

**PROPOSAL**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK MATH* UNTUK  
MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA KURIKULUM  
MERDEKA DI SD NEGERI 4 MASBAGIK UTARA**



**Oleh:  
RADIATUL HASANAH  
NPM.190102065**

Proposal ini di tulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)  
UNIVERSITAS HAMZANWADI**

**2023**



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah sistem yang berjalan berdasarkan atas aturan dan tujuan yang harus dicapai. Pendidikan saat ini sudah menjadi kebutuhan yang bisa menjamin keadaan masa depan untuk menghadapi perubahan dunia yang semakin maju dan penuh dengan persaingan. Menurut Rahman & dkk (2022: 3) pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya dan menyiapkan diri untuk menghadapi perubahan dunia yang semakin maju.

Pembelajaran akan terbantu oleh adanya media pembelajaran yang mengoptimalkan tujuan serta hasil pembelajaran. “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan baik dan sempurna (Kustandi, 2020: 6). Pentingnya media pembelajaran yakni dapat membangkitkan keinginan serta minat yang baru, meningkatkan motivasi dan kualitas kegiatan pembelajaran, serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik Hamalik (Arsyad, 2021: 15). Proses pembelajaran yang menggunakan alat bantu media pembelajaran didesain dengan teknik permainan dalam penerapannya. Pembelajaran yang dikonsepsikan

seperti permainan yang akan memaksimalkan sebagaimana pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Keberhasilan secara optimal dalam proses belajar mengajar di kelas terbantu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting dalam mendukung proses belajar mengajar, agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada guru melainkan menjadikan peserta didik lebih aktif, bergairah dalam menerima materi pembelajaran, serta menjadikan proses pembelajaran antara guru dan peserta didik menjadi lebih menarik dan menyenangkan, agar proses pembelajaran tersebut terpenuhi maka, media pembelajaran menjadi hal penting yang harus dipersiapkan guru dalam penyampaian materi ajarnya.

Kondisi pembelajaran yang dimaksudkan tersebut terwujud dengan adanya bantuan media pembelajaran yang dipersiapkan guru sebelum proses pembelajaran berlangsung. Karena pada kurikulum khususnya kurikulum merdeka, media pembelajaran sangat diperlukan pada proses pembelajaran. Saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka, kurikulum dikembangkan dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan karena jantung dari suatu pendidikan adalah kurikulum (Siregar et al., 2021). Kurikulum merdeka menciptakan pembelajaran aktif dan kreatif. Dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional maka penyelenggara pendidikan memerlukan kurikulum sebagai program yang memuat seperangkat rencana pembelajaran serta berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi di SDN 4 Masbagik Utara peneliti menemukan permasalahan diantaranya proses pembelajaran masih memiliki kendala. Seperti kekurangan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika kelas 1, kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media yang mendukung materi pelajaran yang disampaikan, guru masih menggunakan fasilitas konvensional seperti buku paket, lembar kerja siswa, dan papan tulis, Guru belum menemukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan untuk menarik minat belajar peserta didik, minat peserta didik dalam belajar juga terbilang rendah yang dilihat dari antusias peserta didik yang mudah bosan dalam menerima pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran *busy book math* merupakan bentuk media baru yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan anak yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dari proses pembelajaran yang akan dikenalkan kepada peserta didik” Prakso dan Husna (Purnamasari, Amal, & Herlina, 2021: 73). *Busy book math* adalah buku yang terbuat dari kain flannel yang berisi beberapa kegiatan dengan bentuk persegi sama seperti buku pada umumnya namun dalam setiap halaman buku berisi materi yang menggunakan bentuk-bentuk menarik seperti bentuk buah-buahan, yang dibuat menggunakan kain flannel berwarna-warni serta menggunakan pita, dan manik-manik. Selain itu penggunaan buku ini bisa dilepas dan dipasang kembali menggunakan perekat sehingga nantinya bisa dimainkan lebih dari dua anak. *Busy book math* ini menggunakan kain flannel mulai dari sampul sampai halaman buku agar mudah dibawa kemana-mana. *Busy book math* ini adalah produk inovatif dan

efisien yang sangat cocok digunakan oleh orang tua ataupun guru sebagai media untuk menstimulasi perkembangan aspek kognitif atau kemampuan berfikir peserta didik khususnya tentang matematika. Dikatakan *busy book math* karena disetiap lembar buku akan menemukan permasalahan sederhana yang dikemas dalam gambar dan bentuk sehingga anak dibuat sibuk menyelesaikan kegiatan yang ada pada setiap lembar buku tersebut. Media ini berbentuk buku karena penulis ingin agar peserta didik tertarik kepada buku sehingga kedepannya peserta didik akan terbiasa dengan buku untuk membacanya, serta digunakan untuk belajar. Selain itu juga dengan adanya media ini dapat meningkatkan keterampilan, minat, semangat, antusias bahkan menghilangkan rasa bosan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran *busy book math*. Penelitian pengembangan ini berjudul “pengembangan media *busy book math* untuk mengembangkan minat belajar siswa pada kurikulum merdeka di SD Negeri 4 Masbagik Utara”.

#### **A. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media yang mendukung materi pelajaran yang disampaikan.
2. Guru masih menggunakan fasilitas konvensional seperti buku paket, lembar kerja siswa, dan papan tulis.

3. Guru belum menemukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan untuk menarik minat belajar peserta didik.
4. Minat peserta didik dalam belajar terbilang rendah yang dilihat dari antusias peserta didik yang mudah bosan dalam menerima pembelajaran.

