

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BOOMAT” (*BUSY BOOK*  
TEMATIK) TEMA 6 MERAJAT HEWAN DAN TUMBUHAN  
PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

**SKRIPSI**

**OLEH  
ANA NUR AIDA  
NIM. 19140005**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BOOMAT” (*BUSY BOOK*  
TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN  
PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh**  
**Ana Nur Aida**  
**NIM. 19140005**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BOOMAT” (*BUSY BOOK*  
TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN  
PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

SKRIPSI

**OLEH  
ANA NUR AIDA  
NIM. 19140005**

Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertanggungjawabkan dalam sidang skripsi

Dosen Pembimbing



**Maryam Faizah, M.PdI**  
**NIP. 19901225 201903 2 019**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



**Dr. Bintoro Widodo, M.Kes**  
**NIP. 19760405 200801 1 018**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "BOOMAT" (*BUSY BOOK*  
TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN  
PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG

SKRIPSI

Dipersembahkan dan disusun oleh Ana Nur Aida (19140005)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 7 Juli 2023 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919 20180201 2 143

Sekretaris Sidang

Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 19901225 201903 2 019

Dosen Pembimbing

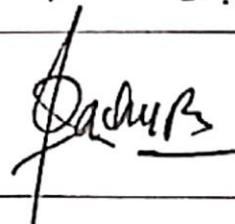
Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 19901225 201903 2 019

Penguji Utama

Ahmad Abtokhi, M.Pd

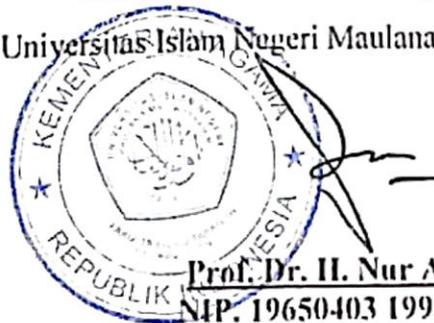
NIP. 19761003 200312 1 004



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403 199803 1 002

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Swt., Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan keharibaan Nabi Muhammad Saw.

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini peneliti persembahkan untuk orang yang dengan keikhlasan hatinya mendukung penuh dalam kelancaran penyusunan tugas akhir ini, kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Wahmad dan Ibu Imro'atus Sa'diyah yang sangat saya ta'dzimi dan saya sayangi. Rasa terima kasih yang tiada terhingga karena telah menjadi motivator terhebat dalam perjalanan hidup, memberikan dukungan penuh dan doa yang tiada henti.
2. Kakak Alfi Nur Laila dan Ikhwan Fauzi beserta adik Moch. Anwar Syaifulloh yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.
3. Maryam Faizah, M.PdI selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya memberikan arahan dan senantiasa menularkan semangat sehingga dapat skripsi ini dapat selesai.
4. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku dosen wali yang memberikan kemudahan dan motivasi untuk mengerjakan skripsi tepat waktu.
5. Luluk Wahyu Ningsih, M.Pd beserta jajarannya khususnya Ibu Nur Diniyah, M.PdI yang telah menyambut baik kehadiran peneliti dan memberikan bantuan berharga selama proses pengumpulan data dalam menyelesaikan penelitian.
6. Para guru saya yang dengan ikhlas dan sabar menyampaikan ilmu sehingga dapat menjadi bekal dalam perkembangan diri selama proses pendidikan hingga bisa berada pada kesempatan ini.
7. Segenap teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2019 sebagai teman seperjuangan sekaligus teman berproses yang memberikan semangat selama masa studi.
8. Teman-teman satu bimbingan (Dwi Nanda Febriyanti, Putri Nur Faizah, dan Irdyus Melindra) sebagai teman diskusi dan berjuang dari awal hingga skripsi ini telah selesai disusun.

9. Riavita Maghfiroh, Lina Sari dan Muhammad Alfarizzi yang dengan sukarela memberikan banyak bantuan selama menempuh proses perkuliahan terlebih pada penelitian tugas akhir.
10. Keluarga kecil Ethereal (Rizky Anggraini, Arif Rismanto dan Adam Zamzami) yang selalu bersedia menjadi tempat bertukar pikiran dan semangat.
11. Semua pihak yang dengan ikhlas membantu dan memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata melainkan doa yang peneliti haturkan kepada Allah Swt. atas segala kebaikan yang diberikan dalam proses penyusunan skripsi. Semoga senantiasa mendapatkan balasan kebaikan dari Allah Swt.

## MOTTO

لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا أَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ

*"Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya."*

(QS. Yasin: 40)

Maryam Faizah, M.PdI  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Ana Nur Aida

Malang, 14 Juni 2023

Lam : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Di

Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ana Nur Aida  
NIM : 19140005  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Malang, 16 Juni 2023

Pembimbing



**Maryam Faizah, M.PdI**  
**NIP. 19901225 201903 2 019**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ana Nur Aida

NIM : 19140005

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book*  
Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa  
Kelas II MIN 1 Jombang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 15 Juni 2023



**Ana Nur Aida**  
**NIM. 19140005**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang”. Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada nabi Muhammad Saw. yang menjadi teladan baik bagi umat manusia.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku dosen wali yang memberikan kemudahan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi tepat waktu.
5. Maryam Faizah, M.PdI selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini selesai disusun.
6. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah ikhlas mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan.

7. Nuril Nuzulia, M.PdI., Ahmad Makki Hasan, S.Hum., M.Pd., Mujani, M.Pd., Nur Diniyah, M.PdI. selaku validator ahli yang telah memberikan masukan guna perbaikan skripsi.
8. Keluarga besar MIN 1 Jombang yang telah memberikan kesempatan dan bantuan untuk melakukan penelitian.

Segala upaya telah dilakukan untuk menyelesaikan skripsi ini, namun tidak menutup kemungkinan terdapat kekurangan dan kesalahan. Peneliti memohon maaf atas kesalahan pada penulisan dan penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Malang, 02 Juni 2023

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam penelitian ini didasarkan Surat Keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا : a	ذ : dz	ظ : zh	ن : n
ب : b	ر : r	ع : ‘	و : w
ت : t	ز : z	غ : gh	ه : h
ث : ts	س : s	ف : f	ي : y
ج : j	ش : sy	ق : q	ء : a
ح : h	ص : sh	ك : k	
خ : kh	ض : dl	ل : l	
د : d	ط : th	م : m	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>viii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xviii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xix</b>
<b>مستخلص البحث.....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
G. Orisinalitas Pengembangan.....	8
H. Definisi Istilah.....	13
I. Sistematika Penulisan .....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>
A. Kajian Teori .....	15
1. Penelitian Pengembangan .....	15
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	16

3. Media <i>Busy Book</i> .....	25
4. Pembelajaran Tematik .....	30
B. Kerangka Berpikir.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Model Pengembangan.....	37
C. Prosedur Pengembangan .....	38
D. Uji Produk.....	41
1. Uji Ahli .....	41
2. Uji Coba Produk .....	42
E. Jenis Data .....	42
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>49</b>
A. Proses Pengembangan.....	49
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	61
1. Validitas Produk Pengembangan .....	61
2. Respon Siswa .....	72
C. Revisi Produk.....	73
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>80</b>
A. Analisis Hasil Pengembangan Media .....	80
B. Analisis Hasil Implementasi Media .....	86
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran Pemanfaatan.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	11
Tabel 2.1 Klasifikasi Media Menurut Bertz.....	23
Tabel 3.2 Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar .....	33
Tabel 3.1 Kategori Penilaian Validasi Ahli .....	45
Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Pencapaian Validasi Ahli .....	46
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Respon Siswa .....	47
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Pencapaian Respon Siswa .....	48
Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	62
Tabel 4.2 Komentar Umum dan Saran Ahli Materi .....	63
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4.4 Komentar Umum dan Saran Ahli Media .....	67
Tabel 4.5 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa .....	67
Tabel 4.6 Komentar Umum dan Saran Ahli Bahasa .....	69
Tabel 4.7 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran .....	69
Tabel 4.8 Komentar Umum dan Saran Ahli Pembelajaran.....	71
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa.....	72
Tabel 4.10 Hasil Revisi Produk .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE .....	38
Gambar 4.1 Halaman Sampul Depan dan Belakang.....	53
Gambar 4.2 Halaman Pembuka .....	53
Gambar 4.3 Halaman Penyusun dan Validator.....	54
Gambar 4.4 Daftar Isi .....	54
Gambar 4.5 Panduan Penggunaan .....	55
Gambar 4.6 Prakata dan Tentang BOOMAT.....	55
Gambar 4.7 Cerita Pengantar .....	56
Gambar 4.8 Halaman Pembuka Bab.....	57
Gambar 4.9 Halaman Inti.....	57
Gambar 4.10 Halaman Penutup dan Halaman Kutipan .....	58
Gambar 4.11 Bonus Aktivitas.....	58
Gambar 4.12 Profil Penyusun .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	99
Lampiran 3 Bukti Konsultasi Skripsi .....	100
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Materi .....	102
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	103
Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa .....	104
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	105
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media .....	109
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	115
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran .....	119
Lampiran 11 Lembar Angket Respon Siswa.....	124
Lampiran 12 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	126
Lampiran 13 Instrumen Wawancara Pra Lapangan.....	127
Lampiran 14 Instrumen Observasi Awal .....	129
Lampiran 15 <i>Story Board</i> Pengembangan Media Pembelajaran .....	130
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian .....	133
Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup.....	134

## ABSTRAK

Aida, Ana Nur. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran “BOOMAT” (Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Maryam Faizah, M.PdI.

---

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Busy Book*, Pembelajaran Tematik

Media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) merupakan salah satu perantara yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pada pembelajaran tematik. Media ini memuat materi Tema 6 Subtema 2 dan fokus pada muatan pelajaran PPKn dan matematika. Penyajian materi pada media pembelajaran dikemas secara menarik dan mengintegrasikannya dengan permainan sederhana sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah (1) mengetahui validitas produk pengembangan media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan pada siswa kelas II MIN 1 Jombang dan (2) mengetahui respon siswa kelas II MIN 1 Jombang terhadap media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan, yakni (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II MIN 1 Jombang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) yang memperoleh hasil validasi materi 93,3%, hasil validasi media 99%, hasil validasi bahasa 84,6%, dan hasil validasi pembelajaran 85,3%. Media “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) juga memperoleh penilaian respon siswa dengan presentase sebesar 86,2% yang menunjukkan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, maka media “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) valid dan layak untuk digunakan.

## ABSTRACT

Aida, Ana Nur. 2023. Development of Learning Media "BOOMAT" (Thematic Busy Book) Theme 6 Caring for Animals and Plants in Grade II Students MIN 1 Jombang. Thesis, Department of Education for Islamic Elementary School Teacher, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Maryam Faizah, M.PdI.

---

**Keywords:** Learning Media, Busy Book, Thematic Learning

The learning media "BOOMAT" (Thematic Busy Book) is an intermediary that can be used in conveying material in thematic learning. This media contains material for Theme 6 Sub-theme 2 and focuses on the content of Civics and mathematics lessons. Presentation of material in learning media is packaged in an interesting way and integrates it with simple games so that it can create an active and fun learning process for students.

The purposes of this research and development were (1) to find out the validity of the learning media development product "BOOMAT" (Busy Book Thematic) Theme 6 Caring for Animals and Plants in class II students of MIN 1 Jombang and (2) to find out the response of class II students MIN 1 Jombang towards the learning media "BOOMAT" (Thematic Busy Book) Theme 6 Caring for Animals and Plants. This research is a type of development research or Research and Development with the ADDIE development model which has five stages, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The subjects in this study were students of class II MIN 1 Jombang. Data collection instruments in this study were interviews, observations, documentation, and questionnaires.

This research and development produced learning media products "BOOMAT" (Busy Book Thematic) which obtained 93.3% material validation results, 99% media validation results, 84.6% language validation results, and 85.3% learning validation results. Media "BOOMAT" (Busy Book Thematic) also obtained an assessment of student responses with a percentage of 86.2% which indicated a very good category. Based on the research results, the media "BOOMAT" (Busy Book Thematic) is valid and feasible to use.

## مستخلص البحث

عابدة ، أنا نور. ٢٠٢٣. تطوير وسائط التعلم "BOOMAT" (كتاب موضوعي مشغول) الموضوع ٦ رعاية الحيوانات والنباتات في طلاب الصف الثاني بمدرسة الابتدائية الحكومية الأولى جومبانج. أطروحة ، برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية ، كلية علوم التربية والتعليم ، الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مستشارة الأطروحة: مريم فايزة ، ماجستير في التربية الإسلامية.

**الكلمات المفتاحية:** الوسائط التعليمية ، الكتاب المشغول ، التعلم الموضوعي

تعد الوسائط التعليمية "BOOMAT" (كتاب مشغول موضوعي) وسيطاً يمكن استخدامه في نقل المواد في التعلم الموضوعي. تحتوي هذه الوسائط على مادة للموضوع ٦ الموضوع الفرعي ٢ وتركز على محتوى دروس التربية المدنية والرياضيات. يتم تجميع عرض المواد على وسائط التعلم بطريقة ممتعة ودمجها مع الألعاب البسيطة بحيث يمكن أن تخلق عملية تعلم نشطة وممتعة للطلاب.

أغراض هذا البحث والتطوير هي (١) معرفة صلاحية منتج تطوير وسائط التعلم "BOOMAT" (موضوع الكتاب المشغول) الموضوع ٦ رعاية الحيوانات والنباتات في طلاب الصف الثاني بمدرسة الابتدائية الحكومية الأولى جومبانج (٢) لمعرفة الاستجابة من طلاب الصف الثاني بمدرسة الابتدائية الحكومية الأولى جومبانج إلى وسائل الإعلام تعلم "BOOMAT" (كتاب مشغول موضوعي) الموضوع ٦ رعاية الحيوانات والنباتات.

هذا البحث هو نوع من البحث التنموي أو البحث والتطوير مع نموذج تطوير ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل ، وهي (١) التحليل ، (٢) التصميم ، (٣) التطوير ، (٤) التنفيذ ، (٥) التقييم. كان المشاركون في هذه الدراسة من طلاب الصف الثاني بمدرسة الابتدائية الحكومية الأولى جومبانج. كانت أدوات جمع البيانات في هذه الدراسة هي المقابلات والملاحظات والتوثيق والاستبيانات.

أنتج هذا البحث والتطوير منتجات الوسائط التعليمية "BOOMAT" (كتاب مشغول موضوعي) والتي حصلت على ٩٣،٣٪ من نتائج التحقق من المواد ، و ٩٩٪ من نتائج التحقق من صحة الوسائط ، و ٨٤،٦٪ من نتائج التحقق من اللغة ، و ٨٥،٣٪ من نتائج التحقق من صحة التعلم. كما حصلت وسائل الإعلام "BOOMAT" (كتاب مشغول موضوعي) على تقييم لاستجابات الطلاب بنسبة ٨٦،٢٪ مما يشير إلى فئة جيدة جداً. بناءً على نتائج البحث ، فإن الوسائط "BOOMAT" (كتاب مشغول موضوعي) صالحة ومجدية للاستخدام.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Urgensi pendidikan berperan krusial pada majunya cara berpikir manusia sehingga dapat meningkatkan taraf hidupnya melalui penyesuaian terhadap segala perubahan yang ada (Indy et al., 2019). Peran penting pendidikan bertujuan untuk membangun kemampuan dan kepribadian individu yang cakap, kreatif dengan dilandasi oleh ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Sebagaimana Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (Ayat 1) yang menguraikan: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Meningkatnya kualitas pendidikan dapat diwujudkan dengan pembelajaran yang berkualitas dengan meningkatkan dan mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar dari berbagai aspek. Aspek krusial dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran salah satunya adalah pendidik atau guru (Buchari, 2018). Guru merupakan faktor pendukung dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran di sekolah (Husein, 2022). Sehingga, diperlukan guru dengan keterampilan dan penguasaan terhadap komponen pembelajaran untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran.

Guru perlu mempersiapkan serangkaian hal untuk mendorong keberhasilan dalam pembelajaran. Guru hendaknya mempunyai kecakapan dalam

melakukan pengembangan potensi anak melalui kebermaknaan pengalaman belajar (Buchari, 2018). Selain perangkat pembelajaran, penyusunan kegiatan pembelajaran, persiapan materi, lingkungan yang kondusif dan sarana prasarana, guru perlu memperhatikan keberadaan media pembelajaran sebagai faktor pendukung keberhasilan belajar (Mahmudah, 2016).

Penelitian pra lapangan dilakukan peneliti dilakukan pada 21 Desember 2022 di MIN 1 Jombang dengan melakukan observasi awal dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya efektif sehingga dalam menyampaikan materi masih terfokus pada buku siswa. Dalam penyampaian materi guru belum menggunakan media pembelajaran secara variatif sehingga kurang menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung terlihat bosan karena kurangnya daya tarik siswa dalam pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II MIN 1 Jombang, Nur Diniyah, M.Pd.I yang bahwa dalam beberapa kondisi ditemukan kurang adanya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam segi penggunaan media pembelajaran guru terkadang terkendala waktu dalam proses pembuatan, sehingga media yang digunakan sering kali berasal dari benda yang berada di lingkungan kelas. Dalam hal ini, penggunaan media visual yang dikemas dalam permainan edukatif juga belum digunakan oleh guru (Diniyah, 2022).

Pada jenjang pendidikan dasar, siswa kelas II tergolong siswa kelas rendah. Mereka lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Pada masa ini proses pemahaman bermula dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih kompleks. Karakteristik siswa yang dominan adalah senang bermain dan

bekerja kelompok. Dalam hal ini guru juga perlu menerapkan media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

Penggunaan media oleh guru pada proses pembelajaran hendaknya tepat sesuai dengan sasaran. Sebagaimana pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta dengan tepatnya penggunaan media pembelajaran (Dewi, 2017). Perlunya ketepatan dalam memilih media yang cocok antara sifat media dengan keunikan masing-masing anak juga dapat memudahkan guru untuk mengkonstruksi pengetahuan, menstimulus psikomotorik, menumbuhkan minat belajar, mendorong keaktifan, dan mendorong keingintahuan siswa (Utami, 2018).

Maka penting bagi seorang pendidik untuk mewujudkan media pembelajaran sebagai sarana membangun semangat dan mendorong siswa aktif terlibat dalam pembelajaran, antara lain melalui pembuatan media pembelajaran sebagai alat bantu yang kreatif dan memiliki kemenarikan bagi anak. Sebagaimana Kurikulum 2013 yang berupaya mengembangkan kecakapan peserta didik, mendukung anak berpartisipasi aktif di kelas, dan mendorong kualitas pembelajaran yang bermakna bagi anak (Rizki & Fitriyanawati, 2020). Tentu saja hal ini untuk mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran tematik sebagai hasil dari pengintegrasian materi dalam Kurikulum 2013.

Media pembelajaran yang dapat mengantarkan anak pada pembelajaran yang bermakna salah satunya dengan *busy book*. Media *busy book* dapat mengintegrasikan materi dengan permainan yang dekat dengan dunia anak. Dalam ranah pendidikan, *busy book* tergolong media bentuk baru yang kreatif sekaligus inovatif sebagai sarana pengembangan kemampuan anak yang fleksibel

menyesuaikan keperluan proses pembelajaran yang akan disajikan pada siswa (Afrianti & Wirman, 2020).

Melalui *busy book*, siswa memperoleh pengetahuan tidak hanya melalui verbal atau teoritis, tetapi juga melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Anak diberi kesempatan mengeksplorasi materi ajar melalui berbagai aktivitas yang sesuai dengan petunjuk buku. Selain mempermudah guru dalam membangun pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, *busy book* juga dapat membangun rasa ingin tahu dan kreativitas anak melalui aktivitas permainan sederhana di dalamnya (Mufliharsi, 2017).

Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian oleh Tia Ayu Dita dengan judul “Pengembangan Media *Busy Book* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Bangun Datar Kelas III Sekolah Dasar” bahwa media *busy book* sebagai alat peraga dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa (Ayu Dita, 2022). *Busy book* yang juga disebut dengan *quiet book* sebagai media tiga dimensi berupa buku dengan halaman yang berisi beragam kegiatan edukatif dan dapat mendorong siswa untuk menemukan informasi atau materi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Sulastri Taufik & Rahman Hakim, 2020). Lebih lanjut, *busy book* dapat menjadi media yang efektif dalam pembelajaran yang didukung dengan adanya hasil belajar kognitif siswa yang meningkat (Wardani, 2019).

Berdasarkan uraian permasalahan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II MI Negeri 1 Jombang”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas produk pengembangan media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan pada siswa kelas II MI Negeri 1 Jombang?
2. Bagaimana respon siswa kelas II MI Negeri 1 Jombang terhadap media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian dari uraian rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas produk pengembangan media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan pada siswa kelas II MI Negeri 1 Jombang.
2. Mengetahui respon siswa kelas II MI Negeri 1 Jombang terhadap media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan.

## **D. Manfaat Pengembangan**

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yaitu menambah substansi pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran *busy book* pada tingkat pendidikan dasar, khususnya pada pembelajaran tematik Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan.

## 2. Secara Praksis

### a. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini dapat menjadi sarana praktis peneliti untuk memecahkan masalah secara faktual serta mendapatkan representasi faktual tentang pengembangan media pembelajaran di tingkat pendidikan dasar.

### b. Bagi Siswa

*Busy Book* dapat digunakan sebagai motivasi belajar dan membantu memberi kesan positif pada ingatan siswa mengenai materi Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan melalui media pembelajaran yang dikemas dengan menarik.

### c. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam menciptakan pembelajaran yang syarat akan kebermaknaan sekaligus menyenangkan dan mendorong kreativitas guru untuk mengeksplorasi kegiatan pembelajaran, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran.

