

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK CULTURAL DIVERSITY* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF IPAS PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh :

YURIDA DAROJATUN MULIA

NPM. 2086206050



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY BOOK CULTURAL DIVERSITY* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF IPAS PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

S K R I P S I

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

Oleh :

YURIDA DAROJATUN MULIA

NPM. 2086206050

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2024

Motto :

Pantang Menyerah Mencapai Kesuksesan

PERSEMBAHAN :

**Skripsi ini kupersembahkan kepada
orangtuaku yang selalu
membersamai melangkah.**

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Yurida Darajatun Mulia
N.P.M 2086206050
Jurusan/P.S : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media *Busy Book Cultural Diversity* dalam
Meningkatkan Kemampuan Kognitif IPAS Siswa Kelas IV
Sekolah Dasar

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Intan Susesty Kusumo Wardhani, M.Pd.
NIDN. 0724019301

Trenggalek, 08 Juni 2024
Yang mengajukan,

Yurida Darajatun Mulia
NPM. 2086206050

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yurida Darojatun Mulia
NPM : 2086206050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 08 Juni 2024
Yang membuat pernyataan,

Yurida Darojatun Mulia
NPM. 2086206050

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pintar lagi Maha Mengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat peneliti selesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini peneliti susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang kependidikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga peneliti sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Drs. Agus Budi Santosa, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan kesempatan penyusunan Skripsi.
3. Ibu Intan Susetyo Kusumo Wardhani, M.Pd. dan Ibu Yovita Puspasari, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Bapak Makrom Hanafi, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 1 Salamrejo.
5. Bapak Kadikul Anwar, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 2 Salamrejo.
6. Bapak Widodo, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 1 Sumberingin dan SDN 2 Sumberingin.
7. Kedua orang tua peneliti, Bapak Kosim dan Ibu Piatun terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, memotivasi, memberikan doa dan dukungan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh

karena itu peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan yang tidak disengaja. Demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mohon saran dan kritik membangun dari semua pihak, dan akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat.

Trenggalek, 08 Juni 2024

Peneliti

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Media *Busy Book Cultural Divesity* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV

Oleh : Yurida Darojatun Mulia
N.P.M. : 2086206050
Program Studi : PGSD, STKIP PGRI Trenggalek
Kata Kunci : Kognitif, Media Pembelajaran, *Busy Book Cultural Diversity*

Penelitian ini dilatar belakang oleh rendahnya kemampuan kognitif dari kelas IV di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Trenggalek termasuk SDN 1 Salamrejo, SDN 2 Salamrejo, SDN 1 Sumberingin, dan SDN 2 Sumberingin yang dapat diamati dari hasil ulangan harian siswa yang relatif rendah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah *busy book cultural diversity*. media ini digunakan pada pembelajaran IPAS BAB VI Indonesiaku kaya budaya karena pada materi tersebut memerlukan media berupa media visual sehingga peserta didik memahami materi pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) desain pengembangan media pembelajaran *busy book cultural diversity* (2) mengetahui pengembangan media pembelajaran *busy book cultural diversity* (3) mengetahui validasi media pembelajaran *busy book cultural diversity* (4) mengetahui penerapan desain pengembangan media pembelajaran *busy book cultural diversity* (5) mengetahui efektivitas desain pengembangan media pembelajaran *busy book cultural diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang mempunyai enam langkah dalam pengembangannya, yaitu: (1) Analisis Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Pengujian Produk. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Sumberingin, kelas IV SDN 2 Sumberingin, kelas IV SDN 1 Salamrejo, dan kelas IV SDN 2 Salamrejo dengan jumlah populasi 51 siswa. uji kelayakan produk dilakukan oleh 3 validator yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Peneliti melakukan uji skala kecil terhadap 6 siswa SDN 1 sumberingin untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *busy book cultural diversity* terhadap kenaikan rata-rata *pretest-posttest*. Kemudian peneliti melakukan uji skala besar dengan *pretest-posttest* yang dibagikan kepada sampel penelitian. Peneliti menggunakan angket respon siswa dan angket respon guru untuk mengetahui kelayakan produk untuk digunakan di dalam kelas.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *Busy Book cultural diversity* sebagai media pembelajaran hasil rata-rata validasi memperoleh persentase sebesar 90,7% dengan kategori sangat layak, Angket respon guru sebesar 96,5% dengan kategori sangat layak, serta angket respon siswa sebesar 86, 7% sehingga media

pembelajaran *busy book cultural diversity* menarik bagi siswa. Berdasarkan uji *N-Gain* diketahui bahwa hasil *N-Gain* sebesar 66,9% yang berarti media pembelajaran *busy book cultural diversity* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book cultural diversity* sangat valid dan efektif digunakan setelah tahap validasi dan uji coba serta dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
1.7. Cakupan dan Batasan Penelitian	10
1.8. Spesifikasi Model yang Diharapkan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Kajian Pustaka.....	13
2.2. Penelitian Relevan.....	31
2.3. Kerangka Berpikir	38
2.4. Rancangan Model.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1. Jenis Penelitian.....	40
3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	40
3.3. Populasi dan Sampel	46

3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
3.5. Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	56
4.1. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	56
4.2. Penilaian Validasi.....	62
4.3. Hasil Uji Coba Produk	68
4.4. Kajian Produk Akhir	81
4.5. Keterbatasan Penelitian.....	85
BAB V PENUTUP.....	86
5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan	35
Tabel 3.1	Capaian Kompetensi BAB VI Indonesiaku Kaya Budaya	43
Tabel 3.2	Data SDN Kecamatan Karanganyar	47
Tabel 3.3	Sampel penelitian	48
Tabel 3.4	Kisi-kisi lembar observasi	51
Tabel 3.5	Skala likert	51
Tabel 3.6	kisi-kisi lembar validasi ahli	52
Tabel 3.7	Kisi-kisi angket respon siswa	52
Tabel 3.8	Kisi-kisi angket respon guru	52
Tabel 3.9	Kisi-kisi instrumen tes	53
Tabel 4.1	Tampilan Produk <i>busy book cultural diversity</i>	58
Tabel 4.2	Kriteria Validasi	62
Tabel 4.3	Hasil validasi ahli media	63
Tabel 4.4	Hasil validasi ahli materi	65
Tabel 4.5	Hasil Validasi ahli bahasa	66
Tabel 4.6	Rekapitulasi hasil validasi	68
Tabel 4.7	Kriteria kemampuan kognitif	69
Tabel 4.8	Rekapitulasi <i>pretest-posttest</i> skala kecil	69
Tabel 4.9	Rekapitulasi hasil angket respon guru	70
Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa skala kecil	71
Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil <i>pretest-posttest</i>	72
Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa	75
Tabel 4.13	Hasil Homogenitas <i>Pretest-Posttest</i>	77
Tabel 4.14	Hasil Homogenitas <i>Pretest-Posttest</i>	78
Tabel 4.15	Analisis Deskriptif <i>Paired Sampel T-Test</i>	79
Tabel 4.16	Hasil Uji <i>Paired Sampel T-Test</i>	80
Tabel 4.17	Kategori <i>N-Gain</i>	80
Tabel 4.18	Hasil Uji <i>N-Gain</i>	81