### **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengembangan media *busy book math* untuk mengembangkan minat belajar siswa pada kurikulum merdeka di SD Negeri 4 Masbagik Utara.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan fokus masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *busy book math* untuk mengembangkan minat belajar siswa pada kurikulum merdeka di SD Negeri 4 Masbagik Utara?
2. Upaya guru dalam mengoptimalkan pembelajaran melalui media *busy book math*?
3. Pengaruh media *busy book math* untuk mengembangkan minat belajar siswa?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, makat tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *busy book math* untuk mengembangkan minat belajar siswa pada kurikulum merdeka di SD Negeri 4 Masbagik Utara.
2. Mendeskripsikan dalam mengoptimalkan pembelajaran melalui media *busy book math*.
3. Mendeskripsikan pengaruh media *busy book math* untuk mengembangkan minat belajar siswa.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang akan dihasilkan oleh peneliti adalah *busy book math* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *busy book math* terbuat dari bahan dasar kain flannel.
2. Terdapat sampul menggunakan bahan *tripleks* dengan desain *busy book math*.
3. Media pembelajaran *busy book math* memiliki ukuran relatif sedang.
4. Media pembelajaran *busy book math* memuat pembelajaran matematika kelas 1 tentang penjumlahan dan pengurangan.
5. Peserta didik dapat bermain sambil belajar, membedakan warna, dan berhitung.
6. Media pembelajaran *busy book math* memiliki gambar-gambar menarik seperti, buah-buahan dan warna yang menarik.



7. Media pembelajaran *busy book math* dilengkapi dengan buku panduan yang menjadi pedoman guru dan peserta didik dalam menggunakan media *busy book math*.

8. Media pembelajaran *busy book math* dilengkapi dengan manik-manik yang menarik.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Tersedianya media dengan inovasi baru yang dapat digunakan guru dalam mempermudah proses pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

Dapat menambah pengetahuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru sehingga apa yang peneliti hasilkan dapat dijadikan inspirasi atau pedoman bagi orang banyak. Sebagai seorang pendidik kelak akan mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **G. Asumsi Pengembangan**

Asumsi peneliti dalam pengembangan ini adalah bahwa media pembelajaran *busy book math* dapat menyelesaikan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Diasumsikan bahwa media pembelajaran *busy book math* dapat

membantu peserta didik dalam memahami materi sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian teori**

##### **1. Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Isnani Sara Aprili, 2020). Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat di pertanggung jawabkan (Tatik Sutarti, 2021). Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar keperibadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah pengembangan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Afrilianasari, 2020).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermamfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

Penelitian pengembangan dalam prosedurnya memiliki beberapa model pengembangan pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti memilih untuk menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE dalam mengembangkan media *busy book math* untuk mengembangkan minat belajar siswa, sebab menurut peneliti model penelitian pengembangan ADDIE sesuai dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan yang akan peneliti lakukan.

a. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) adalah model pengembangan berorientasi kelas (Hamzah, 2020). Pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya berurutan namun intraktif yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ketahap berikutnya. Terdapat lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE diantaranya: *Analysis* (Analisis) *Design* (Desain) *Development* (Pengembangan) *Implementation* (Eksekusi) *Evaluation* (Umpan balik)

b. Media

Menurut termonologinya, kata media berasal dari bahasa latin yaitu "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata "*wasaaaila*" artinya pengantar pesanan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Hasanah, 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran dapat kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (Malik, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk fisik dapat merangsang pengetahuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru. Menggunakan media pembelajaran, peserta didik bisa memproses serta menyusun kembali pesan atau materi yang ada pada media pembelajaran baik berupa visual maupun verbal.

## **2. Pembelajaran *Busy Book Math***

Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini media pembelajaran *Busy Book Math* dengan inovasi baru. *Busy Book Math* adalah media tiga dimensi dan jenis model atau tiruan berupa buku kain yang terbuat dari kain flanel yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi macam-macam kegiatan peserta didik seperti, berhitung, menyusun kata, mengenal warna, dan lain-lain yang bersifat edukatif (Afrianti & Wirman, 2020). Media pembelajaran *Busy Book Math* merupakan bentuk media baru yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan anak yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dari proses pembelajaran yang akan dikenalkan kepada peserta didik (Amal, dan Herlina, 2021).

*Busy Book Math* berisikan tentang aktivitas pembelajaran. Selain membuat anak sibuk dengan aktivitas yang positif, juga mengenalkan pembelajaran yang relatif mendidik, Gaity (Utami, 2020) Di dalam *Busy Book Math*, peserta didik akan menemukan permainan unik yang menarik dan menyenangkan yang akan mengasah kognitifnya. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajarannya *Busy Book Math* adalah sebuah media 3 dimensi yang terdiri dari halaman-halaman serta berisi berbagai macam kegiatan pembelajaran seperti berhitung. Media pembelajaran *Busy Book Math* merupakan pengaplikasian pengembangan pembelajaran inovatif dan kreatif yang dirangkakan dengan permainan unik dan menarik serta menyenangkan yang bisa mengasah kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Busy Book Math* memiliki beberapa manfaat bagi guru dan peserta didik diantaranya sebagai berikut:

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- b. Pembelajaran akan lebih menyenangkan.
- c. Peserta didik akan lebih cepat memahami materi.

Adapun kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran *Busy Book Math*.

Menurut Mufliharsi (2020: 61) pembelajaran menggunakan media *Busy Book Math* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Guru mudah menentukan materi pembelajaran yang akan disampaikan didalam kelas.

- 2) Guru dapat dengan mudah mengevaluasi peserta didik karena dengan sendirinya aktivitas yang terdapat didalam buku dapat mengeksplorasi kemampuan masing-masing peserta didik sehingga media pembelajaran *Busy Book Math* bisa sekaligus menjadi alat evaluasi bagi guru.
- 3) Peserta didik secara mandiri melakukan aktivitas yang dituntut dalam setiap lembaran *Busy Book Math*.
- 4) Rasa ingin tahu peserta didik akan meningkat dan cenderung melakukan sendiri tanpa bantuan guru.
- 5) Media pembelajaran *Busy Book Math* tahan lama karena terbuat dari kain sehingga tidak mudah robek.
- 6) Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Busy Book Math* dikelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.
- 7) Pembelajaran menjadi menyenangkan karena banyak aktivitas yang bisa meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kekurangan dari penggunaan media pembelajaran *Busy Book Math* diantaranya sebagai berikut:

1. Media *Busy Book Math* dibuat dengan secara manual.
2. Media *Busy Book Math* memerlukan biaya yang lumayan besar.
3. Pembuatan media *Busy Book Math* memerlukan banyak waktu.

