

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II DI
SD KARTIKA II-5 BANDAR LAMPUNG**

Ni Wayan Karina Wina Sari¹, Buang Saryantono², Yulita Dwi Lestari³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
niwayankarinaw@gmail.com¹, b.saryantono@gmail.com²,
dwilestariyulita@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Peserta didik kurang fokus, terlalu banyak bermain, dan tidak tertarik dalam pembelajaran 2) kemampuan berhitung yang masih kurang 3) penggunaan media pembelajaran yang monoton, kurang kreatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Kartika II-5 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan yaitu ADDIE yang terdiri dari Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli materi yang menyatakan bahwa produk media *busy book* yang dikembangkan memperoleh hasil presentase sebesar 100% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”, dan hasil validasi ahli media menyatakan bahwa produk media *busy book* yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 90% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Sedangkan hasil penilaian responden pendidik memperoleh nilai persentase 96% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik” dan responden peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase 100%, dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik” dan pada Uji Coba Lapangan memperoleh nilai persentase sebesar 100% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik” Pengembangan *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Kartika II-5 Bandar Lampung Metode Penelitian ADDIE, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *busy book* sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Busy book, Kemampuan Berhitung

Abstract: *The problems in this research are 1) Students lack focus, play too much, and are not interested in learning 2) numeracy skills are still lacking 3) the use of learning media is monotonous, less creative and innovative. This research aims to develop busy book media to improve the numeracy skills of class II students at SD Kartika II-5 Bandar Lampung. The research method used is ADDIE which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Product validation was completed by a material expert validator who stated that the busy book media product developed obtained a percentage result of 100% with the interpretation criteria "Very Eligible", and the media expert validation results stated that the busy book media product developed obtained a percentage of 90% with "Very Eligible" interpretation criteria. Meanwhile, the assessment results of educator respondents obtained a percentage score of 96% with the interpretation criteria "Very Interesting" and student respondents in the small group trial obtained a percentage score of 100%, with the interpretation criteria "Very Interesting" and in the Field Trial obtained a percentage score of 100% with the interpretation criteria "Very Interesting" Development of busy books to improve the numeracy skills of class II students at SD Kartika II-5 Bandar Lampung ADDIE Research Method, it can be concluded that the use of busy book media is very feasible and effective as a learning medium.*

Keywords: *Development, Busy book Media, Numeracy Ability*

PENDAHULUAN

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting bagi peserta didik untuk kehidupannya sehari-hari di dunia Pendidikan maupun di dunia kerja. Pentingnya matematika membuat matematika perlu diajarkan kepada peserta didik sedini mungkin, contohnya adalah mengajarkan anak mengenai berhitung. matematika termasuk kedalam muatan pembelajaran yang dianggap menyenangkan namun sebagian peserta didik terkendala dalam mengerjakan soal, terutama peserta didik di kelas awal (I, II, dan III). Berhitung merupakan bagian dari matematika yang harus dikuasai peserta didik sejak dini. Karena berhitung akan menjadi bekal peserta didik untuk kehidupannya saat ini maupun di kehidupan masa depan.

Pandangan pendidik terhadap proses belajar matematika sangat berpengaruh terhadap bagaimana mereka melakukan pembelajaran dikelas, maka perlu dipelajari teori yang berkaitan dengan belajar matematika dan menjadi prioritas bagi para pendidik matematika. Matematika merupakan cara dan alat berpikir, karena cara berpikir yang dikembangkan dalam matematika menggunakan kaidah kaidah penalaran yang konsisten dan akurat, maka matematika dapat digunakan sebagai alat berpikir yang sangat efektif untuk memandang berbagai permasalahan termasuk di luar matematika itu sendiri. Banyak permasalahan di dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dilihat melalui cara pandang secara matematik serta dapat di selesaikan dengan menggunakan prinsip-prinsip dalam matematika.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada prapenelitian di SD Kartika II-5 Bandar Lampung di kelas II dengan Teknik wawancara ke pada wali kelas II C Ibu Sumini, menyatakan bahwa kemampuan berhitung peserta didik masih kurang, dikarenakan banyak anak yang bosan dengan pelajaran matematika,

