



Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* pada Materi Perkalian dan Pembagian Kelas III SD

Desfira Aliffa Jatmika¹, Fika Widya Pratama²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: desfiraaliffaa@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-02-07 Revised: 2025-03-23 Published: 2025-04-03 Keywords: <i>Busy Book;</i> <i>Multiplication and Division;</i> <i>Learning Media;</i> <i>ADDIE;</i> <i>Mathematics Learning.</i>	This research is a Research & Development study that aims to develop a learning media busy book SiBuk Kali Bagi with multiplication and division material for grade III SDN Kumpulrejo 01 Salatiga. This study also aims to increase understanding and interest in learning and test the validity, practicality, and effectiveness of the busy book learning media developed. The development model used in this research is ADDIE, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, evaluation. The research was conducted in the third grade of SDN Kumpulrejo 0 1 Salatiga in the even semester of the 2024/2025 school year. Data were collected through media and material validation sheets, teacher and learner response questionnaires, and pretests and posttests. The results of the validity of learning media according to material experts amounted to 85% and media experts 86.3% which showed valid results. Teacher and learner response questionnaires showed a score of 94% which means the learning media is practical to use. The effectiveness of the busy book "Busy Kali Bagi" is evidenced by the increase in pretest and posttest scores with sig. <0.05 which shows the effectiveness of learning media. Based on these findings, it can be concluded that the busy book "SiBuk Kali Bagi" meets the criteria of valid, practical, and effective.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-02-07 Direvisi: 2025-03-23 Dipublikasi: 2025-04-03 Kata kunci: <i>Busy Book;</i> <i>Perkalian dan Pembagian;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>ADDIE;</i> <i>Pembelajaran</i> <i>Matematika.</i>	Abstrak Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research & Development yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran busy book SiBuk Kali Bagi dengan materi perkalian dan pembagian untuk kelas III SDN Kumpulrejo 01 Salatiga. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta minat belajar dan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran busy book yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap : analysis, design, development, implementation, evaluation. Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Kumpulrejo 01 Salatiga pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui lembar validasi media dan materi, angket respon guru dan peserta didik, serta pretest dan posttest. Hasil validitas media pembelajaran menurut ahli materi sebesar 85% dan ahli media 86,3% yang menunjukkan hasil yang valid. Angket respon guru dan peserta didik menunjukkan hasil skor 94% yang berarti media pembelajaran praktis digunakan. Keefektifan busy book "SiBuk Kali Bagi" dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai pretest dan posttest dengan hasil sig. < 0,05 yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa busy book "SiBuk Kali Bagi" memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

I. PENDAHULUAN

Matematika merupakan satu dari banyaknya ilmu pengetahuan yang memiliki peran dan manfaat penting dalam pendidikan. Buktinya matematika selalu diajarkan sejak Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Menurut Sundayana (2016), matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang Dengan mempelajari matematika peserta didik dapat memiliki pola pikir yang sistematis, sabar, dan cermat (Nurfadhillah, dkk., 2021). Oleh karena itu pembelajaran matematika perlu dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik.

Namun kenyataannya kegiatan pembelajaran matematika terkadang mengalami kendala. Hal ini seperti hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada guru kelas III SDN Kumpulrejo 01 Salatiga. Menurut hasil observasi pada tanggal 27 Februari 2024 membuktikan bahwa kurangnya minat belajar yang dialami peserta didik disebabkan karena guru belum bisa menerapkan pembelajaran yang efektif dan efisien dikarenakan media pembelajaran yang digunakan tidak efektif dan belum maksimal sesuai fase perkembangan peserta didik. Serta hasil wawancara pada tanggal 18 Oktober 2024

diungkapkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar seperti kurangnya pemahaman dan minat belajar pada materi perkalian dan pembagian. Pada masalah ini guru sebagai pendidik harus mempunyai kemampuan untuk mengatasi kesulitan yang dialami peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya media pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan disesuaikan dengan fase perkembangan peserta didik. Menurut Piaget (Sugihartono, dkk:2007:109) peserta didik Sekolah Dasar rata-rata berusia 7-11 tahun berada dalam fase operasional konkret dimana anak mampu dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika walaupun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Salah satu media yang sesuai dengan fase perkembangan peserta didik kelas III Sekolah Dasar adalah busy book (Marinda, 2020). Hal tersebut didukung oleh pendapat Pakarsi, Karsono, Dewi (2020) yang mengungkapkan bahwa busy book merupakan media benda konkret yang memudahkan anak dalam mempelajari suatu hal.

Terdapat beberapa penelitian yang membuktikan adanya pengaruh positif dari penerapan busy book. Penelitian oleh Khairunnisa (2023) mengenai pengembangan media busy book pada materi pecahan untuk peserta didik kelas II SD, dalam penelitian tersebut terbukti berpengaruh terhadap kemampuan matematika pada peserta didik, seperti membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat serta kemampuan anak dalam berhitung. Selain itu juga terdapat penelitian lain mengenai busy book oleh (Komariah & Rakhmayanti, 2020) yang mengembangkan busy book pada materi bangun datar terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran busy book yang valid, praktis, dan efektif yang dapat menjadi sarana belajar pada materi perkalian dan pembagian. Peneliti berharap dengan dikembangkannya media pembelajaran ini, minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi perkalian dan pembagian dapat meningkat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut (Sugiyono, 2015) model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) Analysis, yang merupakan fase untuk mengumpulkan data guna memahami

kebutuhan siswa dalam proses belajar. (2) Design adalah langkah di mana perancangan dan pengembangan dimulai berdasarkan informasi yang diperoleh dari analisis sebelumnya. (3) Development merupakan tahap di mana busy book dikembangkan sesuai dengan desain yang telah disiapkan. (4) Implementation dilakukan untuk menguji coba busy book yang telah dibuat. (5) Evaluation adalah langkah untuk mengevaluasi media tersebut.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi (1) Lembar validasi yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media untuk menguji kevalidan media pembelajaran. (2) Angket respon guru dan siswa sebagai penilaian terhadap kepraktisan media. (3) Soal pretest dan posttest guna mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media sebagai sarana untuk menguji keefektifan media pembelajaran.

Data tingkat validitas materi dan media juga angket respon kepraktisan akan dilakukan dengan penilaian menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah Skor Jawaban

N = Jumlah Total Skor Jawaban

Penentuan validitas kriteria disajikan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas Media

Presentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Valid
21%-40%	Kurang Valid
41%-60%	Cukup Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

Sumber : Ma'aniyah & Mintohari, 2019

Berdasarkan Tabel 1 media yang dikembangkan dapat dikatakan valid apabila mendapat nilai persentase minimal 41% dengan kriteria cukup valid. Sedangkan untuk kriteria kepraktisan disajikan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan Media

Presentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

Sumber : Nuraini, 2021

Berdasarkan dari Tabel 2 mediayang dikembangkan dapat dikatakan valid apabila mendapat nilai persentase minimal 41% dengan kriteria cukup praktis.

Kemudian, untuk mengukur keefektifan media akan dilakukan pengolahan data menggunakan SPSS versi 25 menggunakan uji paired sample t-test yang sebelumnya sudah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Jika data tidak berdistribusi normal, maka akan dilanjutkan dengan menggunakan uji non parametrik yaitu uji Wilcoxon. Keterangan hipotesis uji SPSS:

1. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat perbedaan hasil belajar setelah dan sebelum penggunaan multimedia interaktif)
2. $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat perbedaan hasil belajar setelah dan sebelum penggunaan multimedia interaktif)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran *busy book* "SiBuk Kali Bagi" yang digunakan untuk belajar perkalian dan pembagian. Media pembelajaran *busy book* "SiBuk Kali Bagi" dikembangkan sesuai tahapan pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (2013 :407) tahap ADDIE diantaranya terdiri dari tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development* tahap *implementation*, dan tahap *evaluation* dengan hasil pengembangan *busy book* dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa pada saat proses pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan dalam tiga rangkaian analisis, yaitu analisis masalah pembelajaran, analisis kebutuhan, dan analisis peserta didik. Pada analisis masalah pembelajaran yang sebelumnya sudah dilakukan melalui tahap observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa kurangnya minat belajar peserta didik terhadap materi perkalian dan pembagian dikarenakan media atau alat peraga yang dipakai sebelumnya kurang menarik minat belajar peserta didik.

Selanjutnya pada analisis peserta didik, peneliti menganalisis karakteristik peserta didik yang bertujuan untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dari hasil observasi dan teori Jean Piaget (Sugihartono, dkk:2007:109) perlu adanya

media pembelajaran yang bersifat konkret yang disesuaikan dengan minat peserta didik kelas III SD, yaitu dari hasil observasi peserta didik masih menyukai kegiatan menyenangkan seperti mencocokkan, menempel, dan lain- lain.

Terakhir, pada analisis kebutuhan peneliti melakukan studi literatur pada jurnal lain guna memperoleh informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dalam pengembangan media *busy book* perkalian pembagian.

2. *Design* (Desain)

Pada tahapan kedua, peneliti mendesain bentuk awal media pembelajaran *busy book* "SiBuk Kali Bagi". Judul media pembelajaran berasal dari kata "*Busy Book* Perkalian Pembagian" yang disingkat menjadi "SiBuk Kali Bagi". Selain itu, peneliti juga mendesain *cover*, warna, dan gambar pada setiap halaman. Kemudian, peneliti melakukan perancangan kegiatan atau aktivitas apa saja yang akan ada dalam media tersebut. Semua desain dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.

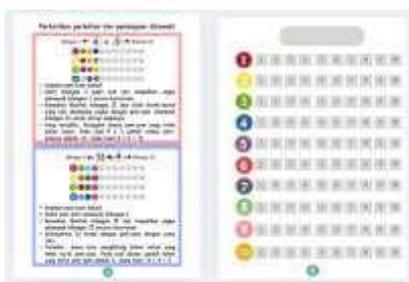
3. *Development* (Pengembangan)

Kemudian di tahap pengembangan peneliti akan menyempurnakan *busy book* yang telah di desain. Adapun komponen dari media *busy book* disajikan sebagai berikut.



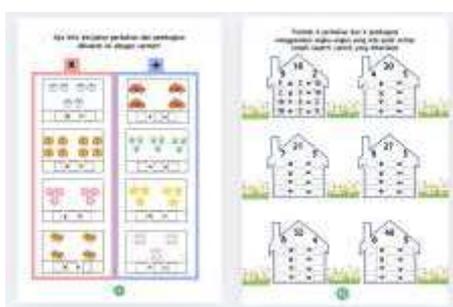
Gambar 1. Tampilan Cover Depan dan Belakang

Gambar 1 merupakan desain *cover* bagian depan dan belakang *busy book*. Pada *cover* bagian depan terdapat judul media, nama penulis, logo UKSW, FKIP UKSW, dan Pendidikan Matematika UKSW. Sedangkan pada *cover* bagian belakang terdapat deskripsi singkat mengenai media *busy book* "SiBuk Kali Bagi".



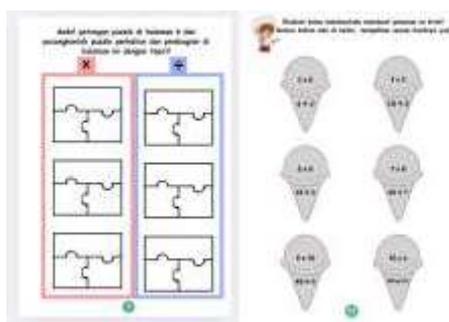
Gambar 2. Tampilan Alat Peraga dan Petunjuknya

Gambar 2 merupakan tampilan petunjuk penggunaan sekaligus tampilan alat peraga yang ada didalam *busy book* “SiBuk Kali Bagi”. Alat peraga juga akan dilengkapi dengan pom- pom sebagai alat hitung dan spidol.



