

Pengembangan Media *Busy Book* pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ririn Indah Sari ¹, Arya Setya Nugroho ², Nanang Khoirul Umam ²

Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia ^{1,2,3}

Corresponding Author: ririnindah0833@gmail.com ¹, aryasetya@umg.ac.id ²,
nanang.khu@umg.ac.id ³

Info Artikel

Submitted: 24 Februari 2026

Revised : 27 Februari 2026

Accepted: 31 Maret 2026

Published: 15 April 2026

Keywords: *Busy Book, economic activities, research and development, ADDIE, social studies learning.*

Kata Kunci: *Busy Book, kegiatan ekonomi, penelitian pengembangan, ADDIE, pembelajaran IPS.*

Abstract

This study aims to develop Busy Book media for social studies learning on economic activities for fourth-grade students at MI Al Hidayah and to test its feasibility, practicality, and effectiveness. This research used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 26 fourth-grade students at MI Al Hidayah Banjarsari. Data were collected through media and material expert validation sheets, student response questionnaires, and concept understanding tests. Data were analyzed using descriptive quantitative methods. The results showed that: (1) the developed Busy Book media met the very valid criteria based on media expert validation (97.2% and 91.6%) and material expert validation (94.4%); (2) the media was very practical based on student responses of 95.8%; and (3) the media was effective for use in learning with an average student concept understanding of 96.79% and classical learning completeness of 80%. The Busy Book media is suitable for use as an alternative social studies learning media on economic activities in elementary schools because it can bridge abstract concepts to concrete ones through manipulative activities, increase learning motivation, and support student-centered thematic learning.

Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Busy Book pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi untuk peserta didik kelas IV MI Al Hidayah dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah 26 peserta didik kelas IV MI Al Hidayah Banjarsari. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media dan materi, angket respon peserta didik, dan tes pemahaman konsep. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media Busy Book yang dikembangkan memenuhi kriteria **sangat valid** berdasarkan validasi ahli media (97,2% dan 91,6%) dan ahli materi (94,4%); (2) media **sangat praktis** berdasarkan respon peserta didik sebesar 95,8%; dan (3) media **efektif** digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata pemahaman konsep peserta didik 96,79% dan ketuntasan belajar klasikal 80%. Media Busy Book layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar karena mampu menjembatani konsep abstrak menjadi konkret melalui aktivitas manipulatif, meningkatkan motivasi belajar, dan mendukung pembelajaran tematik yang berpusat pada peserta didik.*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: *Lembaga Penerbit Penelitian Nusantara*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran strategis dalam membentuk generasi yang kompeten dan berkarakter, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, Indonesia menerapkan Kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran tematik integratif, berorientasi pada penguatan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui pendekatan kontekstual (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Pendekatan ini menuntut guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial untuk membantu peserta didik memahami hubungan manusia dengan lingkungan sosial, budaya, dan ekonominya. Pembelajaran IPS pada jenjang ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar (7–12 tahun) yang berada pada fase operasional konkret, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang bersifat visual, manipulatif, dan terkait langsung dengan pengalaman nyata agar konsep abstrak, seperti kegiatan ekonomi, dapat dipahami secara optimal (Babullah, 2022).

Namun, observasi awal di MI Al Hidayah menunjukkan bahwa pembelajaran IPS Kelas IV pada materi kegiatan ekonomi masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti buku teks, papan tulis, atlas, dan globe. Kondisi ini cenderung menciptakan pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* dan satu arah, sehingga mengurangi antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik. Padahal, pemanfaatan media pembelajaran digital dan interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan pemahaman materi IPS di sekolah dasar (Fitri & Hadi, 2024). Ketersediaan media yang interaktif dan variatif sangat diperlukan untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran tematik Kurikulum 2013.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa *Busy Book* pada Tema 8 Kelas IV yang berfokus pada materi kegiatan ekonomi. *Busy Book* dipilih karena dirancang sebagai media interaktif berbasis aktivitas fisik dan visual yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi konsep melalui manipulasi langsung. Pengembangan media *Busy Book* telah terbukti layak dan efektif untuk

meningkatkan literasi serta keterlibatan belajar anak usia dini dan sekolah dasar (Amri et al., 2023; Firdaus & Handayani, 2021). Meskipun pengembangan media ini memerlukan ketelitian dan kreativitas guru, kelebihan utamanya terletak pada kemampuan menyajikan materi secara kontekstual, mengurangi kejenuhan belajar, dan mendukung pendekatan *student-centered*. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media *Busy Book* dalam pembelajaran IPS tema kegiatan ekonomi di MI Al Hidayah, dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran dan Urgensi *Busy Book* di Sekolah Dasar