### d. Bagi Sekolah

Penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menjadi upaya alternatif dalam rangka membina pembelajaran di sekolah yang berkualitas.

## **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan pada siswa kelas II MI Negeri 1 Jombang adalah sebagai berikut:

- a. Belum adanya media pembelajaran *busy book* khususnya pada pembelajaran tematik di kelas.

- b. Media *busy book* dapat dijadikan sarana guru untuk mempermudah penyampaian materi ajar dan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Media *busy book* dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan membantu memberi kesan positif pada ingatan siswa.

## **2. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pengembangan pada penelitian ini, yaitu peneliti akan mengembangkan media dengan melakukan penyesuaian terhadap kebutuhan siswa. Alternatif media yang akan dilakukan pengembangan adalah media *busy book*, khususnya pada pembelajaran tematik pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Sub Tema 2 Merawat Hewan dengan fokus pada muatan mata pelajaran PPKn dan Matematika untuk siswa kelas II MI Negeri 1 Jombang.

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Peneliti melakukan pengembangan terhadap produk yang sebelumnya telah ada, yakni berupa *busy book*. Sebelumnya, *busy book* dibuat dari bahan kain *flannel*, namun pada penelitian ini akan dibuat media *busy book* dari kertas tebal yang dilaminasi. Sehingga dari segi kualitas *busy book* akan lebih tahan lama dan tidak mudah sobek dengan didukung ilustrasi yang lebih variatif. Adapun dalam pengembangan *busy book* terdapat spesifikasi produk sebagai berikut.

### **1. Konstruksi atau Tampilan Produk**

Tampilan pada BOOMAT (*busy book* Tematik) yang akan dilakukan pengembangan oleh peneliti mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) berbentuk buku dengan bentuk seperti *binder* yang dilengkapi dengan *ring* dan *hard cover*.

- b. BOOMAT (*Busy Book* Tematik) terbuat dari bahan kertas *art paper* 310 gsm dengan laminasi *glossy* sehingga lebih awet dan tidak mudah sobek. Ukuran *busy book* didesain 21 cm x 20 cm agar mudah dibawa oleh anak.
- c. BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dirancang ramah anak dengan desain yang menarik, baik dari segi warna maupun ilustrasi sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.
- d. Terdapat komponen lepas pasang dengan menggunakan tempelan *velcro* dan bahan dasar yang sama yakni kertas *art paper* 310 gsm laminasi *glossy*.

## 2. Isi atau Materi

Media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) terdiri dari serangkaian aktivitas yang dapat menstimulus anak dalam memahami materi pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan.

## 3. Panduan Penggunaan

Panduan penggunaan berisi informasi mengenai penggunaan media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) sebagai petunjuk guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Panduan penggunaan ini disajikan dalam satu kesatuan pada halaman buku.

## G. Orisinalitas Pengembangan

Hasil dari eksplorasi menghasilkan temuan penelitian yang mempunyai relevansi dengan judul penelitian penerapan media *busy book* pada pembelajaran antara lain:

1. Tesis yang ditulis oleh Nida'ul Munafiah tahun 2019 dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book untuk Meningkatkan Kognitif Anak Tunarungu di TKLB YPPALB Putra Mandiri Kota Magelang*".

Penelitian menggunakan jenis penelitian R&D dan melakukan adaptasi terhadap langkah pengembangan Borg & Gall yang bertujuan melakukan pengembangan media pembelajaran *busy book* untuk memperoleh hasil media yang layak bagi peningkatan kognitif anak tunarungu.

2. Tesis yang ditulis oleh Yulianti Tri Widiastuti tahun 2022 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*”. Digunakannya jenis penelitian dan pengembangan (R&D) pada penelitian ini adalah untuk melakukan pengembangan, analisis keberhasilan dan melihat pengaruh digunakannya *busy book* dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, sehingga diperoleh hasil meningkatnya kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan media *busy book*.
3. Skripsi yang ditulis oleh Isnawati Dwi Utami tahun 2018 dengan judul “*Pengembangan Media Busy Book Materi Aturan dalam Keluarga untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu, Bantul*”. Penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *busy book* dan dihasilkan kelayakan media pada materi aturan dalam keluarga pada kelas III SD Negeri Panggang Sedayu.
4. Skripsi yang ditulis oleh Nurwahyuni tahun 2021 dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok B di TK Ar-Rahimi Kabupaten Gowa*”. Menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design*, penelitian ini bermaksud melihat adanya pengaruh penerapan media *busy book* terhadap kemampuan membaca

awal. Setelah digunakannya *busy book*, hasil penelitian diperoleh adanya pengaruh pada meningkatnya kemampuan membaca permulaan.

5. Jurnal yang ditulis oleh Desni Yuniarni tahun 2022 dengan judul “*Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini*”. Penelitian memiliki tujuan untuk mengembangkan *busy book* dengan model pengembangan 4D (*four-D*) untuk mengenalkan pendidikan seks bagi anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media *busy book*.
6. Jurnal yang ditulis oleh Etie Novia Rizki dan Meita Fitriyanawati tahun 2020 dengan judul “*Pengembangan Media Busy Book Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar*”. Penelitian bertujuan mengembangkan dan mengetahui kualitas media *busy book* pada materi Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku untuk siswa kelas 1 dan memperoleh hasil yang layak.

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian**

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Busy Book</i> untuk Meningkatkan Kognitif Anak Tunarungu di TKLB YPPALB Putra Mandiri Kota Magelang” (Munafiah, 2019)	Mengembangkan media <i>busy book</i>	1. Fokus pengembangan media adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak tunarungu 2. Subjek penelitian adalah siswa taman kanak-kanak	1. Subjek penelitian adalah siswa kelas II MIN 1 Jombang 2. Materi yang digunakan dalam pengembangan adalah Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan
2.	Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Busy Book</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun” (Widiastuti, 2022)	Mengembangkan media <i>busy book</i>	Fokus pengembangan media adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun	
3.	Skripsi dengan judul “Pengembangan Media <i>Busy Book</i> Materi Aturan dalam Keluarga untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu, Bantul” (Utami, 2018)	Mengembangkan media <i>busy book</i> pada pendidikan dasar	Materi yang digunakan pada media adalah aturan dalam keluarga untuk kelas III	
4.	Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media <i>Busy Book</i> Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok	Penggunaan media <i>busy book</i> dalam pembelajaran	1. Penelitian dimaksudkan untuk melihat pengaruh <i>busy book</i> terhadap	

	B di TK Ar-Rahimi Kabupaten Gowa” (Nurwahyuni, 2021)		kemampuan membaca permulaan 2. Subjek penelitian adalah anak usia dini	
5.	Artikel jurnal dengan judul “Pengembangan <i>Busy Book</i> Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini” (Yuniarni, 2022)	Mengembangkan media <i>busy book</i>	1. Mengembangkan <i>busy book</i> berbasis neurosains untuk pengenalan pendidikan seks 2. Subjek penelitian adalah anak usia dini	
6.	Artikel jurnal dengan judul “Pengembangan Media <i>Busy Book</i> Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar” (Rizki & Fitriawanawati, 2020)	Mengembangkan media <i>busy book</i> pada pendidikan dasar	Materi yang digunakan pada media adalah Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku untuk siswa kelas 1	

## H. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk menghindari adanya penyimpangan pemahaman makna. Adapun uraian mengenai definisi istilah, antara lain:

### 1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang secara sistematis ditujukan untuk menciptakan atau menyempurnakan produk melalui prosedur tertentu sehingga dapat menciptakan produk yang layak guna. Dalam hal ini produk yang akan dilakukan pengembangan adalah media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala hal yang diambil fungsinya untuk menjembatani penyampaian pesan atau informasi oleh pendidik kepada peserta didik untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

### 3. *Busy Book*

*Busy book* adalah rangkaian halaman dengan beragam aktivitas permainan sederhana didalamnya dan dikemas dalam bentuk buku dengan desain yang kreatif dan inovatif untuk menstimulus kemampuan kognitif siswa. Pembuatan *busy book* dapat disesuaikan dengan keperluan proses pembelajaran yang akan disajikan pada siswa.

### 4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah proses kegiatan belajar terintegrasi dengan menggunakan satu tema yang disusun secara sistematis dengan melibatkan pengalaman pribadi siswa pada kehidupan nyata agar pembelajaran lebih bermakna.

## I. Sistematika Penulisan

Rumusan sistematika pembahasan terbagi dalam beberapa bab untuk memperoleh pembahasan yang lebih terarah dan sistematis. Maka dapat diuraikan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan, meliputi uraian dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.
2. BAB II Tinjauan pustaka, meliputi uraian kajian teori mengenai pembelajaran tematik, media pembelajaran, dan media *busy book*, serta kajian teori yang mengacu pada perspektif teori dalam islam dan dilengkapi dengan kerangka berpikir.
3. BAB III Metode penelitian, meliputi uraian metode pengembangan media pembelajaran yang meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. BAB IV Hasil pengembangan, meliputi uraian hasil penelitian pada penerapan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II MI Negeri 1 Jombang yang meliputi proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, dan revisi produk.
5. BAB V Pembahasan, meliputi uraian pembahasan hasil penelitian berdasarkan analisis data hasil penelitian.
6. BAB VI Penutup, merupakan simpulan dan saran sebagai akhir dari pembahasan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

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

Penelitian pengembangan juga disebut dengan *research and development* (R&D) ialah kaidah dalam pengembangan maupun penyempurnaan produk baru atau dari yang telah ada dan dapat diuji kebenarannya (Winarni, 2018). Penelitian pengembangan adalah satu dari beberapa produk dari teknologi pembelajaran sebagaimana Seels & Richey menyatakan bahwa teknologi instruksional ialah konsep dan implementasi dari reka cipta, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi kegiatan serta sumber belajar (Rayanto & Sugianti, 2020).

Borg and Gall dalam (Winarni, 2018) berpendapat mengenai capaian dari penelitian dan pengembangan yaitu untuk melakukan pengembangan dan validasi terhadap hasil pendidikan. Dalam hal ini, penelitian pengembangan tidak hanya mencakup pengembangan hasil, akan tetapi juga penemuan pengetahuan baru sebagai jawaban atas permasalahan yang nyata.

Menurut Sugiyono penelitian pengembangan ialah pendekatan penelitian untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk (Rengganis et al., 2022). Lebih lanjut, Setyosari menyatakan bahwa penelitian pengembangan dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian terhadap perubahan pada periode waktu tertentu pada bidang teknologi pembelajaran terkait pengembangan rancangan produk utamanya pada bahan ajar, desain sistem pembelajaran maupun media (Yolanda & Wahyuni, 2020).

Oleh karenanya, penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk melakukan pengembangan dan uji kelayakan terhadap produk tertentu serta menemukan pengetahuan baru sebagai jawaban dari sebuah permasalahan praktis.

## **2. Hakikat Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat diuraikan menjadi dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Secara etimologi media merupakan bahasa Latin "*medius*" yang memiliki arti perantara ataupun pengantar. Media dalam bahasa Inggris merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang memiliki arti pengantar atau saluran. Selanjutnya, media dalam bahasa Arab ialah *wasa'il* yang memiliki arti jalan maupun sarana (Batubara, 2020). Sementara itu, media dalam perspektif terminologi terdapat beberapa sudut pandang dari para ahli.

Heinich, dkk memberi arti media sebagai "*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver.*" Hal ini mengacu pada semua hal yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Hal ini menjadikan media penting untuk membuat siswa mudah menerima hal yang imajiner menjadi faktual dari guru. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) seperti dikutip Sapriyah memberi sebuah penegasan terhadap media yang meliputi semua bentuk dan saluran yang berguna dalam penyampaian pesan maupun informasi (Sapriyah, 2019).

Sementara itu, pembelajaran ialah sebuah proses interaktif pada lingkungan belajar yang sistematis oleh pendidik dan peserta didik dan terdapat *feedback* pada keduanya (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pembelajaran

dimaksudkan agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan perilaku, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Adapun media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi mentransfer materi dari guru kepada siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran sebagaimana tujuan yang ditentukan (Magdalena, Fatakhatus Shodikoh, et al., 2021). Munadi menguraikan media pembelajaran ialah semua hal yang dapat difungsikan oleh sumber dalam penyampaian dan penyaluran pesan dengan sistematis agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga penerima pesan memperoleh efektifitas dan efisiensi selama melakukan proses belajar (Nurdyansyah, 2019).

Lebih lanjut, Sanaky dalam (Rahmi et al., 2019) memberikan pendapat mengenai media pembelajaran yaitu alat yang memiliki peran sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran. Oleh karenanya media pembelajaran dapat dikantakan sebagai segala hal yang dapat menjembatani penyampaian pesan oleh seorang guru kepada siswa untuk dapat menstimulus daya pikir, daya tarik, emosional, dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi dalam aktivitas pembelajaran. Tentunya sebagai unsur dari sistem instruksional, peran alat bantu akan memiliki perbedaan dengan unsur yang lain. Fungsi ini akan berjalan baik apabila alat bantu ini dapat mengantarkan informasi searah dengan capaian tujuan.

Sebagaimana Wina Sanjaya dalam (Aghni, 2018) telah memaparkan fungsi media pembelajaran kedalam beberapa poin penting, yaitu:

- 1) Fungsi Komunikasi. Adanya media pembelajaran berfungsi sebagai sarana guru dan siswa untuk berkomunikasi sehingga tercapai kemudahan dalam menerima dan memberi pesan.
- 2) Fungsi Motivasi. Dengan digunakannya media pembelajaran dengan harapan siswa dapat memiliki motivasi belajar. Sehingga dalam mengembangkan media pembelajaran hendaknya guru tidak menonjolkan fungsi estetika saja, namun juga dapat mempermudah anak dalam mempelajari materi yang kemudian dapat memupuk motivasi belajar siswa.
- 3) Fungsi Kebermaknaan. Dengan digunakannya media pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan kemampuan pada kognitif tahap rendah saja, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya pada tahap tinggi dengan kegiatan menganalisis dan mencipta. Tidak hanya itu media pembelajaran juga membantu anak dalam meningkatkan kemampuan keterampilan dan sikap.
- 4) Fungsi Penyamaan Presepsi. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk membantu menyelaraskan pandangan siswa agar masing-masing siswa mempunyai persepsi yang selaras akan materi yang diberikan oleh pendidik.
- 5) Fungsi Individualitas. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk memenuhi perbedaan minat dan gaya belajar setiap siswa, sehingga dapat mengakomodasi perbedaan tersebut.

Menurut Kemp & Dayton media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Berikut merupakan tiga fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Menciptakan Motivasi dan Tindakan. Pengembangan media pembelajaran memperhatikan nilai hiburan sehingga dapat membangun minat dan memberikan stimulus kepada siswa untuk melakukan tindakan.
- 2) Menyajikan Informasi. Penggunaan media pembelajaran berfungsi menyampaikan informasi kepada sekelompok siswa, baik penyajiannya bersifat umum maupun dalam bentuk lain yang menarik.
- 3) Tujuan Pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai tujuan belajar, sehingga informasi yang disampaikan oleh media hendaknya melibatkan peran mental yang didukung oleh aktivitas secara nyata. Selain itu media juga perlu memperhatikan aspek kesistematian materi, kebutuhan anak, dan dapat memberi anak pengalaman yang menyenangkan.

Maka peran alat bantu dalam pembelajaran menempati posisi yang penting untuk mencapai pembelajaran yang dapat diterima secara searah oleh siswa. Artinya, perspektif siswa yang beragam dapat diselaraskan oleh media. Tidak heran lagi digunakannya media membawa hal positif pada kegiatan pembelajaran.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara garis besar, media pembelajaran bermanfaat untuk melancarkan jalannya koneksi antara guru dan siswa sehingga dicapai efektifitas dan efisiensi dari sebuah proses pembelajaran. Sedangkan, manfaat media pembelajaran secara khusus dinyatakan secara rinci oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional yang terbagi kedalam delapan klasifikasi (Wahid, 2018), yaitu:

- 1) Menyeragamkan materi pelajaran yang disalurkan. Dengan bantuan media pembelajaran, informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima oleh siswa dengan penafsiran yang sama, sehingga meminimalisir terjadinya kesenjangan informasi antar siswa.
- 2) Memperjelas dan meningkatkan daya tarik proses pembelajaran. Penggunaan media dapat menyajikan informasi melalui berbagai macam jenis, seperti suara, gambar maupun jenis yang lain. Hal ini membantu guru untuk memperjelas materi dan meningkatkan daya tarik serta dorongan siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran dan menjaga kelas agar tidak membosankan dan tetap hidup.
- 3) Mendorong proses pembelajaran yang interaktif. Melalui pemilihan media yang tepat, guru dapat mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dapat membantu guru agar tidak terfokus pada metode ceramah saja, melainkan guru bisa mengajak siswa untuk berkomunikasi dua arah.
- 4) Efisien tenaga dan waktu. Penggunaan media yang tepat akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, misalnya dengan visualisasi topik pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah dalam menangkap dan memahami materi. Hal ini dapat membantu guru dalam menghemat waktu dan tenaga karena meminimalisir guru agar tidak menjelaskan materi berulang kali.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar. Keterlibatan berbagai indra ketika menggunakan media pembelajaran, menjadikan informasi tidak hanya disampaikan berupa verbal saja. Hal ini akan mendorong kemudahan anak dalam melakukan pemahaman dan penerimaan materi secara utuh.

- 6) Membuat proses pembelajaran lebih leluasa. Jenis media yang beragam yang dapat dirancang sedemikian rupa oleh guru, sehingga adanya kemungkinan terciptanya kemandirian anak dalam kegiatan belajar tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Hal ini juga dapat menyadarkan peserta didik akan keberadaan sumber belajar yang beragam yang bisa dimanfaatkan ketika belajar.
- 7) Menumbuhkembangkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran. Media yang digunakan dapat mendorong keingintahuan anak akan suatu keilmuan yang memungkinkan anak untuk menggali sumber-sumber ilmu pengetahuan yang dapat diperoleh dari sumber yang beragam.
- 8) Memberikan perubahan peran guru ke arah positif dan produktif. Media berperan untuk menciptakan pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusatnya. Dalam hal ini guru adalah fasilitator, sehingga mereka akan mempunyai banyak waktu untuk dimanfaatkan dalam bidang edukatif yang lain, seperti membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar, membentuk karakter, dan masih banyak lagi.

Selain yang telah diuraikan di atas, terdapat pendapat lain sebagaimana diungkapkan (Rahma, 2019) mengenai manfaat penggunaan media dalam pembelajaran, yakni:

- 1) Mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan guru untuk mengubah konsep yang sebelumnya memiliki sifat abstrak, maka dapat menjadi lebih konkret dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

- 2) Memberikan gambaran jelas objek yang terlampau besar atau kecil. Objek yang berukuran terlalu besar atau kecil dapat divisualisasikan dengan bantuan media pembelajaran, misalnya dengan poster, video ilustrasi, dan lain sebagainya.
- 3) Memberikan gambaran jelas gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Gerakan yang terlampau cepat maupun lambat juga dapat divisualisasikan melalui media pembelajaran, seperti mengetahui gerakan lambat pada pertumbuhan kecambah dapat menggunakan media film untuk membantu memperlihatkan dengan jelas.

#### **d. Jenis Media Pembelajaran**

Semakin berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan, maka turut mengiringi penyesuaian-penyesuaian dalam aspek pembelajaran, seperti media pembelajaran (Tafonao, 2018). Penyesuaian tersebut tidak lain bertujuan untuk menjaga relevansi pendidikan agar tidak tertinggal oleh perkembangan yang ada. Berbagai bentuk media diciptakan dengan tujuan membantu guru dalam rangka meningkatkan pengalaman belajar siswa agar lebih konkret dan bermakna (Wahid, 2018). Hendaknya guru dapat menyesuaikan pemilihan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dalam diri peserta didik.

Media pembelajaran mempunyai jenis yang beragam. Penggolongannya pun memiliki banyak sudut pandang dari beberapa ahli. Menurut Rudy Bertz secara umum jenis media dapat diidentifikasi atas tiga ciri utama, yakni suara, visual dan gerak (Rahma, 2019). Bertz mengklasifikasikan media ke dalam delapan golongan sebagaimana Tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Klasifikasi Media Menurut Bertz**

<b>Golongan Media</b>	<b>Unsur Utama Media</b>
Media cetak	Simbol verbal
Media audio	Suara
Media semi gerak	Garis, simbol verbal dan gerak
Media visual diam	Garis, simbol verbal dan gambar
Media visual gerak	Gambar, garis, simbol verbal dan gerak
Media audio semi gerak	Suara dan simbol verbal
Media audio visual diam	Suara, gambar, garis dan simbol verbal
Media audio visual gerak	Suara, gambar, garis, simbol verbal, dan gerak

Arsyad dalam (Nurdyansyah, 2019) mempunyai pandangan sendiri dalam mengklasifikasikan media pembelajaran, antara lain: 1) Benda nyata, 2) Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti media cetak, *flip chart*, diagram, foto, 3) rekaman audio dalam kaset, 4) gambar diam yang diproyeksikan, seperti *slide*, film rangkai, OHT dan program computer, 5) gambar bergerak yang diproyeksikan, seperti film dan rekaman video, dan 6) gabungan media, seperti *slide* dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio maupun gabungan media yang lain.