Gambar 3. Contoh Aktivitas Melengkapi

Gambar 3 merupakan aktivitas melengkapi dan menjawab soal. Nantinya soal akan dijawab menggunakan spidol yang sudah disediakan.



Gambar 4. Contoh Aktivitas Menempel Puzzle dan Pola

Gambar 4 merupakan aktivitas menjawab soal dengan cara menempelkan jawaban pada pola yang sudah disediakan. Desain pada aktivitas ini dirancang semenarik mungkin, agar peserta didik semangat untuk mengerjakan. Pada tahap ini juga akan dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Validator dalam penelitian ini yaitu satu

dosen pendidikan matematika UKSW sebagai validator 1 serta dua guru fase B SDN Kumpulrejo 01 sebagai validator 2 dan 3. Masukkan dan saran yang diberikan nantinya akan dijadikan pertimbangan untuk merevisi media pembelajaran yang dibuat.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Validator	Persentase	Kriteria
Validator 1	83%	Sangat Valid
Validator 2	86%	Sangat Valid
Validator 3	86%	Sangat Valid
Rata-rata	85%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa rata-rata penilaian dari tiga validator ahli materi adalah sebesar 85%. Maka menunjukkan bahwa media pembelajaran *busy book* “SiBuk Kali Bagi” berada pada kategori sangat valid.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Validator	Persentase	Kriteria
Validator 1	88,6%	Sangat Valid
Validator 2	84%	Sangat Valid
Validator 3	86,3%	Sangat Valid
Rata-rata	86,3%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa rata-rata penilaian dari tiga validator ahli materi adalah sebesar 86,3%. Maka menunjukkan bahwa media pembelajaran *busy book* “SiBuk Kali Bagi” berada pada kategori sangat valid.

Kemudian, dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media, peneliti mendapatkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Setelah melakukan analisis, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, adapun saran dan masukan dari validator disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Saran	Keterangan
Validator 1	Menambahkan judul pada alat peraga	Saran yang diberikan sudah diterapkan dengan menambahkan judul pada halaman alatperaga.
Validator 2	-	-
Validator 3	Media sudah bagus, akan tetapi perlu diperjelas petunjuk pada	Menurut validator bahasa yang digunakan pada petunjuk alat peraga kurang sederhana, dengan itu

alat peraga	peneliti sudah menyederhanakan akan bahasa yang digunakan.
-------------	--

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media busy book yang telah dikembangkan dan direvisi akan dilakukan uji coba di dalam kelas. Uji coba dilakukan guna mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media tersebut. Media busy book SiBuk Kali Bagi diuji cobakan kepada 24 peserta didik kelas III SDN Kumpulrejo 01 Salatiga pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Implementasi berlangsung dengan beberapa langkah yaitu pretest secara mandiri selama 30 menit, penggunaan media selama 60 menit dengan arahan dan pendampingan dari peneliti, kemudian pengerjaan posttest selama 30 menit setelah penggunaan media pembelajaran, dan yang terakhir pengisian angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan evaluasi dilakukan guna menentukan keefektifan dan kepraktisan media busy book "SiBuk Kali Bagi" yang dikembangkan. Data yang telah didapatkan akan diolah menggunakan IBM SPSS versi 25. Uji keefektifan akan diukur berdasarkan nilai pretest dan posttest. Kedua nilai tersebut akan diuji statistik dengan uji paired sample t-test yang harus memenuhi syarat uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Hasil analisis uji statistik nilai pretest dan posttest peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
pretest	0,962	24	0,488
posttest	0,821	24	0,001

Dari hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk, hasil dari kedua sampel memiliki nilai sig. 0.488 dan 0.001. Karena nilai sig dari pretest lebih dari 0.05 sedangkan nilai sig dari posttest kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Karena uji normalitas tidak terpenuhi maka tidak dapat menggunakan uji paired

sample t-test, sehingga akan dilakukan uji non parametrik yaitu uji Wilcoxon.