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan, materi, atau informasi dari sumber belajar ke peserta didik yang dirancang untuk merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna (Arsyad, 2019; Prastowo, 2021). Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (7–12 tahun), di mana mereka memerlukan stimulasi visual, taktil, dan pengalaman langsung untuk memahami konsep yang bersifat abstrak (Syah, 2021).

Busy Book (atau *Quiet Book*) merupakan media pembelajaran berbentuk buku interaktif yang terbuat dari kain flanel atau bahan lunak, dilengkapi dengan aktivitas manipulatif seperti menempel, menarik, memutar, atau mencocokkan. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar *hands-on* yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta melatih motorik halus dan kognitif peserta didik secara terpadu (Amri et al., 2023; Firdaus & Handayani, 2021). Dalam konteks pembelajaran tematik, *Busy Book* memungkinkan guru menyajikan materi secara terstruktur namun fleksibel, sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi konsep melalui aktivitas fisik yang terarah. Keunggulan utama media ini terletak pada daya tahannya, kemudahan modifikasi sesuai materi, serta kemampuannya mengubah konsep abstrak menjadi representasi konkret yang mudah dipahami (Prastowo, 2021).

Pembelajaran IPS dan Materi Kegiatan Ekonomi

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran integratif yang mengkaji hubungan manusia dengan lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan geografis untuk membentuk warga negara yang kritis, bertanggung jawab, dan mampu memecahkan masalah

kehidupan sehari-hari (Sapriya, 2021). Tujuan pembelajaran IPS di SD tidak hanya menekankan penguasaan fakta, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial, berpikir logis, dan sikap empati terhadap dinamika masyarakat (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