### **3. Pembelajaran Matematika**

Matematika adalah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas, dan akurat

(Selpius Kando, 2020). Matematika adalah pengetahuan yang berkaitan menemukan permainan-permainan unik yang menyenangkan yang akan mengasah kognitifnya (Selpius Kando, 2021: 28).

*Busy Book Math* merupakan media pembelajaran yang intraktif, terbuat dari kain flannel yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus anak seperti berhitung, mengurangi, dan mencocokkan warna (Risa Mufliharsi 2020) .

Beberapa pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa *Busy Book Math* merupakan media pembelajaran yang dapat membuat anak sibuk dengan aktivitas yang ada didalamnya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif oleh guru untuk menghadapi perkembangan teknologi terutama dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.

#### **4. Penjumlahan dan Pengurangan**

Media pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan untuk siswa merupakan media yang dikembangkan untuk membantu pengajar dalam memberikan bahan ajaran kepada siswa yang masih belum mengerti tentang belajar menghitung. Adapun materi yang disajikan adalah mulai dari belajar mengenalangka, penjumlahan dan pengurangan, animasi berhitung, latihan berhitung dan cara pemakaian media. Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Salah satu



jalur pendidikan formal adalah SD. Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak SD yaitu membaca, menulis dan berhitung. Tahapan yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu analysis, desain, development, implementation, dan evaluation. Pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada siswa kelas 1 media yang sesuai adalah media benda kongkrit. Pembelajaran menggunakan media benda kongkrit lebih mampu memberikan pengalaman riil kepada siswa karena siswa dapat melihat, merasakan dan meraba alat peraga yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran menggunakan media benda kongkrit juga akan berdampak pada minat belajar menghitung siswa.

## **5. Minat Belajar**

Minat dapat diartikan sebagai suatu kegemaran atau kesenangan akan sesuatu (Sukardi, Susanto, 2021). Minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek, biasanya disertai perasaan senang karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu (Susanto 2020). Secara sederhana minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Mulyasa 2021).

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa suka dan tertarik terhadap sesuatu yang disertai dengan perasaan senang yang dianggap dapat memberi kepuasan dan keuntungan pada diri sendiri sehingga mendorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut tanpa merasa terpaksa. Dengan demikian, minat belajar merupakan rasa senang dan tertarik

belajar yang dianggap dapat memberi keuntungan pada dirinya tanpa adanya paksaan dari orang lain, dimana perasaan senang yang ada pada kepuasan.

**a. Jenis-Jenis Minat Belajar**

Kuder dalam Purniwaningrum (2020: 61), mengelompokkan jenis-jenis minat belajar menjadi sembilan macam yaitu sebagai berikut:

1. Minat terhadap alam sekitar, adalah minat yang berhubungan dengan pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang dan tumbuhan.
2. Minat mekanis adalah minat yang berkaitan dengan pekerjaan yang berkaitan dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
3. Minat hitung menghitung yaitu minat yang membutuhkan perhitungan.
4. Minat terhadap ilmu pengetahuan adalah minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan memecahkan masalah.
5. Minat persuasive adalah minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan sertakreasi tangan.
6. Minat leterer yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis.
7. Minat musik yaitu minat yang berhubungan dengan musik seperti konser
8. Minat layanan sosial adalah minat yang berhubungan dengan membantu orang lain.

9. Minat klerikal yaitu minat yang berhubungan administratif.

Jadi belajar sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat pada siswa dalam menuntut ilmu di Sekolah, selain itu minat mempunyai jenis yang dapat dilihat dari tingkah laku siswa.

#### **b. Ciri-ciri minat belajar**

Menurut Elizabeth Hurlock (2021: 62), menyatakan ada tujuh minat belajar yang masing-masing hal ini tidak dibedakan antara ciri minat belajar tidak spontan ataupun terpol, ciri-ciri ini yaitu:

1. Minat tumbuh bersama dengan perkembangan fisik dan mental, minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar adalah salah satu penyebab meningkatnya minat belajar pada diri seseorang
3. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar adalah faktor yang sangat berharga karena tidak semua bisa menikmatinya
4. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin disebabkan oleh keadaan fisik yang tidak memungkinkan
5. Minat di pengaruhi oleh budaya Jika budaya luntur maka minat belajar siswa juga akan luntur
6. Minat berbobot emosional. Minat yang berhubungan dengan perasaan, yang akan menimbulkan perasaan senang dan akhirnya dapat diminati

7. Minat berbobot egosentris. Artinya bila seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memiliki.

Jadi dalam mengembangkan minat belajar siswa harus di tumbuhkan dalam kehidupan siswa di sekolah yang dimana guru harus mencari tau bagaimana siswa bisa menunjukkan minat belajar di sekolah. Dengan adanya kurikulum merdeka bisa memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dalam lingkungan belajar siswa dan menjadi *aktif* dalam kegiatan sehari-hari di Sekolah sehingga siswa bisa mempertahankan dan mengembangkan minatnya dalam belajar.