Jenis yang beragam ini harus diketahui oleh seorang pendidik agar dalam penggunaan media di kelas dapat terarah. Disamping itu, perlunya pemahaman akan jenis-jenis media juga menghindari penyimpangan pada praktik media yang tidak sesuai dengan kaidah yang ada. Karena pada dasarnya media adalah sarana atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

#### **e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Penggunaan media dengan maksimal oleh guru dapat membantu meningkatkan atensi dan minat siswa pada proses pembelajaran (Magdalena, Nadya, et al., 2021). Adanya tuntutan guru untuk memiliki ketepatan dalam

pemilihan alat bantu pembelajaran dimaksudkan agar materi dapat dipahami dan diserap dengan baik oleh anak (Sapriyah, 2019). Sehingga guru hendaknya mengetahui kriteria-kriteria dalam memilih media pembelajaran.

Guna sampai pada media yang memiliki efektifitas dan efisiensi, guru terlebih dahulu harus paham akan materi yang akan disajikan. Lebih dari itu, pengetahuan tentang media harus diketahui oleh guru untuk menghindari penyimpangan saat menyampaikan materi. Dalam memilih media pembelajaran perlu mencermati beberapa prinsip, yaitu: 1) kejelasan memilih media berdasarkan maksud dan tujuan, 2) kepopuleran media, yakni pengetahuan siswa akan media yang meliputi sifat dan ciri-ciri, dan 3) membandingkan dan menyesuaikan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rahma, 2019).

Supriyono dalam (Nurfadhilah, 2021) menyebutkan cara efektif dalam perancangan media sebagai alat bantu pembelajaran untuk mencapai hasil yang baik, yakni: 1) rancangan dibuat sederhana untuk mencapai kejelasan dan pemahaman siswa, 2) rancangan menyesuaikan inti yang dijadikan bahasan, 3) rancangan tidak rumit agar siswa tidak merasa bingung, 4) rancangan menggunakan bahan sederhana namun tetap maksimal dalam makna dan fungsinya, 5) rancangan dapat dibuat berbentuk model, bagan, gambar, dan lainnya yang tidak membuat guru merasa kesulitan merancang.

Selanjutnya pendapat lain mengungkapkan kriteria pemilihan media sebagai bagian dari sistem pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu: 1) koherensi terhadap capaian tujuan, 2) koherensi terhadap materi pelajaran, 3) praktis, fleksibel dan tahan lama, 4) keterampilan guru dalam penggunaannya, 5) pengelompokan sasaran, dan 6) kualitas teknis (Sapriyah, 2019).

Nana Sudjana seperti dikutip (Hasan et al., 2021) memberikan penjelasan bahwa dalam pemilihan media, guru hendaknya mempertimbangkan kriteria seperti: 1) konsistensi media dengan tujuan pembelajaran, 2) daya dukung terhadap isi bahan ajar, 3) kemudahan dalam mendapatkan media, 4) keterampilan guru dalam penggunaan media, 5) ketersediaan waktu dalam penggunaan media, 6) kesesuaian dengan tahap berpikir siswa. Dalam hal ini Brown, Lewis, dan Harcleroad juga memberikan pendapat mengenai pemilihan media yakni, isi, tujuan, kesesuaian, biaya, kualitas teknis, keadaan penggunaan, verifikasi pembelajar, dan validasi (Hasan et al., 2021).

Berdasarkan uraian para ahli diatas, dapat ditegaskan bahwa terdapat kesamaan antara pendapat satu dengan yang lain yang saling melengkapi. Kriteria untuk memilih media pembelajaran yang perlu dipertimbangkan guru yakni, tujuan pembelajaran, efektifitas, fleksibilitas, siswa, ketersediaan, biaya, kualitas teknis, dan kecakapan orang dalam penggunaannya.

### **3. Media *Busy Book***

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

*Busy book* sebagaimana didefinisikan Romadhona, dkk dalam (Nugrahani & Citradewi, 2019) ialah media dalam bentuk buku yang di dalamnya berupa gambar-gambar berwarna, *puzzle* bergambar, memasang gambar yang tepat, permainan edukatif dan interaktif yang berisi materi pelajaran. *Busy book* adalah buku dari kain dan berisi halaman-halaman yang memuat beragam kegiatan (Nilmayani et al., 2017).

Sebagai media pembelajaran interaktif, *busy book* merupakan media berbentuk buku dari kain berwarna cerah, *busy book* memuat serangkaian aktivitas

permainan sederhana dan dapat memberikan stimulus terhadap aspek perkembangan kognitif dan motorik halus anak (Mufliharsi, 2017). Warna-warna cerah pada *busy book* juga dapat mendorong minat belajar peserta didik (Ita & Dhiu, 2022). Menurut Prakarsi, dkk media *busy book* adalah bentuk kreativitas dan inovasi baru dalam media pembelajaran yang dapat menstimulus kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak (Prakarsi et al., 2020). *Busy book* dapat menstimulus anak pada aspek kognitif dan motorik halus melalui aktivitas permainan sederhana yang termuat pada buku.

Berbagai aktivitas permainan sederhana yang ada pada *busy book* menuntut anak untuk melakukan aktivitas dan mengimplementasikan pengetahuan (Indraswari & Sopaheluwakan, 2018). Pengetahuan yang diimplementasikan secara langsung ini akan berdampak pada jangka simpan pada ingatan anak lebih lama daripada hanya sekedar menghafal atau membacanya saja.

Selanjutnya, secara bahasa *busy book* menurut Ahmad M. dalam (Nurhidayah Ilyas et al., 2021) yaitu buku sibuk. Pada dasarnya *busy book* memuat berbagai aktivitas yang menyenangkan yang akan membuat anak menjadi sibuk. Permainan sederhana yang ada pada *busy book* seperti memasang gambar dengan tulisan, *puzzle*, *maze*, dan masih banyak lagi (Karlina et al., 2022; Mufliharsi, 2017).

*Busy book* merupakan permainan edukatif dan tergolong ke dalam media visual. Penggunaan media *busy book* dalam sebuah pembelajaran bersifat fleksibel berdasarkan kebutuhan selama proses pembelajaran (Prakarsi et al., 2020). Isi dari media *busy book* dapat dilakukan penyesuaian dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa (Afrianti & Wirman, 2020). Misalnya pada materi

pembelajaran tematik, guru dapat dengan mudah menyesuaikan warna dan gambar maupun jenis aktivitas permainan sederhana yang akan disajikan pada setiap lembar *busy book*.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa *busy book* ialah buku dengan beragam kegiatan permainan sederhana didalamnya dengan desain yang kreatif dan inovatif, salah satunya untuk menstimulus kemampuan kognitif anak. Dalam sebuah pembelajaran, *busy book* dapat digunakan dengan penyesuaian kebutuhan dari proses pembelajaran, baik dari segi warna, gambar, maupun materi ajar.

#### **b. Manfaat Media *Busy Book***

*Busy book* sebagai media pembelajaran memiliki manfaat baik kepada siswa sebagai penerima pesan atau informasi maupun guru yang berperan menyampaikan informasi. Berikut merupakan manfaat media *busy book* antara lain:

- 1) *Busy book* sebagai media pembelajaran dapat membantu mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Permainan dalam *busy book* dapat mengembangkan beragam aspek motorik halus anak seperti ketelitian, ketekunan, kreativitas, dan imajinasi sebagai wadah untuk membentuk pendidikan apresiasi dan kreasi (Arianingsih, 2021).
- 2) Sebagai media pembelajaran, *busy book* merupakan media permainan sebagai wahana anak belajar. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi lingkungan sehingga meningkatkan kemampuan fisik, kognitif, dan sosial-emosional anak serta kemampuan anak dalam berimajinasi, berkreasi, dan berpendapat (Arianingsih, 2021).

- 3) Media *busy book* dapat membantu meningkatkan motivasi anak dalam belajar sehingga dapat tercipta pembelajaran yang lebih menyenangkan aktif, variatif, dan mendorong minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Arta Utomo et al., 2018). Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan disertai dengan aktivitas sederhana pada *busy book*, maka diharapkan dapat memberi kesan positif terhadap ingatan siswa jauh lebih lama.
- 4) *Busy book* dapat mengembangkan kebiasaan-kebiasaan baik dalam diri siswa, yakni berkomunikasi, sikap disiplin, bermain peran, ketelitian, kesabaran, kecermatan memasang bentuk, bertanggung jawab menyelesaikan kegiatan, dan mengambil keputusan selama proses belajar (Arianingsih, 2021).
- 5) Guru dapat menjadikan *busy book* sebagai materi ajar yang efektif dan tidak monoton dalam sebuah pembelajaran. Dalam hal ini media *busy book* dapat menjadi media alternatif bagi pendidik dalam mencapai pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Mufliharsi, 2017).

**c. Kelebihan Media *Busy Book***

Daryanto dalam (Nurhidayah Ilyas et al., 2021) menyebutkan kelebihan *busy book* sebagai media pembelajaran, yaitu: 1) dapat diimplementasikan di seluruh muatan pelajaran, 2) dapat digunakan berulang kali, 3) terdapat komponen yang dapat diatur secara mandiri, 4) dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan 5) menghemat waktu dan tenaga.

Menurut Mufliharsi (Mufliharsi, 2017) beberapa keunggulan dari media pembelajaran *busy book* antara lain:

- 1) Guru dapat menetapkan materi ajar dengan mudah, yakni menyesuaikan perintah dengan bahasan pada *busy book*.

- 2) Guru lebih mudah dalam melakukan evaluasi terhadap siswa, karena kemampuan masing-masing siswa dapat tereksplorasi melalui aktivitas yang ada pada buku.
- 3) Siswa dapat melakukan aktivitas secara mandiri sebagaimana yang ada di dalam *busy book*.
- 4) *Busy book* dapat mendorong rasa ingin tahu siswa sehingga terdorong untuk melakukan kegiatan yang terdapat pada buku secara langsung tanpa bantuan guru.
- 5) Media bersifat tahan lama karena bahan yang digunakan tidak mudah kusut, robek dan kotor.
- 6) Menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan beragam aktivitas yang dapat memunculkan kreativitas siswa.

Selanjutnya, kelebihan *busy book* sebagai media pembelajaran menurut Indriana dalam (Nurhidayah Ilyas et al., 2021) proses visualisasi pada *busy book* akan membangun kemudahan membangun pemahaman materi pada siswa. Hal ini didukung dengan tampilan *busy book* yang dapat menarik perhatian siswa dengan warna dan gambar-gambar.

Dapat dilihat, *busy book* memiliki beberapa keunggulan, baik bagi guru maupun bagi siswa. Guru dengan mudah menyesuaikan materi ajar sesuai kebutuhan ada proses pembelajaran. Di sisi lain, *busy book* dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dengan serangkaian aktivitas permainan, dan pemilihan desain dengan warna yang cerah.

#### **d. Langkah Penggunaan Media *Busy Book***

Media pembelajaran yang digunakan dengan tepat dapat memberi pengaruh yang positif pada proses pembelajaran (Ayu Dita, 2022). Siswa akan mudah dalam menerima isi atau materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, Saraswati menguraikan langkah-langkah dalam menggunakan media *busy book* yaitu:

- 1) Guru menjelaskan tentang isi dari *busy book* kepada siswa.
- 2) Guru memberikan panduan kepada siswa untuk mengerjakan berbagai aktivitas pada *busy book*.
- 3) Selanjutnya, siswa melakukan aktivitas yang terdapat pada *busy book*.
- 4) Guru membimbing siswa dengan memberikan saran dan dorongan jika siswa merasa kesulitan dalam melakukan permainan.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media *busy book* tergolong pembelajaran dengan siswa sebagai pusatnya. Dengan kata lain, siswa dapat berperan aktif pada aktivitas pembelajaran, sedangkan guru adalah seseorang yang memiliki peran sebagai fasilitator, motivator dan mediator.

### **4. Pembelajaran Tematik**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik ialah pendekatan pembelajaran yang diimplementasikan dalam Kurikulum 2013 ialah kegiatan pembelajaran berdasarkan tema tertentu yang di dalamnya terdiri dari beberapa muatan pelajaran dan disatukan dalam sebuah tema (Auliyana Sari et al., 2018). Sejalan dengan Trianto yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik didesain berdasarkan tema-tema tertentu (Fatima Gandasari, 2019). Materi tidak disusun dalam pokok bahasan

terpisah, melainkan terhimpun dalam sebuah tema yang berpedoman pada asas kesederhanaan, kebermaknaan komunikasi, kewajaran konteks, keluwesan, keterpaduan, dan kesinambungan dari berbagai aspek dan keterampilan (Anshory et al., 2018).

Adapun menurut Poerwadarminta, pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran terpadu dengan tema tertentu yang memadukan beberapa mata pelajaran agar siswa memperoleh pengalaman yang bermakna (Lubis, 2018). Sehingga implementasi pembelajaran tematik menghasilkan keterhubungan antar mata pelajaran yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Kebermaknaan dalam pembelajaran dapat dibangun oleh siswa dengan mudah melalui konsep dan prinsip baru yang ada.

Dari definisi diatas, pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang melakukan integrasi terhadap muatan pelajaran dalam jalinan tema tertentu sehingga siswa memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa aktif dalam eksplorasi dan penemuan prinsip menyeluruh, bermakna dan otentik dari suatu keilmuan.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Tematik**

Wahidmurni (Lubis, 2018) berpendapat mengenai tujuan pembelajaran tematik yaitu memudahkan pemahaman dan pendalaman konsep materi yang terintegrasi dalam tema serta menumbuhkan antusias belajar siswa dalam belajar. Lebih lanjut Sukayati seperti dikutip (Prastowo, 2019) menguraikan tujuan pembelajaran tematik, yaitu: 1) mendorong pemahaman konsep yang bermakna, 2) mengoptimalkan keterampilan, 3) mengelola dan mendayagunakan informasi, 4) memupuk sikap positif dan nilai-nilai luhur, 5) membina keterampilan sosial, 6)

mendorong antusias siswa dalam belajar, dan 7) luwes dalam pemilihan kegiatan sesuai minat dan kebutuhan siswa.

Selanjutnya, menurut Departemen Agama RI seperti dikutip (Prastowo, 2019) menyebutkan tujuan pembelajaran tematik yaitu:

- 1) Mempermudah fokus siswa karena kejelasan penyajian materi pada pembahasan tema.
- 2) Membantu siswa dalam mempelajari pengetahuan dan membina siswa dari bermacam kompetensi dasar yang ada pada tema.
- 3) Memperdalam penguasaan materi bagi siswa.
- 4) Mengembangkan kompetensi dasar pada jalinan tema ke arah yang positif melalui pengintegrasian bermacam sudut pandang dengan pengalaman pribadi yang nyata.
- 5) Menghemat waktu guru dengan penyajian mata pelajaran yang sistematis.

Dengan menerapkan pembelajaran tematik pada pembelajaran diharapkan siswa dapat membangun keterhubungan, baik antar pengalaman, antar pengetahuan maupun pengalaman dan pengetahuan. Keterkaitan antara pengalaman dan pengetahuan yang terhimpun dalam tema, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

### **c. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik mempunyai ciri utama sebagai pedoman dalam mengembangkan proses pembelajaran. Karakteristik pembelajaran tematik seperti disebutkan Prastowo, yaitu: 1) pembelajaran menjadikan siswa sebagai pusatnya, 2) penekanan pada dibentuknya pemahaman dan kebermaknaan, 3) memberi pengalaman praksis, 4) mempertimbangkan proses 5) holistik, 6) memisahkan mata

pelajaran yang samar, 7) luwes, 8) menyuguhkan konsep dari beragam aspek, 9) mengembangkan hasil pembelajaran berdasarkan minat dan kebutuhan peserta didik, dan 10) mengacu pada prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Prastowo, 2019).

Adapun menurut Rusman dalam (Ismawati, 2020) yang menyatakan karakteristik pembelajaran tematik yaitu: 1) korelevanan antara kegiatan dan pengalaman belajar serta kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa, 2) pemilihan kegiatan pembelajaran beracuan pada minat dan kebutuhan siswa, 3) kegiatan belajar yang bermakna dan berkesan membuat daya simpan hasil belajar dapat bertahan lama, 4) meningkatkan kemampuan berpikir siswa, 5) menyuguhkan pembelajaran secara pragmatis dalam konteks masalah yang ditemukan anak di lingkungannya, dan 6) membantu siswa dalam mengoptimalkan keterampilan sosial.

#### **d. Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2**

Pembelajaran tematik memuat beberapa muatan pelajaran seperti PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP, dan Matematika. Sementara itu, penelitian ini fokus pada muatan pelajaran PPKn dan Matematika. Kompetensi dasar pada muatan pelajaran PPKn dan Matematika dapat diuraikan pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Muatan Pelajaran dan Kompetensi Dasar**

<b>Muatan Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
PPKn	3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah
Matematika	3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari

## **B. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan diperlukan guna menumbuhkembangkan minat dan atensi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk menciptakan hal tersebut perlu adanya peran serta media pembelajaran. Media Pembelajaran sebagai bagian dari aspek dan unsur penting dalam proses pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, seperti media cetak, media audio, media grafis, dan lain-lain.

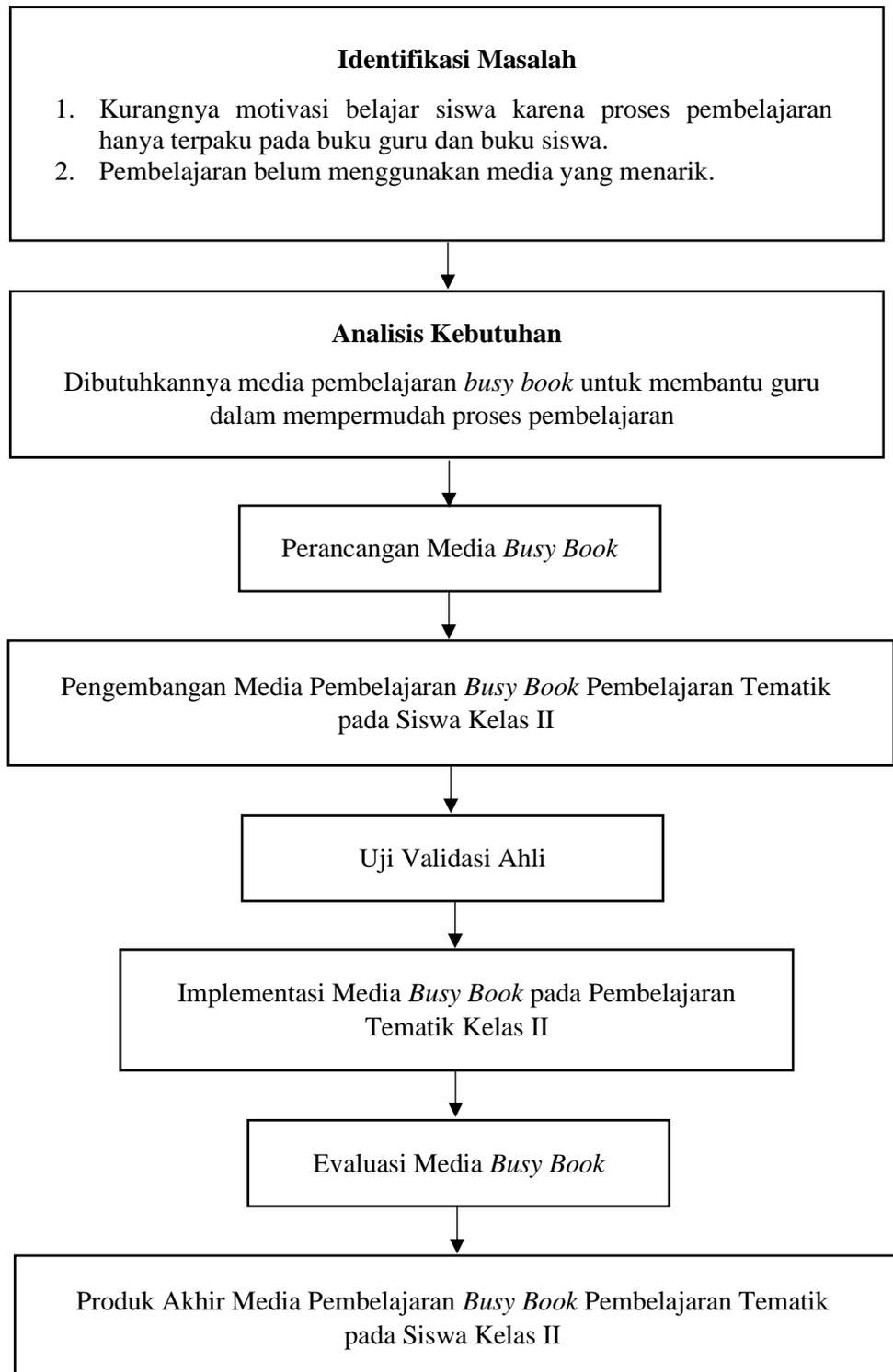
Hasil observasi di kelas II MIN 1 Jombang menghasilkan beberapa asumsi permasalahan yang berkenaan dengan pembelajaran tematik, yaitu kurang adanya pengembangan terhadap media pembelajaran di kelas. Guru berpaku pada buku guru dan buku siswa serta jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini berdampak pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yakni kurangnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan langkah alternatif guna dilakukannya pengembangan media pembelajaran tematik khususnya Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan. Dalam hal ini, peneliti bermaksud untuk mengembangkan *busy book*. *Busy book* ini di dalamnya terdapat serangkaian aktivitas permainan sederhana yang dapat menstimulus anak agar mudah menyerap dan memahami materi yang disajikan.

Pengembangan *busy book* ini disusun tidak hanya untuk meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mengembangkan kebiasaan yang positif pada diri siswa, seperti sikap disiplin, ketelitian, kesabaran, kecermatan dan bertanggung jawab melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Kelayakan media *busy book* dapat diketahui dengan validasi oleh para ahli. Selain dilakukannya uji validasi ahli, media *busy book* akan melalui proses implementasi kepada siswa secara langsung. Hasil dari uji validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik ini nantinya akan menjadi pedoman dalam melakukan perbaikan produk *busy book*. Maka, alur kerangka berpikir berdasarkan uraian di atas dapat diilustrasikan pada Gambar 2.1.

