

## **Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan dalam Keluarga Kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah**

**Dian Rani Emelia Tambunan<sup>1</sup>, Apiek Gandamana<sup>2</sup>, Wildansyah Lubis<sup>3</sup>, Nurmayani<sup>4</sup>, Waliyul Maulana Siregar<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan  
e-mail : [diantambunan5@gmail.com](mailto:diantambunan5@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *busy book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE dengan 5 tahap proses analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1). Uji kelayakan mendapatkan kategori "Layak" dengan rincian validator ahli materi 80% dan validator ahli media memperoleh 89% dengan kategori "Sangat Layak". 2). Uji kepraktisan oleh guru kelas III memperoleh 92% dengan kategori "Sangat Praktis". 3). Uji keefektifan diperoleh dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 50,83 dengan kategori "Tidak Tuntas" dan memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 88,83 dengan kategor "Tuntas". Dari hasil pengujian terlihat nilai mengalami peningkatan sehingga media pembelajaran *busy book* efektif untuk diterapkan di sekolah dengan kualifikasi sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran *busy book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai bahan ajar yang menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media, Busy Book, Pendidikan Pancasila*

### **Abstract**

This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of busy book learning media in Pancasila Education subjects for Class III of SD Negeri 107400 Bandar Khalipah. This type of research is research and development (Research and Development) with the ADDIE model with 5 stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. The subjects of this study were 30 students of class III of SD Negeri 107400 Bandar Khalipah. Data collection techniques used in the study were observation, interviews, questionnaires, and tests. The results of the study showed that 1). The feasibility test obtained the category "Feasible" with details of material expert validators 80% and media expert validators obtained 89% with the category "Very Feasible". 2). The practicality test by the class III teacher obtained 92% with the category "Very Practical". 3). The effectiveness test was obtained from the average pre-test score of 50.83 with the category "Not Complete" and obtained an average post-test score of 88.83 with the category "Complete". From the test results, it can be seen that the score has increased so that the busy book learning media is effective to be applied in schools with very practical qualifications. Thus, the busy book learning media in the Pancasila Education subject for class III of SD Negeri 107400 Bandar Khalipah is declared feasible, practical, and effective to be used as teaching materials that create active and effective learning.

**Keywords:** *Media Development, Busy Book, Pancasila Education*

## PENDAHULUAN

Proses di mana orang memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman baru tentang suatu subjek atau objek dikenal sebagai pembelajaran. Seseorang dapat menjadi versi yang lebih baik dari dirinya sendiri, memperoleh bakat baru, dan bersiap menghadapi berbagai rintangan di kemudian hari melalui proses ini. Belajar juga dapat diartikan sebagai transformasi kepribadian seseorang, yang ditandai dengan peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, seperti bertambahnya pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, serta kemampuan berpikir (Hakim, 2020, h. 1).

Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran harus bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung siswa sekaligus menumbuhkan karakter yang sejalan dengan cita-cita Pancasila. Pandangan ini sejalan dengan pernyataan Sukmadinata (2004, hlm. 3) bahwa proses pembelajaran di kelas memiliki dampak yang signifikan terhadap mutu pendidikan. Pendidikan adalah proses metadis dan terorganisasi untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan standar sosial kepada orang-orang melalui jalur resmi di lembaga pendidikan seperti sekolah dan universitas serta jalur informal di Masyarakat. Penggunaan media diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media digunakan secara efektif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting. Media diharapkan dapat meningkatkan kesenangan dan keterlibatan dalam pembelajaran sekaligus membantu mengatasi berbagai kendala terkait pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara prapenelitian yang dilakukan pada tanggal 2 Februari 2024 dengan wali kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah, terungkap bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila telah berjalan dengan baik. Akan tetapi, pemanfaatan media belum sepenuhnya dilakukan di dalam kelas. Dosen menyampaikan bahwa selama ini sebagian besar strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat ceramah dan hanya menggunakan gambar dari buku teks siswa. Selain itu, siswa kurang memahami materi abstrak, seperti aturan keluarga. Guru mengakui bahwa materi aturan keluarga ini tampak sulit untuk dipahami. Akibatnya, siswa tidak tertarik dan tidak tertarik untuk mempelajarinya.