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Tabel	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	39
Gambar 3.1	Skema Umum Addie	41
Gambar 3.2	Grafik Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Tabel	Halaman
Lampiran 1	Lembar Persetujuan Judul	94
Lampiran 2	Tabulasi Nilai <i>Pre-Test</i> SDN 1 Sumberingin (Skala Kecil)	95
Lampiran 3	Tabulasi Nilai <i>Post-Test</i> SDN 1 Sumberingin (Skala Kecil)	95
Lampiran 4	Tabulasi Nilai <i>Pre-Test</i> SDN 1 Sumberingin (Skala Besar)	96
Lampiran 5	Tabulasi Nilai <i>Post-Test</i> SDN 1 Sumberingin (Skala Besar)	97
Lampiran 6	Tabulasi Nilai <i>Pre-Test</i> SDN 2 Sumberingin (Skala Besar)	98
Lampiran 7	Tabulasi Nilai <i>Post-Test</i> SDN 2 Sumberingin (Skala Besar)	99
Lampiran 8	Tabulasi Nilai <i>Pre-Test</i> SDN 1 Salamrejo (Skala Besar)	100
Lampiran 9	Tabulasi Nilai <i>Post-Test</i> SDN 1 Salamrejo (Skala Besar)	101
Lampiran 10	Modul Ajar	102
Lampiran 11	Soal Pretest Dan Posttest	121
Lampiran 12	Kunci Jawaban Pretest Dan Posttest	125
Lampiran 13	Instrumen Penilaian	127
Lampiran 14	Kisi Instrument Test	128
Lampiran 15	Hasil Uji SPSS Instrument Test	137
Lampiran 16	Hasil Lembar Validasi Ahli Materi	141
Lampiran 17	Hasil Lembar Validasi Ahli Bahasa	143
Lampiran 18	Hasil Lembar Validasi Ahli Media	146
Lampiran 19	Lembar Jawaban Siswa	149
Lampiran 20	Hasil Angket Respon Siswa	196
Lampiran 21	Hasil Angket Respon Guru	202
Lampiran 22	Surat Izin Dan Balasan Penelitian	210
Lampiran 23	Buku Bimbingan Skripsi	218
Lampiran 24	Hasil Validasi Rujukan	225
Lampiran 25	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	232
Lampiran 26	Daftar Riwayat Hidup	234

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Belajar dalam arti yang luas adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi (Syahdan, 2021 : 96). Proses pembelajaran merupakan sebuah proses dalam pendidikan yang memuat interaksi terhadap segala situasi. Pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku maupun kompetensi dari peserta didik yang diharapkan setelah melakukan proses pembelajaran berlangsung tidak terkecuali pada pembelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya. Selain itu, pembelajaran IPAS juga mengkaji kehidupan manusia

sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya Hal tersebut menjadikan pembelajaran IPAS harus dilaksanakan secara empiris dan kreatif sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran IPAS dengan baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran IPAS dapat mencapai tujuan belajarnya adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Tercapainya aspek kognitif yang baik dapat dipengaruhi oleh penggunaan media belajar. Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan yang berpusat pada otak dan berhubungan dengan pemikiran (Aniswita dan Neviyarni, 2020 : 3). Penggunaan media pembelajaran ini dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut (Nurul, 2019 : 587) Hal tentu dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada akhir proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar saat ini baik di dalam maupun di luar jam kegiatan pembelajaran masih sangat kurang (Aulia, 2018 : 22) Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran karena peserta didik akan cenderung bosan sehingga tidak dapat memahami materi pembelajaran dan dapat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat diamati dari hasil belajar peserta

didik. Hasil belajar adalah tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan agar terjadinya perubahan kearah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nanang, dk, 2023 : 21). Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. kemampuan kognitif adalah bentuk perkembangan yang mengacu pada kemampuan untuk memperoleh makna pengetahuan dari pengalaman dan informasi. Kemampuan kognitif siswa adalah kemampuan yang berhubungan dengan ingatan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektualnya. Kemampuan ini merupakan salah satu kerangka dasar yang digunakan untuk penyusunan tes dan kurikulum serta pencapaian tujuan pendidikan. Kemampuan ini diukur menggunakan tes hasil belajar yang memuat seluruh indikator kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif sangat dibutuhkan anak untuk bisa mempelajari berbagai hal, termasuk saat ia sekolah nanti. Berkembangnya kemampuan kognitif dapat diamati dari adanya perkembangan aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, kemampuan memadukan, dan penilaian. Kemampuan kognitif siswa dipengaruhi oleh suasana belajar dan cara guru mengajar. Dengan memberikan pelajaran yang disertai media bantu, sebuah pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, juga dapat memicu daya kreatif anak. (Handayani. dkk. 2020 : 8). Suasana belajar dan cara guru mengajar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik sehingga proses pembelajaran terasa lebih bermakna. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran IPAS

yang menarik dapat menjadikan berkembangnya indikator-indikator aspek kognitif peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan pada lokasi penelitian SDN 2 Salamrejo, SDN 1 Sumberingin, dan SDN 2 Sumberingin pada nilai hasil Ulangan Harian peserta didik kelas IV dapat diamati bahwa sebagian besar peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata yang mengindikasikan kurang berkembangnya kemampuan kognitif peserta didik. Rendahnya nilai hasil ulangan ini disebabkan oleh kurangnya penyerapan dan pemahaman materi oleh peserta didik serta akibat proses pembelajaran yang kurang dikaitkan langsung dengan penerapan materi pembelajaran dalam proses pemecahan permasalahan sehari-hari peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dengan membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik adalah *busy book*. Busy Book dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran karena sebagai media visual yang berbentuk model, busy book dapat menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran karena bentuknya seperti buku besar, penuh warna, dan yang menjadi kunci utamanya di dalam busy book terdapat berbagai kegiatan pembelajaran dan permainan yang menyenangkan bagi anak. (Nina, 2021 : 53). *Busy book* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tidak monoton. *busy book cultural diversity* merupakan buku yang berisi berbagai macam bentuk

kreatif yang berisikan berbagai macam materi perbedaan budaya yang ada di Indonesia.

Hal ini selaras dengan penelitian Etie Novia Rizki, Meita Fitriawanawati tahun 2020 yang berjudul Pengembangan Media *Busy Book* Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar dengan hasil penelitian analisis data menggunakan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mediabusy book* layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil penilaian dari validasi ahli media mendapatkan skor 4,3 kategori sangat baik, validasi ahli materi mendapatkan skor 4 kategori baik, validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 4 kategori baik. Hasil respon peserta didik pada uji coba produk kelompok kecil mendapatkan skor 95% kategori sangat baik dan hasil respon guru mendapat skor 4,7 kategori sangat baik (Etie dan Meita, 2020 : 101). Kemudian Isnawati Dwi Utami pada tahun 2018 yang berjudul Pengembangan Media *Busy Book* Materi Aturan dalam Keluarga. Penelitian ini menyebutkan bahwa *media busy book* materi aturan keluarga layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Serta penelitian yang dilakukan oleh Nina Kurniah tahun 2018 yang berjudul Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Pada Anak Kelompok A Paud Kota Bengkulu) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *media busy book* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca dini dan perkembangan kognitif anak

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Busy Book Cultural Diversity*

Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Kelas IV ”. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yakni pada pengembangan media *busy book* ini mengangkat sebuah tema yang berkaitan dengan salah satu BAB pada materi IPAS pada kelas IV.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya berkembangnya aspek pengetahuan dan pemahaman peserta didik
2. Kurangnya penerapan dari materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari
3. Peserta didik kurang menerapkan pengetahuannya dalam memecahkan masalah.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi masalah dalam hal:

1. Kurangnya proses penggabungan, meramu atau merangkai berbagai informasi menjadi satu kesimpulan atau menjadi suatu hal yang baru oleh peserta didik
2. Rendahnya nilai rata-rata peserta didik menjadi indikator rendahnya pengembangan kognitif peserta didik akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik

3. Kurangnya penerapan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari peserta didik

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif IPAS peserta didik kelas IV?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *busy book cultural diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif IPAS peserta didik kelas IV?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *busy book cultural diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif IPAS peserta didik kelas IV?
4. Bagaimana penerapan media pembelajaran *busy book cultural diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif IPAS peserta didik kelas IV?
5. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *busy book cultural diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif IPAS siswa kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. kebutuhan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif IPAS peserta didik kelas IV.

2. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran *busy book cultural diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif IPAS peserta didik kelas IV.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *busy book cultural diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif IPAS peserta didik kelas IV.
4. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *busy book cultural diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif IPAS peserta didik kelas IV
5. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *busy book cultural diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif IPAS siswa kelas IV.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi, yaitu dari segi teoritis dan praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran yang kontribusi terhadap pembelajaran. Manfaat praktis merupakan manfaat yang memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen atau subjek pembelajaran

1.6.1 Manfaat teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan untuk menambah wawasan serta pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran *busy book cultural diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas IV sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu proses pembelajaran peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

b. Bagi Guru:

Sebagai bahan masukan guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta meningkatkan variasi serta pemanfaatan media pembelajaran *Busy book cultural diversity* dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar dan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

c. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media ini dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, sehingga dapat menjadi alat untuk penelitian atau pengembangan produk lainnya

1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Semester 2 Tahun Pelajaran 2023/2024. Lokasi penelitian bertempat di SDN 2 Salamrejo, SDN 1 Sumberingin, dan SDN 2 Sumberingin. Penelitian ini mengambil BAB VI yakni materi Indonesiaku Kaya Budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Busy Book* bertema *Cultural Diversity* dalam

meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal ini dapat diamati dengan berkembangnya indikator-indikator aspek kognitif peserta didik yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, dan kemampuan memadukan (sintesis).

1.8 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif, dalam penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa *busy book Cultural Diversity*.

- 1) Media pembelajaran *busy book* ini berbentuk buku dengan menggunakan bahan kertas bufallo yang berukuran 30 cm x 30 cm dengan pembuatan singkat sebagai berikut:
 - a) Siapkan bahan-bahan meliputi kertas karton, kertas sukung warna- warni, kertas origami, kem kertas, lem uhu/alteco, spidol warna-warni, isolasi & *double tape*, benang wol, dan gunting
 - b) Buatlah pola pola pada kertas sukung, origami, dan kertas karton sebagai media sampul dan halaman
 - c) Tempelkan pola-pola serta bahan-bahan lain pada kertas karton masing-masing halaman
 - d) Tempelkan halaman-halaman kertas karton sesuai dengan materi
- 2) Pada media pembelajaran *busy book* ini terdapat 35 halaman :
 - a) Hal 1 (cover)
 - b) Hal 3-6 (Suku di Indonesia)

- c) Hal 7 (Pakaian Adat)
- d) Hal 8-11 (Rumah Adat)
- e) Hal 12-14 (Alat Musik)
- f) Hal 14-15 (Tari Tradisional)
- g) Hal16-17 (Senjata Tradisional)
- h) Hal 18-19 (lagu Daerah)
- i) Hal 20-22 (Makanan Khas Daerah)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Pembelajaran IPAS

2.1.1.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa (Aprida dan Darwis, 2017 : 333). Belajar merupakan suatu aktifitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Silviana, 2017 : 176). Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-

macam keterampilan, dan cita-cita

Menurut Sudarwan dalam (Zainal, 2016 : 24) Mengajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses mengorganisasi atau menata sejumlah sumber potensi secara baik dan benar, sehingga terjadi proses belajar anak. Mengajar merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa. Perilaku belajar merupakan sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi (Rona dan Kusmajid, 2022 : 986).

Menurut berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan terstruktur yang dapat menghasilkan perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar. Proses belajar mengajar ini dapat terjadi baik di dalam lingkungan sekolah maupun dilingkungan luar sekolah dengan tujuan pembelajaran berupa perubahan tingkah laku ke arah positif. Pembelajaran dapat dimulai dari lingkungan keluarga kemudian lingkungan sekolah, serta lingkungan tempat tinggal peserta didik.

2.1.1.2. Komponen-Komponen Pembelajaran

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Dalam pembelajaran pasti akan ada komponen pembelajaran yaitu tujuan, bahan atau bahan ajar, media dan metode, evaluasi, peserta didik dan pendidik (Adizel, dkk, 2022 : 299). Menurut Moedjiono dan Dimiyati dalam (Zainal, 2016 : 26) Komponen- komponen proses belajar mengajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi.

a) Peserta didik

Peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaan dan pikiran serta keinginan atau aspirasi. Peserta didik merupakan salah satu komponen penting dalam suatu proses pendidikan, adapula yang mendefinisikan peserta didik sebagai orang yang menuntut ilmu di lembaga pendidikan, atau biasa disebut sebagai murid, santri atau mahasiswa (Darmiah, 202 : 165). Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi yaitu sandang, pangan, papan, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya sesuai dengan potensinya. Menurut undang undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah subjek yang bersifat unik yang mencapai kedewasaan secara bertahap.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa peserta didik adalah seseorang dengan segala potensi yang ada pada dirinya untuk senantiasa dikembangkan baik melalui proses pembelajaran maupun ketika ia berinteraksi dengan segala sesuatu. Berkaitan dengan penelitian ini peserta didik adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Salamrejo, SDN 1 Sumberingin, dan SDN 2 Sumberingin.

b) Guru

Pengertian guru merupakan pemegang peranan sentral proses belajar mengajar. Menurut Nazarudin dalam (Zainal, 2016 : 27) guru yang setiap hari berhadapan langsung dengan siswa termasuk karakteristik dan problem mengajar yang mereka hadapi berkaitan dengan proses belajar mengajar yang akan dapat memperbaiki situasi pendidikan pada akhirnya berpulang kepada guru yang sehari-hari bekerja dilapangan. Guru memiliki satu kesatuan peran dan fungsi yang tak terpisahkan, antara kemampuan mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih (Sopian, 2016 : 90). Guru adalah seseorang dengan fitrahnya sebagai manusia berkepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam menyelenggarakan pendidikan. Berkaitan dengan penelitian ini guru dalam pembelajaran mata diklat membuat pola adalah guru yang ahli di bidangnya dan berkompeten, tentunya guru yang bisa membimbing siswa dalam pembuatan pola.

c) Tujuan Pembelajaran

Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata

pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa. Tujuan pembelajaran adalah suatu rancangan yang menitik beratkan terhadap pencapaian yang akan di dapat oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran itu sendiri.

d) Materi/Isi

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pendidikan ialah segala sesuatu yang diberikan kepada anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Sabarudin, 2018 : 3). Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar serta tercapainya indikator. Dalam penelitian ini materi pelajaran yang diajarkan adalah membuat pola bagian-bagian busana yakni membuat pola macam-macam lengan. Pada penelitian ini Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka pada materi Indonesiaku Kaya Budaya pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

e) Metode

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hartini, dkk 2022 : 5). Metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Metode pembelajaran adalah strategi atau cara yang dilakukan oleh guru dalam melakukan hubungan atau interaksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

f) Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Amelia, dkk, 2022 : 3928). Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar dan penyalur pesan. media pengajaran sebagai alat bantu mengajar media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa atau peserta didik. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *busy book cultural diversity*.

g) Evaluasi

Pengertian evaluasi secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek dan yang lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian (Idrus, 2019 : 922). Evaluasi merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian, atau pengamatan oleh guru. Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester dan ujian tugas akhir. Pembobotan masing-masing unsur penilaian ditetapkan berdasarkan KKM sesuai dengan kurikulum sekolah

2.1.1.3. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pada muatan kurikulum 2013 dan sebelumnya mata pelajaran IPA dan IPS berdiri sendiri namun dengan pertimbangan psikologi perkembangan anakusia SD/MI saat masa strategis untuk penambangan kemampuan inkuiri anak. Menurut Suhelayanti dalam (Deza, dkk. 2024 : 500) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu untuk mengurangi beban jam belajar murid maka pelajaran IPA dan IPS pada Fase B dan Pada jenjang SD. Pendidikan di SD IPS merupakan mata pelajaran ditujukan untuk membangun

kemampuan literasi sains dasar. Muatan IPAS merupakan fondasi untuk menyiapkan peserta didik mempelajari ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang lebih kompleks dijenjang sekolah menengah pertama (SMP). Pembelajaran IPAS pada penelitian ini mengambil materi pada kelas IV Indonesiaku Kaya Budaya.