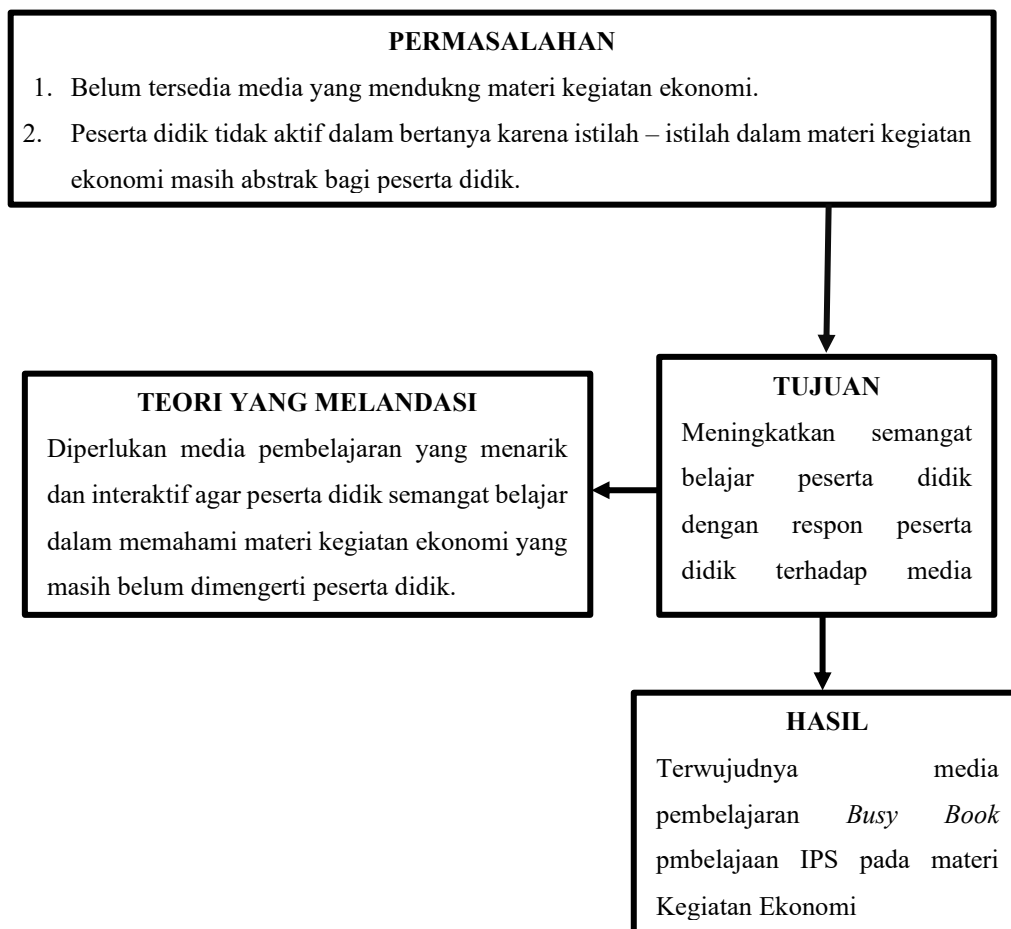
Salah satu muatan materi IPS Kelas IV adalah kegiatan ekonomi, yang mencakup produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiga konsep ini bersifat sistemik dan saling berkait, namun seringkali sulit dipahami peserta didik jika hanya disampaikan secara verbal atau tekstual. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan membedakan peran produsen, distributor, dan konsumen, serta memahami alur barang/jasa dari sumber daya hingga sampai ke tangan pengguna. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu memvisualisasikan alur ekonomi secara konkret, interaktif, dan kontekstual. *Busy Book* dapat dirancang dengan elemen manipulatif seperti kartu kegiatan, alur distribusi yang dapat digeser, atau simulasi transaksi sederhana, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal definisi, tetapi mengalami proses ekonomi secara simulatif dan bermakna.

Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menggambarkan alur logis dari identifikasi masalah hingga solusi yang ditawarkan melalui pengembangan media *Busy Book*. Secara konseptual, alur penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kondisi Awal: Pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di MI Al Hidayah masih didominasi media konvensional (buku teks, papan tulis, gambar statis). Akibatnya, peserta didik kurang terlibat aktif, konsep ekonomi terasa abstrak, dan motivasi belajar rendah.
2. Landasan Teoretis: Sesuai teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik SD membutuhkan media konkret dan manipulatif. *Busy Book* memenuhi prinsip ini karena menyajikan aktivitas fisik, visual menarik, dan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).
3. Intervensi: Peneliti mengembangkan media *Busy Book* yang dirancang khusus untuk materi kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi), dilengkapi elemen interaktif seperti *flap*, *puzzle alur*, dan *role-play card*.
4. Proses Validasi & Uji Coba: Media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Kemudian diujicobakan terbatas untuk mengukur kepraktisan, keterbacaan, dan respon peserta didik.

5. Hasil yang Diharapkan: Media *Busy Book* yang layak, praktis, dan responsif mampu meningkatkan keterlibatan belajar, mempermudah pemahaman konsep ekonomi, serta menciptakan pembelajaran IPS yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik (*student-centered*).



Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang teruji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya (Sugiyono, 2020). Model pengembangan yang diadopsi adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari lima tahap sistematis dan iteratif (Branch, 2009). Model ini dipilih karena alurnya terstruktur, fleksibel terhadap revisi formatif, dan telah terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aktivitas manipulatif di jenjang sekolah dasar (Morrison et al., 2019).

Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Al Hidayah Banjarsari pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian meliputi: (1) satu validator ahli materi IPS dan satu validator ahli media pembelajaran untuk menilai kelayakan konten dan desain; serta (2) 26 peserta didik kelas IV sebagai responden uji coba terbatas untuk mengukur respon belajar dan pemahaman konsep kegiatan ekonomi.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media *Busy Book* mengikuti tahapan model ADDIE yang dilaksanakan secara sistematis dan berkelanjutan. Pada tahap analisis (*Analysis*), peneliti mengidentifikasi kesenjangan pembelajaran melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru, menganalisis karakteristik kognitif peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret (Syah, 2021), serta memetakan Kompetensi Dasar dan cakupan materi kegiatan ekonomi yang mencakup produksi, distribusi, dan konsumsi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan (*Design*) dengan menyusun *storyboard* media, merancang elemen manipulatif seperti *flap*, *slider*, dan *puzzle*, serta mengembangkan instrumen validasi, angket respon, dan tes pemahaman yang akan digunakan untuk menguji kualitas produk (Arsyad, 2019). Selanjutnya, pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti memproduksi prototipe *Busy Book* menggunakan bahan kain flanel yang aman dan tahan lama, kemudian melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian konten, kejelasan konsep, estetika, dan kemudahan penggunaan; masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi hingga media memenuhi kriteria layak uji coba (Branch, 2009). Tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tematik selama dua pertemuan, di mana peneliti mengamati penggunaan media, mengumpulkan data respon peserta didik, serta mengukur pemahaman konsep melalui tes akhir. Terakhir, tahap evaluasi (*Evaluation*) dilaksanakan secara formatif dengan menganalisis data validasi, respon belajar, dan ketuntasan hasil belajar untuk menyempurnakan produk akhir sebelum dapat diimplementasikan secara lebih luas (Sugiyono, 2020).

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan tiga instrumen utama yaitu lembar validasi ahli, angket respon peserta didik dan tes pemahaman konsep. Lembar validasi ahli digunakan untuk mengukur kesesuaian materi dengan KD, kejelasan konsep, kebahasaan, estetika, keamanan,

dan kemudahan penggunaan dengan skala Likert 1–5 (*tidak baik* hingga *sangat baik*) (Arikunto, 2019). Kemudian untuk angket respon peserta didik adalah untuk menilai ketertarikan, kemudahan interaksi, dan motivasi belajar setelah penggunaan media dengan skala: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1) (Sugiyono, 2020); serta tes pemahaman konsep berbentuk pilihan ganda dan uraian terstruktur yang mengukur kemampuan peserta didik mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan menganalisis kegiatan ekonomi, dengan skor diolah berdasarkan kunci jawaban dan rubrik penilaian yang telah divalidasi (Borg & Gall, 2003).

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan prosedur berikut:

1. Kevalidan Media dihitung menggunakan persentase validitas:

$$V = \frac{\sum \text{Skor Maksimal}}{\sum \text{Skor Perolehan}} \times 100\%$$

dengan kriteria:

Tabel 1. Presentase Hasil Validitas

PRESENTASE (%)	KRITERIA
81 – 100	Sangat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup baik
21 – 40	Kurang baik
0 – 36	Sangat kurang baik

Sumber: (Arikunto, 2019)

2. Respon Peserta Didik dihitung persentase skor angket, dengan media dinyatakan praktis jika persentase respon $\geq 61\%$ (Sugiyono, 2020); serta
3. Pemahaman Peserta Didik dihitung persentase skor individual dan ketuntasan klasikal, dengan peserta didik dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai ≥ 75 , dan pembelajaran dinyatakan efektif jika ketuntasan klasikal mencapai $\geq 75\%$ sesuai pedoman penilaian Kurikulum 2013 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media *Busy Book* materi kegiatan ekonomi menggunakan model ADDIE. Pada tahap Analisis, observasi dan wawancara di kelas IV MI Al Hidayah mengungkapkan pembelajaran IPS masih konvensional, minim media, dan konsep ekonomi yang abstrak sulit dipahami peserta didik. Tahap Desain menghasilkan spesifikasi media berbasis kain flanel dengan 11 halaman aktivitas manipulatif (*flap, slider, puzzle*) yang mencakup konsep produksi, distribusi, dan konsumsi.