Tabel berikut ini menunjukkan nilai harian siswa pada mata kuliah Pendidikan Pancasila, yang menunjukkan hal tersebut:

**Tabel 1.1 Tabel Nilai Harian Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Nilai KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
<70	23 siswa	77%	Tidak Tuntas
>70	7 siswa	23%	Tuntas
Jumlah	30 siswa	100%	

Diketahui nilai KKM di SD Negeri 107400 kelas III adalah 70 berdasarkan tabel data di atas. Hanya tujuh siswa yang mencapai KKM, sedangkan sebanyak 23 siswa belum mencapainya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti merasa perlu untuk mengkaji peran media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, mengingat siswa sekolah dasar masih dalam tahap pembelajaran operasional konkret, mereka memerlukan sesuatu yang konkret untuk membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak (Siswoyo, 2013, hlm. 100). Melalui penggunaan media busy book, peneliti bermaksud untuk membuat materi pendidikan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Media busy book dipilih karena reputasinya yang mampu melibatkan indera pendengaran, penglihatan, dan peraba.

Para peneliti berharap untuk mengatasi masalah ini dengan melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) pada sebuah proyek yang disebut "Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Dalam Keluarga Kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah".

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian serta pengembangan ataupun sering disebut dengan *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE antara lain: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 107400, yang terletak di Desa Bandar Khalipah, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian dan pengembangan ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Juli dan Agustus tahun 2024. Subjek penelitian ini ada 30 siswa kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah berperan sebagai subjek penelitian dan produksi media buku sibu. Objek penelitian ini Media pembelajaran busy book yang berfungsi sebagai alat bantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner/angket, dan tes. Instrumen penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, angket untuk ahli media, angket untuk ahli materi, praktikalitas media, lembar tes. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan data kualitatif dan kuantitatif antara lain analisis kelayakan media, analisis keefektifan, dan analisis kepraktisan, Teknik analisis tes adalah untuk menguji uji validitas tes, dan reliabilitas tes.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yang beranggotakan tiga puluh siswa di SD Negeri 107400 Bandar Khalipah. Setiap sampel dalam penelitian ini diberikan intervensi yang sama, yaitu penggunaan media buku cerita bergambar untuk memfasilitasi pembelajaran sambil bermain.

### **Tahap Analisis**

Untuk analisis kebutuhan pada tanggal 7 November 2023 peneliti melakukan wawancara kepada ibu Isnian Putri Anggita S.Pd. sebagai guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN 105273 Helvetia. Wawancara tersebut bertujuan untuk mengetahui masalah apa yang terjadi dikelas pada saat berlangsungnya proses pembelajaran Bahasa Inggris yaitu media pembelajaran yang digunakan masih minimnya pembelajaran menggunakan teknologi dan terbatasnya kemampuan guru. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa siswa masih sering kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain siswa hanya dapat fokus pada penjelasan saat proses pembelajaran berlangsung jika tidak ada interaksi dua arah. Akar permasalahannya adalah penerapan strategi pembelajaran yang kurang tepat.

Melalui hasil observasi peneliti terhadap siswa kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah yang mengikuti kegiatan pembelajaran, diperoleh data analisis kebutuhan siswa. Dari hasil observasi diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan hanya berlangsung satu arah. Banyak siswa yang mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran akibat hal tersebut. Banyak siswa yang asyik dengan tugasnya sendiri dan kurang memperhatikan guru. Banyak siswa yang kurang memahami materi saat ulangan. Diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan di kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah, berdasarkan kebutuhan siswa

Analisis Perangkat pembelajaran dengan berdasarkan pengamatan peneliti, SD Negeri 107400 Bandar Khalipah telah mulai menyediakan sumber belajar yang mutakhir dan disesuaikan dengan kondisi dunia saat ini. Namun, perangkat pembelajaran yang tersedia masih memiliki keterbatasan. Hal ini disebabkan oleh penyesuaian dengan kurikulum baru yang diterapkan di sekolah ini, yang memerlukan waktu untuk beradaptasi. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan membantu mereka dalam proses belajar mengajar.

Kurikulum otonom digunakan di SD Negeri yang berlokasi di 107400 Bandar Khalipah. Kaidah keluarga dalam kurikulum Pendidikan Pancasila menjadi materi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini, peneliti dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila juga menghasilkan indikator pencapaian materi dan kompetensi dasar yang telah dikenali.