Tabel 7. Hasil Uji Wilcoxon

	Ranks		
	N	Mean Ranks	Sum of Ranks
Pretest- Posttest	Negative Ranks	1	3.00
	Positive Ranks	22	12.41
	Ties	1	
	Total	24	

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon

Posttest - Pretest	
Z	-4.114
Asymp. Sig (2-tailed)	0.000

Berdasarkan hasil uji tersebut terdapat 1 nilai pretest yang lebih tinggi dari nilai posttest (negative ranks = 1) dan 1 nilai pretest dan posttestnya sama (ties = 1). Sedangkan terdapat 22 nilai posttest peserta didik yang mengalami peningkatan dari nilai pretestnya (positive ranks = 22). Kemudian, berdasarkan hasil "Test Statistics" diketahui nilai sig sebesar 0.000. Karena nilai 0.000 kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan ditolak yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar. Oleh karena itu hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan positif yang berarti media busy book "SiBuk Kali Bagi" efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Selanjutnya analisis penilaian pada angket respon guru dan peserta didik untuk menilai kepraktisan media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

Subjek	Jumlah Peserta	Persentase	Keterangan
Guru	2	95%	Sangat Praktis
Siswa	24	93%	Sangat Praktis
Rata-Rata		94%	Sangat Praktis

Pada tabel 9 menunjukkan bahwa uji kepraktisan yang telah dilakukan terhadap media SiBuk Kali Bagi memiliki rata-rata persentase 94%. Guru dan peserta didik memberikan respon positif terhadap aktivitas dan daya tarik media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dengan penerapan media pembelajaran ini dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil

belajar dan pengalaman belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran busy book "SiBuk Kali Bagi" yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil uji validitas berdasarkan penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase validitas sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini sejalan dengan penelitian Khairunnisa (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan busy book dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa karena media ini bersifat interaktif dan menarik minat belajar. Selanjutnya, hasil uji validitas berdasarkan penilaian ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase 86,3%, yang dikategorikan sangat valid. Penelitian oleh Komariah & Rakhmayanti (2020) mendukung temuan ini, di mana mereka menyatakan bahwa media berbasis manipulatif seperti busy book membantu siswa dalam memahami konsep abstrak matematika dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Selain itu, Pakarsi, Karsono, & Dewi (2020) juga menemukan bahwa media berbentuk buku interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mengurangi kecemasan mereka terhadap matematika.

Hasil uji kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa dan guru, dengan persentase 94%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis yang dimana perolehan paling tinggi terdapat pada aktivitas dan tampilan yang menarik. Temuan ini mendukung penelitian Nuraini (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aktivitas fisik yang menarik lebih mudah digunakan dalam kelas, karena peserta didik lebih cepat memahami konsep dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Media busy book "SiBuk Kali Bagi" dirancang dengan aktivitas interaktif yang menarik seperti menempel, mencocokkan, melengkapi soal, yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Sari & Prasetyo (2022) yang menyebutkan bahwa media visual yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan

siswa serta mempermudah pemahaman konsep matematika.

Pengujian efektivitas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan busy book "SiBuk Kali Bagi" mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil ini sejalan dengan penelitian Khairunnisa (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan busy book matematika mampu meningkatkan pemahaman peserta didik serta menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Komariah & Rakhmayanti (2020) juga mendukung bahwa media berbentuk busy book efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa sekolah dasar khususnya pada materi perkalian dan pembagian.

