsung pada tanggal 23 Juli 2021. Kegiatan uji coba lapangan utama mengikuti prosedur yang sama dengan kegiatan uji coba lapangan pendahuluan. Dalam kuesioner yang dibuat oleh peneliti, siswa menjawab pertanyaan tentang penggunaan media Busy Book aturan dalam Keluarga. Setelah mempelajari aturan dalam Keluarga melalui media Busy Book, siswa mengisi angket untuk mengukur perasaan mereka terhadap penggunaan media.

Berdasarkan penelitian yang telah diujicobakan terhadap siswa II SDIT Insantama, aspek daya tarik materi, penggunaan media, dan pelaksanaan pembelajaran semuanya memiliki hasil yang “baik”, karena ketiganya memperoleh nilai rata-rata lebih dari 3,4.

Sedangkan total hasil angket evaluasi siswa pada Materi Media Busy Book aturan dalam Keluarga adalah 4,15 dengan kategori “layak”. Tidak ada unsur yang perlu diperbarui berdasarkan jawaban siswa terhadap penggunaan media Busy Book aturan dalam Keluarga.

c. Uji Coba Lapangan Operasional

Eksperimen operasional lapangan dilakukan pada siswa kelas II SDIT Insantama yang berjumlah 20 siswa. Uji coba ini berlangsung pada 24 Juli 2021. Prosedur yang sama digunakan untuk uji coba lapangan operasional seperti uji coba lapangan awal dan utama. Karena jumlah siswa dalam uji coba operasional lebih banyak daripada jumlah siswa pada uji coba sebelumnya, ada beberapa proses terpisah yang terkait dengan pengkondisian siswa. Setelah mempelajari aturan dalam Keluarga melalui media Busy Book, siswa mengisi angket untuk mengukur perasaan mereka terhadap penggunaan media.

Berdasarkan penelitian yang telah diujicobakan terhadap siswa kelas II SDIT Insantama masing-masing hasil masuk dalam kategori “layak” dari segi daya tarik materi, penggunaan media, dan pelaksanaan pembelajaran karena ketiganya memperoleh nilai rata-rata lebih besar dari 3,4. Sedangkan hasil keseluruhan angket materi siswa pada

media aturan dalam keluarga adalah 4,18 dengan kategori “layak”. Berdasarkan tabel dan grafik di atas, masing-masing hasil masuk dalam kategori “layak” dari segi daya tarik materi, penggunaan media, dan pelaksanaan pembelajaran karena ketiganya memperoleh nilai rata-rata lebih besar dari 3,4.

1.6 Revisi Produk

Ahli materi dan ahli media melakukan revisi produk sebelum dilakukan validasi produk; ada berbagai bagian yang perlu diubah berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Drs. H. Nana Ganda, S.H., M.Pd., ahli materi menyarankan agar peneliti melakukan revisi. Validasi materi penilaian menghasilkan skor rata-rata 3,9 yang termasuk dalam kategori “layak”. Sedangkan dengan nilai rata-rata 3,6, hasil validasi data media masuk dalam kategori “layak”. Materi aturan dalam keluarga.

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104-117.

Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan busy book pada kosakata anak usia dini di PAUD Swadaya PKK. *Jurnal Metamorfosa*, 5(2), 146-155.

Sadiman, A, et al. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suda, I.K. (2016). *Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar*. Bali: Universitas Hindu Indonesia.

Sugiyono, M. P. P. P. K. (2007). *Kualitatif dan r&d*, Bandung: Alfabeta, 2010. *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D Bandung: Alfabeta*.

Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11, 43-48

Umar, U. (2017). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131-144.

DAFTAR PUSTAKA

Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156-1163.

Wibiarani, S. (2018, December).

Penggunaan busy book dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini di era milenial.

In *SENDIKA: Seminar Pendidikan* (Vol. 2, No. 1, pp. 11-14).