anak yang hiperaktif hingga mengganggu temannya dalam pembelajaran dan anak yang sangat malas untuk menulis dan berhitung. Pada proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan papan tulis untuk memberikan pembelajaran berhitung kepada peserta didik. Pendidik juga hanya menggunakan metode ceramah dan tidak memberikan contoh konkret mengenai berhitung kepada siswa, media yang di gunakan oleh pendidik hanya fasilitas papan tulis dari sekolah, yang menyebabkan pembelajaran terasa sangat membosankan, tidak menarik dan tidak menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran sangat perlu diadakannya pengembangan agar pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan dan membuat peserta didik tidak malas menulis dan berhitung.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada peserta didik harus menggunakan metode dan media yang tepat, karena apabila peserta didik belajar berhitung melalui cara atau media yang monoton membuat peserta didik tidak tertarik dan kemampuan berhitung peserta didik akan sangat kurang. Dari permasalahan tersebut maka ditawarkan solusi dengan melakukan variasi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu variasi pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran, peneliti memilih mengembangkan media *busy book*.

Media *busy book* atau disebut juga *busy binder* dapat menarik perhatian berisikan aktivitas berhitung permulaan anak usia dini untuk membilang (konsep bilangan dengan menunjuk benda-benda) sampai 20, mengenal lambang bilangan 1-20, dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Dilla DKK (2022) dengan judul "Pengembangan Media Buku Flanel Matematika Untuk Meningkatkan

Kemampuan Berhitung Permulaan Di Kelas I SDN Kosomalang VIII” berdasarkan pembahasan, hasil pengembangan media buku flannel matematika pada pembelajaran berhitung permulaan kelas I sekolah dasar pada materi berhitung permulaan berhasil dikembangkan menjadi media yang sangat layak dan efektif digunakan, peserta didik mengalami peningkatan dalam berhitung permulaan serta hasil respon yang diberikan peserta didik terhadap media buku flannel matematika sangat baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti menduga pengembangan media *busy book* cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Inilah mengapa peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Busy book* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II di SD Karika II-5 Bandar Lampung”

METODE

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *busy book* ini adalah model ADDIE yang merupakan salah satu desain model instruksional klasik. Model pengembangan ADDIE merupakan akronim dari proses linier yang terdiri dari lima tahapan besar yang harus dilalui secara bertahap yaitu, tahapan pertama *Analysis* (analisis), tahapan kedua *Design* (perancangan), tahap ketiga *Development* (pengembangan), tahap keempat *Implementation* (implementasi), dan tahapan yang terakhir *Evaluation* (evaluasi). Menurut Payne model pengembangan ADDIE adalah model desain instructional yang awalnya dikembangkan dibidang militer dan merupakan akar dari model desain instruksional lainnya. Model ADDIE menyejikan proses yang tertaur untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi yang terkait dengan pelatihan dan pembelajaran. Model ADDIE

dikembangkan oleh Dick & Carry pada tahun 1996 untuk merancang system pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Kartika II-5 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan mode ADDIE. Tahapan pengembangan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

Tahap analisis (*analysis*) Tahap ini merupakan tahapan pertama dari penelitian pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahap analisis yang dilakukan peneliti meliputi analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi.

Rancangan (*Design*) Tahap ini merupakan tahap kedua dari model penelitian pengembangan ADDIE. Dalam tahap perancangan model pembelajaran sama dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang scenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang bahan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar.

Tahap Pengembangan (*Devoloment*) Pada tahap ketiga ini peneliti mengembangkan media *busy book* yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mendorong peserta didik untuk mengerjakan soal dan memfasilitasi belajar secara berkelompok maupun individu. Pembuatan media *busy book* meliputi kegiatan menempelkan kain flannel kepapan yang telah dipotong, dan menyesuaikan dengan materi yang telah ditentukan. Validasi yang dilakukan melalui angket untuk ahli media dan materi proses validasi menghasilkan saran, komentar dan masukan yang dapat memperbaiki media.

Tahap Penerapan (*Implementation*). Pada tahap keempat ini peneliti penerapan media *busy book* yang sudah dinyatakan layak dapat diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon pendidik terhadap penggunaan media *busy book* yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Uji coba digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *busy book*. Subjek uji coba terdiri dari kelompok kecil dan kelompok besar, dengan uji kelompok kecil melibatkan 5 peserta didik dan uji kelompok besar melibatkan 23 peserta didik.