Analisis tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi indikator dan tujuan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum yang diterapkan di lokasi penelitian, yaitu kurikulum khusus. Pertimbangan dalam merumuskan tujuan pembelajaran tidak hanya harus disesuaikan

dengan kompetensi awal dan materi yang akan dipelajari, tetapi juga perlu memperhatikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

**Tahap Desain**

Langkah pertama adalah menyusun perangkat pembelajaran, termasuk modul ajar dan LKPD untuk materi aturan dalam keluarga. Modul ajar disusun dengan merujuk pada berbagai bahan pembelajaran yang telah dikumpulkan, seperti Buku Guru, Panduan Buku Pendidikan Pencasila, serta artikel atau jurnal yang membahas konten pembelajaran tentang aturan dalam keluarga.

**Tahap Pengembangan**

Tahap pengembangan ini melibatkan validasi materi. Sebelum digunakan, materi pembelajaran harus divalidasi. Prosedur ini dirancang untuk menjamin bahwa sumber daya yang akan digunakan selaras dengan hasil dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Prosedur ini juga berupaya untuk menyesuaikan konten dengan tingkat pemahaman dan rentang usia siswa.

1) Validasi Ahli Media

Uji validasi ini dilakukan oleh Ibu Oksari Anastasya Sihalohe, M.Pd., dosen Fakultas Ilmu Sosial salah satu perguruan tinggi di Sumatera Utara. Setelah menganalisis materi yang dihasilkan peneliti, validator melakukan evaluasi terhadap isi dengan mengisi kuesioner yang menyertainya. Materi yang divalidasi oleh peneliti pada akhirnya memenuhi ambang batas 80% dengan kriteria "Cocok untuk digunakan dalam uji coba dengan revisi kecil."

2) Validasi Ahli Soal

Validasi ini dilakukan oleh Bapak Jamaludin, S.Pd., M.Pd., Dosen Program Studi PPKN Fakultas Ilmu Sosial salah satu perguruan tinggi di Sumatera Utara. persentase akhir validasi pertanyaan oleh peneliti adalah 90%, yang memenuhi kriteria "Sangat Layak Digunakan."

3) Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh Dr. Winara, S.Si., M.Pd., dosen Fakultas Ilmu Pendidikan salah satu universitas di Sumatera Utara. Setelah melakukan analisis terhadap desain media yang dibuat peneliti, validator melakukan evaluasi terhadap media dengan mengisi kuesioner yang menyertainya. Dapat disimpulkan bahwa persentase akhir sebesar 89% untuk materi yang divalidasi oleh peneliti memenuhi kriteria "Layak Digunakan".

Media yang dibuat oleh para peneliti dirangkum di sini, berdasarkan masukan dan rekomendasi dari validator:

Gambar	Keterangan
	Cover <i>Busy Book</i>
	Aktivitas tokoh Yoan yang belajar mengenal waktu dan membagi waktu dalam mengerjakan kegiatan sehari-harinya.
	Aktivitas tokoh Yoan dalam merapikan tempat tidur

	<p>Aktivitas tokoh Yohan dalam mengenal cara merawat gigi yang baik dan benar</p>
	<p>Aktivitas tokoh Yohan dalam mengenal cara membersihkan pakaian yang baik dan benar</p>
	<p>Aktivitas tokoh Yohan dalam mengenal makanan yang sehat</p>
	<p>Aktivitas tokoh Yohan dalam mengenal cara membersihkan lingkungan (sampah) yang baik dan benar</p>
	<p>Aktivitas tokoh Yohan dalam mengenal cara merapikan rak sepatu dan sandal</p>
	<p>Aktivitas tokoh Yohan dalam mengenal cara membersihkan alat makan yang baik dan benar guna kesehatan</p>
	<p>Aktivitas tokoh Yohan dalam mengenal cara merapikan rak buku dan meja agar terlihat rapi</p>
	<p>Aktivitas tokoh Yohan dalam mengenal cara menghormati sesama</p>

**Tahap Implementasi**

Tujuan dari bahan ajar ini adalah untuk melihat apakah penggunaan media ini dapat menarik minat siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman mereka. Setelah mendapat

persetujuan dari semua validator, bahan ajar ini diimplementasikan pada siswa kelas III di SD Negeri 107400 Bandar Khalipah. Tahap implementasi penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan: pada pertemuan pertama dilakukan pre-test, pada pertemuan kedua dilakukan aplikasi media, dan pada pertemuan ketiga dilakukan post-test.