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau R&D. Penelitian dan pengembangan ialah pendekatan penelitian yang ditujukan untuk mendapatkan hasil desain produk baru, menguji efektifitas produk yang sudah ada maupun mengembangkan dan menciptakan produk baru (Yuliani & Banjarnahor, 2021).

*Research and development* ialah kaidah dalam pengembangan maupun penyempurnaan produk baru atau dari yang telah ada dan dapat diuji kebenarannya (Winarni, 2018). Oleh karenanya, penelitian dan pengembangan dipandang sebagai pendekatan dengan menggunakan siklus yang sistematis yang bermula pada kebutuhan dan permasalahan sehingga perlunya sebuah pemecahan masalah menggunakan produk tertentu.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *busy book*. Media pembelajaran *busy book* yang dikembangkan adalah untuk pembelajaran tematik Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan pada siswa kelas II MIN 1 Jombang.

#### **B. Model Pengembangan**

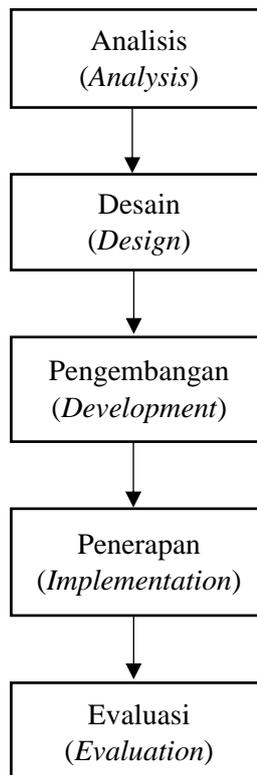
Model penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE digunakan untuk mendesain sistem pembelajaran dan mengembangkan beragam produk seperti model, metode, strategi, dan media pembelajaran serta bahan ajar (Winarni, 2018). Menurut Sugiono model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan, yaitu: “*analysis* (analisis), *design* (desain),

*development* (pengembangan), *implement* (implementasi), *evaluate* (evaluasi)” (Soesilo & Munthe, 2020).

Setiap tahap dalam model ADDIE memiliki langkah yang sederhana dari model yang lain serta terstruktur secara sistematis sehingga pengaplikasiannya relatif mudah (Rosmiati, 2019). Berdasarkan hal tersebut, model pengembangan ADDIE dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini.

### C. Prosedur Pengembangan

Menurut Branch model pengembangan ADDIE memperlihatkan lima tahapan dasar dalam melakukan pengembangan dan validasi suatu produk dalam dunia pendidikan (Mustofa & Kurniawan, 2020). Adapun tahapan prosedur pengembangan ADDIE menurut dapat disajikan pada bagan berikut ini.



**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE**

Tahapan dalam penelitian pengembangan pada bagan tersebut tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis peneliti melakukannya dengan studi lapangan di sekolah. Studi lapangan dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas II MIN 1 Jombang untuk mengidentifikasi masalah dan mengetahui kebutuhan siswa yang dijadikan dasar dikembangkannya produk media pembelajaran. Studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti berkenaan dengan proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, keterlibatan media pembelajaran dan kurikulum yang digunakan oleh sekolah.

Tahap analisis menghasilkan data bahwa karakteristik siswa kelas II tergolong pada tingkatan siswa kelas rendah yang memiliki karakter senang bermain dan bekerja kelompok sekaligus masa transisi pembelajaran dasar siswa. Karakteristik lain dapat dilihat dari perkembangan berpikir, yakni siswa akan lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat konkret dan pemahaman dari hal sederhana menuju hal yang lebih kompleks. Sementara itu, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran guru terfokus pada buku siswa dan belum adanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi yang dapat mendukung penjelasan materi secara konkret.

#### 2. *Design* (Desain)

Desain atau perancangan merupakan tahap tindak lanjut dari analisis. Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah *busy book*. Kegiatan dalam tahap desain ini meliputi penentuan materi dan perancangan desain model produk,

seperti ukuran, bahan dan spesifikasi lainnya. Proses perancangan ini bertujuan agar produksi media sesuai kebutuhan siswa dengan memberikan gambaran secara umum mengenai *busy book* yang akan diwujudkan dalam produk.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, produk dikembangkan berdasarkan hasil rancangan atau desain. Tahap ini merupakan penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kemudian, produk media pembelajaran melalui proses validasi oleh empat ahli, seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Peneliti juga melakukan revisi terhadap produk dengan beracuan pada saran serta masukan para ahli. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan layak digunakan. Pada tahap pengembangan ini hasil yang diperoleh, yaitu produk media *busy book*, dan skor validasi materi, media, bahasa dan pembelajaran.

### 4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap implementasi dilakukan setelah proses validasi ahli dan perbaikan produk. Tahap ini merupakan tahap dilaksanakannya uji coba kepada siswa secara langsung. Uji coba produk media pembelajaran ini dilaksanakan pada siswa kelas II MIN 1 Jombang. Uji coba terhadap produk dimaksudkan untuk mengetahui *feedback* dari penggunaan media pembelajaran dengan melihat respon siswa selama penggunaan produk.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti dapat mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan melalui analisis oleh para validator dan hasil angket respon siswa. Selanjutnya, hasil dari analisa akan menjadi acuan peneliti untuk dapat menarik kesimpulan terhadap hasil penelitian.

## **D. Uji Produk**

Uji coba produk dimaksudkan agar mendapatkan validitas dan respon siswa terhadap media pembelajaran *busy book*. Data yang diperoleh dari uji produk akan dijadikan acuan dalam penetapan kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun desain uji produk meliputi uji ahli dan uji coba produk sebagai berikut.

### **1. Uji Ahli**

#### **a. Desain Uji Ahli**

Uji ahli melibatkan validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran yang dimaksudkan untuk melihat kevalidan produk berdasarkan aspek materi, media, maupun aspek pembelajaran. Uji ahli dilaksanakan dengan memberikan kepada validator angket beserta produk yang telah dikembangkan. Nantinya, data hasil validasi maupun saran dan masukan dari para ahli akan dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan produk.

#### **b. Subjek Uji Ahli**

Subjek uji ahli sebagai validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari:

##### **1) Ahli materi**

Subjek uji ahli materi sebagai validator dalam pengembangan produk pada penelitian ini ialah orang yang mempunyai pengalaman dan kompeten dalam bidang materi khususnya pembelajaran tematik.

##### **2) Ahli media**

Subjek uji ahli media sebagai validator dalam pengembangan produk pada penelitian ini ialah orang yang mempunyai pengalaman dan kompeten dalam bidang media pembelajaran.

3) Ahli bahasa

Subjek uji ahli bahasa sebagai validator dalam pengembangan produk pada penelitian ini ialah orang yang mempunyai pengalaman dan kompeten dalam bidang bahasa.

4) Ahli pembelajaran

Subjek uji ahli pembelajaran pada pengembangan produk ini ialah guru kelas II MIN 1 Jombang sebagai praktisi pembelajaran yang mempunyai pengalaman dan berkompeten pada bidangnya.

## **2. Uji Coba Produk**

a. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan secara langsung pada proses pembelajaran untuk melihat umpan balik terhadap media pembelajaran *busy book*, yakni dengan memberikan angket respon siswa setelah penggunaan produk.

b. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*busy book* Tematik) ini ialah siswa kelas II MIN 1 Jombang.

## **E. Jenis Data**

Data yang ada pada penelitian dihasilkan dari proses pengumpulan data sehingga didapatkan data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun jenis data pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan hasil dari proses wawancara dan observasi saat dilakukannya studi pendahuluan yaitu dengan guru kelas II MIN 1 Jombang. Sementara itu, data kualitatif lainnya merupakan hasil observasi selama uji coba

produk media pembelajaran *busy book* pada proses pembelajaran dan data berupa saran dan masukan yang diperoleh dari para ahli pada tahap validasi.

## 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berasal dari hasil penilaian para ahli berupa angket terhadap produk pengembangan media pembelajaran. Data kuantitatif, juga diperoleh peneliti dari respon siswa sebagai hasil dari implementasi produk kepada siswa kelas II MIN 1 Jombang.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara dimaksudkan untuk memperoleh data yang ada di lapangan secara nyata. Wawancara dilakukan peneliti dengan guru kelas II MIN 1 Jombang untuk mengetahui proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, keterlibatan media pembelajaran dan kurikulum yang digunakan oleh sekolah.

### 2. Observasi

Observasi dimaksudkan untuk mengamati dan mengetahui kondisi siswa serta tanggapan siswa dalam penerapan media pembelajaran. Adapun observasi dilaksanakan oleh peneliti saat studi lapangan.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data-data pendukung untuk keperluan penelitian, Dokumentasi dapat digunakan untuk memperkuat data-data dalam penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan dokumentasi terhadap segala

sesuatu yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian baik berupa dokumen, foto atau gambar.

#### 4. Angket

Angket berguna untuk mengetahui validitas dan tanggapan terhadap pengembangan produk media pembelajaran. Penggunaan angket terdapat pada validasi ahli dan angket respon siswa terhadap pengembangan produk. Oleh karenanya dalam penelitian ini terdapat lima angket yang meliputi angket validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, validasi ahli pembelajaran, dan angket respon siswa.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Adapun dalam penelitian ini menggunakan dua jenis teknik analisis data sebagai berikut:

##### **1. Teknik Analisis Data Kualitatif**

Data kualitatif ini merupakan hasil dari proses pengumpulan data yaitu wawancara dengan guru kelas II dan observasi selama studi lapangan, observasi pada saat dilakukan implementasi produk dan saran serta masukan validator terhadap produk yang dikembangkan. Langkah-langkah teknik analisis data kualitatif dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data. Tahap pengumpulan data menghasilkan informasi mengenai identifikasi masalah, kegiatan dan kebutuhan siswa, dan penggunaan media selama kegiatan pembelajaran.
- b. Reduksi data. Data dari tahap pengumpulan data kemudian dilakukan reduksi data, yaitu tahap menentukan hal-hal dasar yang bersifat penting.

- c. Penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan menyajikan data menjadi uraian secara singkat maupun penjelasan secara deskriptif dalam bentuk narasi setelah melalui tahap reduksi data.
- d. Kesimpulan. Tahap kesimpulan merupakan bagian penarikan kesimpulan terhadap perolehan data sebagai jawaban dari rumusan masalah.

## 2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Penggunaan data kuantitatif untuk mengukur validitas produk yang berasal dari angket validator dan respon siswa sebagai hasil dari tahap uji ahli dan uji produk terhadap pengembangan produk media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik). Pada penelitian ini, teknik analisis data kuantitatif dapat diuraikan sebagai berikut:

### a. Analisis Data Validasi Ahli

Analisis data dari hasil validasi para ahli diperlukan untuk melakukan uji kelayakan dan kesesuaian produk yang dikembangkan dengan materi. Selanjutnya, langkah-langkah analisis data validasi ahli produk adalah sebagai berikut:

- 1) Mengubah penilaian yang berupa data kualitatif ke dalam data kuantitatif sesuai dengan kategori kualitas menggunakan skala *likert* dengan skala 5-1 sebagaimana Riduwan dalam (Oktaviara & Pahlevi, 2019) pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Kategori Penilaian Validasi Ahli**

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

- 2) Menentukan presentase validasi ahli pada setiap komponennya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Perolehan presentase validator

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

N = Jumlah skor ideal

- 3) Melakukan interpretasi terhadap skor rata-rata validator secara kualitatif sesuai presentase yang diperoleh menggunakan kriteria sebagaimana Riduwan dalam (Oktaviara & Pahlevi, 2019) pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Pencapaian Validasi Ahli**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kriteria</b>
81-100%	Sangat Baik (SB)
61-80%	Baik (B)
41-60%	Cukup (C)
21-40%	Kurang (K)
0-20%	Sangat Kurang (SK)

Hasil pengembangan *busy book* dapat dinyatakan layak apabila mendapat perolehan hasil presentase sebesar  $\geq 61\%$  dengan kriteria baik (Oktaviara & Pahlevi, 2019).

b. Analisis Data Respon Siswa

Hasil dari angket respon siswa akan dilakukan analisis data yang diperlukan untuk melakukan uji kelayakan produk yang sedang dikembangkan

peneliti. Selanjutnya, langkah-langkah analisis data respon siswa terhadap media *busy book* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Mengubah data dari angket respon siswa yang berupa data kualitatif ke dalam data kuantitatif dengan menggunakan Skala *Guttman*. Skala *Guttman* dimaksudkan untuk memperoleh jawaban yang tegas dan jelas dari konteks permasalahan dengan menggunakan dua pernyataan seperti Riduwan dalam (Oktaviara & Pahlevi, 2019) yang digambarkan pada Tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Kategori Penilaian Respon Siswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Ya	1
Tidak	0

- 2) Menentukan presentase dari hasil angket respon siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Perolehan presentase respon siswa

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

N = Jumlah skor ideal

- 3) Melakukan interpretasi terhadap skor rata-rata respon siswa secara kualitatif sesuai presentase yang diperoleh menggunakan kriteria sebagaimana Riduwan dalam (Oktaviara & Pahlevi, 2019) Tabel 3.4.

**Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Pencapaian Respon Siswa**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kriteria</b>
81-100%	Sangat Baik (SB)
61-80%	Baik (B)
41-60%	Cukup (C)
21-40%	Kurang (K)
0-20%	Sangat Kurang (SK)

Analisis *busy book* dapat dinyatakan layak apabila mendapat perolehan hasil presentase sebesar  $\geq 61\%$  dengan kriteria baik (Oktaviara & Pahlevi, 2019).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Proses Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun penjelasan mengenai tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan ADDIE dapat diuraikan sebagai berikut.

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan peneliti dengan studi lapangan di MIN 1 Jombang. Pada studi lapangan ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas II MIN 1 Jombang Nur Diniyah, M.PdI dan observasi awal. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, mengetahui kebutuhan siswa, dan karakteristik peserta didik sehingga dapat dijadikan dasar pengembangan produk media pembelajaran.

Hasil wawancara mengenai proses pembelajaran diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar masih terfokus pada buku siswa. Dalam penyampaian materi guru belum menggunakan media pembelajaran secara variatif sehingga kurang menarik minat siswa dalam belajar. Selama ini proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah. Senada dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti, siswa cenderung terlihat bosan karena kurangnya daya tarik siswa dalam belajar dan pembelajaran cenderung dikuasai oleh guru.

Pada jenjang pendidikan dasar, siswa kelas II tergolong siswa kelas rendah. Mereka lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat konkret atau nyata.

Pada masa ini proses pemahaman mereka bermula dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih kompleks. Karakteristik siswa yang dominan adalah senang bermain dan bekerja kelompok. Dalam hal ini guru juga belum menerapkan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar menyenangkan. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan materi dengan permainan yang dekat dengan dunia anak seperti halnya *busy book*.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa kelas II MIN 1 Jombang, maka peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran berupa *busy book* pada pembelajaran tematik khususnya pada muatan pelajaran Matematika dan PPKn, yang selanjutnya disebut dengan BOOMAT (*Busy Book Tematik*) Pengembangan *busy book* ini diharapkan mampu mendatangkan manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran, yakni sebagai media alternatif yang kreatif dan inovatif dalam membantu menarik minat siswa terhadap kegiatan belajar mengajar. Disamping itu, media *busy book* juga mampu menjadi perantara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara konkret.

## **2. Design (Desain)**

Tahap desain merupakan tahap merancang konsep produk sebagai tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap desain peneliti melakukan perancangan produk yang meliputi penentuan materi dan desain model produk.

### **a. Penentuan Materi**

Materi yang digunakan pada *busy book* adalah Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Sub Tema 2 Merawat Hewan di Sekitarku. Fokus materi yaitu pada

muatan pelajaran PPKn kompetensi dasar 3.2 dan kompetensi dasar 3.6 pada muatan mata pelajaran Matematika.

b. Desain Model Produk

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah *busy book*, yaitu rangkaian halaman dengan beragam aktivitas permainan sederhana yang dikemas dalam bentuk buku. Permainan sederhana yang akan disajikan pada *busy book* terdiri dari *match a match*, *puzzle*, dan *maze*. Nantinya, permainan sederhana ini akan diintegrasikan dengan materi yang telah ditentukan.

Desain *busy book* perlu memperhatikan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik. Tujuannya agar *busy book* dapat diterima anak dengan baik. Desain ini mencakup desain sampul, ilustrasi gambar, *layout* isi, warna, maupun penggunaan jenis huruf. Pada ilustrasi gambar harus didesain sedemikian rupa dengan tingkat perkembangan anak agar tidak menimbulkan penafsiran yang salah sehingga anak dapat memahami gambar ilustrasi yang disajikan. Warna yang digunakan juga harus menarik sehingga mendorong perhatian peserta didik. Begitu pula dengan *layout* isi dan penggunaan huruf dapat diatur agar mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.

Perancangan desain *busy book* ini menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* 2022 baik desain *layout* maupun gambar ilustrasi. Sebelumnya, rancangan desain telah dibuat *storyboard* pada *Microsoft Word* terlebih dahulu. Jenis huruf atau *font* yang digunakan pada isi BOOMAT (*Busy Book Tematik*) meliputi *font* judul menggunakan *Silverkids*, *font* sub judul menggunakan *Kiddos*, dan *font* isi menggunakan *Balsamiq Sans*. Pemilihan jenis huruf ini menyesuaikan karakter

anak, sehingga peneliti memilih jenis font yang sederhana dan bersahabat dengan anak.

BOOMAT (*Busy Book* Tematik) berbentuk buku dengan bentuk seperti *binder* yang dilengkapi dengan *ring* dan *hard cover*. Bahan yang digunakan adalah kertas *art paper* 310 gsm laminasi *glossy* dan didesain dengan ukuran 20 x 21 cm. Selain itu juga terdapat komponen lepas pasang dengan menggunakan tempelan *velcro* dan bahan dasar yang sama yakni kertas *art paper* 310 gsm laminasi *glossy*. BOOMAT (*Busy Book* Tematik) juga dilengkapi dengan *box* agar buku dan komponen lepas pasang dapat terhimpun menjadi satu.

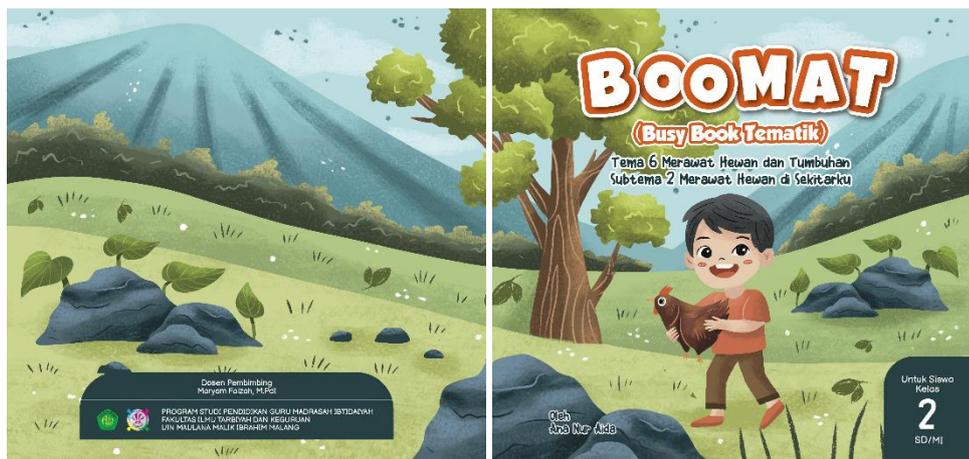
### **3. *Development* (Pengembangan)**

Pengembangan merupakan tahapan dalam merealisasikan rancangan produk menjadi sebuah produk jadi. Produk media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) disusun berdasarkan alur buku agar lebih sistematis. Susunan pada *busy book* ini meliputi halaman sampul, halaman pembuka, halaman penyusun dan validator, daftar isi, panduan penggunaan, prakata, tentang BOOMAT, cerita pengantar, halaman inti (aktivitas pembelajaran 1 sampai 6), halaman penutup, halaman kutipan, bonus aktivitas, dan profil penyusun.

Hasil dari pengembangan produk BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dapat diuraikan sebagai berikut.

#### **a. Halaman Sampul**

Halaman sampul merupakan tampilan awal dari BOOMAT (*Busy Book* Tematik). Pada BOOMAT (*Busy Book* Tematik) halaman sampul berfungsi menyajikan informasi buku seperti judul buku, penyusun buku, dan sasaran.



**Gambar 4.1 Halaman Sampul Depan dan Belakang**

b. Halaman Pembuka

Halaman pembuka pada BOOMAT (*Busy Book Tematik*) merupakan halaman yang mengantarkan pengguna sebelum mereka menggunakan produk. Dengan kata lain, halaman pembuka ini ialah halaman persembahan selamat datang untuk para pengguna BOOMAT (*Busy Book Tematik*).



**Gambar 4.2 Halaman Pembuka**

c. Halaman Penyusun dan Validator

Halaman penyusun dan validator merupakan halaman yang menyajikan informasi mengenai nama penyusun, validator BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dan tahun penyusunan buku.



**Gambar 4.3 Halaman Penyusun dan Validator**

d. Daftar Isi

Daftar isi merupakan halaman yang menginterpretasikan isi suatu buku. Fungsi daftar isi ialah memudahkan pengguna BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dalam menemukan materi yang akan dipelajari.



**Gambar 4.4 Daftar Isi**

e. Panduan Penggunaan

Panduan penggunaan memuat serangkaian petunjuk yang dapat membantu dalam menggunakan produk media BOOMAT (*Busy Book Tematik*). Pada panduan penggunaan mendeskripsikan bagian-bagian penting pada BOOMAT (*Busy Book Tematik*) yang harus dicermati oleh pengguna.