## **6. Kurikulum Merdeka**

Istilah ‘Merdeka Belajar’ pertama kali diperkenalkan sebagai sebuah program pendidikan oleh Mandikbud, Nadiem Makarim saat perayaan Hari Guru Nasional tahun 2019. ‘Merdeka Belajar’ dapat dimaknai sebagai kemerdekaan berpikir. Sementara kemerdekaan belajar menurut Dewantara dalam Hendri (2020:27) yaitu keleluasaan belajar pada peserta didik diperkenalkan melalui cara mereka berpikir. Mereka hendaknya dibiasakan untuk menerima pendapat orang lain serta cara menumbuhkan pemikirannya sendiri dalam memperoleh suatu pengetahuan.

Konsep merdeka belajar terinspirasi dari konsep belajar Ki Hajar Dewantara. Pemikiran itu secara garis besar memberi ruang bebas dalam memperoleh pendidikan dengan dilindungi undang-undang. Konsep kebebasan tersebut juga

berkaitan dengan keleluasaan peserta didik dalam menyampaikan dan menerima pendapat.

Sementara Sumiana (2020:153) mempertegas pengertian merdeka belajar adalah bebas dalam belajar. Akan tetapi bebas bukan diartikan bisa berbuat sesuka hati misalnya bolos sekolah atau tidak menyelesaikan tugas. Namun lebih mengarah pada pembelajaran yang bahagia dan menyenangkan. Konsep merdeka belajar juga memuat pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas.

Dari konsep merdeka belajar di atas, disimpulkan bahwa terdapat batasan dan aturan yang harus dipatuhi demi kelancaran pembelajaran. Peserta didik harus mematuhi peraturan yang dibuat oleh sekolah. Ciri khas dari pembelajaran dengan menggunakan konsep ini adalah pembelajaran yang menyenangkan dan tidak mengekang. Sehingga peserta didik bisa bebas berkreasi serta mengembangkan dirinya.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan terkait pengembangan media pembelajaran *Busy Book Math* ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Isnawati Dwi Utami (2018) melakukan penelitian dengan judul ‘Pengembangan Media *Busy Book Math* Materi Aturan Dalam Keluarga Dikelas 3 Sekolah Dasar Negeri Panggang Sedayu’. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Busy Book Math*, adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah permasalahan yang diangkat yakni kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan dalam

proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *Busy Book Math* untuk mengembangkan minat belajar siswa pada kurikulum merdeka di SD Negeri 4 Masbagik Utara. Dinyatakan layak untuk digunakan, dibuktikan dengan hasil dari validasi ahli materi dengan kategori “layak”(4,54), hasil validasi ahli media dengan kategori “layak” (4,31), serta hasil ketiga tahap uji coba dengan kategori “layak”(4,52).

2. I Wayan Suwatra, et al (2019) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Busy Book Math* Kelas Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Busy Book Math*, adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah permasalahan yang diangkat yakni kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *Busy Book Math* untuk mengembangkan minat belajar siswa pada kurikulum merdeka di SD Negeri 4 Masbagik Utara. Uji hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5% dan  $t_{hitung} = 2,03$  dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $15,882 > 2,03$ ) maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan kemampuan *Problem Solving* antara anak yang distimulasi menggunakan media *Busy Book Math* dengan anak yang distimulasi dengan metode konvensional Kelompok A Gugus VII kecamatan Buleleng Tahun

Pelajaran 2018/2019. Dengan demikian media *Busy Book Math* berpengaruh terhadap kemampuan *Problem solving* pada anak.

3. Etie Novia Rizki dan Metia Fitriawanawati (2020) melakukan penelitian dengan judul ‘‘Pengembangan Media *Busy Book Math* Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar’’. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Busy Book Math*, adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah permasalahan yang diangkat yakni kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *Busy Book Math* untuk mengembangkan minat belajar siswa pada kurikulum merdeka di SD Negeri 4 Masbagik Utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Busy Book Math* layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil dari validasi ahli media mendapatkan skor 4,3 kategori sangat baik, validasi ahli materi mendapatkan skor 4 kategori baik, validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 4 kategori baik. Hasil respon peserta didik pada uji coba produk kelompok kecil mendapatkan 95% kategori sangat baik dan hasil respon guru mendapat skor 4,7 kategori sangat baik.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan tersebut terdapat perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan yakni berupa bahan utama, yang dimana ketiga hasil penelitian tersebut hanya menggunakan kain flannel sedangkan peneliti menggunakan pengembangan dengan bahan utama *Foam Art* yang tahan

lama dan anti air. Sedangkan kain flannel digunakan peneliti sebagai sumber materi pada media pembelajaran *Busy Book Math*. Selain bahan utama, peneliti juga mengembangkan materi pembelajaran yang tersaji pada media pembelajaran. Penggunaan bahan *Foam Art* pada media pembelajaran *Busy Book Math* lebih praktis. Sehingga peneliti mengharapkan ketika menggunakan bahan-bahan tersebut media pembelajaran *Busy Book Math* lebih tahan lama dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