#### 1) *Pre-Test*

Pada tahap ini, 30 siswa kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah dinilai dengan 20 soal pilihan ganda. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang akan dinilai oleh peneliti. Berdasarkan data di atas, ditemukan bahwa hanya terdapat 6 orang siswa yang melewati kriteria ketuntasan minimal (KKM). Maka dari data tersebut akan dilakukan analisis persentase ketuntasan siswa dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{n}{N} \times 100$$

Berdasarkan rumus tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut:

$$S = \frac{6}{30} \times 100 = 20 \% \text{ (Kurang Tuntas)}$$

Informasi dan statistik yang disajikan di atas menunjukkan betapa sedikitnya pengetahuan siswa kelas tiga SD Negeri 107400 Bandar Khalipah tentang Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media yang kreatif yang dibuat oleh peneliti untuk menilai seberapa baik media tersebut meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 2) *Penerapan Media*

Media yang dikembangkan diperkenalkan dan digunakan pada siswa kelas tiga SD Negeri 107400 Bandar Khalipah setelah peneliti memastikan bahwa kelas sudah siap dan memahami rencana tindakan. Selama proses penelitian dilaksanakan, peneliti mencatat setiap hal yang terjadi di kelas. Setelah penerapan media yang dikembangkan selesai diterapkan, kemudian peneliti membagikan LKPD yang dimana di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mungkin mampu mempertajam pemahaman siswa dan mampu meriview apa yang dipahami peserta didik selama pembelajaran yang telah dilaksanakan.

#### 3) *Post-Test*

Pada titik ini, 30 siswa kelas III dari SD Negeri 107400 Bandar Khalipah diperiksa menggunakan 20 soal pilihan ganda di tingkat kelas ini. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa banyak siswa memahami materi yang diberikan setelah tindakan penelitian. Setelah menggunakan media buku siber yang dihasilkan, seluruh siswa kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM), menurut statistik di atas. Maka dari data tersebut akan dilakukan analisis persentase ketuntasan siswa dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{n}{N} \times 100$$

Berdasarkan rumus tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut:

$$S = \frac{30}{30} \times 100 = 100 \% \text{ (Sangat Tuntas)}$$

Oleh karena itu, media yang dikembangkan disarankan digunakan untuk memudahkan pemahaman kelas III SD kedepannya terlebih dalam materi aturan dalam keluarga.

### **Tahap Evaluasi**

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari proses penelitian dan pengembangan ini. Selama tahap ini, peneliti mengumpulkan masukan yang telah diperoleh dari proses validasi untuk penerapan media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan kemudian diimplementasikan dan digunakan sebagai umpan balik bagi peneliti di masa mendatang atau untuk menyempurnakannya. Kegiatan evaluasi ini bertujuan utama untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan penelitian dan pengembangan telah tercapai.

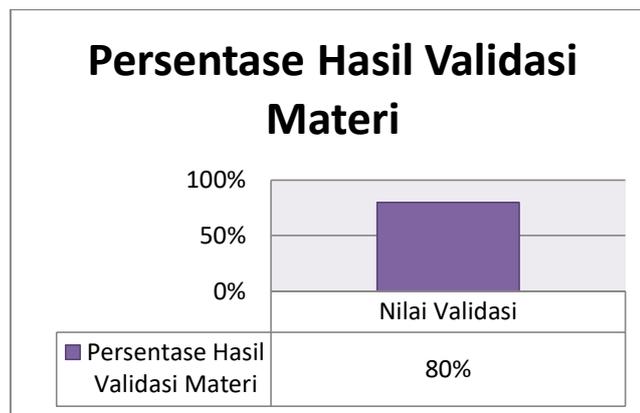
## Pembahasan

### Pembahasan Hasil Kelayakan Media Pembelajaran *Busy Book* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Dalam Keluarga

Data dari hasil validasi yang diselesaikan oleh para ahli materi pokok, ahli desain media, dan ahli pertanyaan digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media yang telah dibuat oleh para peneliti.