**Gambar 4.5 Panduan Penggunaan**

f. Prakata dan Tentang BOOMAT

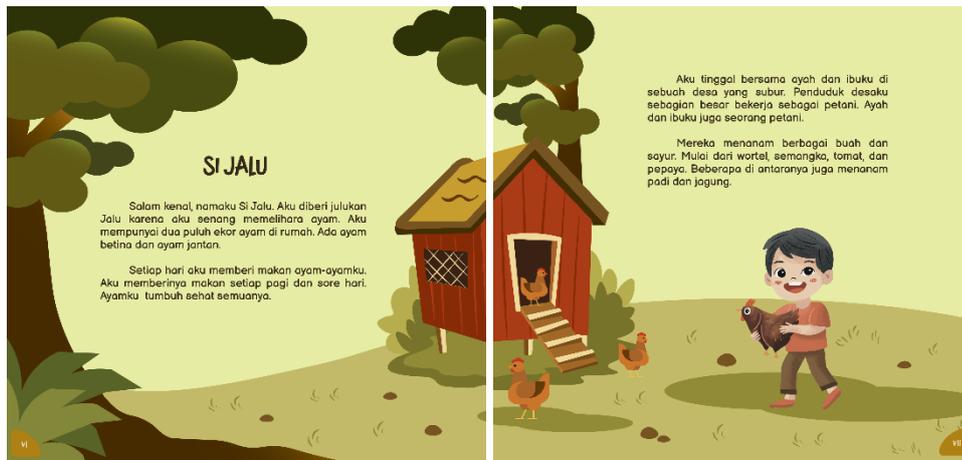
Prakata merupakan kata pengantar pada sebuah buku yang memberikan gambaran mengenai latar belakang dan hal menarik yang akan di bahas pada buku. Pada BOOMAT (*Busy Book Tematik*) juga didukung dengan halaman tentang BOOMAT yang memberikan deskripsi singkat mengenai BOOMAT. Halaman tentang BOOMAT juga menyajikan muatan pelajaran dan kompetensi dasar yang akan dipelajari.



**Gambar 4.6 Prakata dan Tentang BOOMAT**

g. Cerita pengantar

BOOMAT (*Busy Book Tematik*) menyajikan cerita pengantar sebagai gambaran awal pengguna atau pembaca sebelum mempelajari materi. Cerita pengantar ini disajikan sesuai dengan tema materi dengan didukung satu tokoh bernama “Jalu” yang merupakan tokoh utama dalam BOOMAT (*Busy Book Tematik*).



**Gambar 4.7 Cerita Pengantar**

h. Halaman Pembuka Bab

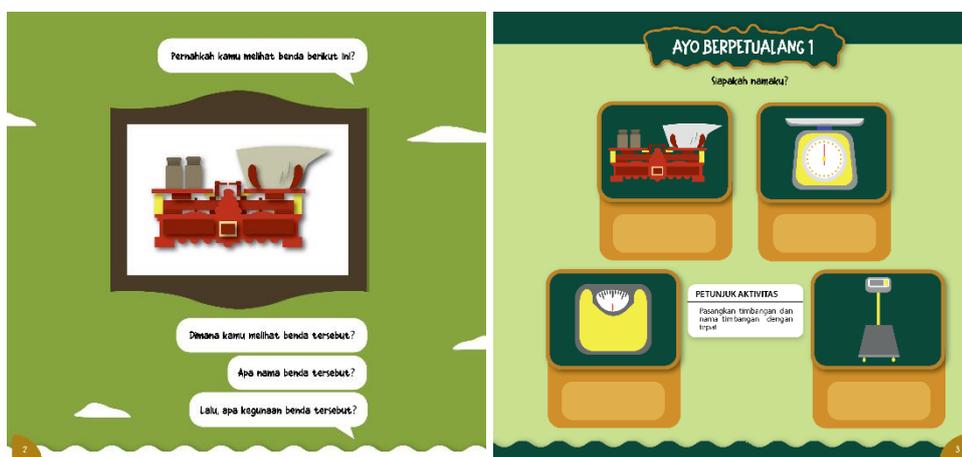
Halaman pembuka Bab merupakan batas pemisah antarmateri pada setiap pembelajaran. Fungsinya agar pengguna BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dapat mengetahui peralihan materi pada setiap pembelajaran.



**Gambar 4.8 Halaman Pembuka BAB**

i. Halaman Inti

Halaman inti menyajikan tampilan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik dari pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6. Pada halaman ini memuat materi Kelas II Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 2 Merawat Hewan di Sekitarku dengan fokus materi pada kompetensi dasar 3.2 untuk muatan pelajaran PPKn dan kompetensi dasar 3.6 untuk muatan pelajaran matematika.



**Gambar 4.9 Halaman Inti**

j. Halaman Penutup dan Halaman Kutipan

Halaman penutup merupakan bagian penutup dari rangkaian aktivitas pada BOOMAT (*Busy Book Tematik*). Sedangkan halaman kutipan berisi kata motivasi yang ditujukan kepada para pengguna BOOMAT (*Busy Book Tematik*).



Gambar 4.10 Halaman Penutup dan Halaman Kutipan

k. Bonus Aktivitas

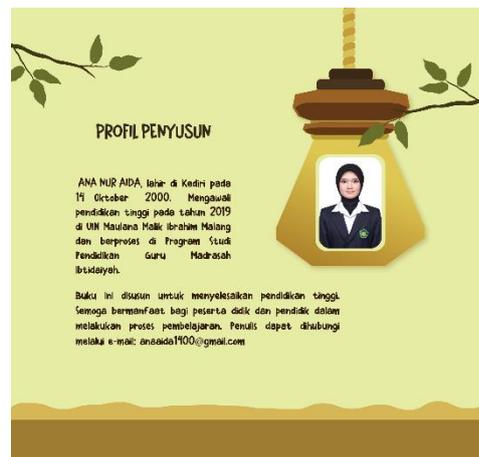
Bonus aktivitas pada BOOMAT (*Busy Book Tematik*) merupakan aktivitas tambahan yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sebagai bahan belajar tambahan dan mengasah kemampuan peserta didik.



Gambar 4.11 Bonus Aktivitas

## 1. Profil Penyusun

Profil penyusun menyajikan informasi singkat terkait identitas penyusun setidaknya meliputi nama, tempat dan tanggal lahir, riwayat pendidikan dan kontak yang dapat dihubungi.



**Gambar 4.12 Profil Penyusun**

Produk BOOMAT (*Busy Book Tematik*) yang telah selesai disusun, maka akan dilakukan validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Validasi dilakukan pada empat ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Pada proses validasi diperoleh hasil penilaian atau tanggapan dari para ahli yang akan dijadikan dasar dalam perbaikan produk. Perbaikan ini meliputi penambahan komponen media, perbaikan teks bacaan maupun perbaikan dari segi desain.

## 4. *Implementation* (Penerapan)

BOOMAT (*Busy Book Tematik*) yang telah dinyatakan valid, selanjutnya dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Tahap implementasi dilaksanakan pada 32 siswa kelas II di MIN 1 Jombang. Implementasi produk dilakukan

sebagaimana kegiatan pembelajaran yakni di ruang kelas dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk BOOMAT (*Busy Book* Tematik).

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media yang terdiri dari satu subtema yakni pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Sub Tema 2 Merawat Hewan di Sekitarku. Media diaplikasikan kepada peserta didik ketika guru hendak memberikan materi mengenai muatan mata pelajaran PPKn dan matematika. Muatan mata pelajaran ini diberikan kepada siswa sesuai pembagian muatan pelajaran untuk setiap pembelajaran berdasarkan pada Buku Tematik Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017. Adapun muatan pelajaran PPKn diberikan kepada peserta didik pada pembelajaran 2 dan pembelajaran 5, sedangkan muatan mata pelajaran matematika diberikan pada pembelajaran 1, pembelajaran 3, pembelajaran 4, dan pembelajaran 6.

Pada akhir tahapan implementasi, siswa melakukan *review* terhadap materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, siswa diberikan angket penilaian atau tanggapan untuk mengetahui respon siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media BOOMAT (*Busy Book* Tematik).

## **5. *Evaluation* (Evaluasi)**

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam rangkaian prosedur pengembangan. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan analisis data validasi dari para ahli, seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Analisis data juga dilakukan terhadap angket hasil penilaian atau tanggapan dari siswa setelah dilaksanakan tahap implementasi.

Hasil yang diperoleh dari analisis data selanjutnya dijadikan dasar evaluasi terhadap penentuan kelayakan produk media BOOMAT (*Busy Book* Tematik).

Kritik, saran dan komentar dari para ahli juga berguna dalam perbaikan produk agar sesuai dengan kriteria validitas. Hal ini meliputi perbaikan dari segi komponen media, perbaikan teks bacaan maupun perbaikan dari segi desain.

## **B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk**

Uji produk dilakukan untuk mengetahui validitas produk melalui proses validitas produk pengembangan oleh para ahli dan respon siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik). Data hasil uji produk akan dilakukan analisis sebagai acuan penetapan kelayakan produk.

### **1. Validitas Produk Pengembangan**

Validitas produk pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dilakukan dengan proses validasi kepada para ahli. Proses validasi ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Adapun pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) melalui empat proses validasi, yakni validator ahli materi pembelajaran tematik, validator ahli media pembelajaran, validator ahli bahasa, dan validator ahli pembelajaran.

Angket penilaian sebagai instrumen pengumpulan data dari para ahli menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif. Selanjutnya, data kuantitatif dan data kualitatif ini akan dianalisis untuk menentukan validitas produk pengembangan. Data kuantitatif merupakan data yang berasal dari angket penilaian/tanggapan para ahli. Data hasil uji validitas ini akan dianalisis dengan menentukan presentase pada setiap komponennya. Sedangkan data kualitatif merupakan data yang berasal dari angket penilaian atau tanggapan para ahli yang berupa kritik, saran dan komentar.

### a. Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validitas oleh ahli materi pada produk pengembangan BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dilakukan oleh orang yang berkompeten pada ahli materi pembelajaran tematik. Hasil penilaian ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

#### 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif penilaian/tanggapan oleh ahli materi dapat diuraikan pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Materi**

Butir Penilaian	$\Sigma x$	$N$	P (%)	Kriteria
<b>Kesesuaian materi dengan SK dan KD</b>				
1. Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar	4	5	80%	Baik
2. Keluasan dan kedalaman materi dengan susunan yang sistematis	5	5	100%	Sangat Baik
3. Materi pada <i>busy book</i> memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
<b>Keakuratan materi</b>				
4. Kesepadanan uraian materi dan contoh dengan kebutuhan informasi siswa kelas II SD/MI	4	5	80%	Baik
5. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas II SD/MI	5	5	100%	Sangat Baik
<b>Pendukung materi pembelajaran</b>				
6. Kemenarikan materi	5	5	100%	Sangat Baik
7. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	4	5	80%	Baik
8. Tidak menyinggung SARA, pornografi, dan bias (gender, wilayah, dsb)	5	5	100%	Sangat Baik
<b>Kemutakhiran materi</b>				
9. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	5	5	100%	Sangat Baik
10. Menggunakan contoh terkini yang ada di sekitar siswa	5	5	100%	Sangat Baik
11. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4	5	80%	Baik

Butir Penilaian	$\Sigma x$	$N$	P (%)	Kriteria
<b>Mendorong keingintahuan</b>				
12.Mendorong rasa ingin tahu	5	5	100%	Sangat Baik
Nilai Akhir (P)	56	60	93,3%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli materi menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi memperoleh presentase rata-rata sebesar 93,3% dengan kriteria sangat baik. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, keakuratan materi, pendukung materi pembelajaran, kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan. Maka materi yang digunakan pada produk pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dapat dikatakan layak dan dapat diimplementasikan.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif dihimpun dari kritik, saran, dan komentar ahli materi mata pelajaran tematik. Adapun data kualitatif oleh ahli materi dapat diuraikan pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Komentar Umum dan Saran Ahli Materi**

Nama Validator	Komentar Umum dan Saran
Nuril Nuzulia, M.PdI	Penambahan materi pada muatan pelajaran PPKn kompetensi dasar 3.2

Berdasarkan Tabel 4.2 terdapat saran ahli materi terhadap produk yang telah dikembangkan. Semua data hasil kritik dan saran dari ahli materi digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

## b. Validasi Ahli Media

Penilaian uji validitas oleh ahli media pembelajaran pada produk pengembangan BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dilakukan oleh orang yang berkompeten pada bidang media pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

### 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif penilaian/tanggapan oleh ahli media pembelajaran dapat diuraikan pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Ahli Media**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	$\Sigma x$	$N$	P (%)	Kriteria
A. Desain sampul	<b>Tata letak sampul</b>				
	1. Konsistensi dan keselarasan unsur tata letak pada sampul depan dan belakang	5	5	100%	Sangat Baik
	2. Tampilan pusat pandang ( <i>center point</i> )	5	5	100%	Sangat Baik
	3. Komposisi judul, penulis, ilustrasi, dan gambaran isi media pembelajaran disusun proporsional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi	5	5	100%	Sangat Baik
	<b>Penggunaan warna</b>				
	4. Pemilihan warna sampul menarik dan segar	5	5	100%	Sangat Baik
	5. Pemilihan warna memberikan kejelasan fungsi dan menimbulkan semangat belajar	5	5	100%	Sangat Baik
6. Komposisi warna seimbang dan harmonis sehingga nyaman dipandang	5	5	100%	Sangat Baik	
	<b>Penggunaan huruf</b>				
	7. Ukuran huruf proporsional antara judul buku, gambaran isi buku, dan nama penulis	5	5	100%	Sangat Baik

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Butir Penilaian</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b><i>N</i></b>	<b>P (%)</b>	<b>Kriteria</b>
	8. Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang	5	5	100%	Sangat Baik
	9. Penggunaan variasi huruf	5	5	100%	Sangat Baik
<b>Ilustrasi sampul</b>					
	10. Keselarasan gambar/ilustrasi dengan tema merawat hewan dan tumbuhan	5	5	100%	Sangat Baik
	11. Bentuk, warna, dan ukuran gambar proporsional	5	5	100%	Sangat Baik
<b>B. Desain isi</b>	<b>Penyusunan tata letak isi</b>				
	12. Konsistensi penempatan unsur isi	5	5	100%	Sangat Baik
	13. Keselarasan tata letak isi dengan tata letak pada sampul, pendahulu, dan penutup	5	5	100%	Sangat Baik
	14. Pemisahan antarparagraf	5	5	100%	Sangat Baik
	15. Ketepatan penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan keterangan gambar	5	5	100%	Sangat Baik
<b>Teknik penataan materi</b>					
	16. Ilustrasi dirangkai secara harmonis, menarik, dan mudah dibaca sehingga mendorong semangat belajar siswa	5	5	100%	Sangat Baik
	17. Ilustrasi dirangkai selaras dengan tema merawat hewan dan tumbuhan secara variatif dan tidak menjemukan	5	5	100%	Sangat Baik
<b>Penggunaan huruf</b>					
	18. Jenis huruf jelas dan mudah dibaca	5	5	100%	Sangat Baik
	19. Ukuran huruf proporsional antara judul, subjudul, dan uraian materi	5	5	100%	Sangat Baik
<b>Ilustrasi isi</b>					
	20. Bentuk ilustrasi proporsional	5	5	100%	Sangat Baik
	21. Penyajian keseluruhan ilustrasi kreatif dan serasi	4	5	80%	Baik

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	$\Sigma x$	$N$	P (%)	Kriteria
	22. Kesesuaian ilustrasi dengan tingkat perkembangan sosio emosional siswa SD/MI kelas II	5	5	100%	Sangat Baik
<b>Penggunaan warna dalam sajian isi</b>					
	23. Pemilihan warna dalam sajian isi memberikan kesan menarik dan segar	5	5	100%	Sangat Baik
	24. Kombinasi warna pada sajian isi selaras dengan sampul media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
	25. Kombinasi warna seimbang dan harmonis sehingga nyaman dipandang	5	5	100%	Sangat Baik
Nilai Akhir (P)		124	125	99%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek desain media memperoleh presentase rata-rata sebesar 99% dengan kriteria sangat baik. Aspek yang dinilai meliputi desain sampul dan desain isi. Pada aspek desain sampul validator memberikan penilaian terhadap tata letak sampul, penggunaan warna, penggunaan huruf, dan ilustrasi sampul. Sedangkan pada aspek isi, penilaian dilakukan terhadap penyusunan tata letak isi, teknik penataan materi, penggunaan huruf, penggunaan huruf, ilustrasi isi, dan penggunaan warna dalam sajian isi. Maka produk pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dapat dikatakan layak dan dapat diimplementasikan.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif didasarkan pada kritik, saran, dan komentar ahli media pembelajaran. Adapun data kualitatif oleh ahli media dapat diuraikan pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Komentar Umum dan Saran Ahli Media**

<b>Nama Validator</b>	<b>Komentar Umum dan Saran</b>
Ahmad Makki Hasan, S.Hum, M.Pd	1. Penambahan daftar isi 2. Penambahan nomor halaman 3. Nama penyusun ditulis pada sampul depan 4. Mengubah profil penyusun ke dalam bentuk paragraph

Berdasarkan Tabel 4.4 terdapat beberapa saran ahli media yang dapat digunakan untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan. Perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

**c. Validasi Ahli Bahasa**

Penilaian uji validitas oleh ahli bahasa pada produk pengembangan BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dilakukan oleh orang yang berkompeten di bidang bahasa. Hasil penilaian ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif penilaian/tanggapan oleh ahli bahasa dapat diuraikan pada Tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa**

<b>Butir Penilaian</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b><i>N</i></b>	<b>P (%)</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Kesesuaian dengan tingkat perkembangan Siswa</b>				
1. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	5	5	100%	Sangat Baik
2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa SD/MI kelas II	4	5	80%	Baik
<b>Komunikatif</b>				
3. Keterbacaan pesan (jelas, tidak ambigu, logis, dan lazim)	4	5	80%	Baik
4. Ketepatan struktur kalimat	4	5	80%	Baik

<b>Butir Penilaian</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b><i>N</i></b>	<b>P (%)</b>	<b>Kriteria</b>
5. Bahasa bersifat dialogis dan interaktif	4	5	80%	Baik
6. Keefektifan kalimat	4	5	80%	Baik
7. Kebakuan istilah	4	5	80%	Baik
8. Kejelasan pesan dan informasi	5	5	100%	Sangat Baik
9. Ketepatan penulisan ejaan dan tanda baca	4	5	80%	Baik
<b>Keruntutan dan keterpaduan alur pikir</b>				
10. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	5	5	100%	Sangat Baik
11. Keruntutan dan keterpaduan antarparagraf	4	5	80%	Baik
<b>Penggunaan istilah, simbol, atau ikon</b>				
12. Konsistensi penggunaan istilah	4	5	80%	Baik
13. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	4	5	80%	Baik
Nilai Akhir (P)	55	65	84,6%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek bahasa memperoleh presentase rata-rata sebesar 84,6% dengan kriteria sangat baik. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, komunikatif, keruntutan dan keterpaduan alur pikir, serta penggunaan istilah, simbol, atau ikon. Maka dilihat dari aspek bahasa, produk pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dapat dikatakan layak dan dapat diimplementasikan.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif didasarkan pada kritik, saran, dan komentar ahli bahasa. Adapun data kualitatif oleh ahli bahasa dapat diuraikan pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Komentar Umum dan Saran Ahli Bahasa**

<b>Nama Validator</b>	<b>Komentar Umum dan Saran</b>
Mujani, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sudah bagus dan sesuai</li> <li>2. Kalimat pada bagian “Tentang BOOMAT” agar disusun lebih efektif</li> <li>3. Mengubah kata sapaan untuk pembaca dari “Boomers” menjadi “Sahabat”</li> <li>4. Paragraf cerita “Si Jalu” agar disusun lebih sederhana dan efektif</li> </ol>

Berdasarkan Tabel 4.6 terdapat beberapa saran ahli bahasa yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Perbaikan dilakukan pada beberapa aspek untuk menyempurnakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

#### **d. Validasi Ahli Pembelajaran**

Penilaian uji validitas oleh ahli pembelajaran pada produk pengembangan BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dilakukan oleh guru kelas II MIN 1 Jombang. Hasil penilaian ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

##### 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif penilaian/tanggapan oleh ahli pembelajaran dapat diuraikan pada Tabel 4.7.

**Tabel 4.7 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran**

<b>Butir Penilaian</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b><i>N</i></b>	<b>P (%)</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Kesesuaian materi dengan SK dan KD</b>				
1. Media mampu menjadi sarana untuk mencapai KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Baik
2. Materi yang disajikan sudah jelas	4	5	80%	Baik
3. Materi yang disajikan mudah dipahami	4	5	80%	Baik

<b>Butir Penilaian</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b><i>N</i></b>	<b>P (%)</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Penampilan dan efektifitas media</b>				
4. Kombinasi warna pada media menarik	5	5	100%	Sangat Baik
5. Media tidak mudah rusak	4	5	80%	Baik
6. Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	5	80%	Baik
<b>Kemenarikan media pembelajaran</b>				
7. Media yang digunakan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	4	5	80%	Baik
8. Media mampu digunakan secara berulang-ulang	4	5	80%	Baik
9. Tampilan media menarik dan mudah dipahami	5	5	100%	Sangat Baik
<b>Keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media</b>				
10. Ketertarikan siswa belajar dengan media yang dikembangkan	4	5	80%	Baik
11. Dapat menumbuhkan rasa senang pada siswa	4	5	80%	Baik
12. Dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa	5	5	100%	Sangat Baik
13. Dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
<b>Efisiensi media pembelajaran</b>				
14. Media efisien digunakan dalam hal waktu	4	5	80%	Baik
15. Media efisien digunakan dalam hal tenaga	4	5	80%	Baik
Nilai Akhir (P)	64	75	85,3%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli pembelajaran menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran memperoleh presentase rata-rata sebesar 85,3% dengan kriteria sangat baik. Aspek

yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, penampilan dan efektifitas media, ketertarikan media pembelajaran, keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media, dan efisiensi media pembelajaran. Maka dilihat dari aspek pembelajaran, produk pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dapat dikatakan layak dan dapat diimplementasikan.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif didasarkan pada kritik, saran, dan komentar ahli pembelajaran. Adapun data kualitatif oleh ahli pembelajaran dapat diuraikan pada Tabel 4.8.