### **C. Kerangka Pikir**

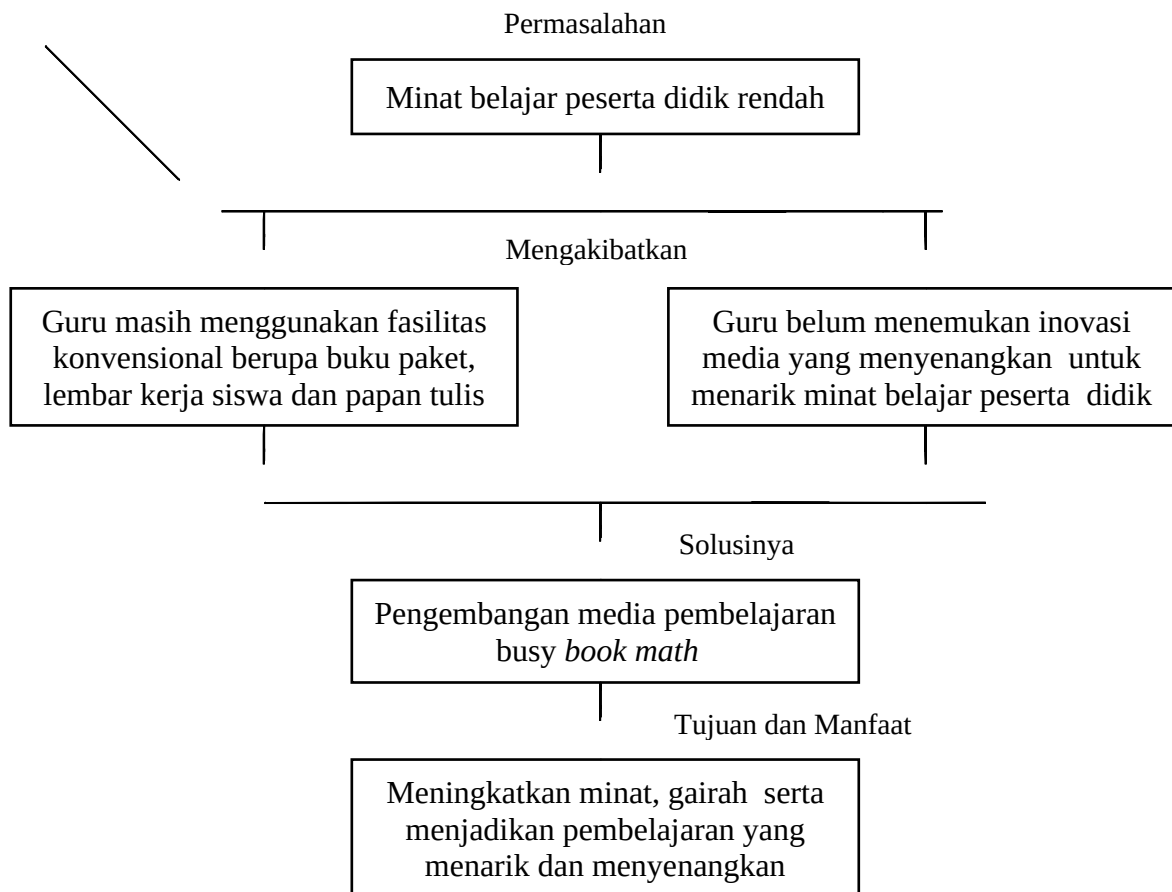
Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan guna untuk meningkatkan minat serta semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil belajar yang menyenangkan diperlukan dukungan atau fasilitas yang memadai. Fasilitas tersebut salah satunya berupa media pembelajaran yang membantu guru dan peserta dalam melaksanakan proses pembelajaran. Semua jenis media memiliki peran penting dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dikelas 1 SD Negeri 4 Masbagik Utara pada proses pembelajaran, guru masih menggunakan fasilitas konvensional berupa buku paket, lembar kerja siswa, dan papan tulis. Kondisi ini terjadi karena belum ada media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan pengembangan dengan inovasi baru media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran. peneliti berniat untuk mengembangkan media pembelajaran *Busy Book Math*. *Busy Book Math* dalam



penelitian ini adalah berbentuk seperti buku yang terbuat dari tripleks dan kain flannel berisi berbagai aktivitas yang berhubungan dengan penjumlahan berbentuk gambar. Penelitian ini menggunakan contoh sederhana yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Media pembelajaran *Busy Book Math* ini berperan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung yang dimana peserta didik saat ini sering merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. keadaan saat ini sekolah tidak memaksimalkan perannya dalam menyelenggarakan pendidikan, selain itu peserta didik memerlukan banyak permainan disela-sela pembelajaran terlebih lagi menuangkan materi pembelajaran dalam permainan. Kondisi ini juga menuntut guru untuk lebih kreatif lagi dalam memilih, membuat, dan menggunakan media pembelajaran. Begitu juga dengan guru belum bisa memberikan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru juga mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang memuat kurikulum merdeka, pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam penerapan pembelajaran matematik.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang ditemukan, penelitian memiliki beberapa pertanyaan yang perlu ditemukan jawaban diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Busy book math* kelas 1 SD Negeri 4 Mabagik Utara?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *busy book math* kelas 1 SD Negeri 4 Mabagik Utara?

3. Bagaimana respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *busy book math* kelas 1 SD Negeri 4 Mabagik Utara.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu” (Sugiono, 2020:297). Brog and Gall (Sugiono, 2020:394) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan diartikan sebagai proses atau metode yang digunakan peneliti untuk mengukur tingkat kevalidasian dari pengembangan produk yang dilakukan. Sedangkan menurut Dick and Carry (Sugiono, 2020:394) “menggunakan istilah ADDIE (*Analissys, Desain, Development, Impelemtation, Evaluation*). Dan *develoment research* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan”.

Rancangan intruksional ADDIE ini muncul pertama kali pada tahun 1975. ADDIE dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat. Tahapan-tahapan dari ADDIE ini sendiri adalah *analysis, design, develoment, implementation, dan education*. Model ADDIE menurut yong, et al (Yudi, 2020:28) “*Isthe generic procces traditionally used by instrutional designers and training developers which represent a dynamik, flexible guldeline for building effective training and perfomance support tools*”. Jika diartikan bahwa model ADDIE merupakan proses general atau umum yang secara tradisional digunakan oleh para perancang pengembangan pelatihan yang dinamis, *fleksibel,*

untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan.

Sejalan dengan itu Sezer, *et al* (Yudi, 2020: 29) menyatakan bahwa “Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama yang lainnya dengan berkoodinasi sesuai dengan tahapan yang ada”. Penelitian yang dilakukan berupa pengembangan media pembelajaran *Busy Book math* dengan menggunakan tahapan model ADDIE. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Busy Book math* yang melibatkan kelas 1 Sekolah Dasar.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan pengembangan sebelum melakukan penelitian pengembangan. Langkah-langkah yang diambil harus berdasarkan kajian teori yang sesuai. Merujuk perspektif yang dikembangkan oleh Cennamo, *et al* (Yudi, 2020: 33) “Maka fase ADDIE tersebut merupakan dasar yang akan dikembangkan”. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti dapat melakukan pengembangan mengenai media pembelajaran *Busy Book*.

Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti dimulai dari analisa, desain, *development*, inplementasi dan evaluasi.

### **a. Tahap analisa (Analysis)**

Kajian teoritis ini, peneliti membaca kajian-kajian pustakan baik dari buku serta penelitian yang sudah ada. Hal ini dilakukan untuk menambah wawasan peneliti dalam melakukan pengembangan serta memperoleh data yang mendukung

pengembang dalam menentukan apakah penelitian pengembangan ini memiliki dasar yang kuat. Kajian teoritis ini disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan yakni berupa pengembangan media pembelajaran *Busy Book Math*. Sehingga secara tidak langsung pengembang mengetahui kebutuhan dan hasil konstruktional yang akan direncanakan. Pada tahap analisa peneliti menemukan beberapa hal yang akan menjadi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, yakni pembelajaran kreatif, inovatif dan menyenangkan tetapi terkendala oleh fasilitas.

b. Tahap Desain (*design*)

Selanjutnya tahap desain, peneliti berencana untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *Busy Book*, maka peneliti perlu mendesain media pembelajaran *Busy Book Math* yang digunakan dalam penelitian. Jika peneliti dalam hal ini mengembangkan media pembelajaran maka peneliti harus mampu untuk mengembangkan sesuai dengan media pembelajaran yang akan disusun. Dalam tahap ini, peneliti harus memilih tempat dan peserta didik dari setting yang diuji coba. Pada tahap ini peneliti mendesain media pembelajaran *Busy Book Math* yang masih berbentuk rancangan dan ide dari peneliti. Media pembelajaran *Busy Book Math* yang akan dikembangkan peneliti yaitu berbentuk seperti lembaran buku, media *Busy Book Math* terbuat dari foam art dan kain flanel.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap dari pembuatan produk yang sudah dirancang pada tahap desain. Tahap pengembangan merupakan tahap penyempurnaan produk

oleh peneliti berupa pengembangan dari bahan utama yakni foam art dan kain flannel yang menjadikan media pembelajaran *Busy Book* lebih awet dan tahan lama.

1. Pembuatan produk

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media *busy book math* yang sudah dirancang pada tahap desain.

2. Validasi ahli

Tahap validasi produk dilakukan peneliti dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang/desain, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan media pembelajaran tersebut. Validasi desain produk dalam penelitian ini akan dilakukan oleh:

- a). Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait dengan isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

- b). Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli dalam media. Adapun beberapa komponen yang dinilai oleh ahli media yaitu terkait dengan tampilan dan beberapa hal penting terkait media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

d. Implementasi (implementation)

Produk penelitian yang telah dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan dan kegunaan bisa terukur dan teruji, seperti berikut ini:

1. Uji ahli

Setelah tahap perancangan dan pengembangan dilakukan, maka tahap berikutnya adalah melalui uji ahli. Hal ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. tahap ini penting dilakukan agar produk yang dihasilkan memenuhi standar dan kebutuhan para peserta didik.