Tahap Evaluasi (*evaluation*). Tahap ini merupakan tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE, tahap evaluasi ini dilakukan secara keseluruhan terhadap produk media *busy book* untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. pada tahap ini evaluasi digunakan untuk mengukur kelayakan media dan bagaimana respon pendidik dan peserta didik yang telah menggunakan media dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat dua validator yang menilai kelayakan media *busy book* yang dikembangkan yaitu ahli media dan ahli materi. Setiap validator diberikan instrument penilaian untuk menilai untuk menilai produk media *busy book* yang telah dikembangkan, dari penilaian yang telah diberikan akan didapatkan hasil kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Penilaian tersebut juga menghasilkan masukan dan saran yang akan dilakukan untuk penyempurnaan media *busy book*. Hasil penilaian dari validator antara lain:

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang

Tabel 1
Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Kriteria	Present ase
1.	Kesesuaian media	3	4	75%
2.	Kualitas fisik media	22	24	91%
3.	Kemenarikan	11	12	92%
Total		36	40	90%

Berdasarkan validasi ahli media diatas, dapat dilihat bahwa media *busy book* mendapatkan skor keseluruhan sebanyak 36 dari skor kriteria yaitu 40 dengan presentase 90% dan dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “sangat layak”.

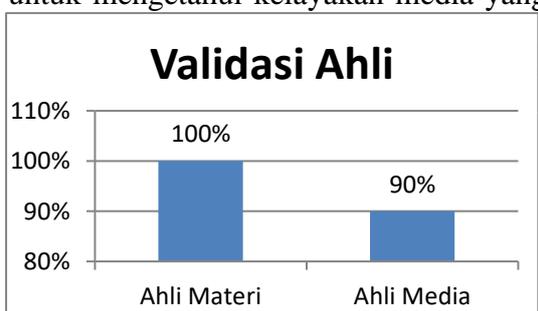
Selanjutnya Validasi ahli materi, merupakan tahap validasi yang berfungsi untuk mengetahui Tingkat kelayakan produk dari segi materi yang akan disampaikan di dalam media. Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Ristika, M.Pd.

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Skor hasil	Skor kriteria	Prese ntase
1.	Kelayakan Materi	24	24	100%
2.	Penilaian Bahasa	8	8	100%
Total		32	32	100%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, dapat dilihat bahwa media *busy book* mendapatkan skor keseluruhan sebanyak 32 dari skor kriteria yaitu 32 dengan presentase 100% dan dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “sangat layak”.

Berikut adalah grafik hasil penilaian dari validator :



Gambar 1
Diagram Hasil Penilaian Validator
Ahli Media dan Materi

Kemudian respon peserta didik kelompok kecil terhadap media *busy book* yang melibatkan 5 orang peserta didik kelas II SD Kartika II-5 Bandar Lampung memperoleh skor yaitu 100% dengan kriteria “sangat menarik”, sedangkan respon peserta didik pada uji lapangan (uji kelompok besar) terhadap media *busy book* dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas II-C SD Kartika II-5 Bandar Lampung yang berjumlah 23 orang peserta didik memperoleh skor 100% dengan kriteria “sangat menarik”. Sementara penilaian pendidik terhadap media *busy book* yang telah dikembangkan mendapatkan skor dengan presentase 96% dan dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “sangat menarik”. Pada tahap uji efektivitas terhadap modul yang telah dikembangkan dengan memberikan soal kepada peserta didik mendapatkan hasil ketuntasan belajar dengan skor presentase 100%. Maka, media *busy book* yang dikembangkan telah efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi perkalian dan pembagian kelas II di SD Kartika II-5 Bandar Lampung.

Produk akhir yang dihasilkan setelah melakukan penelitian yaitu, brupa media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Kartika II-5 Bandar Lampung. Media *busy book* berbahan dasar kertas padi yang dilapisi oleh kain flannel yang di potong dan ditempel menyerupai buku, berisi materi, soal, dan Latihan mengenai pembagian dan perkalian.

Keberhasilan dari pengembangan media *busy book* ini dibuktikan dengan

validasi oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Uji validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 90% dengan kategori “sangat layak” dan validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan skor 100% dengan kategori “sangat layak”.