Busy book "SiBuk Kali Bagi" memiliki kelebihan seperti dalam hal fleksibilitas penggunaannya. Berbeda dengan media digital yang memerlukan akses teknologi dan internet, busy book "SiBuk Kali Bagi" dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa adanya batasan perangkat elektronik dan internet. Media ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa harus bergantung pada perangkat elektronik. Ma'aniyah & MintoHari (2019) menyebutkan bahwa media berbasis buku fisik lebih fleksibel dibandingkan media digital, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar yang masih membutuhkan pendekatan konkret dalam memahami konsep matematika.

Selain keunggulan yang telah disebutkan, media ini juga memiliki kelemahan, seperti pom-pom pada alat peraga yang tidak bisa merekat dengan baik. Selain itu, meskipun media ini berbasis fisik dan tidak memerlukan jaringan internet, diperlukan perhatian lebih dalam perawatan agar bahan tidak mudah rusak saat digunakan oleh siswa secara berulang. Penelitian oleh (Andra dkk., 2022) menunjukkan bahwa media berbasis bahan fisik sering mengalami kendala dalam daya tahan, sehingga perlu strategi penyimpanan dan perawatan yang baik agar tetap dapat digunakan dalam jangka waktu lama.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* "SiBuk Kali Bagi" dikatakan: 1) Sangat valid secara materi dengan persentase sebesar 85% dan sangat valid secara media dengan persentase sebesar 86,3% berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media, 2) Sangat praktis, dengan persentase sebesar 94% berdasarkan angket yang diisi oleh guru dan peserta didik, 3) Efektif, berdasarkan uji Wilcoxon yang dimana terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media.

B. Saran

Peneliti menyarankan kepada pembaca maupun peneliti lain untuk mengembangkan media *busy book* "SiBuk Kali Bagi" dengan memperhatikan alat peraga yang digunakan agar dapat menempel dengan baik dan juga memberikan petunjuk penyimpanan media agar media pembelajaran awet dan dapat digunakan jangka panjang. Selain itu, bagi peneliti lain jika akan mengambil data sebaiknya dilakukan lebih dari 1 hari (2 JP) agar memperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Andra, M., Wd, A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. Dalam Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya Edisi XXXV (Vol. 7, Nomor 1).
- Khairunnisa, R. (2023). Pengembangan media *busy book* dalam materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa SD. Jurnal Pendidikan Matematika, 9(1), 55-67.
<http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/25615>
- Komariah, N., & Rakhmayanti, T. (2020). Penggunaan *busy book* sebagai media pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika, 7(3), 120-135.
- Mahendra, P., & Lestari, I. (2021). Penerapan teori Piaget dalam pembelajaran matematika dasar. Gramedia.
- Ma'aniyah, L., & Mintohari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar: Studi validitas dan kepraktisan. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2), 98-110.
- Marinda, A. (2020). Tahapan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. UNY Press.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Nuraini, S. (2021). Efektivitas media pembelajaran berbasis aktivitas fisik dalam pembelajaran matematika SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1), 45-60.
- Nurfadhillah, S., & Aprili, R. (2021). Media pembelajaran: Jenis dan manfaatnya dalam pendidikan. Jejak Publisher.
- Pakarsi, F., Karsono, H., & Dewi, M. (2020). *Busy book* sebagai media kreatif dalam pembelajaran anak usia dini. CV Abdi Ilmu.
<https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.61257>
- Piaget, J. (2007). Teori perkembangan kognitif anak. Dalam Sugihartono, et al. (Eds.).
- Sari, M., & Prasetyo, A. (2022). Pengaruh media visual interaktif terhadap pemahaman konsep matematika di sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika, 7(3), 189-203.
- Sundayana, R. (2016). Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika.
- Sugihartono, et al. (2007). Psikologi pendidikan: Teori dan praktik. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan: Pendekatan ADDIE. Bandung: Alfabeta.