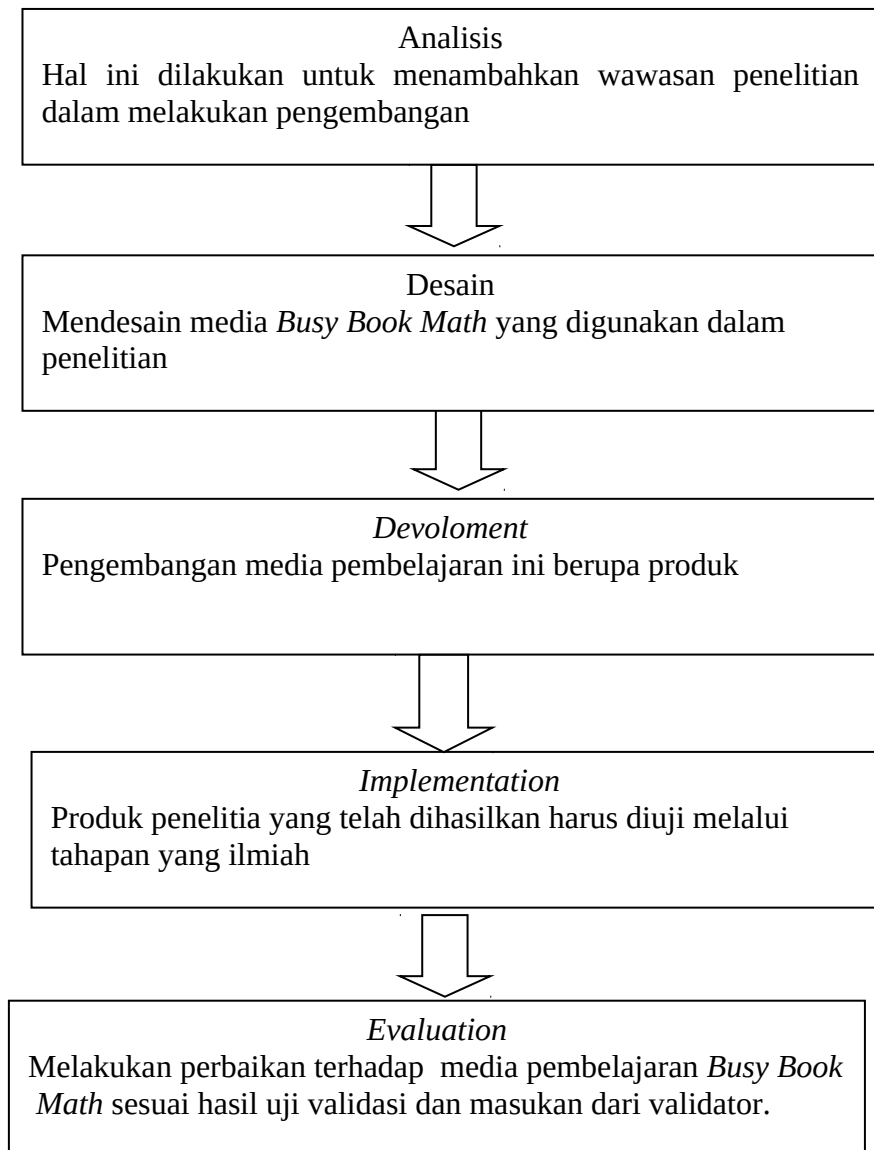
2. Implementasi Produk

Setelah hasil validasi didapatkan dari para validator maka produk tersebut siap untuk diuji cobakan atau diimplementasikan pada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan apakah media pembelajaran *Busy Book Math* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan dan kegunaan.

e. Evaluasi (Evaluation)

Setelah melakukan tahap implementasi selanjutnya akan dilakukan tahap evaluasi. Tahap evaluasi atau tahap akhir yang bertujuan untuk menilai apakah produk tersebut valid, praktis dan efektif dalam memecahkan masalah yang ada. Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan revisi apabila mendapatkan kritikan dari angket respon peserta didik yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan sesuai dan bisa digunakan dalam jangka panjang.





**Gambar 2**  
**Model pengembangan ADDIE**

### C. Desain Uji Coba Produk

#### 1. Desain uji coba

Desain uji coba yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen validasi oleh tim ahli media dan materi dan juga angket respon

peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dan responden sehingga peneliti mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan, selanjutnya digunakan sebagai bahan dalam melakukan revisi produk.

Sebelum dilakukan uji coba produk yang didesain kepada subjek uji coba, desain produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi akan memberikan kritikan dan saran terkait dengan isi materi apakah sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Sedangkan ahli media akan memberikan kritikan dan saran terkait dengan tampilan dan beberapa hal penting yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah proses validasi oleh para ahli selesai, maka tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan untuk mendapatkan kritikan dan saran dari responden (peserta didik) dengan prosedur menjelaskan kepada peserta didik maksud dan tujuan dilakukannya uji coba lapangan, menggali pengetahuan awal peserta didik terkait dengan materi yang sedang dibahas berupa Tanya jawab dan mengisi angket respon peserta didik setelah proses pembelajaran.

## 2. Subjek Uji Coba

Setelah pengembangan produk *busy book math* divalidasi dan dinyatakan layak oleh tim ahli maka selanjutnya media *busy book* di uji cobakan pada peserta didik. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SDN 4 masbagik utara tahun ajaran 2022/2023.

### 3. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

#### 1) Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan kuesioner (angket).

##### a. Wawancara

Wawancara adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan oleh setidaknya dua orang, atas dasar ketersediaan dan dalam *setting* alamiah dan juga arah pembicaraan mengacu kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan *trust* sebagai landasan utama dalam proses memahami (Sidiq & Choiri, 2020: 61). Sedangkan menurut Abdullah (2021: 250) Wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan secara langsung (tatap muka) antara peneliti dengan responden.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi atau data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan untuk mengetahui tentang responden. Dalam mengumpulkan informasi melalui wawancara ini, peneliti dapat menemukan pendapat, reaksi, dan persepsi dari beberapa sumber yang

diharapkan. Wawancara juga memiliki beberapa tahapan. Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi narasumber yang akan diwawancarai, yang perlu dilakukan agar peneliti mengetahui siapa yang memiliki informasi yang benar tentang fokus penelitian. Peneliti harus menyesuaikan dan memahami kepribadian sumber sehingga peneliti bisa mendapatkan informasi dari sumber mengalir seperti yang diharapkan. Pahami hal ini agar proses wawancara dapat beradaptasi dengan situasi yang ada.

#### b. Observasi

Menurut Sidiq & Choiri (2020: 61). Observasi didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta “Merekam” perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Sejalan dengan itu, Abdullah (2022: 254) mengatakan bahwa, Observasi adalah kegiatan mengamati, mengamati disini mengamati dalam arti yang inten, tidak sekedar asal melihat, tetapi mengamati kejadian-kejadian yang tidak saja terjadi satu persatu, tetapi bisa juga terjadi secara bersamaan.

Observasi memungkinkan peneliti untuk mengamati suatu subjek penelitian lebih dekat dan lebih detail, tergantung dari fokus penelitiannya. Observasi dilakukan dengan instrumen yang memberikan kajian langsung. Format yang disusun berisi item-item tentang situasi yang akan peneliti amati secara langsung dan kondisi yang ada saat peneliti mengamati secara langsung fokus penelitian. Tidak hanya itu, observasi juga dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap posisi dalam kaitannya

dengan materi yang menjadi fokus kajian dan sekaligus menjadi sudut pandang dibuatnya media *Busy Book Math*.

c. Kuesioner (Angket)

Menurut Abdullah (2020: 248) Kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut. Sejalan dengan itu, menurut Sugiyono (2021: 199) kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan yang dapat diajukan secara tertulis pada seseorang untuk mendapatkan tanggapan mengenai informasi yang diperlukan oleh peneliti. Angket ini dapat berbentuk *checklist* maupun isian singkat atau panjang. Kegunaan angket yaitu mengetahui kelayakan produk yang diberikan dan menambahkan informasi mengenai data yang diinginkan. Alasan peneliti memilih isian singkat/panjang dalam angket ini yaitu isian singkat/panjang dinilai lebih efektif dan memudahkan penulis dalam meringkas data yang telah terkumpul. Tak hanya itu, pertanyaan yang sudah terbagi dapat langsung diisi oleh pengisi angket

(ahli materi, ahli media dan responden) dengan mengisi jawaban pada tabel yang telah disediakan.

## 2) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dipakai untuk menguji coba validitas produk yang dihasilkan yaitu dengan menggunakan instrumen yang meliputi:

### 1. Lembar validasi produk

Instrumen penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari penelitian pengembangan produk. Uji validitas dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. penilaian dari hasil materi yang ada pada media pembelajaran *Busy Book Math* dan ahli media pembelajaran akan digunakan peneliti sebagai sumber data serta evaluasi pada media pembelajaran *Busy Book Math* yang akan dikembangkan oleh peneliti.

#### a. Ahli materi

Lembar validasi oleh ahli materi berisi tentang penilaian oleh tim validator yang berisi tentang kualitas isi, bahasa, serta tulisan yang menjadi aspek penilaian pada media pembelajaran *Busy Book Math*. Dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	Kualitas isi	Keterkaitan dengan pembelajaran kurikulum merdeka yang diterapkan disekolah khususnya kelas 1 SD	1
		Kelengkapan materi pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan dengan susunan dan urutan yang sistematis	1
		Kesesuaian materi dengan jenis kegiatan yang disajikan dalam media pembelajaran <i>busy book math</i>	1
		Ketetapan materi dengan media pembelajaran <i>busy book math</i> yang dikembangkan	1
		Kemenarikan penyajian materi	1
		Kemudahan dalam memahami materi yang ada pada media pembelajaran <i>busy book math</i>	1
2	Bahasa dan Tulisan	Ketetapan penggunaan bahasa	1
		Kejelasan bahasa	1

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi**

b. Validasi Ahli Media

Lembar validasi oleh ahli media berupa penilaian yang dilakukan oleh validator meliputi aspek fisik dari media pembelajaran *Busy Book Math*, penggunaan gambar, warna, teks, serta komponen penunjang lainnya. Segala aspek tersebut akan dinilai oleh ahli media sesuai dengan

pernyataan yang sudah dibuat oleh peneliti. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	Fisik media	Keawetan dan keamanan media	1
		Ketetapan dan kualitas bahan yang digunakan	1
		Media mudah disimpan dan dipindahkan	1
			<b>1</b>
2	Penggunaan gambar	Kesesuaian gambar dengan konsep	1
		Ketetapan tata letak gambar	1
		Daya tarik gambar	1
		Ukuran gambar	1
3	Penggunaan warna	Warna yang digunakan menarik perhatian peserta didik	1
		Ketetapan komposisi warna	1
		Kesesuaian warna dengan materi	1
4	Penggunaan teks	Ketetapan ukuran huruf	1
		Ketetapan jenis huruf	1
		Ketetapan warna huruf	1
5	Komponen menunjang media	Kejelasan langkah-langkah penggunaan	1
		Penggunaan bahasa	1
		Tampilan halaman dengan media	1

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrument Untuk Ahli Media**

c. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk melihat sejauh mana respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *Busy Book Math*. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran serta



pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Busy Book Math*. Dapat dilihat pada tabel berikut:

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah butir</b>
1	Daya tarik materi	Daya tarik materi	1
		Kemampuan mengenal materi	1
		Peserta didik mengetahui materi pada kegiatan pembelajaran	1
2	Penggunaan media	Kemenarikan penggunaan media	1
		Kemudahan memahami Maksud dari gambar	1
		Kejelasan gambar	1
		Keserasian warna	1
		Kemudahan penggunaan media	1
		Keawetan media	1
		Ukuran media	1
3	Pelaksanaan pembelajaran	Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan media	1
		Semangat dalam pembelajaran melalui penggunaan media	1
		Meningkatkan partisipasi peserta didik melalui penggunaan media	1

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik**

#### D. Teknik Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab pernyataan penelitian. Data berupa komentar, saran, dan revisi selama proses uji coba dianalisis dan disimpulkan sebagai masukan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

##### 1) Analisis Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Analisis kevalidan diperoleh melalui lembar validasi ahli media, dan ahli materi, data berupa skor validator yang diperoleh dalam bentuk kategori yang terdiri dari lima pilihan tanggapan tentang kualitas media *Busy Book Math* yang dikembangkan yaitu, sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang baik (1). Dan skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima (skala likert) sebagai berikut:

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup Baik
D	$\bar{X}_i - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang Baik
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{bi}$	Tidak Baik

Sumber: Widoyoko (dalam Lisa & Makhful, 2022: 71)

Keterangan:

$\bar{X}_i$  (Rerata skor ideal) =  $\frac{1}{2}$  (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{bi}$  (Simpangan baku ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

X = Skor yang dicapai

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan minimal ‘‘C’’, dengan kategori ‘‘cukup baik’’, sehingga hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media jika sudah memberikan hasil penilaian akhir atau keseluruhan dengan nilai minimal ‘‘C’’ (cukup baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak atau valid untuk digunakan.

## 2) Angket Respon Peserta Didik

Analisis kepraktisan dan keefektifan diperoleh melalui angket respon siswa dilakukan dengan membandingkan jumlah prolehan antarjawaban ‘‘ YA’’ dan ‘‘TIDAK’’. Untuk menghitung persentasenya digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum r}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Jumlah persentase

$\sum r$  = Jumlah Jawaban Responden

$\sum n$  = Jumlah Responden

Berdasarkan perhitungan rumus diatas dapat dilihat perbedaan jumlah persentase ‘‘YA’’ dan ‘‘TIDAK’’. Jika jawaban ‘‘Ya’’ lebih besar dari pada jawaban ‘‘Tidak’’ maka produk media pembelajaran busy book math yang dikembangkan dinyatakan ‘‘Cocok’’ digunakan untuk peserta didik.