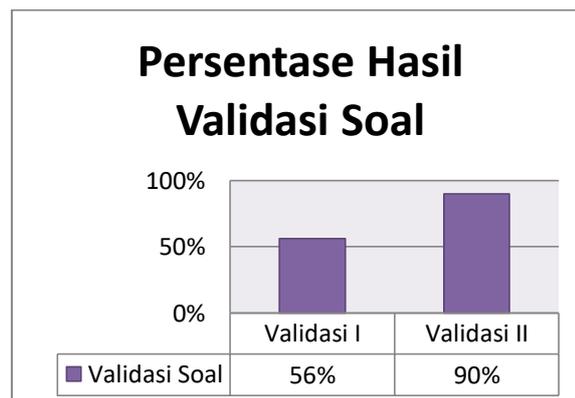
#### 1) Uji validasi Ahli Materi

Ibu Oksari Anastasya Sihaloho, M.Pd., dosen Fakultas Ilmu Sosial (FIS) salah satu perguruan tinggi di Sumatera Utara, memimpin uji validasi ahli. Validasi ini dilaksanakan dalam satu pertemuan pada hari Senin, 22 Juli 2024, secara langsung. Dari validasi ini, peneliti memperoleh hasil sebesar 44 poin dari total 55 poin maksimal. Setelah dihitung persentasenya, kelayakan media mencapai 80% dengan kriteria "Layak Digunakan". Hal ini telah diperbaiki oleh peneliti sehingga peneliti dapat menunjukkan persentase validasi sebagai berikut:



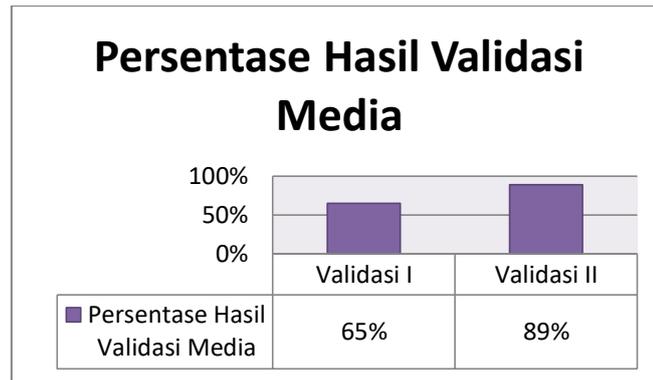
#### 2) Uji Validasi Ahli Soal

Bapak S.Pd., M.Pd. Jamaludin melakukan validasi pertanyaan melalui uji validasi pakar. Peneliti melakukan validasi ulang dan memperoleh skor 45 dari kemungkinan 50 poin. Persentase kelayakannya adalah 90%, memenuhi kriteria "Sangat Layak Digunakan". Persentase validasi pertanyaan yang dapat diperoleh peneliti dirangkum di bawah ini.:



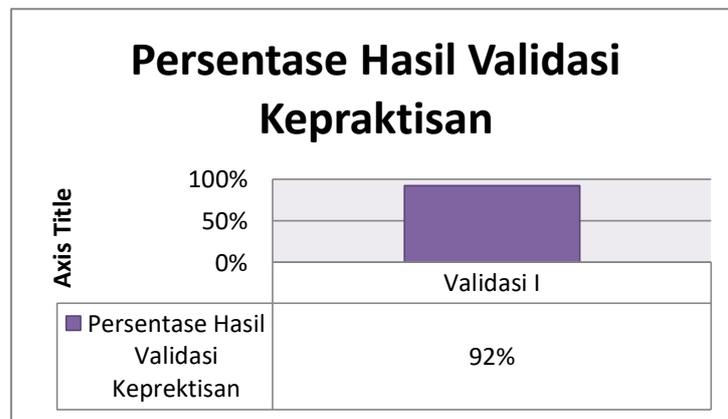
#### 3) Uji Validasi Ahli Desain Media

Dr. Winara, S.Si., M.Pd., melakukan verifikasi uji validasi ahli desain media. Beliau mengajar di Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) salah satu perguruan tinggi di Sumatera Utara. Peneliti melakukan validasi ulang, dan peneliti memperoleh 67 poin dari kemungkinan 75 poin. Persentase kelayakan, jika dinyatakan dalam persentase, adalah 89%, memenuhi kriteria "Sangat Layak Digunakan".