**Tabel 4.8 Komentar Umum dan Saran Ahli Pembelajaran**

Nama Validator	Komentar Umum dan Saran
Nur Diniyah, M.PdI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan adanya media pembelajaran BOOMAT Tema 6 (Merawat Hewan dan Tumbuhan) siswa kelas II MIN 1 Jombang, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan apalagi disertai kombinasi warna yang menarik sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami</li> <li>2. Untuk kedepannya lebih ditingkatkan lagi dalam pengembangan media yang lain</li> </ol>

Berdasarkan Tabel 4.8 terdapat beberapa saran ahli pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Namun, berdasarkan komentar umum dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran menunjukkan tidak adanya revisi terhadap produk media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik).

## 2. Respon Siswa

Respon siswa merupakan tanggapan atau penilaian yang diberikan oleh siswa terhadap produk yang telah dikembangkan, yakni media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik). Respon siswa terhadap produk pengembangan diperoleh dengan implementasi produk BOOMAT (*Busy Book* Tematik) kepada objek penelitian, yakni siswa kelas II MIN 1 Jombang. Selanjutnya, siswa dapat memberikan tanggapan atau penilaian terhadap produk saat digunakan dalam pembelajaran.

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui respon siswa yaitu berupa angket. Angket penilaian sebagai instrument pengumpulan data respon siswa menghasilkan data kuantitatif. Data kuantitatif penilaian/tanggapan oleh siswa dapat diuraikan pada Tabel 4.9.

**Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa**

Butir Penilaian	$\Sigma x$	<i>N</i>	P (%)	Kriteria
<b>Aspek media pembelajaran</b>				
1. Media BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) mudah digunakan dalam pembelajaran	26	32	81,2%	Sangat Baik
2. Tampilan BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) menarik	31	32	96,8%	Sangat Baik
3. Petunjuk penggunaan dalam BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) jelas, sehingga memudahkan saya dalam menggunakannya	27	32	84,3%	Sangat Baik
<b>Aspek materi</b>				
4. Adanya BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) bermanfaat untuk menambah wawasan saya	27	32	84,3%	Sangat Baik
5. Penggunaan ilustrasi, gambar, dan contoh dapat mendukung penguasaan materi	27	32	84,3%	Sangat Baik
6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	25	32	78,1%	Baik
7. Materi yang ada dalam BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) membuat saya tertarik mempelajari materi pelajaran	30	32	93,7%	Sangat Baik

<b>Butir Penilaian</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b><i>N</i></b>	<b>P (%)</b>	<b>Kriteria</b>
8. Istilah yang digunakan mudah dipahami	27	32	84,3%	Sangat Baik
<b>Aspek manfaat</b>				
9. BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	32	32	100%	Sangat Baik
10. BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) membantu saya untuk menguasai materi	24	32	75%	Baik
Nilai Akhir (P)	276	320	86,2%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari penilaian/tanggapan respon siswa memperoleh presentase rata-rata sebesar 86,2% dengan kriteria sangat baik. Aspek yang dinilai meliputi aspek media pembelajaran, aspek materi, dan aspek manfaat. Maka dilihat dari aspek pembelajaran, produk pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dapat dikatakan layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran.

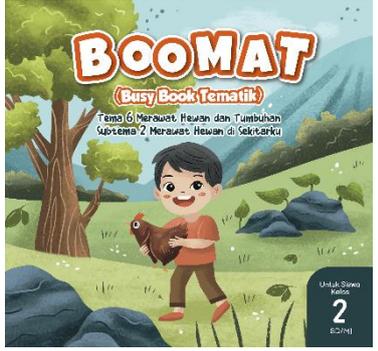
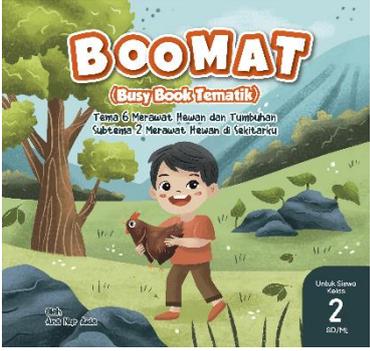
### **C. Revisi Produk**

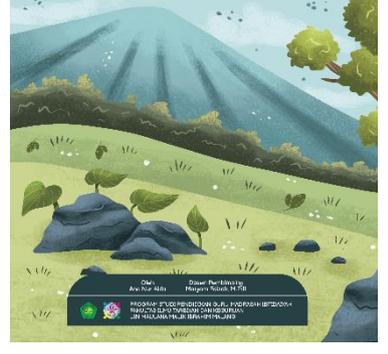
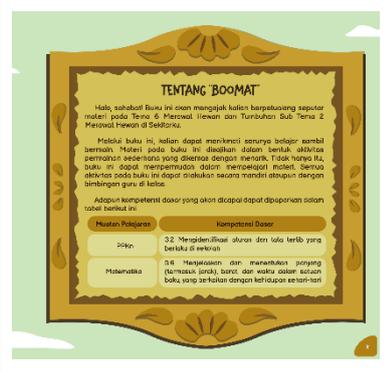
Revisi produk dilakukan setelah melalui proses validasi oleh para ahli. Pada proses validasi dihasilkan beberapa saran, kritik, dan komentar dari para ahli yang berguna bagi validitas dan kelayakan produk. Hal ini bertujuan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk. Produk yang sudah dikatakan valid dan layak inilah yang nantinya dapat diimplementasikan.

Berdasarkan penilaian dari validator diperoleh saran, kritik, dan komentar sehingga dilakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebagaimana Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Hasil Revisi Produk

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Penambahan materi pada muatan pelajaran PPKn kompetensi dasar 3.2</p>		

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi																						
		 <p><b>AYO BERPETUALANG 3</b> Ayo, bacalah teks memandam foto berikut di buku dengan tepat!</p> <p>Gambarkan objek yang diperlihatkan</p> <p>Membuatlah gambar yang sesuai</p> <p>Tidak menyalin kata-kata</p> <p><b>PETUNJUK AKTIVITAS</b> Bacalah foto-foto berikut dengan teliti dan perhatikan detailnya!</p>																						
<p>Penambahan daftar isi</p>	<p>Tidak ada</p>	 <p><b>DAFTAR ISI</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Daftar Isi</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Petunjuk Penggunaan</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Prakata</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>Tentang BOOMAT</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Siswa</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Pembelajaran 1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Pembelajaran 2</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Pembelajaran 3</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Pembelajaran 4</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>Pembelajaran 5</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Pembelajaran 6</td> <td>23</td> </tr> </table>	Daftar Isi	1	Petunjuk Penggunaan	2	Prakata	14	Tentang BOOMAT	16	Siswa	17	Pembelajaran 1	1	Pembelajaran 2	5	Pembelajaran 3	9	Pembelajaran 4	13	Pembelajaran 5	17	Pembelajaran 6	23
Daftar Isi	1																							
Petunjuk Penggunaan	2																							
Prakata	14																							
Tentang BOOMAT	16																							
Siswa	17																							
Pembelajaran 1	1																							
Pembelajaran 2	5																							
Pembelajaran 3	9																							
Pembelajaran 4	13																							
Pembelajaran 5	17																							
Pembelajaran 6	23																							
<p>Penambahan nomor halaman</p>	 <p><b>PANDUAN PENGGUNAAN</b></p> <p><b>TENTANG BOOMAT</b> Buku ini berisi deskripsi singkat tentang BOOMAT yang meliputi isi dan kompetensi dasar yang akan kamu capai. Dengan begitu kamu dapat mengetahui berbagai hal baru yang akan kamu pelajari.</p> <p><b>PEMBUKA BAB</b> Bacalah isi dan bacalah petunjuk penggunaan pada setiap pembelajaran. Dengan begitu kamu dapat mengetahui sudah sampai di mana petualangannya.</p>	 <p><b>AYO BERPETUALANG!</b> Buku ini berisi cerita petualang dan tugas dan aktivitas. Pastikan kamu sudah membaca sebelum mengerjakan aktivitas yang disajikan.</p> <p><b>PETUNJUK AKTIVITAS</b> Bacalah isi buku panduan yang telah kamu lakukan pada setiap aktivitas. Tidak hanya itu, pastikan dirimu akan memusatkan dalam mengerjakan setiap aktivitas yang akan disajikan.</p>																						
<p>Nama penyusun ditulis pada sampul depan</p>	 <p><b>BOOMAT</b> <b>(Busy Book Tematik)</b> Tema 6: Memawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 2: Memawat Hewan di Sekitarku</p> <p>Untuk Siswa Kelas <b>2</b> SD/MI</p>	 <p><b>BOOMAT</b> <b>(Busy Book Tematik)</b> Tema 6: Memawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 2: Memawat Hewan di Sekitarku</p> <p>Untuk Siswa Kelas <b>2</b> SD/MI</p>																						

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
		
<p>Mengubah profil penyusun ke dalam bentuk paragraf</p>		
<p>Isi kalimat pada bagian “Tentang BOOMAT” agar disusun lebih efektif</p>		
<p>Mengubah kata sapaan pembaca dari “Boomers” menjadi “Sahabat”</p>		

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Paragraf cerita “Si Jalu” agar disusun lebih sederhana dan efektif</p>	<div data-bbox="587 293 954 645"> <p style="text-align: center;"><b>SI JALU</b></p> <p>Gadis kecil bernama Si Jalu. Aku diberi julukan Jalu karena aku senang memelihara ayam. Tapi, aku memang senang memelihara ayam. Aku mempunyai dua puluh ekor ayam di rumah. Ada ayam betina dan ayam jantan.</p> <p>Setiap hari aku merawat ayam-ayamku. Aku memberinya makan setiap pagi dan sore hari. Sudah menjadi kebiasaan rumahku di juga hari untuk memberi makan ayam-ayamku sebelum berangkat sekolah. Ayamku</p> </div> <div data-bbox="587 658 954 1010"> <p>Oh, yai! Aku tinggal bersama ayah dan ibu di rumah desa yang subur. Sebagian besar penduduk disini bekerja sebagai petani. Ayah dan ibuku juga seorang petani. Setiap pagi mereka pergi ke sawah. Canggih tools mereka terbaggal di pundi mereka.</p> <p>Petani di disini bisa memanen berbagai buah dan sayuran di sawah. Mulai dari wortel, kacang panjang, cabe dan masih banyak lagi. Berbagai buah-buahan yang bisa di panen yaitu semangka, tomat, dan pepaya. Beberapa diantaranya juga memanen padi dan jagung.</p> </div> <div data-bbox="587 1023 954 1375"> <p>Kandinya, hasil panen akan di jual ke pasar. Sebelum dijual ke pasar, hasil panen akan diimbang terlebih dahulu untuk mengetahui berapa berat hasil panen yang didapatkan.</p> <p>Oh yai! Pernahkah kamu menimbang berat sebuah semangka? Atau mungkin berat sebuah tomat? Kita-saya sudah menimbang dengan sebuah timbangan. Kita bisa juga menimbang berat benda lain. Kita bisa melakukan pertandingan bersama Si Jalu. Siapa yang menang dan siapa yang kalah? Mari kita menimbang bersama!</p> <p style="text-align: center;"><b>Selamat berpetualang, Sahabat!</b></p> </div>	<div data-bbox="986 293 1353 645"> <p style="text-align: center;"><b>SI JALU</b></p> <p>Salam kenal, namaku Si Jalu. Aku diberi julukan Jalu karena aku senang memelihara ayam. Aku mempunyai dua puluh ekor ayam di rumah. Ada ayam betina dan ayam jantan.</p> <p>Setiap hari aku memberi makan ayam-ayamku. Aku memberinya makan setiap pagi dan sore hari. Ayamku tumbuh sehat semuanya.</p> </div> <div data-bbox="986 658 1353 1010"> <p>Aku tinggal bersama ayah dan ibu di sebuah desa yang subur. Penduduk disini sebagian besar bekerja sebagai petani. Ayah dan ibuku juga seorang petani.</p> <p>Mereka memanen berbagai buah dan sayur. Mulai dari wortel, semangka, tomat, dan pepaya. Beberapa di antaranya juga memanen padi dan jagung.</p> </div> <div data-bbox="986 1023 1353 1375"> <p>Nantinya, hasil panen akan dijual ke pasar. Sebelum dijual ke pasar, hasil panen akan diimbang terlebih dahulu untuk mengetahui berat hasil panen yang didapatkan.</p> <p>Pernahkah kamu menimbang berat sebuah semangka? Atau mungkin berat sebuah tomat? Kita-kita bisa menimbang berat sebuah tomat, ya?</p> <p>Mari kita lakukan pertandingan bersama Si Jalu. Selamat berpetualang, Sahabat!</p> </div>

Hasil penilaian para ahli menunjukkan terdapat revisi produk pada beberapa aspek. Adapun revisi produk berdasarkan penilaian para ahli dapat diuraikan sebagai berikut.

### 1. Ahli Materi

Revisi produk oleh ahli materi meliputi penambahan materi muatan mata pelajaran PPKn kompetensi dasar 3.2. Hal ini bertujuan agar muatan materi yang disajikan pada BOOMAT (*Busy Book Tematik*) seimbang antara muatan mata pelajaran PPKn dan Matematika. Keseimbangan ini menjadikan materi yang

disajikan pada BOOMAT (*Busy Book Tematik*) menjadi satu kesatuan yang padu dan selaras.

## 2. Ahli Media

Revisi produk oleh ahli media meliputi beberapa aspek. Hal ini bertujuan agar produk BOOMAT (*Busy Book Tematik*) menjadi produk yang layak dan mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Adapun saran perbaikan dari ahli media, yaitu: 1) penambahan daftar isi, bertujuan agar pengguna media dengan mudah menemukan daftar halaman pada *busy book*; 2) penambahan nomor halaman, bertujuan memudahkan pengguna mencari keberadaan materi yang akan dipelajari; 3) peletakan nama penyusun pada sampul depan; 4) pengubahan profil penyusun menjadi bentuk paragraf.

## 3. Ahli Bahasa

Revisi produk oleh ahli bahasa meliputi beberapa aspek. Perbaikan produk dari segi bahasa utamanya agar pesan atau informasi pada media BOOMAT (*Busy Book Tematik*) sampai kepada pengguna dengan mudah, utuh, dan jelas. Adapun saran perbaikan dari ahli bahasa, yaitu: 1) Isi kalimat pada bagian “Tentang BOOMAT” agar disusun lebih efektif; 2) Mengubah kata sapaan untuk pembaca dari “*Boomers*” menjadi “Sahabat”, bertujuan agar peserta didik kelas rendah dapat dengan mudah memahami kata sapaan tersebut; 3) Menyederhanakan paragraf cerita “Si Jalu” agar efektif, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami sebuah cerita.

## 4. Ahli Pembelajaran

Hasil penilaian dan tanggapan dari ahli pembelajaran terhadap produk media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book Tematik*) menunjukkan tidak ada revisi

produk. Dalam hal ini ahli pembelajaran memberikan komentar umum dan saran dengan adanya media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan didukung oleh kombinasi warna yang menarik.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Analisis Hasil Pengembangan Media**

Penelitian ini melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran sehingga menghasilkan produk BOOMAT (*Busy Book* Tematik) pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 2 Merawat Hewan di Sekitarku dengan fokus materi pada muatan pelajaran PPKn dan matematika. Pengembangan produk ini digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran tematik pada kelas II MIN 1 Jombang. Adapun penyusunan BOOMAT (*Busy Book* Tematik) mengacu pada Kurikulum 2013 Revisi Tahun 2017.

BOOMAT (*Busy Book* Tematik) tergolong media konvensional yang berbentuk buku interaktif, sehingga dalam penggunaannya tidak memerlukan bantuan alat elektronik dan jaringan internet. Sebagai media pembelajaran interaktif, *busy book* merupakan media berbentuk buku yang memuat serangkaian aktivitas permainan sederhana dan dapat memberikan stimulus terhadap aspek perkembangan kognitif (Mufliharsi, 2017). Melalui BOOMAT (*Busy Book* Tematik) peserta didik dapat menikmati suasana belajar sambil bermain.

Berbagai aktivitas permainan sederhana yang ada pada *busy book* menuntut anak untuk melakukan aktivitas dan mengimplementasikan pengetahuan (Indraswari & Sopaheluwakan, 2018). Hal ini ditunjukkan dengan materi PPKn dan Matematika pada BOOMAT (*Busy Book* Tematik) disajikan dalam bentuk aktivitas permainan sederhana yang dikemas dengan menarik baik dari penyajian maupun desain. Permainan sederhana pada BOOMAT (*Busy Book* Tematik) meliputi *match*

*a match, puzzle, dan maze*. Permainan ini dikonsepsi sedemikian rupa sesuai dengan karakteristik peserta didik yang selanjutnya diintegrasikan dengan materi pada pembelajaran. Sehingga akan berdampak pada jangka simpan pada ingatan anak lebih lama daripada hanya sekedar menghafal atau membacanya saja. Sebagaimana media diciptakan dengan tujuan membantu guru dalam rangka meningkatkan pengalaman belajar siswa agar lebih konkret dan bermakna (Wahid, 2018).

Penggunaan media *busy book* dalam sebuah pembelajaran bersifat fleksibel berdasarkan kebutuhan selama proses pembelajaran (Prakarsi et al., 2020). Pada pembelajaran di kelas, BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dapat diterapkan kepada peserta didik dengan bimbingan guru di kelas ataupun secara mandiri. Penggunaan BOOMAT (*Busy Book Tematik*) secara mandiri artinya media ini dapat diaplikasikan langsung oleh peserta didik tanpa harus dioperasikan oleh guru. Namun dalam hal ini arahan dari guru tetap diperlukan agar media dapat tepat sasaran.

Selanjutnya, produk media hasil pengembangan harus melalui tahapan validasi agar dapat diketahui tingkat kelayakannya. Validasi media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book Tematik*) melalui empat validator yang kompeten pada bidangnya. Validator ini meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Berikut merupakan uraian dari hasil validasi pengembangan media berdasarkan penilaian atau tanggapan dari para ahli.

## 1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) melalui proses validasi materi untuk melihat kelayakannya materi yang disajikan. Validasi dilakukan oleh ahli yang kompeten pada bidang pembelajaran tematik. Pada aspek materi, dilakukan penilaian terhadap media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dilihat dari kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, keakuratan materi, pendukung materi pembelajaran, kemutakhiran materi, dan bagaimana materi dapat mendorong keingintahuan.

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli materi, maka produk media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) memperoleh presentase rata-rata sebesar 93,3%. Angka tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran tematik kelas II MIN 1 Jombang. Terdapat juga saran yang diberikan oleh validator ahli materi berupa penambahan materi pada kompetensi dasar 3.2 muatan pelajaran PPKn.

Materi pada muatan pelajaran PPKn masih kurang, sehingga muatan pelajaran matematika lebih mendominasi. Penambahan materi ini bertujuan agar materi yang tersaji pada BOOMAT (*Busy Book* Tematik) menjadi satu kesatuan yang padu dan proporsional. Hal ini mengingat bahwa fokus materi pada BOOMAT (*Busy Book* Tematik) ini meliputi dua muatan pelajaran, yaitu muatan pelajaran PPKn dan matematika. Selanjutnya, peneliti melakukan penambahan materi sebagai tindak lanjut perbaikan media berdasarkan saran validator ahli materi agar media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) layak untuk digunakan.

## 2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Selanjutnya media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) melalui proses validasi media untuk melihat kelayakannya media saat digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli yang kompeten pada bidang desain media. Pada aspek media, dilakukan penilaian terhadap media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) baik bagian sampul maupun isi. Pada bagian sampul penilaian meliputi tata letak sampul, penggunaan warna, penggunaan huruf dan ilustrasi sampul. Sedangkan pada bagian isi penilaian meliputi penyusunan tata letak isi, teknik penataan materi, penggunaan huruf, ilustrasi isi, dan penggunaan warna dalam sajian isi.

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media pada beberapa aspek, maka produk media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) memperoleh presentase rata-rata sebesar 99%. Angka tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran tematik kelas II MIN 1 Jombang. Terdapat saran yang diberikan oleh validator ahli media, yaitu berupa penambahan daftar isi, penambahan nomor halaman, penulisan nama penyusun pada sampul depan *busy book*, dan penulisan profil penyusun diubah ke dalam bentuk paragraf.

Sebagaimana media yang berguna dalam penyampaian pesan maupun informasi (Sapriyah, 2019). Maka penambahan komponen tersebut sangat berguna bagi penyempurnaan BOOMAT (*Busy Book* Tematik). Selain agar produk dapat dikatakan valid dan layak, penambahan komponen tersebut dapat memperjelas informasi yang akan disampaikan kepada siswa. Siswa juga akan lebih mudah menggunakan BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dengan adanya daftar isi dan nomor

halaman. Oleh karenanya, peneliti melakukan penyempurnaan produk sesuai saran dari validator ahli media.