2.1.1.4. Materi Pembelajaran IPAS Indonesiaku Kaya Budaya

Pembelajaran IPAS pada BAB Indonesiaku Kaya Budaya adalah salah satu materi pada pembelajaran IPAS yang diajarkan pada kelas IV sekolah dasar pada kurikulum merdeka. Pada bab ini, akan dibahas mengenai ragam budaya yang ada di Indonesia serta bagaimana cara melestarikan budaya tersebut. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai cara menyikapi berbagai macam kekayaan budaya dan perbedaan budaya yang ada di Indonesia yakni dengan sikap toleransi.

2.1.2. Kemampuan Kognitif

2.1.2.1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Secara bahasa kognitif berasal dari bahasa latin "*Cogitare*" artinya berfikir (Sutarto, 2017 : 1). Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget dalam Efendi dan Ria (2014 ; 86). Kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian di sekitarnya . Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara

bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Menurut Suryana dalam (Nurhamidah, 2020 : 231) Pengembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Sedangkan menurut Susanto dalam dalam Efendi dan Ria (2014 ; 86) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2.1.2.2. Aspek Perkembangan Kognitif

Menurut Jamaris dalam Sulis dkk (Sulis, 2018 ; 53) aspek-aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu :

- a. Berfikir Simbolis Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.
- b. Berfikir Egosentris Aspek berfikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudutpandangan orang lain.
- c. Berfikir Intuitif ; Fase berfikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya

Beberapa aspek di dalam komponen *assesment* yang di kembangkansalah satunya adalah aspek perkembangan kognitif anak, aspek kognitif ini terdiri dari empat macam yaitu:

- a. Informasi/pengetahuan figuratif, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dirinya dan lingkungannya, misalnya mengenal bentuk geometri dan bagian tubuhnya.
- b. Pengetahuan operatif, yaitu kemampuan anak untuk mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang ada di sekitarnya, misalnya membandingkan dua objek atau lebih yang tidak sama, dan menghitung, menata, mengurutkan, serta mengklasifikasikan.
- c. Pengetahuan temporal dan spasial, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dan mengetahui keadaan yang ada saat itu, misalnya mengetahui nama hari, waktu, dan kecepatan.

- d. Pengetahuan dan pengingatan memori, yaitu proses anak dalam mengolah informasi yang sudah diterima dan mengaitkannya dengan informasi ataupun pengetahuan yang sudah ada, misalnya mengingat nama teman-temanya.

2.1.2.3. Indikator Kemampuan Kognitif

Menurut Susana dalam (Nabilah, dkk, 2020 : 2) proses kognitif sering dijadikan sebagai indikator seorang peserta didik menguasai suatu konsep atau tidak dalam pembelajaran. Berdasarkan pada Taksonomi Bloom menjelaskan bahwa proses kognitif pada peserta didik memiliki beberapa tahapan atau tingkatan mulai dari yang paling dasar atau sederhana hingga yang paling kompleks. Proses kognitif pada peserta didik memiliki tujuan pada setiap tahapan yaitu 1) tahap *remember* (mengingat) atau mengenal yaitu tahapan dimana anak dapat mengenali dan mengingat apa yang telah dipelajari, 2) tahap *understand* (memahami atau mengerti) yaitu proses dimana anak dapat memaknai, menjelaskan, menggolongkan, meringkas, menarik suatu kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan kembali dari apa yang telah dipelajari, 3) tahap *apply* (menerapkan) yaitu tahap dimana anak dapat melaksanakan dan menerapkan pengetahuan yang telah didupatkannya, 4) tahap *analyze* (menganalisis) yaitu proses dimana anak dapat membedakan, mengorganisasi serta dapat menghubungkan suatu permasalahan yang terkait satu sama lain. 5) tahap *evaluate* (mengevaluasi) yaitu tahap dimana anak dapat memeriksa dan mengkritisi suatu permasalahan dengan membuat penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu. 6) Tahap *create* (menciptakan) yaitu tahap dimana anak

dapat menggunakan berbagai pengetahuan secara bersama-sama untuk membentuk sebuah ide baru serta dapat menciptakan sebuah produk baru.

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai pada perkembangan kognitif diatas, maka perlu adanya indikator-indikator dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik dalam setiap fasenya. Perkembangan kognitif anak usia dasar tentu tidak bisa disamakan dengan kemampuan kognitif anak remaja dan orang dewasa. Pada umumnya, kemampuan kognitif anak usia dasar masih terbatas dalam hal-hal yang bersifat konkret dan nyata, misalnya anak usia 6 atau 7 tahun dapat memahami gelas bisa pecah apabila dibenturkan dengan lantai, anak belum bisa menjawab penyebab pecahnya gelas tersebut secara ilmiah. (Dean Adesta, 2018 : 39). Usia 7-11 tahun, anak menggunakan operasi mental dalam memecahkan masalah aktual. Pemikiran mulai logis, dapat memahami konservasi kecuali volume. Keterbatasan pada usia ini yaitu pemikirannya terbatas pada benda secara aktual belum berpikir abstrak sehingga belum bisa memikirkan kemungkinan mengujinya dan pemecahan masalah secara sistematis

Kemajuan kognitif yang dapat dilakukan pada tahap ini lebih tinggi daripada tahap praoperasional. Mereka memiliki pemahaman yang baik yang dapat diamati melalui hal-hal berikut ini:

- a) Ruang dan kausalitas, memiliki ide yang tentang waktu yang dibutuhkan dan waktu satu tempat ke tempat lain
- b) Kategorisasi, mencakup kemampuan seperti pengurutan, mengenali hubungan antar dua objek dan pemahaman terhadap hubungan antara keseluruhan dan bagian-bagiannya.

- c) Penalaran induktif dan deduktif, yang mana induktif yaitu observasi beberapa anggota manusia, binatang, objek atau peristiwa. Sedangkan deduktif yaitu penalaran logis yang bergeneral atau sebuah kesimpulan.
- d) Konservasi, anak-anak dapat mencari jawabanya dalam kepala mereka.

2.1.3. Media Pembelajaran *Busy Book*

2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sapriyah , 2019 : 471). Dalam Bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Kristanto (2016:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapatdigunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar

mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

Berkenaan dengan perkembangan teknologi pembelajaran, peranan media menjadi sangat penting (Miftah, 2013 : 96). Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik dalam (Lemi, 2019: 19) menyebutkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru

Kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan

menyamakan antara teori dengan realitanya.

2.1.3.2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Sesuai dengan klasifikasinya, maka setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat menurut kemampuan media pembelajaran untuk membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun pembaruan/penciuman. Dalam rangka memilih suatu media pembelajaran yang akan di gunakan oleh seorang guru pada saat melakukan proses belajar mengajar, karakteristik tersebut disesuaikan dengan situasi tertentu. Berdasarkan tujuan praktis yang akan dicapai, media pembelajaran dapat di bedakan menjadi tiga kelompok

1. Media grafis

Media grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi verbal. Arti simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar. Agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dengan baik dan efisien. Selain fungsi tersebut, grafis secara khusus berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat terlupakan bila tidak di grafiskan (divisualkan). Bentuk media grafis antara lain adalah: (1) gambar foto, (2) sketsa, (3) diagram (4) bagan (chart), (5) grafik, (6) kartun, (7) poster, (8) peta, (9) papan flanel dan (10) papan buletin.

2. Media audio

Media audio berkaitan dengan Indera pendengaran. Pesan yang

disampaikan melalui media audio dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal beberapa media yang dapat di masukan ke dalam kelompok media audio antara lain: (1) radio, (2) alat perekam pita magnetik, alat perekam pita kaset.