Tahap Pengembangan meliputi validasi oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Hasil validasi pada tabel 2 menunjukkan kriteria sangat valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Ahli Media 1	35	36	97,2%	Sangat Valid
Ahli Media 2	33	36	91,6%	Sangat Valid
Ahli Materi	34	36	94,4%	Sangat Valid

Tahap Implementasi diujicobakan pada 26 peserta didik kelas IV. Hasil angket respon dapat dilihat pada tabel 3 dimana memperoleh persentase 95,8% dengan kriteria sangat baik.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Aspek	SS	S	KS	TS	STS	Persentase	Kriteria
Respon Peserta Didik	105	23	2	0	0	95,8%	Sangat Baik

Hasil tes pemahaman konsep dapat dilihat pada tabel 4 yang menunjukkan rata-rata skor 96,79% dengan ketuntasan klasikal 80%.

Tabel 4. Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Peserta Didik

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
Tuntas (≥ 75)	21	80%	Tuntas Klasikal
Belum Tuntas	5	20%	-
Rata-rata Skor		96,79%	Sangat Tinggi

Tahap Evaluasi menyimpulkan media layak digunakan setelah revisi bisa dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

Produk Awal	Produk Sesudah Revisi
 <p data-bbox="475 629 751 663">media sebelum revisi</p>	 <p data-bbox="1002 629 1273 663">media sesudah revisi</p>
<p data-bbox="788 703 963 739">Keterangan:</p> <p data-bbox="373 757 1380 902">Produk awal media <i>Busy Book</i> pada setiap halaman tidak ada nomor halaman, setelah dilakukan revisi maka media <i>Busy Book</i> ditambahkan nomor pada setiap halaman</p>	
 <p data-bbox="483 1491 740 1525">media sesuah revisi</p>	 <p data-bbox="1010 1476 1267 1509">media sesuah revisi</p>
<p data-bbox="788 1568 963 1603">Keterangan:</p> <p data-bbox="397 1621 1358 1767">Produk awal media <i>Busy Book</i> masih terdapat lem yang kurang rapi dan kurang rekat, sehingga gambar mudah lepas. Setelah direvisi gambar pada media direkatkan lagi dengan tambahan lem agar lebih rekat</p>	

Adapun rekapitulasi hasil disajikan pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Pengembangan

Tahap	Hasil	Kriteria
Validasi Ahli	91,6% - 97,2%	Sangat Valid

Respon Siswa	95,8%	Sangat Baik
Pemahaman Siswa	96,79% (Ketuntasan 80%)	Efektif

Pembahasan

Pengembangan *Busy Book* melalui lima fase ADDIE menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Pada fase Analysis, identifikasi masalah pembelajaran konvensional dan karakteristik kognitif peserta didik tahap operasional konkret menjadi dasar pengembangan media manipulatif (Branch, 2009). Fase Design menerjemahkan hasil analisis menjadi desain 11 halaman dengan elemen visual dan aktivitas *hands-on* yang sesuai prinsip media pembelajaran efektif (Arsyad, 2019).

Fase Development menunjukkan validitas tinggi (91,6%-97,2%) yang mencerminkan kesesuaian desain dengan standar media pembelajaran: relevansi konten, kejelasan visual, dan keamanan bahan (Arikunto, 2019). Hasil validasi ini sejalan dengan penelitian Sulastri et al. (2020) yang mengembangkan *Quiet Book* untuk pembelajaran tematik kelas IV SD, memperoleh validasi ahli sebesar 85,4% dengan kriteria sangat layak. Demikian pula dengan penelitian Nurshawmi et al. (2022) yang mengembangkan *Busy Book* materi cuaca untuk kelas III SD, mendapatkan validasi 85,95% dengan kategori sangat praktis. Kesamaan hasil validasi yang tinggi pada ketiga penelitian ini mengindikasikan bahwa media berbasis kain flanel dengan aktivitas manipulatif konsisten memenuhi standar kualitas media pembelajaran untuk sekolah dasar.