### **3. Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Produk media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) juga melalui proses validasi bahasa untuk melihat kesesuaian bahasa yang digunakan. Validasi dilakukan oleh ahli yang kompeten pada bidang bahasa. Pada aspek bahasa, dilakukan penilaian terhadap media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dilihat dari kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, kekomunikatifan, keruntutan dan keterpaduan alur pikir serta penggunaan istilah, simbol atau ikon.

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli bahasa pada beberapa aspek, maka produk media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) memperoleh presentase rata-rata sebesar 84,6%. Angka tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran tematik kelas II MIN 1 Jombang.

Validator memberikan komentar terkait bahasa yang digunakan pada produk media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) sudah bagus dan sesuai. Namun, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan perbaikan. Dalam hal ini bahasa merupakan unsur komunikasi yang penting. Mengingat media pembelajaran memuat fungsi komunikasi di dalamnya, sebagaimana Wina Sanjaya dalam (Aghni, 2018) bahwa media pembelajaran sebagai sarana guru dan siswa untuk berkomunikasi sehingga tercapai kemudahan dalam menerima dan memberi pesan. Maka perbaikan produk dari segi bahasa perlu dilakukan agar pesan atau informasi pada media sampai kepada pengguna dengan mudah, utuh, dan jelas.

Adapun saran perbaikan dari ahli bahasa, yaitu: 1) Isi kalimat pada bagian “Tentang BOOMAT” agar disusun lebih efektif; 2) Mengubah kata sapaan untuk

pembaca dari “*Boomers*” menjadi “Sahabat”, bertujuan agar peserta didik kelas rendah dapat dengan mudah memahami kata sapaan tersebut; 3) Menyederhanakan paragraf cerita “Si Jalu” agar efektif, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami sebuah cerita.

#### **4. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

Selanjutnya dilakukan validasi ahli materi terhadap produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) melalui proses validasi kelayakan pembelajaran sebelum dilakukan implementasi produk. Validasi dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu guru kelas II MIN 1 Jombang yang berpengalaman dalam proses belajar mengajar pembelajaran tematik.

Setelah dilakukan penilaian, media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) memperoleh rata-rata presentase sebesar 85,3%. Angka tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk diimplementasikan. Pada aspek pembelajaran, penilaian terhadap media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dilihat dari kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, penampilan dan efektifitas media, kemenarikan media pembelajaran, keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media dan efisiensi media pembelajaran.

Menurut ahli pembelajaran penerapan media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) pada proses pembelajaran siswa kelas II sangat cocok untuk karakteristik siswa tingkatan kelas rendah. Pada masa ini siswa berada pada tahap senang bermain, sehingga BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dapat mawadahi karakteristik peserta didik melalui kegiatan belajar sambil bermain. Selain itu materi yang

disajikan pada BOOMAT (*Busy Book* Tematik) sudah sesuai dan mampu menjadi sarana untuk mencapai KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.

Kombinasi warna yang menarik juga menjadi daya dukung media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik). Warna-warna cerah pada *busy book* dapat mendorong minat belajar peserta didik (Ita & Dhiu, 2022). Dengan begitu akan tumbuh motivasi belajar siswa dan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## **B. Analisis Hasil Implementasi Media**

Produk media pembelajaran yang telah melalui proses validasi dan dinyatakan layak, selanjutnya dapat dilakukukan implementasi kepada siswa kelas II MIN 1 Jombang. Penerapan produk secara langsung ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media BOOMAT (*Busy Book* Tematik). Respon siswa dapat diketahui dengan memberikan angket setelah dilakukan penerapan media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) secara langsung dalam pembelajaran. Sasarannya adalah siswa kelas II MIN 1 Jombang dengan jumlah 32 siswa.

Angket respon siswa terdiri dari 10 butir penilaian yang berisikan pertanyaan mengenai penerapan media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) pada tahap implementasi. Selanjutnya, pemaparan mengenai respon siswa terhadap media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pada pertanyaan “Media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) mudah digunakan dalam pembelajaran” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil 81,2% dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) mudah digunakan oleh siswa pada saat pembelajaran. Siswa mendapatkan arahan dan bimbingan

dari guru sesuai dengan petunjuk penggunaan sebelum menggunakan media BOOMAT (*Busy Book* Tematik) agar penggunaan media dapat diaplikasikan dengan mudah dan tepat sesuai sasaran.

2. Pada pertanyaan “Tampilan BOOMAT (*Busy Book* Tematik) menarik” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil 96,8% dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan desain BOOMAT (*Busy Book* Tematik) yang didukung dengan sajian warna yang menarik, jenis huruf yang mudah dibaca, dan tata letak dalam penyajian isi yang tidak monoton dan bervariasi. Semua komponen tersebut disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas rendah.
3. Pada pertanyaan “Petunjuk penggunaan dalam BOOMAT (*Busy Book* Tematik) jelas, sehingga memudahkan saya dalam menggunakannya” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil 84,3% dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan karena dilengkapi dengan panduan penggunaan yang berisi serangkaian petunjuk yang dapat membantu dalam menggunakan produk media BOOMAT (*Busy Book* Tematik). Panduan penggunaan mendeskripsikan bagian-bagian penting pada BOOMAT (*Busy Book* Tematik) yang harus dicermati oleh pengguna yaitu mengenai halaman tentang BOOMAT, pembuka BAB, perintah aktivitas, dan panduan aktivitas.
4. Pada pertanyaan “Adanya BOOMAT (*Busy Book* Tematik) bermanfaat untuk menambah wawasan saya” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil 84,3% dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memperoleh manfaat dari penggunaan

media BOOMAT (*Busy Book Tematik*), yaitu dalam memperluas wawasannya terkait materi yang disajikan. Dalam hal ini siswa mendapatkan bekal materi melalui kegiatan belajar sambil bermain yang diterapkan oleh media BOOMAT (*Busy Book Tematik*) yang berguna dalam mendukung proses pembelajaran selanjutnya.

5. Pada pertanyaan “Penggunaan ilustrasi, gambar, dan contoh dapat mendukung penguasaan materi” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil 84,3% dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ilustrasi, gambar dan contoh yang digunakan menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat mendukung siswa dalam menguasai materi. Melalui ilustrasi dan gambar siswa akan mendapatkan gambaran secara nyata terkait materi yang dipelajari.
6. Pada pertanyaan “Bahasa yang digunakan mudah dipahami” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil 78,1% dengan kategori baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan sesuai dengan tingkat perkembangannya. Dalam hal ini peran guru dalam memberikan bimbingan dan arahan sangat penting agar informasi yang disajikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.
7. Pada pertanyaan “Materi yang ada dalam BOOMAT (*Busy Book Tematik*) membuat saya tertarik mempelajari materi pelajaran” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil 93,7% dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi pada BOOMAT (*Busy Book Tematik*) yang mengintegrasikan dengan permainan

sederhana dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa.

8. Pada pertanyaan “Istilah yang digunakan mudah dipahami” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil 84,3% dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pemakaian istilah pada BOOMAT (*Busy Book Tematik*) sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sehingga mudah diterima dan dipahami.
9. Pada pertanyaan “BOOMAT (*Busy Book Tematik*) membuat saya lebih termotivasi untuk belajar” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil 100% dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dapat membantu siswa termotivasi belajar. Kegiatan bervariasi dan tidak monoton ini dapat mendukung motivasi belajar siswa.
10. Pada pertanyaan “BOOMAT (*Busy Book Tematik*) membantu saya untuk menguasai materi” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil 75% dengan kategori baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas yang tersaji dalam BOOMAT (*Busy Book Tematik*) dapat dijadikan sarana untuk membantu siswa mempelajari materi.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, diperoleh presentase terendah dengan skor 75%, presentase tertinggi dengan skor 100% dan rata-rata presentase menunjukkan angka 86,2% yang berada pada kategori sangat baik. Maka media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book Tematik*) pada materi Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Sub Tema 2 Merawat Hewan di Sekitarku dapat dikatakan layak untuk digunakan.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil proses pengembangan dan hasil implementasi media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan pada siswa kelas II MIN 1 Jombang diperoleh kesimpulan sebagaimana berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah BOOMAT (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan dengan fokus pengembangan adalah pada Subtema 2 Merawat Hewan di Sekitarku dengan muatan pelajaran PPKn dan matematika. Pengembangan berpedoman pada model pengembangan ADDIE dengan 5 proses tahapan yang meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Sehingga dihasilkan validasi oleh para ahli terhadap media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) yaitu, penilaian dari ahli materi dengan presentase 93,3% yang menunjukkan kriteria sangat baik, ahli media dengan presentase sebesar 99% yang menunjukkan kriteria sangat baik, ahli bahasa dengan perolehan presentase 84,6% yang menunjukkan kriteria sangat baik, dan ahli pembelajaran dengan presentase sebesar 85,3% dengan kriteria sangat baik. Maka produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil implementasi yang telah dilakukan kepada siswa kelas II MIN 1 Jombang pada pembelajaran tematik menunjukkan bahwa BOOMAT (*Busy Book*

Tematik) layak digunakan dan memperoleh presentase sebesar 86,2% yang menunjukkan kriteria sangat baik. Dari hasil uji coba dapat diketahui bahwa media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) layak digunakan dalam pembelajaran.

## **B. Saran Pemanfaatan**

Pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan diharapkan dapat mendatangkan manfaat guna meningkatkan inovasi media pembelajaran. Saran pemanfaatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan dapat diuraikan sebagai berikut.

### **1. Saran Bagi Pendidik dan Lembaga Pendidikan**

Media pembelajaran BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dapat dimanfaatkan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran tematik Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan khususnya pada Subtema 2 Merawat Hewan di Sekitarku dengan muatan pelajaran PPKn dan matematika. Dalam mengimplementasikan pada proses pembelajaran, guru hendaknya memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa agar media pembelajaran dapat tepat sasaran dan mencapai tujuan dengan maksimal.

### **2. Saran Bagi Penelitian Selanjutnya**

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. BOOMAT (*Busy Book* Tematik) dapat dikembangkan dengan muatan pelajaran yang berbeda dan menambahkan aktivitas permainan yang dapat mendukung penyampaian materi lebih maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156–1163. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.578>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Anshory, I., Yunus Saputra, S., & Jantung Amelia, D. (2018). Pembelajaran Tematik Integratif pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 35–46. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop>
- Arianingsih. (2021). Busy Book Media Belajar yang Menarik dan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 26(1), 38–45. <https://doi.org/10.21831/hum.v26i1.40266>
- Arta Utomo, I., Ramli, M., & Furaidah. (2018). Penerapan Strategi Bermain melalui Media Busy Book untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1594–1598. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Auliyana Sari, N., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>
- Ayu Dita, T. (2022). Pengembangan Media Busy Book Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Bangun Datar kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 8328–8341. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8035/6052>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* (1st ed.). Fatawa Publishing.
- Buchari, A. (2018). Peran Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 1693–5705.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Diniyah, N. (2022). *Wawancara “Penelitian Pra Lapangan.”*
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Fatima Gandasari, M. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Sekolah Dasar. *Jurnal*

*Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 22–27.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & I Made Indra P. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.

Husein, W. M. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *PETISI*, 3(1), 20–28.

Indraswari, S., & Sopaheluwakan, Y. B. (2018). Pengembangan Media Busy Book untuk Memperkenalkan Budaya Jepang dalam Douyu (童謡) Bertema Nenchunugyouji (年中行事). *Hikari*, 6(1).  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/25527>

Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *Holistik*, 12(4), 1–18.

Ismawati. (2020). Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu pada Muatan Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make a Match di Kelas IV SDN 3/IX Senaung. *Jurnal Literasiologi*, 3(2), 14–27.

Ita, E., & Dhiu, K. D. (2022). Pengembangan Busy Book Learning Media Dalam Pembelajaran Bahasa Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Smart Paud*, 5(2), 149–155. <http://doi.org/10.36709/jspaud.v5i2.4>

Karlina, Nurlaeli, Tastin, Aquami, & Nurshawmi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Materi Cuaca Tema 5 untuk Kelas III. *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 1–6.  
<https://doi.org/10.37850/ibtida>

Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013* (A. C., Ed.). Penerbit Samudra Biru. <https://osf.io/preprints/inarxiv/2eudz/>

Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

Mahmudah, L. (2016). Pentingnya Pendekatan Keterampilan Proses pada Pembelajaran IPA di Madrasah. *Elementary*, 4(1), 167–187.

- Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan Busy Book pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK. *METAMORFOSA*, 5(2), 146–155. <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/185>
- Munafiah, N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Tunarungu di TKLB YPPALB Putra Mandiri Kota Magelang*. UIN Sunan Kalijafa.
- Mustofa, H. K., & Kurniawan, A. (2020). Pengembangan Bola Banel Sebagai Media Pembelajaran Bola Voli di SDN Buluagung. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i1.763>
- Nilmayani, Zulkifli, N., & Risma, D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Busy Book terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Filosofia Kubu Babussalam Rokan Hilir. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–14. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/15787>
- Nugrahani, R., & Citradewi, R. A. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Busy Book Sebagai Media Pembelajaran dan Peluang Usaha Bagi Guru PAUD di Desa Kradenan Kecamatan Palang Kabupaten Tuban. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 210–216. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/255>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais, Ed.; 1st ed.). UMSIDA Press.
- Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Nurhidayah Ilyas, S., Amal, A., Wahyuni Asti, A. S., & Hajerah. (2021). Pengembangan Media Busy Book pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11–16. <https://ojs.unm.ac.id/inovasi/article/view/19579>
- Nurwahyuni. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Ar-Rahimi Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 60–65.
- Prakarsi, E., Karsono, & Kusuma Dewi, N. (2020). Penggunaan Media Busy Book untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(2), 171–182. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana.

- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rahmi, M. S. M., Arif Budiman, M., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rengganis, A., Haruna, N. H., Sari, A. C., Sitopu, J. W., Brata, D. P., Gurning, K., & Subakti, H. (2022). *Penelitian dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Rizki, E. N., & Fitriawanawati, M. (2020). Pengembangan Media Busy Book Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *FUNDADIKSI*, 3(2), 101–112.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *PARADIGMA: Jurnal Informatika Dan Komputer*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v20i2>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3321/1522>
- Sulastri Taufik, E. M., & Rahman Hakim, Z. (2020). Pengembangan Media Quiet Book pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1), 13–27. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Utami, I. D. (2018). *Pengembangan Media Busy Book Materi Aturan Dalam Keluarga Untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *ISTIQURA*, 5(2).
- Wardani, A. A. (2019). Pengembangan Media Quiet Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem Kelas V SDN 2 Wringinanom Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik. *JPGSD*, 7(1), 2478–2491.
- Widiastuti, Y. T. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

- Winarni, E. W. (2018). *Teori daan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara.
- Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 170–177.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling. *QUANTA*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>
- Yuniarni, D. (2022). Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 513–525. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1336>

# **LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 715/Un.03.1/TL.00.1/03/2023 20 Maret 2023  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala MIN 1 Jombang  
di  
Jombang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ana Nur Aida  
NIM : 19140005  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran "BOOMAT" (Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang  
Lama Penelitian : April 2023 sampai dengan Juni 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An. Dekan,  
Dekan Bidang Akademik  
  
Muhammad Walid, MA  
30823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1**  
Jalan Abd. Rahman Saleh III/8A Jombang 61415  
Telepon (0321) 867379  
Website : min1jbg.sch.id; E-mail : minjombang1@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

214/Mi.13.12.01/HM.00/06/2023

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ana Nur Aida  
NIM : 19140005  
Nama Sekolah : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Tahun Akademik : 2022/2023  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran "BOOMAT"  
(Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan  
Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang

Dengan ini menyatakan bahwa Mahasiswa tersebut benar - benar telah melakukan Penelitian di MIN 1 Jombang selama 3 Bulan terhitung mulai April s.d Juni 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 9 Juni 2023  
Kepala  
  
Luluk Wahyu Ningsih

Lampiran 3 Bukti Konsultasi Skripsi

Buku Kepenasehatan Akademik Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

F. KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI

Konsultasi dan Bimbingan Proposal Skripsi\*

Tanggal	Bab/Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
16/12/2022	Konsultasi judul dan penyusunan proposal skripsi	Judul mendapatkan persetujuan dengan mengganti subjek dan materi ajar yang akan diteliti, yaitu pada kelas rendah	
23/12/2022	Konsultasi BAB I	Terdapat revisi pada latar belakang dan penambahan rumusan masalah serta detail spesifikasi produk	
31/12/2023	Konsultasi BAB II	Terdapat revisi penambahan poin penelitian pengembangan pada kajian teori dan revisi bagan kerangka berpikir	
12/1/2023	Konsultasi BAB III	Terdapat revisi pada sistematika penulisan	
28/1/2023	Konsultasi Revisi BAB I, II, III	Terdapat revisi pada sistematika penulisan	
31/1/2023	Konsultasi Revisi BAB I, II, III	Proposal penelitian mendapat persetujuan dari dosen pembimbing	

Malang, 31 Januari 2023.  
Dosen Wali/Pembimbing,

  
Maryam Fitroh, M.Pd.I.  
NIP. 19901225201903 2 019.

Catatan:  
Lembar konsultasi dan bimbingan Proposal Skripsi yang sudah memperoleh persetujuan/tanda tangan Dosen Wali/Pembimbing sah digunakan sebagai lampiran dalam Proposal dan dapat difotocopy.

**G. KONSULTASI DAN BIMBINGAN SKRIPSI**

Konsultasi dan Bimbingan Skripsi

Tanggal	Bab/Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
06 / 4 / 2023	Rancangan Media Pembelajaran	Terdapat revisi dan perbaikan pada beberapa komponen	
13 / 4 / 2023	Instrumen penelitian angket validator	Terdapat saran mengenai validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa	
3 / 5 / 2023	Produk media pembelajaran	Rekomendasi untuk pencetakan media menjadi produk yang sudah jadi	
13 / 5 / 2023	Instrumen penelitian angket respon siswa	Rekomendasi untuk tahap penelitian	
16 / 5 / 2023	Konsultasi BAB 4 dan BAB 5.	Terdapat revisi pada BAB 5 mengenai poin yang diujikan	
18 / 5 / 2023	Konsultasi revisi BAB 4 dan BAB 5	skripsi mendapat persetujuan dari dosen pembimbing	

Malang, 19 Juni 2023  
Dosen Pembimbing,



Maryam Faizah, M.PdI  
NIP. 19901225 201903 2 019

Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B- 276/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2023 06 April 2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.  
Nuril Nuzulia, M.PdI  
di -  
Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ana Nur Aida  
NIM : 19140005  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran "BOOMAT"  
(Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan  
Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang  
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.PdI

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-194/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2023 09 Mei 2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.  
Ahmad Makki Hasan, S.Hum., M.Pd  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

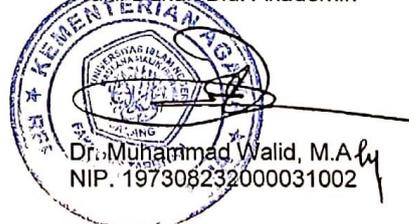
Nama : Ana Nur Aida  
NIM : 19140005  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran "BOOMAT"  
(Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan  
Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang  
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.PdI

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Muhammad Walid, M.Ady  
NIP. 197308232000031002

Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-2572/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Bahasa)

06 April 2023

Kepada Yth.  
Mujani, M.Pd  
di -

Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ana Nur Aida  
NIM : 19140005  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran "BOOMAT"  
(Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan  
Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang  
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.PdI

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

a.n Dekan  
Bid. Akademik  
  
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Ady  
NIP. 19530312000031002

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BOOMAT” (*BUSY BOOK*  
TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN  
PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

INSTRUMEN PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MATERI

**RESPONDEN**

NAMA : ..... Nuril Nuzulia, M.Pd .....  
INSTANSI : ..... UIN Malang .....  
.....



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2023**

**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN  
"BOOMAT" (*BUSY BOOK* TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN  
TUMBUHAN PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

(AHLI MATERI)

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran "BOOMAT" (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang  
**Mata Pelajaran** : Tematik  
**Materi Pokok** : PPKn, Matematika

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka kami bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran "Boomat" (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang.**" Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Kami akan sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang telah diberikan. Atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

**A. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN**

1. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberi tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

#### B. ASPEK PENILAIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
A. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar		✓			
	2. Keluasan dan kedalaman materi dengan susunan yang sistematis	✓				
	3. Materi pada <i>busy book</i> memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran	✓				
B. Keakuratan materi	4. Kesepadanan uraian materi dan contoh dengan kebutuhan informasi siswa kelas II SD/MI		✓			
	5. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas II SD/MI	✓				
C. Pendukung Materi Pembelajaran	6. Kemenarikan materi	✓				
	7. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh		✓			
	8. Tidak menyinggung SARA, pornografi, dan bias (gender, wilayah, dsb)	✓				
D. Kemutakhiran materi	9. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	✓				
	10. Menggunakan contoh terkini yang ada di sekitar siswa	✓				
	11. Gambar dan ilustrasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
E. Mendorong keingintahuan	12. Mendorong rasa ingin tahu	✓				

**C. KOMENTAR UMUM DAN SARAN**

- KD PKN 3.2 dalam hal materi ditambahi lagi  
ya

**D. SIMPULAN**

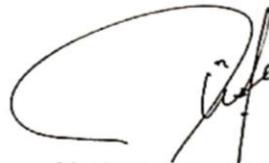
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka “**Pengembangan Media Pembelajaran “Boomat” (Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang**” ini dinyatakan\*).

Layak diimplementasikan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>
Layak diimplementasikan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Tidak layak diimplementasikan	<input type="checkbox"/>

\*) Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan simpulan.