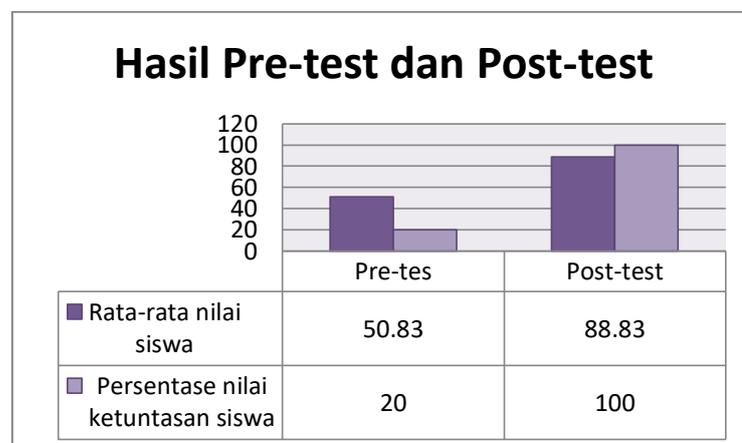
**Pembahasan Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran *Busy Book* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Dalam Keluarga**

Dilakukan oleh praktisi pendidikan Ibu Marni Suriati, S.Pd., wali kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah. Dari 50 poin yang diberikan, peneliti memperoleh 46 poin untuk validasi ini. Setelah dilakukan perhitungan, kriteria “Sangat Praktis Digunakan” menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 92%.



**Pembahasan Hasil Keefektifan Media Pembelajaran *Busy Book* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Dalam Keluarga**

Hasil pre-test dan post-test yang diberikan di kelas III di SD Negeri 107400 Bandar Khalipah ditunjukkan pada gambar perbandingan di bawah ini:



Nilai N-Gain digunakan dalam analisis efektivitas untuk menghitung selisih hasil tes awal dan tes akhir. Setelah data tes awal dan tes akhir diterima, dilakukan evaluasi. Berikut ini adalah tabel perhitungan efektivitas media yang dikembangkan:

**Hasil Uji N-Gain Score  
Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	30	.56	.92	.7571	.09966
Ngain_Persen	30	55.56	91.67	75.7054	9.96635
Valid N (listwise)	30				

Nilai 0,7571 yang termasuk dalam kategori "Sedang" diperoleh dari hasil analisis data uji N-gain. Dari rata-rata persentase N-Gain dapat diketahui bahwa penerapan media ini efektif sebesar 75,70% atau "Efektif". Hal ini tentu saja menjadi acuan bagi peneliti untuk menentukan apakah materi yang dihasilkan bermanfaat atau tidak.

### **Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Busy Book* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Dalam Keluarga**

Nilai 0,7571 yang termasuk dalam kategori "Sedang" diperoleh dari hasil analisis data uji N-gain. Dari rata-rata persentase N-Gain dapat diketahui bahwa penerapan media ini efektif sebesar 75,70% atau "Efektif". Hal ini tentu saja menjadi acuan bagi peneliti untuk menentukan apakah materi yang dihasilkan bermanfaat atau tidak.

1. Dengan memodifikasi petunjuk dalam panduan media, guru dapat lebih mudah mengomunikasikan konten.
2. Siswa dapat mengeksplorasi bakat mereka melalui kegiatan dalam buku ini, sehingga guru dapat menilai siswa dengan lebih mudah.
3. Media ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar sendiri tanpa bantuan instruktur. Karena terbuat dari kain, media tahan lama dan tidak gampang kotor, kusut, atau robek.
4. Berbagai warna dan aktivitas membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menginspirasi siswa untuk menggunakan imajinasi mereka untuk menyelesaikan tugas dengan cara yang lebih terorganisir dan terencana.
5. Anda dapat membuat sendiri media ini dan mengatur komponen-komponennya sesuai keinginan Anda.
6. Dapat digunakan kembali.