Setelah proses validasi para ahli dilaksanakan, dan revisi sudah selesai dilakukan maka media *busy book* telah siap digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun respon yang diberikan oleh peserta didik kelas II-C di SD Kartika II-5 Bandar Lampung mendapatkan hasil presentase 100% dengan kategori “sangat menarik” baik hasil respon kelompok kecil maupun kelompok besar. Untuk penilaian respon pendidik yang dilakukan oleh wali kelas II-C mendapatkan skor 98% dengan kategori “sangat menarik”. Dari hasil penilaian yang telah dilakukan tersebut dapat dikatakan bahwa media *busy book* sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian “Pengembangan Media *Busy book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Di SD Kartika II-5 Bandar Lampung” menggunakan metode penelitian ADDIE. Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa, Hasil validasi ahli materi dan ahli media pengembangan media *busy book* ini layak untuk dikembangkan sesuai hasil validasi ahli materi dengan hasil presentase 100% masuk kedalam kategori “sangat layak”, dan hasil validasi ahli media dengan hasil presentase 90% masuk kedalam kategori “sangat layak”. respon pendidik dengan hasil presentase sebesar 96% dan masuk dalam kategori “sangat menarik”, dan hasil respon peserta didik mendapatkan hasil sebesar 100% dan masuk ketegori “sangat meenarik”. Hasil uji coba lapangan (kelompok besar) nilai rata-rata yang didapatkan yaitu sebesar 98%

dengan dari skor minimal keefektian media yang telah ditentukan yaitu sebesar 80%.

Adapun beberapa saran untuk peserta didik, hendaknya media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dapat menjadi pendukung dalam kegiatan pembelajaran matematika khususnya materi perkalian dan pembagian. Pendidik, hendaknya media *busy book* menjadi Solusi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung agar peserta didik antusias dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peneliti lain, hendaknya mempersiapkan terlebih dahulu mengenai desain pembuatan media agar meminimalisir waktu dan materi serta dapat mempertimbangkan lagi penggunaan warna kain flannel yang akan dipakai agar media dapat terlihat indah dalam waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, N. S. (2022). *Pengembangan Media Busy book untuk Meningkatkan Kognitif anak Usia Dini di TK Nabila Kelompok B Yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Afrida, A., Israwati, Rahmi, Rosmianti, Fauzia, S. N., & Ruwaida. (2021). Pengembangan Media *Busy book* Berbasis Life Skill untuk Menanamkan Kemandirian pada Anak Usia Dini di TK FKIK USK. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*,6(3),55-64.
- Amanah, S. (2021). *Pengembangan Media Busy book Pembelajaran Tematik Tema 5 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 2 Selat*. Universitas Muhamadiyah Mataram.
- Ananto, Felicia P.P (2023). *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Materi Pembelajaran IPA Kelas V Di SD Fransiskus Pringsewu*. Skripsi. STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Annisa Rahmadani, Yuhasrianti, Sitti Mulya Rizka. (2021). Pengembangan Media *Busy book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Atie Novia Rizki, Meita Fitriani.(2020). *Pengembangan Media Busy book Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Auliya, M (2012). *Jarimatic:Perkalian dan Pembagian*. Pustaka Widyatama.
- Azhar, Arsyad (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Damayanti, I. (2023). *Pengembangan Media Busy book Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kecamatan Muara Bulian*. Universitas Jambi.
- Dilla, Indhira, Trian.(2022). *Pengembangan Media Buku Flannel Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan di SD kasomalang*. PGSD FKIP Universistas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Fahrurozi, dan Wicaksono, A (2018). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah*

- Dasar. Bandar Lampung. Arjasa Pratama.
- Fitriah Qonitah, DKK (2022). Pengembangan Media *Busy book* dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hasririn (2021). *Pengembangan Media Busy book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA AL Misabah Koto Nan Tuo Barulak Kec.Tanjung Baru Kab.Tanah Datar*. Skripsi IAIN Batusangkar.
- Ika Puspitasari, Faiz Noormiyanto. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Busy book Siswa Kelas 2 sdlb-c slb sekar handayani*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Miranti, Anggun (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV di SD Negeri 35 Gedong Tataan*. Skripsi. STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Nur Alim Amiri, Nuruzil Amiri.(2023). *Pengembangan Media Busy book Pada Aspek Literasi Anak Usia Dini* . *Jurnal Pendidikan Dasar Flabomarta*.
- Puspitasari I, Noormiyanyo F (2021). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Busy book Siswa Kelas 2 SDLB-SLB Sekar Handayani*. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*.
- Ristika. (2021). *Buku Ajar Matematika*. CV. Confident. Jamblang Kab. Cirebon.
- Ristika. *Pendidikan Matematika Di SD Kelas Lanjut*.
- Salwa DKK (2023). *Pengaruh Implementasi Media Busybook Terhadap Kemampuan Berhitung Anak (4-5 tahun) Kelas A2 di KB.AL-Huda Banyubunih Galis*. *Jurnal Wawasan Ilmu Anak Usia Dini*.
- Sugiono (2008). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.Bandung.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Garudhawacana. Sleman, D.I.Y Jogjakarta.