3. Media proyeksi

Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis, dalam arti dapat menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Bahan-bahan grafis juga bahannya digunakan dalam media proyeksi diam. Media proyeksi gerak, pembuatannya juga memerlukan bahan-bahan grafis, misalnya untuk lembar peraga. Dengan menggunakan perangkat komputer (multimedia), rekayasa proyeksi gerak lebih dapat bervariasi, dan dapat dikerjakan hampir keseluruhannya menggunakan perangkat komputer. Untuk mengerjakan *skill* (ketrampilan motorik) proyeksi gerak mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan proyeksi diam. Beberapa media proyeksi antara lain adalah: (1) film bingkai, (2) film rangkai, (3) film gelang (*loop*), (4) film transparansi, (5) film gerak 8mm, 16mm, 32mm dan (6) televisi dan video

2.1.4. Media Pembelajaran *Busy Book Cultural Diversity*

2.1.4.1. Pengertian Pembelajaran *Busy Book Cultural Diversity*

Media *busy book* adalah salah satu media yang berbentuk seperti lembaran buku tulis yang bahan utama pembuatan media tersebut adalah dari kain flanel maupun kain parca. Setiap halaman dari buku tersebut terdapat berbagai aktivitas yang disertai dengan warna-warni yang menarik bagi anak sehingga dapat membantu rangsangan perkembangan pada anak

Busy Book merupakan alat permainan dalam bentuk buku berbahan kain flanel yang dirancang untuk mengembangkan kognitif anak. *Busy Book* atau biasa disebut *Quit Book* adalah buku yang biasanya terbuat dari kain flanel dan didalamnya berisi berbagai macam bentuk yang nantinya dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas anak-anak mendorong kemampuan motorik dan sensoriknya serta dapat mencegah dari rasa bosan. *Busy book* dapat dipergunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam melatih aspek-aspek perkembangan anak. (Galuh, 2022. 244)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *busy book* adalah media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, dapat membantu mengembangkan kemampuan anak dalam belajar sebagai sarana yang digunakan untuk membantu mengembangkan aspek perkembangan anak, dapat membantu tercapainya tujuan dari proses pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran *busy book cultural diversity* merupakan *busy book* yang berisi mengenai ragam budaya yang terdapat di Indonesia sehingga peserta didik dapat mengenal berbagai macam budaya Indonesia melalui *busy book* tersebut

2.1.4.2. Langkah-Langkah Pembuatan Media *Busy Book Cultural Diversity*

Media pembelajaran ini yaitu *busy book* dibuat dalam bentuk yang beragam dan menarik yang terbuat dari kertas yang berukuran 30 cm x 30 cm dengan pembuatan singkat sebagai berikut

- a) Siapkan bahan-bahan meliputi kain flanel, kertas karton, kertas sukung warna-warni, lem kertas, lem uhu/alteco, spidol warna-warni, isolasi & double tip, benang wol, dan gunting (Anika, 2021 : 22)

- b) Buatlah pola pola pada kain flannel, kertas sukung, dan kertas karton sebagai media sampul dan halaman
- c) Tempelkan pola-pola serta bahan-bahan lain pada kain flanel
- d) Tempelkan halaman-halaman kain flannel sesuai dengan materi

2.1.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Busy Book Cultural Diversity*

a) Kelebihan Media *Busy Book*

Kelebihan media pembelajaran *busy book* adalah dapat dipakai untuk semua mata pelajaran, dapat dibuat sendiri, item-item dapat diatur sendiri, dapat di persiapkan terlebih dahulu, memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa, dapat digunakan berkali-kali dan menghemat waktu dan tenaga. Dalam penggunaan media *busy book* dapat divariasikan dengan media yang lainnya. Media ini juga dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa serta proses pembuatannya yang relatif cepat.

b) Kekurangan Media *Busy Book*

Kekurangan media pembelajaran *busy book* adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar. Selain itu media *busy book* hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja serta tidak menampilkan unsur audio dan gerak.

2.1.5. Implementasi Media Pembelajaran *Busy Book Cultural Diversity* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik

Tujuan menggunakan *busy book* adalah agar siswa merasa senang, tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran serta dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Implementasi media pembelajaran *busy book* ini dapat

meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik merasa tertarik dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini dapat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik karena proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih bermakna. Peningkatan pemahaman peserta didik ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik yang ditandai dengan peningkatan kemampuan mengingat, pemahaman, serta kemampuan analisis peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

2.2. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Isnawati Dwi Utami pada tahun 2018 yang berjudul Pengembangan Media *Busy Book* Materi Aturan dalam Keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Busy Book* Materi Aturan dalam Keluarga yang layak digunakan pada materi aturan dalam keluarga di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan dari Borg dan Gall. Tempat penelitian adalah SD Negeri Panggang Sedayu. Penelitian dilakukan pada tanggal 12 April-20 April 2018. Uji coba dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu: uji coba lapangan awal (4 siswa), uji coba lapangan utama (12 siswa), dan uji coba lapangan operasional (23 siswa). Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, serta angket tanggapan siswa. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan, dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi dengan kategori “layak” (4,54), hasil validasi ahli media dengan kategori “layak” (4,31), serta hasil ketiga tahap uji coba dengan kategori “layak” (4,52). Dengan demikian, media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III SD (Utami, 2018 : 3182)

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Suhaida pada tahun 2020 yang Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Siswa Kelas ISD Negeri 16 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Busy Book* yang valid digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas I SD Negeri 16 Banda Aceh. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan dari Thiagarajan yaitu model pengembangan perangkat 4D (*four-D*). Model 4-D terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap pendiseminasian (*Disseminate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah angket kuesioner untuk para ahli media, yaitu dari aspek konten, kegrafikan dan kedalaman media. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian berupa hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media ada 3 aspek yang dinilai yaitu: tema/segi konten, segi kegrafikan *Busy Book*, dan kedalaman media yang dibuat. Hasil penilaian validator 1 mendapatkan nilai rata-rata 3,9 dan kategori penilaian adalah “Valid”. Hasil penilaian validator 2 mendapatkan nilai rata-rata 3,8

dan kategori penilaian adalah “Valid ” dan validator 3 diperoleh nilai rata-rata 4,1 dan kategori penilaian adalah “Valid”. Dengan demikian, berdasarkan hasil penilaian ahli media 1,2 dan 3 yaitu 3,93 artinya media pembelajaran secara keseluruhan valid digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Busy Book dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas I SD Negeri 16 Banda Aceh.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Nur Aida yang pada tahun 2023 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran “Boomat” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Pada Siswa Kelas II MIN 1 Jombang. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah (1) mengetahui validitas produk pengembangan media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan pada siswa kelas II MIN 1 Jombang dan (2) mengetahui respon siswa kelas II MIN 1 Jombang terhadap media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau Research and Development dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan, yakni (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II MIN 1 Jombang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) yang memperoleh hasil validasi materi 93,3%, hasil validasi media 99%, hasil

validasi bahasa 84,6%, dan hasil validasi pembelajaran 85,3%. Media “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) juga memperoleh penilaian respon siswa dengan presentase sebesar 86,2% yang menunjukkan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, maka media “BOOMAT” (*Busy Book* Tematik) valid dan layak untuk digunakan (Ana Nur Aida, 2023)

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliati Irsa Lina pada tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Media *Busy Book* Berbasis Metode Global Pada Pembelajaran Membaca Permulaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *Busy Book*, kelayakan produk media pembelajaran *Busy Book*, dan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Busy Book* berbasis metode global dalam pembelajaran memulai membaca. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mempunyai enam langkah dalam pengembangannya, yaitu: (1) Analisis Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Pengujian Produk. Penelitian ini menghasilkan produk berupa *Busy Book* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 86,3% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. , penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak, dan penilaian pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Busy book* berbasis metode global dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam

pembelajaran awal setelah melalui 6 tahap. (Lina Dkk, 2021)

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Seviana Kaban pada tahun 2022 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Busy Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 06 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2021/2022. Tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran busy book pada mata pembelajaran IPA khususnya pada materi cuaca kelas III SD Negeri Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Kemenangan Tani yang berjumlah 40 siswa yang terbagi menjadi dua kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anggota populasi atau sampel dengan populasi 40 siswa dan sampel kelas III-A 20 dan siswa kelas III-B 20 Siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam peneliti ini adalah quali eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Busy Book* dengan alat pengumpulan data yaitu test dalam berupa Essay. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada pelaksanaan *PostTest*, hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *busy book* pada mata pembelajaran IPA materi cuaca di kelas III memperoleh nilai rata-rata 76,75, sedangkan yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata 61,25. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan menggunakan media pembelajaran busy book terhadap hasil belajar siswa pada materi cuaca kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2021/2022 (Saban, 2022)

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Dilakukan

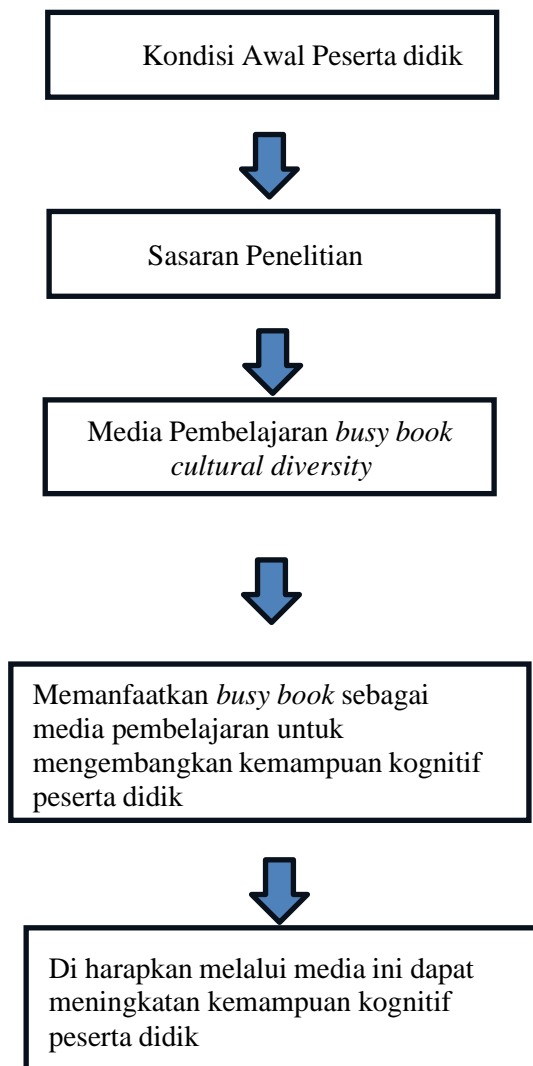
Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan	orisinalitas
Isnawati Dwi Utami (2018)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media <i>BusyBook</i> • Penggunaan instrumen angket • Pendekatan penelitian berupa RnD 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak menggunakan instrumen tes • Tujuan penelitian • Prosedur pengembangan • Materi yang ada dalam media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan instrumen tes • Adanya tujuan pembuatan media yakni perkembangan kognitif siswa • Penggunaan prosedur pengembangan ADDIE • Materi cultural diversity
Suhaida (2020)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media <i>BusyBook</i> • Penggunaan instrumen angket • Pendekatan penelitian RnD 	<ul style="list-style-type: none"> • Prosedur penelitian yang digunakan • Tujuan penelitian • Penggunaan instrumen tes • Materi yang adadalam media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan instrumen tes • Adanya tujuan pembuatan media yakni perkembangan kognitif siswa • Penggunaan prosedur pengembangan ADDIE • Materi <i>Cultural Diversity</i>
Ana Nur Aida (2023)	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan penelitian RnD • Prosedur Pengembangan ADDIE • Pengembangan media <i>busybook</i> • Penggunaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak menggunakan instrumen tes • Tujuan penelitian • Materi yang ada dalam media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan instrumen tes • Adanya tujuan pembuatan media yakni perkembangan kognitif siswa • Materi

	instrumen angket		<i>Cultural Diversity</i>
Yuliati Irsa Lina dkk (2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan penelitian RnD • Jenis Prosedur yang digunakan • Penggunaan instrumen angket • Pengembangan media ajar <i>busy book</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan instrumen tes • Tujuan penelitian • Materi yang tercantum pada <i>busybook</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan instrumen tes • Adanya tujuan pembuatan media yakni perkembangan kognitif siswa • Materi <i>Cultural Diversity</i>
Evi Seviana Kaban (2022)	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel penelitian yang diteliti 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan penelitian • Materi yang dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan penelitian kuantitatif • Materi <i>Cultural Diversity</i>

2.3. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media sebagai alat bantu mengajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, media dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, maupun materi yang akan disampaikan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil dalam menggunakan media. Dalam kenyataan pemanfaatan media pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4. Rancangan Model

Berikut merupakan rancangan singkat mengenai model media pembelajaran *busy book Cultural Diversity*

a. Hal 1 (cover)

b. Hal 3-5 (suku bangsa)

Berisi mengenai macam-macam suku bangsa di Indonesia

c. Hal 7(Pakaian adat)

Berisi mengenai ragam pakaian adat yang ada di nusantara

d. Hal 8-11 (Rumah adat)

Berisi mengenai karakteristik macam-macam rumah adat yang ada di nusantara

e. Hal 12-14 (Alat musik tradisional)

Berisi mengenai mengenai macam-macam alat musik tradisional nusantara

f. Hal 14-15 (Tarian adat)

Berisi mengenai tarian-tarian adat yang ada di nusantara beserta gambarnya

g. Hal 16-17 (Senjata)

Berisi mengenai macam-macam senjata tradisional nusantara

h. Hal 20-22 (Makanan khas)

Berisi mengenai macam-macam makanan khas nusantara

2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan hanya disusun berdasarkan pengamatan awal sebelum dilakukan eksperimen pada objek penelitian dan dipadukan dengan hasil kajian terhadap literatur yang relevan dengan bidang penelitian, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan analisa data penelitian (Iskandar, 2009 : 61).

Hipotesis penelitian ada dua macam, yaitu hipotesis kerja (h_a) dan hipotesis nol (h_o). Hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) dinyatakan dalam bentuk kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif. Adapun hipotesis penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

H_o : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada efektivitas belajar IPAS siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *busy book cultural diversity* .

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada efektivitas belajar IPAS siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *busy book cultural diversity* .

BAB III

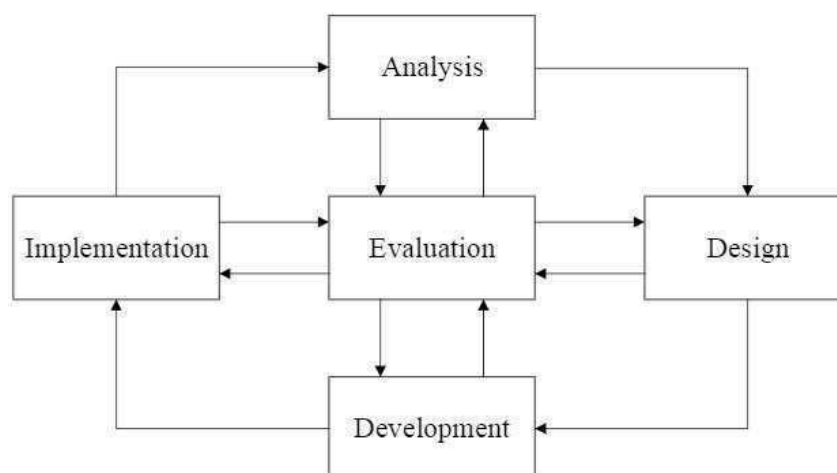
METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013 : 297). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang bersifat lebih rasional dan lengkap daripada model yang lain. Menurut Dick dan Carey, yang telah menyusun model ini secara sistematis, ADDIE memberikan kerangka kerja yang komprehensif dan sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pembelajaran secara efektif. Selain hal tersebut model ini juga dapat digunakan untuk beberapa macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi, metode, media pembelajaran dan bahan ajar. model ADDIE merupakan model pengembangan yang berasal dari gabungan kata *Analyze, Design, Developmet, Implementation* dan *Evaluation*. Kelima kata yang telah disebutkan merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mengembangkan suatu produk dalam model ini. Dalam penelitian ini yang akan dilakukan adalah menguji keefektifan pengembangan *busy book cultural diversity* untuk meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik kelas IV.

3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan mengadopsi model ADDIE muncul pada 1990-an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Tutik, dkk , 2023 : . Berikut merupakan skema umum model ADDIE



Gambar 3.1 Skema Umum Model ADDIE

Sumber : Sugiyono, 2013 : 297

Tujuan pemilihan model ADDIE karena ini adalah model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan karena proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Model

pengembangan ADDIE terdiri dari empat tahap utama yakni :

3.2.1. Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengumpulkan data awal terkait media pembelajaran dan perkembangan kognitif di sekolah serta melakukan studi pustaka terkait teori dan materi yang mendukung. Adapun tahapan analisis terdiri dari:

a) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam pengembangan media ajar. Proses ini merupakan langkah awal untuk mengetahui kekurangan media ajar yang digunakan sebelumnya serta menganalisis model bahan ajar yang sesuai dengan proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas atau mata pelajaran tersebut. Analisis kebutuhan dilakukan pada kelas IV SDN 2 Salamrejo, SDN 1 Sumberingin, dan SDN 2 Sumberingin yang dilakukan dengan cara wawancara serta observasi awal pada ketiga sekoah tersebut. Analisis ini perlu dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan analisis awal mengenai kebutuhan, maka didapatkan bahwa pada ketiga kelas tersebut membutuhkan media pembelajaran sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *busy book* merupakan salah satu media pembelajaran yang belum pernah digunakan pada ketiga kelas tersebut sehingga dianggap merupakan suatu inovasi baru pada proses pembelajaran.

b) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum merupakan salah satu proses observasi dan kajian yang mendalam mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan digunakan

pada media ajar yang ingin dibuat. Kurikulum yang digunakan pada ketiga sekolah tersebut merupakan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka, IPAS merupakan mata pelajaran gabungan dari mata pelajaran IPS dan IPA. Pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka ini lebih menekankan pada pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

c) Analisis materi pelajaran

Analisis materi pelajaran merupakan proses mengkaji mengenai materi ajar yang digunakan pada media ajar. Materi pelajaran yang digunakan dalam *busy book cultural diversity* ini adalah materi pelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV pada bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya yang difokuskan pada tingkat pemahaman peserta didik.

Tabel 3.1 Capaian Kompetensi BAB VI Indonesiaku Kaya Budaya

Capaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing	<ul style="list-style-type: none"> - Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. - Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

Sumber : Modul Ajar IPAS Kemendikbud

3.2.2. Desain

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan

dilakukan dengan menentukan unsur unsur yang diperlukan dalam media pembelajaran seperti penyusunan kerangka media. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan dalam mengembangkan materi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media yang dikembangkan. Selanjutnya instrumen yang sudah disusun akan divalidasi untuk mendapatkan instrumen penilaian yang valid. Berikut merupakan gambaran singkat mengenai langkah desain produk *busy book cultural diversity* .

a) Mengumpulkan materi

Peneliti mengmpulkan materi yang berkaitan dengan isi dari *busy book cultural diversity* yang diperoleh dari berbagai macam sumber pembelajaran berupa buku, dan media internet. kemudian bahan tersebut dirangkum secara singkat serta di buat desain sederhana.

b) Menyiapkan alat dan bahan

Peneliti kemudian melengkapi alat dan bahan yang diperlukan. Alat-alat tersebut antara lain ; kertas flanel, alat tulis menulis.

c) Membuat produk

Setelah segala persiapan sudah dipenuhi, maka langkah selanjutnya adalah proses pembuatan produk. Pembuatan produk disesuaikan dengan isi materi pada halaman produk tersebut yang dibuat sesuai dengan kreativitas peneliti.

3.2.3. Pengembangan

Tahap pengembangan terdiri dari: (a) pembuatan media, (b) melakukan

validasi desain, dan (c) revisi produk. Penelitian ini menggunakan beberapa uji untuk menguji validasi produk. Uji pada proses pengembangan ini terdiri dari tiga macam uji yakni uji validasi ahli yang dilakukan oleh 2 dosen dari prodi pendidikan guru sekolah dasar, kemudian uji kepraktisan produk yang dapat dilakukan oleh kelas IV SDN 2 Salamrejo, SDN 1 Sumberingin, dan SDN 2 Sumberingin. Serta uji coba skala kecil yang dilakukan pada SDN 1 Salamrejo. Hal ini bertujuan untuk menguji kekurangan-kekurangan produk yang nantinya dapat direvisi dan diperbaiki sehingga produk tersebut layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran peserta didik. Pada penelitian ini direncanakan akan dilakukan dua tahap uji coba. Adapun perencanaan tiga tahap uji coba yaitu: (a) uji coba tahap I dan (b) uji coba tahap II. Pada setiap uji coba terdiri dari beberapa tahap yaitu : (a) Tahap perencanaan , (b) Pelaksanaan, dan (c) Refleksi. Tahapan uji coba dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Uji coba ini dilakukan dalam skala besar yakni diuji coba pada seluruh sampel dalam penelitian yakni seluruh siswa kelas IV SDN 2 Salamrejo dan SDN 2 Sumberingin. Kemudian peneliti akan menyebar angket respon siswa dan respon guru untuk diisi sesuai dengan pengalaman pembelajaran yang telah dilakukan.

3.2.4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan penerapan media pembelajaran *busy book cultural diversity* setelah melalui tahap revisi akhir setelah melalui serangkaian uji coba tahap 1 kemudian pada tahap ini dilakukan uji coba skala besar. Tahapan uji coba dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Uji coba ini dilakukan dalam skala besar yakni diuji coba pada seluruh sampel dalam

penelitian yakni seluruh siswa kelas IV SDN 2 Salamrejo, SDN 1 Sumberingin, dan SDN 2 Sumberingin. Kemudian peneliti akan menyebar angket respon siswa dan respon guru untuk diisi sesuai dengan pengalaman pembelajaran yang telah dilakukan.

3.2.5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan bersamaan dengan proses pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil angket respon siswa dan respon guru pada tahap implementasi. Selanjutnya akan di evaluasi mengenai kekurangan dari media yang dikembangkan sehingga dapat menjadi bahan acuan perbaikan dalam pengembangan media serupa selanjutnya. Tujuan adanya evaluasi adalah untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan, sehingga bisa diambil kesimpulan produk yang dikembangkan layak atau tidak digunakan untuk pembelajaran. Selain menggunakan hasil angket respon guru dan siswa, peneliti juga menggunakan hasil tes sebagai bahan acuan evaluasi untuk mengukur keefektivan media belajar *busy book cultural diversity* untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik.

3.3. Waktu, Tempat, dan Subyek Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dengan judul pengembangan media *busy book cultura diversity* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas IV dilaksanakan pada semester genap Tahun ajaran 2023/2024 yang disesuaikan dengan topik

pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di tiga sekolah dasar yang ada di kabupaten Trenggalek yakni SDN 2 Salamrejo, SDN 1 Sumberingin, dan SDN 2 Sumberingin.

3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari : obyek/subyek yang memiliki ciri-ciri dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari seterusnya. Populasi bukan hanya manusia tetapi dapat berupa benda-benda maupun obyek alam lainnya. Populasi juga bukan hanya berdasar pada jumlah yang ada pada subyek atau obyek yang dipelajari tetapi meliputi keseluruhan ciri-ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh obyek atau subyek tersebut (Sugiyono, 2013:80). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV Karanganyar tahun ajaran 2023/2024. Berikut merupakan data nama sekolah dasar negeri se Kecamatan Karanganyar

Tabel 3.2 Data SDN Kecamatan Karanganyar

No.	Nama Lembaga	Jumlah Siswa Kelas IV
1	SDN 1 KARANGANYAR	23
2	SDN 2 KARANGANYAR	11
3	SDN 3 KARANGANYAR	4
4	SDN 1 JATI	14
5	SDN 2 JATI	21
6	SDN 1 SUKOWETAN	19
7	SDN 2 SUKOWETAN	12
8	SDN 1 JATIPRAHU	8
9	SDN 2 JATIPRAHU	8
10	SDN 3 JATIPRAHU	13

11	SDN 1 SUMBERINGIN	17
12	SDN 2 SUMBERINGIN	11
13	SDN 1 KEDUNGSIGIT	9
14	SDN 2 KEDUNGSIGIT	13
15	SDN 3 KEDUNGSIGIT	6
16	SDN 1 SALAMREJO	6
17	SDN 2 SALAMREJO	16
18	SDN 1 KERJO	15
19	SDN 2 KERJO	8
20	SDN 1 BULUAGUNG	17
21	SDN 2 BULUAGUNG	8
22	SDN 1 NGENTRONG	16
23	SDN 2 NGENTRONG	9
24	SDN SUMBER	6

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

3.3.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 2 Salamrejo berjumlah 17 peserta didik, SDN 1 Salamrejo sejumlah 6 peserta didik, kemudian seluruh siswa kelas IV SDN 1 Sumberingin berjumlah 17 peserta didik, dan seluruh siswa kelas IV SDN 2 Sumberingin yang berjumlah 11 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* penggunaan teknik ini untuk mendapatkan sampel dengan penentuan kriteria yang sudah ditentukan agar dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Nama Sekolah	Populasi	Sampel	Teknik sampling
SDN 2 Salamrejo	15	15	Purposive sampling
SDN 1 Sumberingin	17	17	
SDN 2 Sumberingin	11	11	
SDN 1 Salamrejo	6	6	
Jumlah		51	

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data sebagai bahan untuk mengumpulkan informasi, yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang berbentuk kata, kalimat, skema, dan gambar yang berkaitan dengan penelitian penulis. Data tersebut dapat diperoleh dari hasil observasi. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka. Data tersebut diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli dan implementasi penggunaan media. Sedangkan teknik atau metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif yang berasal dari lembar soal teknik angket dan tes

3.4.1. Teknik Pengumpulan Data

3.4.1.1 Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses

biologis dan psikologis

3.4.1.2 Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan pada teknik analisis data. Angket dalam penelitian ini meliputi angket validasi produk, dan angket respon guru dan siswa

3.4.1.3 Tes

Tes merupakan sebuah soal untuk mengukur kemampuan yang dimiliki seseorang. Tes merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan yang memiliki tujuan untuk mengukur keterampilan. Berisi mengenai soal soal yang berkaitan dengan materi-materi yang terdapat dalam *busy book cultural diversity* untuk menguji kemampuan kognitif peserta didik yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

3.4.2. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2013 : 135), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan 2 tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar. Berikut merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini :

3.4.2.1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kondisi sekolah dan kelas serta peserta didik terutamanya kelas IV SD. Selain itu observasi dilakukan

untuk mengetahui kegiatan saat proses pembelajaran terjadi, media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas IV dalam pembelajaran. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipatif yang bersifat pasif. Observasi bersifat pasif merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti dengan datang ke tempat kegiatan yang diamati, namun tidak terlibat dalam kegiatan tersebut dan peneliti dapat menyimpulkan hasil dari apa yang diamati. Adapun kisi-kisi lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada tabel 3.3 sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi

No.	Aspek	Indikator observasi
1	Kondisi kelas	Jumlah peserta didik
		Karakteristik peserta didik
		Suasana kelas
		Kemampuan kognitif peserta didik
2	Media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan sebelum penelitian
		Kendala media pembelajaran
		Implementasi media pembelajaran <i>busy book cultural diversity</i>

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

3.4.2.2. Lembar angket validasi ahli dan respon guru serta peserta didik

Untuk data validasi ahli serta respon peserta didik, analisis hasil penilaian ahli tentang pengembangan media pembelajaran *busy book cultural diversity*, baik pakar media maupun pakar terkait. Hasil lembar validasi digunakan oleh pakar media dan pakar terkait, serta praktisi untuk menentukan keabsahan media dan bahan di media *busy book cultural diversity*, dikembangkan atau dirancang untuk mencapai kompetensi., kompetensi dasar (KD) dan indikator. Instrumen angket

menggunakan skala likert dengan kriteria skor seperti berikut :

Tabel 3.5 Skala Likert

	Kriteria	Skor
SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Ahli

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan	Desain cover yang menarik
		Konsistensi tema
		Ilustrasi yang menarik
		Karakter konsisten
		Proporsi warna sesuai
		Ketepatan peletakan gambar dan teks
2	Pembelajaran	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi
		Materi <i>busy book</i> sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik
		Materi yang disajikan relevan
		Media pembelajaran ini memotivasipeserta didik
		Praktis digunakan dalam proses pembelajaran
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
Materi pada media pembelajaran <i>busybook</i> mudah dipahami		

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator
1	Media pembelajaran	Kemudahan menggunakan
		Kemenarikan
		Ketepatan media pembelajaran
2	Materi	Ketepatan isi materi
		Bahasa
		Evaluasi
3	Manfaat	Ketertarikan
		Motivasi belajar

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator
1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran
		Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan siswa
		Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan bahan ajar
		Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan karakteristik siswa
2	Kebahasaan	Kejelasan informasi dalam media
		Bahasa yang digunakan dalam media
3	Materi	Kemudahan dalam memahami konsep
		Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media
		Cakupan materi yang terdapat dalam media
4	Media	Penggunaan tulisan jelas pada media
		Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik
		Tampilan yang dimiliki media menarik

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

3.4.2.3. Tes

Data tes diperoleh dari *pre test* dan *post test* tentang kemampuan kognitif peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Pre test* adalah tes yang dilakukan pada kelompok sebelum diberi perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik awal anak didik. *Post test* adalah tes yang dilakukan pada kelompok setelah diberi perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik setelah perlakuan. Berikut merupakan kisi kisi instrumen tes belajar peserta didik

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Tes Kognitif Siswa

No	CP	TP	Aspek Kognitif
1	Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan saat ini.	1. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat mengidentifikasi keanekaragaman budaya di Indonesia dengan benar.	C1, C2, C3, C4
2		2. Peserta didik dapat mengena budaya dari daerah lain dengan benar.	C3, C4, C5
3		3. Melalui kegiatan presentasi, peserta didik dapat menyajikan informasi mengenai keragaman budaya di Indonesia dengan benar	C1, C2, C3, C4

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

3.5. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Data kualitatif itu sendiri terdiri dari saran, masukan, serta komentar pada lembar penilaian bahan ajar oleh validator. Sedangkan analisis kuantitatif dapat dijelaskan sebagai berikut :

3.5.1. Uji Keefektifan Media Pembelajaran

Data tes kehandalan kognitif anak didik anak didik yang dilakukan setelah pembelajaran dianalisis untuk mendeskripsikan kehandalan kognitif anak didik anak didik. Untuk mengetahui peningkatan kehandalan kognitif anak didik anak didik, maka dilakukan analisis nilai gain (*N-Gain*) ternormalisasi. Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Persamaan N-

gain tersebut ialah sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

Skor gain ternormalisasi atau *N-Gain* adalah salah satu metode untuk menganalisis hasil tes awal dan tes akhir dan merupakan indikator terbaik untuk mengidentifikasi tingkat keefektifan perlakuan yang diberikan. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila (1) nilai *N-Gain* minimal berada pada kategori Tinggi ($N-Gain > 0,70$) dan (2) nilai *N-Gain* minimal berada pada kategori Sedang ($0,70 > N-Gain \geq 0,30$). Untuk memudahkan analisis data dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan bantuan SPSS 25 *for windows* dalam menguji keefektifan media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif peserta didik.

Selain menggunakan hasil tes kognitif peserta didik, keefektifan media pembelajaran *busy book cultural diversity* juga dapat dianalisis dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Hal ini dapat diamati dari hasil penjumlahan angket respon guru dan peserta didik dengan skala *likert*.

Selain menggunakan uji *N-Gain*, peneliti juga menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *busy book cultural diversity* terhadap kemampuan kognitif siswa dengan membandingkan *pretest* dengan *posttest* kemudian diintervensikan menggunakan bantuan SPSS 25.