Penggunaan media buku yang padat menawarkan manfaat, tetapi ada juga beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan untuk penggunaan yang lebih efisien di masa mendatang. Ada sejumlah masalah dengan materi ini yang mungkin dianggap penting oleh pengguna dan akademisi di masa mendatang. Di antaranya adalah:

1. Membuat media buku padat itu mahal, terutama jika polanya rumit dan bahannya berkualitas tinggi.
2. Butuh waktu lama untuk menghasilkan media buku padat berkualitas tinggi. Membuat setiap komponen buku padat, termasuk proses desain dan pemilihan bahan, bisa jadi sulit dan memakan waktu.
3. Perbaikan dan pengubahan bisa jadi sulit, khususnya jika buku catatan tersebut telah disusun secara ahli atau jika elemen-elemen yang terpasang telah diikat secara permanen, jika terdapat kesalahan atau jika Anda ingin mengubah isinya.

### **SIMPULAN**

Metode dan tahapan yang telah ditetapkan telah ditempuh dalam penelitian dan pembuatan media pembelajaran busy book untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan

materi tata tertib keluarga di kelas III SD Negeri 107400 Bandar Khalipah. Dari hasil penelitian dan pembahasan berikut ini, peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut:

1. Kurikulum tata tertib keluarga kelas III pada media pembelajaran busy book mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bandar Khalipah telah layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil akhir uji validasi materi (80% memenuhi kriteria "Layak Digunakan"), uji validasi soal (90%) memenuhi kriteria "Sangat Layak Digunakan", dan uji validasi media (89%) memenuhi kriteria "Sangat Layak Digunakan", maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut. Dari ketiga hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media busy book yang dibuat dapat digunakan dengan baik.
2. Media pembelajaran busy book pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri Bandar Khalipah yang memuat materi tata tertib keluarga dinilai praktis untuk digunakan. Pilihan ini didukung oleh hasil uji validasi yang dilakukan oleh praktisi pendidikan yang menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 92% dengan kriteria "Sangat Praktis Digunakan".
3. Penggunaan media pembelajaran busy book pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri Bandar Khalipah yang memuat materi tata tertib keluarga dinilai bermanfaat. Penilaian ini didukung oleh hasil uji N-gain Score yang menunjukkan nilai sebesar 0,7571 dengan kategori "Sedang" dan persentase uji N-gain Score sebesar 75,70% dengan peringkat "Efektif".

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Y., A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156- 1163.
- Ali, M., & Asrori, M. (2020). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amanah, S. (2021). *Pengembangan Media Busy Book Pembelajaran Tematik Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 2 Selat*. Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diunduh dari [https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf) pada 22 Maret 2024.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Khoirun, F., N. (2023). Pelatihan Pembuatan Busy Book Sebagai Media Pembelajaran Bagi Para Guru SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 770-781.
- Gandamana, A., & Marisa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat ESJ (*Elementary School Journal*), 11(3), 213-221.
- Ghufron, A. (2020). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Hakim, T. (2020). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta : Puspa Swara.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1-18
- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Karmeliya, M., F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 53-62.
- Kemp & Dayton. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Garfindo Perasada.
- Khairul, A., Y. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 191-201.

- Khairunnisa, Z. (2023) *Pengembangan Media Busy Book Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas II MI At-Taqwa Bondowoso*. Undergraduate thesis, UIN KH Achmad Siddiq Jember.
- Kiane, N., R., dkk. (2022). Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA: Analisis Karakteristik, Bentuk, dan Dampak dalam Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 2(2), 180-185.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maulana, W., Prawijaya, S., Setiawan, F., & Rahmania, S. (2022). Peran Guru Penggerak Sebagai Agen Perubahan Pendidikan. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(1), 1-8.
- Mulyatiningsih, E. (2021) *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta. Munir, (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musthofa, S., A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541-1546.
- Permendikbud. (2022). *Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sadirman, A.S., dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Siswoyo, D., dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sjarkawi. (2009). *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral, Intelektual, Emosional dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru. Sudjana, N. (2000). *Dasar-Dasar Proses Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, M., A. (2012). *Desain Instruksional Modern. Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga,
- Syamsudin, A., M. (2019). *Psikologi Kepribadian*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Puslitjaknov Balitbang Depdiknas.
- Utami, I., D. (2018) *Pengembangan Media Busy Book Materi Aturan Dalam Keluarga Untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu, Bantul*. S1 Thesis, PGSD.
- Wati, E., R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.