Malang, 12 Mei .....2023

Validator Ahli Materi,



Nuril Nuzulia, M.PdI

NIP. 19900423 20160801 2 014

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BOOMAT” (*BUSY BOOK*  
TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN  
PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

INSTRUMEN PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA

**RESPONDEN**

**NAMA** : ..... Ahmad Maqki  
**INSTANSI** : ..... uw Malang



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2023**

**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN  
"BOOMAT" (*BUSY BOOK* TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN  
TUMBUHAN PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

**(AHLI MEDIA)**

**Judul Penelitian :** Pengembangan Media Pembelajaran "BOOMAT" (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang  
**Mata Pelajaran :** Tematik  
**Materi Pokok :** PPKn, Matematika

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka kami bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran "Boommat" (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang.**" Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Kami akan sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang telah diberikan. Atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

**A. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN**

1. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberi tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

#### B. ASPEK PENILAIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
<b>A. Desain sampul</b>	Tata letak sampul					
	1. Konsistensi dan keselarasan unsur tata letak pada sampul depan dan belakang	✓				
	2. Tampilan pusat pandang ( <i>center point</i> )	✓				
	3. Komposisi judul, penulis, ilustrasi, dan gambaran isi media pembelajaran disusun proporsional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi	✓				
	Penggunaan warna					
	4. Pemilihan warna sampul menarik dan segar	✓				
	5. Pemilihan warna memberikan kejelasan fungsi dan menimbulkan semangat belajar	✓				
	6. Komposisi warna seimbang dan harmonis sehingga nyaman dipandang	✓				
	Penggunaan huruf					
	7. Ukuran huruf proporsional antara judul buku, gambaran isi buku, dan nama penulis	✓				
	8. Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang	✓				
	9. Penggunaan variasi huruf	✓				

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
	Ilustrasi sampul					
	10. Keselarasan gambar/ilustrasi dengan tema merawat hewan dan tumbuhan	✓				
	11. Bentuk, warna, dan ukuran gambar proporsional	✓				
B. Desain isi	Penyusunan tata letak isi					
	12. Konsistensi penempatan unsur isi	✓				
	13. Keselarasan tata letak isi dengan tata letak pada sampul, pendahulu, dan penutup	✓				
	14. Pemisahan antarparagraf	✓				
	15. Ketepatan penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan keterangan gambar	✓				
	Teknik penataan materi					
	16. Ilustrasi dirangkai secara harmonis, menarik, dan mudah dibaca sehingga mendorong semangat belajar siswa	✓				
	17. Ilustrasi dirangkai selaras dengan tema merawat hewan dan tumbuhan secara variatif dan tidak menjemukan	✓				
	Penggunaan huruf					
	18. Jenis huruf jelas dan mudah dibaca	✓				
	19. Ukuran huruf proporsional antara judul, subjudul, dan uraian materi	✓				
	Ilustrasi isi					
	20. Bentuk ilustrasi proporsional	✓				
	21. Penyajian keseluruhan ilustrasi kreatif dan serasi		✓			
22. Kesesuaian ilustrasi dengan tingkat perkembangan sosio emosional siswa SD/MI kelas II	✓					



**D. SIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka **“Pengembangan Media Pembelajaran “Boomat” (Busy Book Tematik) Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang”** ini dinyatakan\*).

Layak diimplementasikan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Layak diimplementasikan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Tidak layak diimplementasikan	<input type="checkbox"/>

\*) Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan simpulan.

Malang, ..... 9- Mei ..... 2023

Validator Ahli Media,



Ahmad Makki Hasan, S.Hum., M.Pd

NIP. 19840319 201903 1 004

Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BOOMAT” (*BUSY BOOK*  
TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN  
PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

INSTRUMEN PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI BAHASA

**RESPONDEN**

NAMA : ..... *Mujani, M.Pd.* .....

INSTANSI : .....



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2023

**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN  
"BOOMAT" (BUSY BOOK TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN  
TUMBUHAN PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

**(AHLI BAHASA)**

**Judul Penelitian :** Pengembangan Media Pembelajaran "BOOMAT" (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang  
**Mata Pelajaran :** Tematik  
**Materi Pokok :** PPKn, Matematika

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka kami bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran "Boomat" (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang.**" Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Kami akan sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang telah diberikan. Atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

**A. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN**

1. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberi tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

#### B. ASPEK PENILAIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
A. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	1. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	✓				
	2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa SD/MI kelas II		✓			
B. Komunikatif	3. Keterbacaan pesan (jelas, tidak ambigu, logis, dan lazim)		✓			
	4. Ketepatan struktur kalimat		✓			
	5. Bahasa bersifat dialogis dan interaktif		✓			
	6. Keefektifan kalimat		✓			
	7. Kebakuan istilah		✓			
	8. Kejelasan pesan dan informasi	✓				
	9. Ketepatan penulisan ejaan dan tanda baca		✓			
C. Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	10. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	✓				
	11. Keruntutan dan keterpaduan antarparagraf		✓			
D. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	12. Konsistensi penggunaan istilah		✓			
	13. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon		✓			

**C. KOMENTAR UMUM DAN SARAN**

Sudah bagus & sesuai

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. SIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka “Pengembangan Media Pembelajaran “Boomat” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang” ini dinyatakan\*).

Layak diimplementasikan tanpa revisi	✓
Layak diimplementasikan dengan revisi	
Tidak layak diimplementasikan	

\*) Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan simpulan.

Malang, 9 Mei .....2023

Validator Ahli Bahasa,



Mujani, M.Pd

NIP. 19700329 200003 1 002

Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “BOOMAT” (*BUSY BOOK*  
TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN  
PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

INSTRUMEN PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI PEMBELAJARAN

RESPONDEN

NAMA : NUR DINIYAH  
INSTANSI : MIN 1 JOMBANG



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2023

**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN  
"BOOMAT" (BUSY BOOK TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN  
TUMBUHAN PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

**( AHLI PEMBELAJARAN )**

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran "BOOMAT" (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang

**Mata Pelajaran** : Tematik

**Materi Pokok** : PPKn, Matematika

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka kami bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran "Boomat" (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang.**" Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Kami akan sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang telah diberikan. Atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

**A. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN**

1. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberi tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

#### B. ASPEK PENILAIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
A. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Media mampu menjadi sarana untuk mencapai KD, indikator, dan tujuan pembelajaran		✓			
	2. Materi yang disajikan sudah jelas		✓			
	3. Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
B. Penampilan dan efektifitas media	4. Kombinasi warna pada media menarik	✓				
	5. Media tidak mudah rusak		✓			
	6. Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan peserta didik		✓			
C. Ketertarikan media pembelajaran	7. Media yang digunakan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran		✓			
	8. Media mampu digunakan secara berulang-ulang		✓			
	9. Tampilan media menarik dan mudah dipahami	✓				
D. Keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media	10. Ketertarikan siswa belajar dengan media yang dikembangkan		✓			
	11. Dapat menumbuhkan rasa senang pada siswa		✓			
	12. Dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa	✓				

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
	13. Dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran	√				
E. Efisiensi media pembelajaran	14. Media efisien digunakan dalam hal waktu		√			
	15. Media efisien digunakan dalam hal tenaga		√			

### C. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Dengan adanya media pembelajaran BOOMAT Tema 6 (Merawat Hewan dan Tumbuhan) siswa kelas 2D MIN 1 Jombang, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, analogi disertai komik yang menarik, sehingga pembelajaran lebih mudah di fahami.

Ketika kedepannya lebih di tingkatkan lagi dalam pengembangan media yang lain.

**D. SIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka “Pengembangan Media Pembelajaran “Boomat” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang” ini dinyatakan\*).

Layak diimplementasikan tanpa revisi	✓
Layak diimplementasikan dengan revisi	
Tidak layak diimplementasikan	

\*) Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan simpulan.

Malang, ..3 Juni.....2023

Validator Ahli Pembelajaran,



Nur Diniyah, M.PdI

NIP. 19771009 200710 2 006

Lampiran 11 Lembar Angket Respon Siswa

**INSTRUMEN TANGGAPAN/RESPON SISWA**  
**MEDIA PEMBELAJARAN “BOOMAT” (*BUSY BOOK* TEMATIK) TEMA 6**  
**MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

Nama : *Abdul Rozak*  
 Kelas : *2D*

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Saudara untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan.

**B. ASPEK PENILAIAN**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian	
		1	0
		YA	TIDAK
Aspek Media pembelajaran	1. Media BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) mudah digunakan dalam pembelajaran	✓	
	2. Tampilan BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) menarik	✓	
	3. Petunjuk penggunaan dalam BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) jelas, sehingga memudahkan saya dalam menggunakannya	✓	
Aspek materi	4. Adanya BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) bermanfaat untuk menambah wawasan saya	✓	
	5. Penggunaan ilustrasi, gambar, dan contoh dapat mendukung penguasaan materi		X
	6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian	
		1	0
		YA	TIDAK
	7. Materi yang ada dalam BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) membuat saya tertarik mempelajari materi pelajaran	✓	
	8. Istilah yang digunakan mudah dipahami	✓	
Aspek Manfaat	9. BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	✓	
	10. BOOMAT ( <i>Busy Book</i> Tematik) membantu saya untuk menguasai materi	✓	

**A. KOMENTAR UMUM DAN SARAN**

.....

.....

.....

Jombang, .....2023

Siswa Kelas II

ABdul Cozak.....

Lampiran 12 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa

**REKAPITULASI ANGKET RESPON SISWA**  
**MEDIA PEMBELAJARAN “BOOMAT” (BUSY BOOK TEMATIK) TEMA 6 MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN**  
**PADA SISWA KELAS II MIN 1 JOMBANG**

Butir Penilaian	Responden																																Σx	P (%)	Kriteria	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32				
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	26	81,2%	SB
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	96,8%	SB	
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	27	84,3%	SB	
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	27	84,3%	SB	
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27	84,3%	SB	
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	25	78,1%	SB	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	93,7%	SB	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	27	84,3%	SB	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	100%	SB	
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24	75,0%	SB	
Nilai Akhir (P)																276	86,2%	SB																		

Keterangan :

: Jawaban “Ya”

: Jawaban “Tidak”

Lampiran 13 Instrumen Wawancara Pra Lapangan

**INSTRUMEN WAWANCARA  
PENELITIAN PRA LAPANGAN**

Hari, tanggal : 21 Desember 2022

Nama Sekolah : MIN 1 Jombang

Subjek wawancara : Guru Kelas II-D MIN 1 Jombang

No	Butir Pertanyaan	Jawaban
1	Metode pembelajaran apa saja yang pernah digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran tematik?	Selama ini metode yang digunakan adalah metode ceramah dan demonstrasi. Dalam hal ini metode ceramah lebih sering digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.
2	Media pembelajaran apa saja yang pernah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas?	Media pembelajaran yang digunakan hanya gambar atau benda yang tersedia di kelas. Sehingga dapat dikatakan kurang terpenuhi.
3	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah cukup efektif bagi peserta didik?	Media yang digunakan saat ini belum dapat dikatakan efektif karena siswa cenderung lebih senang ketika mereka belajar dengan media pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini mengingat karakteristik peserta didik kelas rendah yang senang bermain dan berkelompok dengan temannya.
4	Apakah fasilitas dan sarana prasarana di sekolah ini memadai untuk menggunakan media yang dibuat?	Media pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik saat ini dalam bentuk konvensional karena di kelas tidak terdapat LCD dan proyektor. Selain itu peserta didik tidak diperbolehkan membawa <i>handphone</i> ke sekolah. Media yang biasa diberikan adalah media sederhana seperti gambar.
5	Bagaimana respon siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung?	Sebagian besar siswa masih terlihat kurang aktif. Motivasi mereka dalam belajar juga sangat bergantung dengan apa yang kita berikan. Peserta didik cenderung tertarik dan fokus pada saat pembelajaran ketika ada suatu

		hal yang menarik bagi mereka. Dalam hal ini, peran media pembelajaran dibutuhkan untuk membuat siswa tertarik.
	Apakah kendala dari peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung?	Kendala dalam belajar siswa adalah dalam hal kecepatan belajar mereka. Sehingga siswa yang kurang dapat bekerja dengan cepat menjadi sering tertinggal dan pada akhirnya mereka tidak mau mengerjakan.
5	Apakah kendala dari guru pada saat proses pembelajaran berlangsung?	Kendala bagi guru adalah saat proses pembelajaran berlangsung guru harus menyajikan materi dengan ceramah dan di sisi lain harus mengkondisikan kelas agar tetap kondusif.
6	Apakah selama ini sudah pernah membuat rencana atau telah membuat media untuk membantu siswa?	Saat ini belum ada rencana untuk mengembangkan media pembelajaran karena keterbatasan tenaga dan waktu. Dalam hal ini guru menyikapi dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di kelas semaksimal mungkin.
7	Apakah harapan ibu terhadap media pembelajaran yang akan dibuat khususnya pada mata pelajaran tematik?	Media yang diharapkan adalah media yang mampu membantu peran guru dalam menyajikan materi dan membuat siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah memahami materi. Media yang diharapkan bukan yang bersifat verbalistik dan mampu memberikan suasana kelas lebih aktif, tidak membosankan dan menyisipkan permainan di dalamnya.

Lampiran 14 Instrumen Observasi Awal

**INSTRUMEN OBSERVASI AWAL**

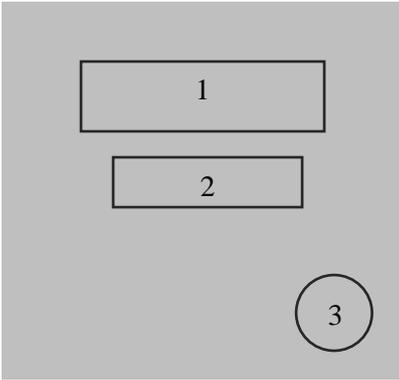
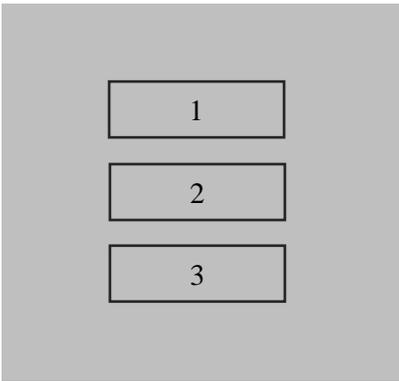
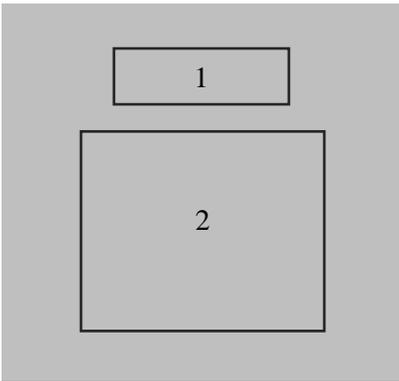
Hari, tanggal : 21 Desember 2022

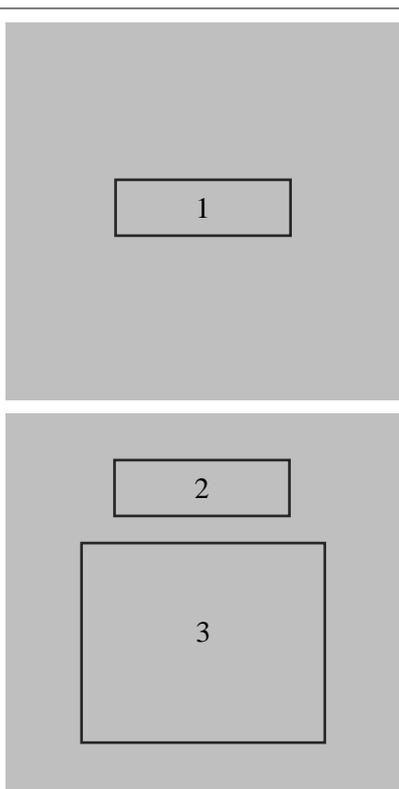
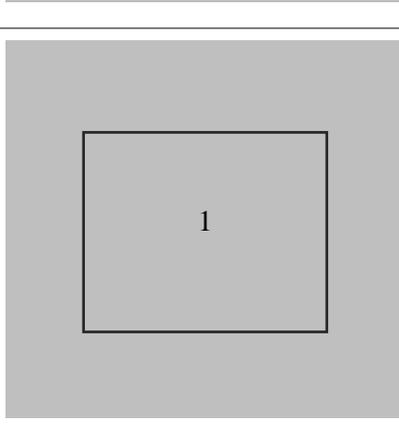
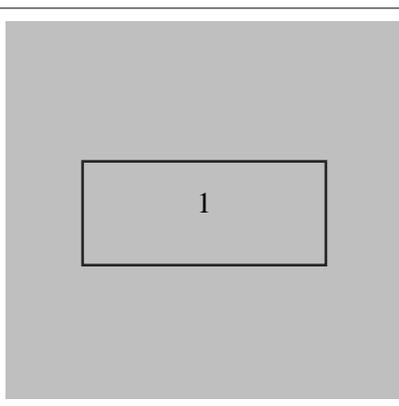
Nama Sekolah : MIN 1 Jombang

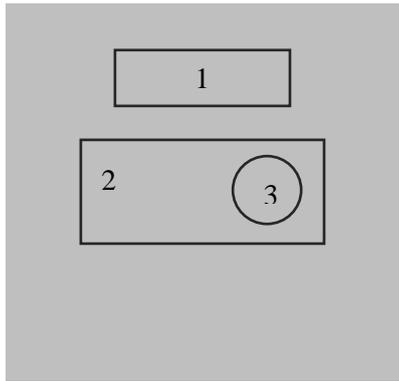
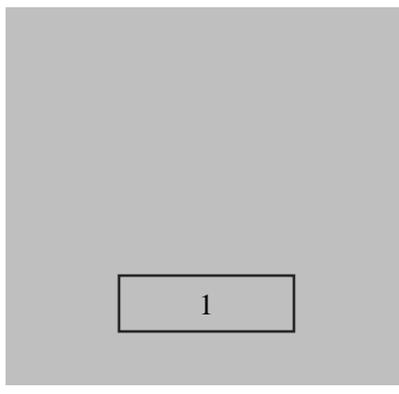
No	Aspek yang Diteliti	Jawaban
1	Melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran tematik pada siswa kelas II MIN 1 Jombang	Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi
2	Mengamati sarana dan prasarana dalam pembelajaran di kelas maupun di sekolah	Belum terdapat fasilitas seperti LCD dan layar proyektor di kelas. Akan tetapi sekolah memfasilitasi LCD dengan jumlah terbatas untuk seluruh tingkat kelas. Hal ini belum efektif karena ketersediaan LCD tidak dapat diperkirakan.
3	Mengamati media pembelajaran yang digunakan oleh guru	Guru belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung untuk mengkonkretkan materi pembelajaran siswa. Guru juga belum menggunakan media yang menyenangkan dengan memadukan kegiatan belajar sambil bermain. Guru berpaku pada buku guru, buku siswa, dan buku pengayaan.
4	Mengamati minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas	Kurangnya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar. Beberapa siswa masih kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.
5	Karakteristik peserta didik	Karakter peserta didik yang muncul seperti senang bermain dan senang bekerja kelompok. Karakteristik lain dapat dilihat dari perkembangan berpikir, yakni siswa akan lebih mudah memahami sesuatu yang konkret dan hierarkis (dari hal sederhana menuju hal yang kompleks).

Lampiran 15 *Story Board* Pengembangan Media Pembelajaran

**STORY BOARD MEDIA PEMBELAJARAN  
BOOMAT (BUSY BOOK TEMATIK)**

No.	Bagian	Desain Tata Letak	Keterangan
1	Sampul Buku (Bagian Depan)		1. Judul Buku 2. Tema dan Sub Tema 3. Sasaran (Kelas 2 SD/MI)
2	Lembar Penyusun		1. Penyusun 2. Dosen Pembimbing 3. Validator
3	a. Kata Pengantar (Prakata) b. Tentang “BOOMAT” dan Kompetensi Dasar c. Panduan Penggunaan d. Daftar Isi e. Cerita Pengantar		1. Judul 2. Isi

<p>4 Materi</p>		<p>1. Judul BAB (Pembelajaran 1, Pembelajaran 2, dst.) 2. Judul Materi 3. Isi Materi</p>
<p>5 Cerita Penutup</p>		<p>1. Isi cerita</p>
<p>6 <i>Quotes</i> (Kutipan)</p>		<p>1. Isi <i>quotes</i> (kutipan) merupakan bagian pesan moral</p>

<p>7 Profil Penulis</p>		<p>1. Judul 2. Isi Profil Penulis 3. Foto Penulis</p>
<p>8 Sampul Buku (Bagian Belakang)</p>		<p>1. Logo Universitas dan Keterangan Prodi, Fakultas, Universitas</p>

Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian

Deskripsi	Dokumentasi
<p>Siswa secara berkelompok berdiskusi untuk menyelesaikan aktivitas yang ada pada BOOMAT (<i>Busy Book Tematik</i>)</p>	
<p>Tanya jawab kepada perwakilan kelompok yang dipilih secara acak untuk menunjukkan hasil kerjanya dalam menyelesaikan aktivitas pada BOOMAT (<i>Busy Book Tematik</i>)</p>	
<p>Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerjanya pada media BOOMAT (<i>Busy Book Tematik</i>) di depan kelas</p>	
<p>Siswa mengisi angket respon siswa</p>	

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ana Nur Aida  
NIM : 19140005  
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 14 Oktober 2000  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Tahun Masuk : 2019  
Alamat Rumah : RT.01, RW.03, Dusun Tlukan, Desa Seketi,  
Kecamatan Ngadiluwih, Kabupaten Kediri  
No. Handphone : 085693222903  
E-mail : anaaida1400@gmail.com  
Riwayat Pendidikan : 1. TK Kusuma Mulia Seketi  
2. SDN Jambean 1  
3. SMPN 1 Ngadiluwih  
4. MAN 1 Kota Kediri  
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang