The Elementary Journal
Vol. 4 No. 1, April, 2026 Page. 31-45
ISSN: 2987-0801, DOI: https://doi.org/10.56404/tej.v2i1.88

Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* : Upaya Strategis Mendukung Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS

Latifah Nikmah[1], Uswatun Hasanah[2]
[1] Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatulllah Tulungagung, Indonesia

Article Info

Article history:

Received October 14, 2025.
Revised December 23, 2025.
Accepted April 15, 2026.

Keywords:

Media Pembelajaran
Busy Book
Pembelajaran IPAS

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *busy book* dan untuk mengetahui keefektifan media *busy book* terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas III MI Nurul Islam Mirigambar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilakukan dalam skala kecil dan skala besar. Analisis data meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dan angket. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil dari lembar validasi, dan angket respon siswa tentang penggunaan media pembelajaran *busy book.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *busy book* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu: media pembelajaran mampu mendukung keaktifan belajar siswa, bersifat interaktif, menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Media *busy book* ini dikembangkan melalui tahapan model ADDIE, sebagai berikut: a) Analisis, guru dominan menggunakan metode ceramah dan hanya berpacu pada bahan ajar, sehingga siswa kurang antusis dan memilih bermain selama proses pembelajaran. b) Perencanaan, membuat rancangan berupa media *busy book.* c) Pengembangan, menghasilkan media *busy book* yang interaktif. d) Implementasi, validasi oleh ahli media memperoleh skor 90% (sangat valid), ahli materi 96% (sangat valid), dan respon peserta didik 87,6% (menarik).e) Evaluasi, media diperbaiki berdasarkan saran dari para ahli. Penggunaan media *busy book* ini terbukti dapat membangun keaktifan belajar peserta didik yang awalnya pasif menjadi lebih aktif melalui kegiatan menggunting, menempel, berdiskusi, dan menjawab soal.

Corresponding Author:

Latifah Nikmah, latifana74@gmail.com

1. Latar Belakang

Pada era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, media pembelajaran mengalami perkembangan yang sangat pesat, termasuk di Indonesia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, terutama pada bidang pendidikan. Segala bentuk proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah. Menurut Tondeur dkk., bahwa teknologi digital sekarang sudah mulai digunakan di dalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mendukung

pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana mengakses informasi) atau sebagai sarana pembelajaran (penunjang kegiatan belajar dan tugas). [6]

Perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini memunculkan peralatan dan aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Menurut Ratminingsih bahwa dalam berkembangnya teknologi di dalam dunia pendidikan sekarang, pendidik maupun peserta didik dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet.[6] Teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal penyediaan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi sehingga siswa lebih mudah dalam menerima materi. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Depdikbud menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. [7] Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat, memang sangat penting agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Sejumlah penelitian di The Elementary Journal juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara inovatif, baik berupa video animasi maupun buku cerita bergambar berbasis teknologi, dapat mendukung motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran [16], [20].

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III MI Nurul Islam Mirigambar, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) siswa kurang memiliki motivasi belajar sehingga berdampak kepada hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan hanya berpacu pada buku ajar, sehingga siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Ketika pembelajaran tidak lagi menyenangkan, siswa cenderung mencari aktivitas lain yang lebih menarik, seperti bermain bersama teman-temanya, dan tidak mendengarkan intruksi yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran IPAS bab " Ayo Mengenal Siklus Pada Makhluk Hidup " misalnya, dimana pada bab tersebut mencakup berbagai yang berkaitan dengan tahapan perkembangan, dan proses kehidupan makhluk hidup. Siswa dituntut untuk memahami siklus hidup sedangkan tidak semua siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan. Oleh karena itu, keterlibatan guru dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa.

Media pembelajaran *busy book,* Bab " Ayo Mengenal Siklus Makhluk Hidup " dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mendukung keaktifan siswa di kelas. Menurut Prakarsi, Kasrono & Dewi media bahwa *busy book* dalam penggunaanya dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan selama proses pembelajaran bagi peserta didik karena media *busy book* adalah bentuk media baru yang kreatif serta inovatif dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak. [1] Maka dengan adanya dapat media *busy book* membantu guru untuk merancang aktivitas siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa.

Media busy book yang interaktif memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Ratnanningsih bahwa media busy book adalah media interaktif yang dapat menarik perhatian annak, membuat anak lebih aktif, dan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan berbagai aktivitas seperti potong-tempel, mencocokkan gambar, atau menjawab pertanyaan, siswa dapat lebih aktif dan memahami konsep siklus hidup secara praktis. Selain itu pengembangan Media Busy Book dirasa sangat cocok dengan kelas III yang masih senang dengan pembelajaran buku berbasis gambar. Pemanfaatan media visual dan interaktif sejalan dengan penelitian pengembangan komik strip untuk mendukung literasi sains serta buku cerita digital untuk pembelajaran sains di sekolah dasar [17], [19].

Dengan desain interaktif, media *busy book* ini diharapkan mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih dalam melalui beberapa aktivitas bermain sambil belajar. Media ini dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik, interaktif, serta relevan, sehingga selain memudahkan pemahaman konsep, juga dapat menumbuhkan keingintahuan siswa terhadap materi dibandingkan versi berbahan kain flanel. Penggunaan bahan *art paper* dengan desain interaktif memungkinkan pembuatan media *busy book* lebih

fleksibel dan bervariasi, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* untuk Mendukung Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar"

2. METODE

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Penelitian ini menggunakan *research and development* karena bertujuan untuk mengidentifikasi masalah kebutuhan dalam pembelajaran, merancang dan mengembangkan produk, serta menguji keefektifan produk melalui evaluasi dan revisi berdasarkan uji coba di lapangan.

b. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analisis, Design, Development, Impementation, and Evaluation*). Menurut Mulyatiningsih, Model ADDIE mempunyai lima tahapan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

c. Prosedur Pengembangan

Peneliti melakukan analisis setelah melakukan wawancara dengan guru kelas, observasi dan memberikan angket kepada guru kelas untuk mengetahui kebutuhan media yang sesuai dengan siswa kelas III. Setelah diketahui, peneliti mulai merancang dan mengembangkan media yang cocok untuk digunakan. Peneliti melakukan dua subjek uji coba dengan skala kecil sebanyak 4 siswa dan uji coba skala besar sebanyak 21 siswa.

d. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Data yang diperoleh dari guru/wali kelas III dan para siswa.

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi dan, angket sedangkan data kuantitatif berupa hasil dari lembar validasi, tes dan angket respon siswa tentang keefektifan media. Adapun langkah-langkah dalam analisis data dilakukan sebagai berikut :

1. Analisis kelayakan/validitas media *busy book*

Analisis kevalidan produk diperoleh dari data responden yaitu para ahli, diantaranya yaitu ahli media dan ahli materi. Analisis kevalidan produk dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{TSEV}{S - max} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

V = Validasi
TSEV = Total Skor Empirik Validator
S-max = Skor Maksimal yang diharapkan

Hasil dari skor penilaian dilakukan pencarian rata-rata untuk menentukan tingkat validitas dan kualitar produk yang dikembangkan, dengan berpedoman pada kriteria dan tingkat validitas yang disajikan pada tabel.1 berikut :

Tabel.1 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No.	Kriteria	Keterangan
1.	75,01% - 100.00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	50,01% - 75,00%	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3.	25,01% - 50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
4.	00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

Berdasarkan tabel diatas, maka produk pengembangan dinyatakan valid digunakan bila telah memenuhi syarat kelayakan media, kesesuaian materi dengan kriteria "cukup valid" dan "sangat valid".

2. Analisis kemenarikan

Angket kemenarikan produk diperoleh data dari siswa untuk mengetahui kemenarikan produk yang telah dikembangkan. Untuk mengolah data kemenarikan yang diperoleh dari siswa, digunakan rumus yang dimodifikasi dari Hobri berikut ini:

$$\text{Ms} = \frac{\sum Ai}{n}$$

Keterangan :
Ms = Nilai kemenarikan dari peserta didik
$\sum Ai$ = Jumlah nilai untuk semua indikator
n = Jumlah indikator

Setelah memperoleh presentase kemenarikan dari setiap siswa, dilakukan perhitungan rata-rata untuk mengetahui kemenarikan secara keseluruhan. Hal ini dilakukan dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Arikunto sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum x}{\sum xm} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :
M = Nilai kemenarikan dari peserta didik
$\sum x$ = Jumlah keseluruhan kemenarikan siswa satu kelas
$\sum x_m$ = Jumlah skor ideal dalam kemenarikan siswa satu kelas
100% = Konstanta

Setelah diperoleh presentase kemenarikan dari setiap siswa, kemudian dilakukan pengambilan rata-rata untuk mengetahui kemenarikan secara umum dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel.2 Kriteria Kemenarikan Produk

Presentase	Kualisikasi	Keterangan
80% - 100 %	Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
60 % - 79%	Cukup Menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50 % - 59 %	Kurang Menarik	Tidak dapat digunakan
<49 %	Tidak Menarik	Terlarang digunakan

Kriteria kemenarikan produk dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh penilaian dengan kualifikasi "cukup menarik" dan/atau "menarik".

3. HASIL DAN DISKUSI

Hasil yang diperoleh dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* untuk Mendukung Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar", diperoleh sebagai berikut:

a. Hasil

1) Proses pengembangan media pembelajaran *busy book* dikembangkan melalui model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu :

a) Analysis (Analisis)

Pada tahap awal pengembangan, peneliti melakukan analisis kebutuhan di lapangan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Mei 2025 bersama Bu Ernawati, selaku guru/wali kelas III MI Nurul Islam Mirigambar, diperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dikelas sebagai berikut :

Selama ini, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan hanya berpacu pada buku ajar IPAS, sehingga siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa secara lebih mendalam, peneliti juga memberikan angket kepada guru/wali kelas III. Angket ini bertujuan untuk menganalisis jenis media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa kelas III, sehingga media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Selain permasalahan media pembelajaran, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang kurang konsentrasi dan memilih bermain selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan belajar siswa.

Dari permasalahan tersebut, peneliti merumuskan solusi berupa pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang dipilih adalah media *busy book* berbahan *art paper* dengan desain interaktif dan menarik untuk mendukung keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III. Diharapkan, dengan penggunaan media *busy book* ini, pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas III menjadi lebih efektif sehingga dapat mendukung keaktifan belajar siswa secara optimal.

b) Desain (Perencanaan)

Pada tahap ini, peneliti merancang media dengan menentukan capaian pembelajaran, materi, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Peneliti merancang media *busy book* untuk mendukung keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas III, sebagai berikut :

(1) Peneliti memilih desain media *busy book* menggunakan aplikasi *canva.* Desain ini dibuat secara interaktif dengan berbagai aktivitas seperti: menggunting, menempel dan menjawab soal agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.
(2) Peneliti memilih bahan media berupa kertas *art paper*. Pemilihan bahan dilakukan dengan mempertimbangkan daya tahan yang lama, serta kualitas cetak yang baik, agar media lebih awet dan tampak menarik bagi siswa.
(3) Peneliti menggunakan ring untuk pengubung antar halaman, sedangkan *velcro* untuk perekat fitur dalam aktivitas pada media.
(4) Jumlah halaman pada media *busy book* sebanyak 18 halaman dengan 10 halaman berupa aktivitas lembar soal peserta didik.

Tabel.3 Perencanaan Desain Media Busy Book

No.	Sub Bab	Aktivitas/ Halaman
1.	Cover	Perpaduan antara makhluk hidup yaitu manusia, tumbuhan, dan hewan.
2.	Kata Pengantar dan Daftar Isi	Tema : hutan dengan suasana yang hijau.
3.	Siklus Hidup, Rangkaian pada Makhluk Hidup	➢ Siklus Hidup Manusia • Diagram putar : Siklus Hidup Manusia • Soal pemahaman terkait siklus hidup manusia. ➢ Siklus Hidup Tumbuhan • Aktivitas memilih dan menempel sesuai urutan siklus hidup tumbuhan terong. ➢ Siklus Hidup Hewan • Latihan 1 • Latihan 2
4.	Siklus Hidup Hewan, Sama atau Berbeda	➢ Perkembangbiakan Hewan

5.	Metamorfosis, Perubahan Bentuk Makhluk Hidup	➢ Aktivitas memilih jenis metamorfosis sesuai dengan gambar hewan.
6.	Sampul	Berwarna coklat polos

Demikian desain awal pada media *busy book* yang nantinya akan dikembangkan lagi pada tahapan selanjutnya.

c) Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti membuat produk sesuai yang direncanakan sebelumnya, dengan memperhatikan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Tahapan proses dalam pengembangan media *busy book* sebagai berikut :

(1) Peneliti mendesain media *busy book* menggunakan aplikasi *canva.* Desain dibuat secara interaktif dengan mempertimbangkan tampilan visual, keterlibatan siswa, dan kemudahan penggunaan media.

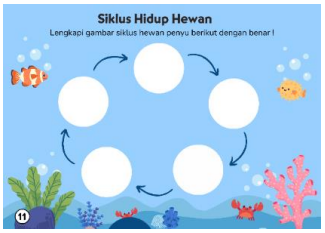
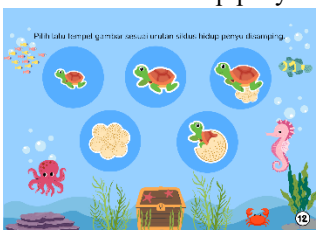
(2) Peneliti memilih bahan media berupa kertas *art paper*. karena memiliki ketahanan yang baik, tahan lama, tidak mudah rusak, serta menghasilkan cetakan yang cerah dan menarik.

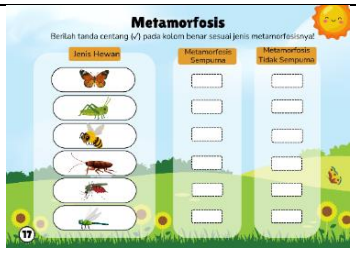
(3) Peneliti menggunakan ring untuk pengubung antar halaman.

(4) Peneliti menggunakan *velcro* untuk perekat fitur yang terdapat pada aktivitas media.

Tabel.4 Desain Awal Media *Busy Book*

No.	Sub Bab	Aktivitas/Isi Halaman
1.	Cover	
2.	Kata Pengantar dan Daftar isi	 
3.	Siklus Hidup, Rangkaian pada Makhluk Hidup	➢ Diagram putar : siklus hidup manusia  • Lembar kerja

		  ➢ Siklus hidup tumbuhan • Aktivitas memilih dan menempel sesuai siklus hidup terong.   ➢ Siklus hidup hewan • Aktivitas memilih jalur dengan melihat struktur hewan.  ➢ Aktivitas memilih dan menempel sesuai siklus hidup penyu.  
4.	Siklus Hidup Hewan, Sama atau Berbeda	➢ Aktivitas menempel gambar dan menebak sesuai dengan perkembangbiakan hewan. 
5.	Metamorfosis, Perubahan Bentuk Makhluk Hidup	➢ Aktivitas memilih jenis metamorfosis sesuai gambar hewan.

		
6.	Sampul	

d) Implementation, (Implementasi)

Pada tahap ini, untuk mengetahui tingkat kelayakan media *busy book* berdasarkan hasil uji validitas kelayakan media oleh ahli validasi materi, media, dan respon siswa.

(1) Data Uji Validitas Kelayakan Ahli Media

Validasi ahli media ini bertujuan untuk mengetahu kelayakan desain dan kualitas media dalam mendukung proses pembelajaran serta memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan oleh siswa. Angket validasi diisi oleh ahli media yaitu Ibu Dr. Septinaningrum, M. Pd. Hasil validasi ahli media dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel. 5 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Indikator	Jumlah Skor	Presentase
1.	Tampilan media	5	23	46 %
2.	Pengaruh media terhadap belajar siswa	2	9	18 %
3.	Penggunaan media	3	13	26 %
Jumlah		10	45	90 %

Berdasarkan tabel diatas memperoleh presentase sebesar 90%**,** yang berdasarkan tabel kriteria kelayakan termasuk dalam kategori **"sangat valid".** Hasil validasi ahli media, media *busy book* dapat digunakan atau layak digunakan. Catatan komentar dan saran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel.6 Komentar dan Saran Ahli Media

No	Komentar dan Saran
1.	Bagian cover disertakan jenjang dan nama mata pelajaran.
2.	Disertakan penulisan daftar rujukan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.
3.	Koreksi penulisan intruksi pada halaman aktivitas media.

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi ini dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki, sehingga media *busy book* menjadi lebih interaktif.

(2) Data Uji Validitas Kelayakan Ahli Materi

Validasi yang kedua merupakan validasi ahli materi. Angket ini dibuat untuk mengetahui kelayakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran, baik dari segi kebenaran konsep, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, maupun keterpaduannya dengan kurikulum yang berlaku. Angket validasi materi diisi validator ahli materi yaitu Bapak Hafidz Rosyidiana, M. Pd. Berikut merupakan hasil validasi ahli materi sebagai berikut :

Tabel.7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Indikator	Jumlah Skor	Presentase
1.	Kesesuaian media dengan materi siklus pada makhluk hidup kelas III sekolah dasar.	3	13	26 %
2.	Penyajian materi pada media pembelajaran	4	20	40 %
3.	Dampak media terhadap proses pembelajaran	3	15	30 %
Jumlah		10	48	96 %

Berdasarkan hasil angket yang telah divalidasi memperoleh presentase sebesar 96%**,** yang berdasarkan tabel kriteria kelayakan termasuk dalam kategori **"sangat valid".** Catatan komentar dan saran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel.8 Komentar dan Saran Ahli Materi

No	Komentar dan Saran
1.	Alat tulis menggunakan spidol agar tulisannya tampak jelas jika dibaca.
2.	Pada fitur aktivitas untuk ketebalannya sebaiknya disamakan seperti halaman lain.

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi ini dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki, sehingga media *busy book* menjadi lebih interaktif.

(3) Data Respon Peserta Didik Kelas III MI Nurul Islam Mirigambar terhadap Media *Busy Book*

Peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi yang dilakukan dengan dua tahap uji coba, diantaranya sebagai berikut :

(a) Uji Coba Skala Kecil

Media yang telah divalidasi, perbaikan, kemudian media tersebut diuji cobakan skala kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa kelas III. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, diketahui bahwa siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap media yang digunakan. Siswa tampak antusias, tertarik, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *busy book.*

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* yang dikembangkan telah berhasil mendukung kaktifan belajar siswa dan layak untuk dilanjutkkan pada tahap uji coba skala besar.

(b) Uji Coba Skala Besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil, peneliti kembali melakukan uji coba pada kelompok besar yang terdiri dari 21 siswa kelas III MI Nurul Islam Mirigambar. Tujuan dari uji coba skala besar ini adalah untuk mengetahui secara luas efektivitas media pembelajaran *busy book* ini dalam mendukung keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil obsevasi, siswa menunjukkan antusias yang tinggi dalam menggikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *busy book*

Secara keseluruhan, hasil uji coba skala besar menunjukkan bahwa media pembelajaran *busy book* efektif dan layak digunakan untuk mendukung keaktifan belajar siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

e) Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, menunjukkan bahwa media *busy book* telah layak digunakan dengan perbaikan, sebelum diimplementasikan pada siswa.

(1) Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk pada penelitian ini, diukur setelah pelaksanaan uji coba skala besar, yang mana siswa telah menggunakan media pembelajaran *busy book*. Pengambilan data responden peserta didik dilakukan dengan cara memberi angket kepada 21 peserta didik kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar.

Tabel.9 Data Hasil Pengisian Kuesioner oleh Peserta Didik

No.	Peserta didik ke-	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
1.	1	46	50	92%	Menarik
2.	2	46	50	92%	Menarik
3.	3	46	50	92%	Menarik
4.	4	42	50	84%	Menarik
5.	5	44	50	88%	Menarik
6.	6	44	50	88%	Menarik
7.	7	42	50	84%	Menarik
8.	8	44	50	88%	Menarik
9.	9	44	50	88%	Menarik
10.	10	42	50	84%	Menarik
11.	11	46	50	92%	Menarik
12.	12	42	50	84%	Menarik
13.	13	46	50	92%	Menarik
14.	14	40	50	80%	Menarik
15.	15	44	50	88%	Menarik
16.	16	44	50	88%	Menarik
17.	17	46	50	92%	Menarik
18.	18	42	50	84%	Menarik
19.	19	44	50	88%	Menarik
20.	20	40	50	80%	Menarik
21.	21	46	50	90 %	Menarik
Jumlah		920	1050	87,6%	Menarik

Dari hasil angket respon peserta didik yang dibagikan pada tahapan implementasi media pembelajaran kepada 21 peserta didik didapatkan hasil skor 920 dengan presentase 87,6% yang termasuk dalam kategori menarik**.** Sedangkan hasil dari wawancara dengan perwakilan siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* menyenangkan, seru, dan menarik untuk digunakan.

(2) Revisi Produk Tahap Akhir

Setelah dilakukan validasi produk oleh para ahli media dan ahli materi maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli.

2) Dampak keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media *busy book.*

a) Kondisi keaktifan siswa sebelum menggunakan media *busy book.*

Sebelum diterapkanya media *busy book,* keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS tergolong rendah. Proses pembelajaran didominasi metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga membuat siswa cenderung pasif, tidak fokus, dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Diskusi antar siswa hampir tidak terjadi, interaksi sosial terbatas, sehingga motivasi belajar siswa menurun. Banyak siswa yang tampak bosan mengikuti pembelajaran memilih bermain di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

b) Kondisi keaktifan siswa setelah menggunakan media *busy book.*

Setelah penggunaan media busy book dalam pembelajaran IPAS, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan cukup signifikan. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan terlibat aktif dalam berbagai aktivitas seperti: menggunting, menempel, menjawab soal dan berdiskusi. Hasil observasi menunjukkan bahwa media busy book mampu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, media busy book efektif untuk mendukung keaktifan belajar siswa kelas III MI Nurul Islam Mirigambar. Temuan ini selaras dengan penelitian di The Elementary Journal yang

melaporkan bahwa proyek diorama dapat mendukung keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS dan bahwa media digital yang dirancang sesuai kebutuhan siswa dapat menunjang proses belajar [18], [19].

b. Diskusi

1) Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book*

penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Pembahasan lebih lanjut mengenai setiap tahapan dan perbandingannya dengan teori sebagai berikut :

a) Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan di lapangan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik pada proses pembelajaran. Gall, Gall, & Borg menyatakan bahwa tahap analisis dalam penelitian R&D sangat penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan target pengguna. [4] Melalui analisis ini, peneliti dapat merancang produk pembelajaran yang relevan dan efektif bagi guru dan peserta didik. Menurut Dick, Carey, & Carey, bahwa tahap analisis berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah dalam pembelajaran, yang akan menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran yang sesuai. [4]

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, guru dominan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga menyebabkan siswa kurang antusias untuk belajar. Selain masalah media pembelajaran, masih banyak siswa yang kurang konsentrasi, dan memilih bermain selama proses pembelajaran, sehingga keaktifan belajar siswa menjadi rendah. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui beberapa teori diantaranya sebagai berikut :

(1) Teori Belajar Jean Piaget

Menurut Piaget, belajar adalah proses aktif dan berkaitan dengan interaksi individu dengan lingkungannya.[3] Dalam penelitian ini penggunaan LKPD bersifat pasif, karena siswa hanya mengisi soal tanpa terlibat aktif dalam proses belajar. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran.

(2) Teori Belajar Vygotsky

Vygotsky berpendapat bahwa proses belajar akan terjadi secara evisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung (*supportive*), dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu, guru atau orang dewasa.[11] Dalam penelitian ini, penggunaan LKPD bersifat individual menghambat interaksi sosial siswa, sehingga mereka lebih memilih bermain daripada fokus pada pembelajaran.

Berdasarkan teori belajar Jean Piaget dan Vygotsky dapat disimpulkan bahwa rendahnya keaktifan belajar siswa disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif (pasif) dan kurangnya interaksi sosial yang mendukung proses belajar. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kooperatif.

Peneliti setuju dengan teori belajar Jean Piaget dan Vygotsky, bahwa proses belajar yang efektif dengan siswa terlibat aktif dan interaksi sosial. Dalam penelitian ini, penggunanan LKPD yang bersifat pasif dan individual terbukti tidak efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif, kooperatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

b) Design (Perencanaan)

Pada tahap ini, peneliti merancang media *busy book* dengan menentukan desain, bahan, dan aktivitas yang akan dimuat. Media *busy book* dirancang dengan desain interaktif menggunakan aplikasi *canva,* dilengkapi aktivitas seperti: menggunting, menempel, dan menjawab soal. Bahan yang digunakan adalah kertas *art paper*, yang dipilih karena tahan lama dan memiliki tampilan yang menarik.

Tahap *design* (perencanaan), peneliti merancang media *busy book* dengan interaktif bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Media ini dirancang agar siswa terlibat aktif melalui berbagai aktivitas, seperti: menggunting menempel, dan menjawab soal. Hal ini sesuai dengan pendapat Dick, Carey, & Carey bahwa dalam proses desain, aspek keterlibatan siswa, relevansi materi, serta efektivitas penyampaian menjadi faktor utama yang harus diperhatikan agar hasil pembelajaran lebih optimal. [4]

Peneliti setuju dengan pendapat tersebut, karena desain yang baik dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi melalui media pembelajaran. Media yang dirancang secara menarik dan interaktif lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, media juga mampu menarik perhatian, motivasi, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

c) Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, media *busy book* dikembangkan sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Pengembangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yang menunjukkan bahwa penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bersifat pasif dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Berikut pembahasan mengenai tahapan pengembangan media *busy book* dan perbandingannya dengan teori sebagai berikut :

(1) Desain media *busy book* menggunakan aplikasi *canva.* Desain dibuat secara interaktif dengan mempertimbangkan tampilan visual, keterlibatan siswa, dan kemudahan penggunaan media. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dick, Carey, & Carey bahwa dalam proses desain, aspek keterlibatan siswa, relevansi materi, serta efektivitas penyampaian menjadi faktor utama yang harus diperhatikan agar hasil pembelajaran lebih optimal.[4]

Desain yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual, keterlibatan, kemudahan penggunaan yang lebih efektif dapat mempermudah pemahaman materi, serta mendukung keaktifan belajar para siswa.

(2) Bahan media berupa kertas *art paper*, karena memiliki ketahanan yang baik, tahan lama, tidak mudah rusak, serta menghasilkan cetakan yang cerah dan menarik. Media juga dilengkapi ring untuk pengubung antar halaman, dan *velcro* untuk perekat fitur interaktif pada media.

(3) Materi yang dirancang dengan berbagai materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas III MI Nurul Islam Mirigambar, yaitu pada bab Ayo Mengenal Siklus Pada Makhluk Hidup. Setiap halaman dilengkapi dengan aktivitas interaktif, seperti: menggunting, menempel, dan menjawab soal terkait dengan materi.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto bahwa penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar perlu memperhatikan kebutuhan peserta didik, hal ini selaras dengan penjelasan Utami & Atmojo bahwa dalam memilih bahan ajar ataupun media perlu memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.[2]

Dengan demikian, peneliti setuju dengan pendapat Daryanto bahwa media pembelajaran harus dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik. Media *busy book* dikembangkan telah disesuaikan dengan kaakteristik siswa kelas III MI Nurul Islam Mirigambar. Dengan menyesuaikan isi materi dengan kebutuhan peserta didik di lapangan, media *busy book* terbukti mendukung pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

d) Implementation (Implementasi)

(1) Uji validitas kelayakan Oleh Ahli Media dan Materi

Setelah media telah selesai, kemudian divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan atau keefektifan media sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi, media *busy book* memperoleh persentase sebesar 90% dari ahli media, yang termasuk dalam kategori ”sangat valid”, sedangkan sebesar 96% dari ahli materi, yang termasuk dalam kategori ”sangat valid”. Para validator juga memberikan komentar dan saran yang dijadikan dasar peneliti untuk penyempurnaan media.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono, yang menyatakan bahwa metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. [8] Oleh karena itu, sebelum media diuji cobakan kepada peserta didik, perlu dilakukan validasi untuk memastikan kelayakan atau keefektifan pada media tersebut. Dengan demikian, media akan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

Peneliti setuju dengan pendapat tersebut, pentingnya dilakukan validasi sebelum diuji cobakan yaitu untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tanpa validasi, media yang dikembangkan mungkin

mengandung banyak kesalahan. Validasi media *busy book* tidak hanya dinilai dari segi desain dan materi, tetapi juga memastikan bahwa penggunaan media agar mudah dipahami, dan menarik untuk digunakan peserta didik.

Selain itu, komentar dan saran dari para validator menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan, sehingga media *busy book* yang dihasilkan menjadi lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Validasi juga dapat memastikan bahwa media *busy book* layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

(2) Respon Peserta Didik Kelas III MI Nurul Islam Mirigambar

Setelah media *busy book* dinyatakan layak oleh para ahli, kemudian peneliti melakukan uji coba pada siswa kelas III MI Nurul Islam Mirigambar. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media *busy book* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Uji coba dilakukan dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Pada uji coba skala kecil sejumlah 4-5 siswa, sedangkan uji coba skala besar sejumlah 21 siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran menggunakan media *busy book*. Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa, media ini mendapatkan persentase kemenarikan sebesar 87,6%, yang termasuk dalam kategori ”menarik”.

Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Hakim & Windayana menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. [9] Sedangkan menurut Harsiwi & Arini dalam penelitian Chen,dkk., juga menemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional.[9] Media busy book dirancang interaktif dan berhasil untuk meningkatkan keaktifan siswa, sebagaimana ditunjukkan hasil dari angket respon siswa sebesar 87,6% dengan kategori ”menarik”. Hasil ini sejalan dengan studi pengembangan media pembelajaran di The Elementary Journal yang menekankan pentingnya media inovatif untuk membantu pemahaman materi dan mendorong keterlibatan siswa [16]–[20].

Oleh karena itu, peneliti setuju dengan pendapat Hakim & windayana, serta pendapat Hasiwi & Arini bahwa media interaktif memang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Media *busy book* yang dirancang secara interaktif tidak hanya dapat menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini mencakup dalam berbagai aktivitas seperti: menggunting, menempel, dan menjawab soal pada media *busy book.*

e) Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan penilaian terhadap media *busy book* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui beberapa aspek, yaitu kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media untuk mendukung keaktifan belajar siswa.

Menurut Scriven evaluasi adalah proses untuk menentukan manfaat, nilai, atau nilai suatu produk dari proses tersebut. Istilah yang merujuk dari proses ini meliputi: menilai, menganalisis, mengkritik, memeriksa, menilai, memeriksa, meninjau peringkat dan mempelajari. [15] Evaluasi ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa media *busy book* siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

a) Kemenarikan produk

Kemenarikan produk menjadi salah satu aspek utama yang dievaluasi. Media *busy book* dinilai dari segi tampilan, variasi aktivitas, dan penggunaannya. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, media *busy book* menperoleh presentase kemenarikan sebanyak 87,6%, dengan kategori ”menarik”.

b) Revisi produk tahap akhir

Setelah dilakukan evaluasi, penelitin melakukan revisi produk berdasarkan masukan, komentar, dan saran dari ahli media dan ahli materi. Revisi produk bertujuan untuk meningkatkan kualitas media *busy book* agar lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, beberapa revisi yang dilakukan yaitu :

(1) Perbaikan cover : penambahan jenjang dan mata pelajaran.

(2) Perbaikan instruksi : memperbaiki susunan bahasa pada kalimat intruksi yang mudah dipahami siswa.
(3) Penambahan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran,

Oleh karena itu, peneliti setuju dengan pendapat Scriven bahwa evaluasi merupakan tahap yang penting dalam pengembangan media pembelajaran. Melalui evaluasi, dapat diketahui sejauh mana media *busy book* memenuhi kriteria yang dibutuhkan dan seberapa efektif media, dalam mendukung keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Revisi berdasarkan evaluasi membantu untuk meningkatkan kualitas media agar lebih menarik, mudah digunakan, dan sesuai tujuan pembelajaran.

2) Dampak Keaktifan Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media *Busy Book*

Sebelum menggunakan media *busy book,* partisipasi keaktifan siswa dalam belajar rendah. Proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi. Sebagian siswa memilih untuk bermain sendiri, daripada mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Fadjrin, dkk. bahwa dengan demikian, banyak peluang yang membuat prestasi akademik siswa menjadi buruk, hal ini dapat disebabkan oleh faktor eksternal seperti penggunaan metode atau media pengajaran oleh guru, dan lingkungan sekolah yang kurang kondusif yang dapat mempengaruhi pengajaran dan pembelajaran. Dan itu bisa karena faktor internal, seperti keaktifan belajar dari siswa itu sendiri. [5]

Pada penelitian ini, penerapan metode ceramah dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terbukti belum efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III, seperti *busy book* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Setelah menggunakan media *busy book*, siswa tampak menjadi lebih aktif dalam belajar. Selain antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa juga berani untuk bertanya kepada guru, berdiskusi dengan teman, serta menyelesaikan aktivitas pada media dengan semangat. Hasil observasi menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Seperti halnya dari segi kognitif: siswa dapat memahami konsep siklus pada makhluk hidup melalui soal-soal dan aktivitas yang diberikan, segi afektif: siswa memiliki minat dan antusias dalam menyelesaikan media, serta segi psikomotorik: siswa terampil dalam melakukan aktivitas seperti menggunting, dan menempel.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Keller dalam model *ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)* yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan perhatian siswa, memberikan relevansi terhadap kebutuhan belajar mereka, meningkatkan kepercayaan diri dalam memahami materi, serta memberikan kepuasan dalam proses pembelajaran. [10] Sedangkan menurut Bagas, dkk. bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu dalam mempertahankan informasi dalam jangka waktu yang lebih lama. [10]

Dengan begitu, media *busy book* terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui aktivitas yang menarik dan interaktif, baik digunakan secara individu maupun kelompok. Keterlibatan siswa terlihat dari segi kognitif (memahami konsep siklus makhluk hidup), afektif (bersemangat untuk belajar), dan (lebih senang ketika melakukan aktivitas langsung seperti : menggunting, menempel, dan menjawab soal). Oleh karena itu, penulis setuju bahwa penggunaan media interaktif seperti *busy book* efektif untuk mendukung keaktifan belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *busy book* untuk mendukung keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Kelas III MI Nurul Islam Mirigambar telah terbukti sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini telah mengikuti tahapan sesuai model penelitian ADDIE dengan beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasim dan evaluasi untuk menghasilkan produk media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media *Busy Book* menunjukkan bahwa media *Busy Book* dapat

meningkatkan keaktifan belajar siswa dan layak dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih (Acknowledgments)
Penulis dapat menyampaikan ucapan terima kasih kepada individu, institusi, komunitas, partisipan wawancara, asisten peneliti, atau pihak lain yang memberikan kontribusi terhadap penelitian tetapi tidak memenuhi kriteria sebagai penulis. Contoh:
Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh partisipan wawancara atas wawasan dan informasi berharga yang diberikan serta kepada institusi yang telah memfasilitasi proses penelitian.

Pernyataan Pendanaan (Funding Statement)
Penulis wajib menyatakan sumber pendanaan penelitian dan publikasi. Apabila penelitian dan publikasi tidak memperoleh pendanaan, gunakan pernyataan berikut:
Penulis tidak menerima pendanaan dari pihak mana pun untuk pelaksanaan penelitian dan publikasi artikel ini.

Pernyataan Penggunaan AI (Declaration of AI Usage)
Penulis wajib mengungkapkan penggunaan alat kecerdasan buatan (*artificial intelligence*/AI) dalam proses persiapan dan penulisan naskah. Contoh:
Penulis menggunakan ChatGPT untuk membantu penyuntingan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Seluruh konten yang dihasilkan telah ditinjau, diperbaiki, dan diverifikasi oleh penulis. Penulis bertanggung jawab penuh atas keakuratan, orisinalitas, dan integritas naskah.
Apabila tidak menggunakan alat AI, penulis dapat menyatakan:
Penulis menyatakan bahwa tidak ada alat kecerdasan buatan yang digunakan dalam persiapan dan penulisan naskah ini.

Konflik Kepentingan (Conflict of Interest)
Penulis wajib mengungkapkan setiap kepentingan finansial, institusional, profesional, atau pribadi yang berpotensi memengaruhi penelitian. Apabila tidak terdapat konflik kepentingan, gunakan pernyataan berikut:
Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian dan publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data (Data Availability)
Penulis harus menyatakan apakah data yang mendukung temuan penelitian dapat diakses dan menjelaskan bagaimana data tersebut dapat diperoleh. Contoh: *Data yang mendukung temuan penelitian ini tersedia di [nama repositori] melalui [URL], dengan nomor referensi [nomor referensi].*
Apabila data tidak dapat dibagikan karena alasan etika, hukum, kerahasiaan, atau keterbatasan persetujuan dari partisipan penelitian, penulis harus menjelaskan keterbatasan tersebut secara jelas dalam naskah.

REFERENSI

[1] Afrianti, Yulia, dan Asdi Wirman. Penggunaan Media *Busy Book* untuk Menstmulasi Kemampuan Membaca Anak, *Jurnal Pendidikan Tambusai,* Vol. 4, No.1 (2020).
[2] Dian Fitri Nur Aini, Maharani Putri Kumalasani, dan Dian Ika Kusumaningtyas. Kualitas Media Pembelajaran Digital Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, Vol.11, No.2 (29 September 2023). Https://Doi.Org/10.22219/Jp2sd.V11i2.25976.
[3] Jufri, A. Wahab. *Belajar dan Pembelajaran Sains,* Bandung : Pustaka Reka Cipta (Januari 2013).
[4] Khatimah, Husnul, Naurin Julia Wati, Sekar Anggraini, Arrum Dwi Wahyuni, dan Rifda Afifah. Pengembangan Model Pembelajaran IPS yang Interaktif dan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* Vol. 10, No.1 (Maret 2025).
[5] Lathif, Muhammad Ichsan Abdul, Eva Lailatul Manjilah, Fermana Valen Aguilera, Wafiq Khayriyah, dan Fitriyah Amaliyah. Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di dalam Kelas 5 SD 2 Dersalam. *C.E.S.: Conference of Elementary Studies,* (2023).
[6] Mulyani, Fitri, dan Nur Haliza. Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, Vol.3, No. 1 (9 Februari 2021): 10139. Https://Doi.Org/10.31004/Jpdk.V3i1.1432.

[7] Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, dan Umi Nur Sifa. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III, *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Vol. 3, No.2 (Agustus 2021).
[8] Okpatrioka. Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya,* Vol.1, No. 1 (30 Maret 2023): 863100. Https://Doi.Org/10.47861/Jdan.V1i1.154.
[9] Raehang, dan Karim, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *Taksonomi : Jurnal Pendidikan Dasar,* Vol.4, No.2 (2024).
[10] Riskiyah, Rodiah, dan, Romadlon Khusnul Kirom. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI (Studi Kasus Di Kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar), *Jurnal Pendidikan Dirgantara,* Vol.2, No.1, (Februari 2025)
[11] Tamrin, Marwia, dan St Fatimah S Sirate. Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika, *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)* Vol.3 (2011).
[12] Umam, Nanang Khoirul, dan Asri Susetyo Rukmi. "Penggunaan Media Benda Konkret 3 Dimensi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas V SDN Sumberrejo I Bojonegoro". *Jurnal PGSD,* Vol.02, No.3, (2014).
[13] Umar, Zemita. "Implementasi Penggunaan Media Cetak Sebagai Sumber Bahan Ajar Di Tengahgempuran Bahan Ajar Bebasis Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol.2, No.6, 2024.
[14] Usman, Zihan, dan Hariyanto S Auna. "Penerapan Model Pembelajaran Partisipatoris yang Cocok untuk Anak SD", *Journal On Education and Culture,* Vol.6, No.1, (Januari 2024).
[15] Warman, Laili Komariyah, dan Khairunnisa Fitrah Umi Kaltsum. Konsep Umum Evaluasi Kebijakan, *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, Vol. 3, Ed. (31 Desember 2023), hlm.26, https://doi.org/10.30872/jimpian.v3iSE.291.
[16] Jannah, Lukluk Roudhotul. "Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Video Animasi di SD/MI." The Elementary Journal, vol. 2, no. 2, 2024. https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.82.
[17] Efendi, Reni Muliani, and Uswatun Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Menggunakan Aplikasi IbisPaint Berbasis Platform Carrd.co untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD Negeri 1 Kedungwaru." The Elementary Journal, vol. 3, no. 2, pp. 69–82, 2025. https://doi.org/10.56404/tej.v3i2.166.
[18] Zulfa, Indana. "The Effectiveness of Diorama Media in Enhancing Students' Creative Thinking Skills in Social Science Learning." The Elementary Journal, vol. 3, no. 1, pp. 31–37, 2025. https://doi.org/10.56404/tej.v3i1.149.
[19] Naili, Naili Fikriatuz. "The Effort to Improve Science Literacy Though the Development of Digital Stories on Ecosystem Topics." The Elementary Journal, vol. 4, no. 2, pp. 31–41, 2026. https://doi.org/10.56404/tej.v4i2.328.
[20] Zahro', Hima Fitria Salsanabila. "The Development of 3D Augmented Reality-Based Picture Storybooks in Indonesian Language Learning to Increase Reading Motivation of Grade III Students." The Elementary Journal, vol. 4, no. 2, pp. 1–19, 2026. https://doi.org/10.56404/tej.v4i2.314.