Fase Implementation membuktikan efektivitas media melalui respon positif peserta didik (95,8%) dan ketuntasan belajar (80%). Temuan ini lebih tinggi dibandingkan penelitian Aditya (2019) yang mengembangkan *Quiet Book* materi ekosistem untuk kelas V SD, dengan respon peserta didik 93% dan peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan. Perbedaan hasil dapat dijelaskan oleh karakteristik materi kegiatan ekonomi yang lebih konkret dan dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik dibandingkan konsep ekosistem yang lebih kompleks. Selain itu, aktivitas manipulatif pada *Busy Book* kegiatan ekonomi (mengurutkan alur produksi-distribusi-konsumsi, mencocokkan pelaku ekonomi) lebih langsung mengaitkan konsep dengan konteks nyata, sehingga memudahkan pemahaman.

Respon positif peserta didik (95,8%) juga konsisten dengan temuan Firdaus dan Handayani (2021) yang mengembangkan *Busy Book* 3D untuk pengenalan huruf anak usia dini, memperoleh respon 94% dengan kriteria sangat baik. Pola respon tinggi pada berbagai jenjang usia dan mata pelajaran ini memperkuat bukti bahwa media berbasis aktivitas manipulatif dan

visual menarik secara universal bagi peserta didik, terutama pada tahap perkembangan operasional konkret (Syah, 2021).

Ketuntasan klasikal 80% dan rata-rata skor pemahaman 96,79% membuktikan efektivitas *Busy Book* dalam memfasilitasi pembelajaran konsep abstrak ekonomi. Aktivitas manipulatif memfasilitasi pemahaman konsep abstrak melalui pengalaman konkret, sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget untuk anak usia operasional konkret (Syah, 2021). Interaksi fisik dengan media meningkatkan *engagement* dan mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) dalam memproses informasi abstrak (Smaldino et al., 2019). Temuan ini memperkuat penelitian Wulandari dan Prasetyo (2020) yang menunjukkan bahwa media manipulatif berbasis *hands-on* meningkatkan pemahaman konsep IPS sebesar 23% dibandingkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD.

Keunggulan *Busy Book* terletak pada kemampuannya menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak (istilah ekonomi seperti "faktor produksi", "jalur distribusi") dengan representasi visual dan aktivitas fisik yang dapat dialami langsung peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip *multimedia learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan modalitas visual, verbal, dan kinestetik lebih efektif untuk retensi jangka panjang (Mayer, 2020). Dalam konteks Kurikulum 2013, *Busy Book* juga mendukung pendekatan tematik integratif dengan menyajikan muatan IPS secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Prastowo, 2021).

Fase Evaluation menyimpulkan *Busy Book* memenuhi kriteria valid dan efektif untuk pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Media ini menawarkan solusi *low-cost* yang dapat diproduksi guru secara mandiri, mendukung implementasi pembelajaran tematik Kurikulum 2013 yang berpusat pada peserta didik (Prastowo, 2021). Keterbatasan penelitian meliputi sampel terbatas pada satu sekolah dan durasi uji coba singkat. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain eksperimen untuk menguji dampak jangka panjang dan membandingkan efektivitas dengan media lain, serta mengeksplorasi adaptasi *Busy Book* untuk materi IPS lain atau mata pelajaran berbeda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media *Busy Book* materi kegiatan ekonomi untuk peserta didik kelas IV MI Al Hidayah dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang menghasilkan produk berupa media berbasis kain flanel dengan 11 halaman aktivitas manipulatif (*flap, slider, puzzle*) yang mencakup konsep produksi, distribusi, dan konsumsi.
2. Media *Busy Book* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli media (97,2% dan 91,6%) dan ahli materi (94,4%), sangat praktis berdasarkan respon peserta didik (95,8%), dan efektif berdasarkan ketuntasan belajar klasikal (80%) serta rata-rata pemahaman konsep (96,79%).
3. Media *Busy Book* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar karena mampu menjembatani konsep abstrak menjadi konkret melalui aktivitas manipulatif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik, serta mendukung implementasi pembelajaran tematik Kurikulum 2013 yang berpusat pada peserta didik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Disarankan untuk mengimplementasikan media *Busy Book* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dengan memberikan pendampingan dan *scaffolding* yang tepat saat peserta didik berinteraksi dengan media. Guru juga dapat mengembangkan variasi aktivitas pada *Busy Book* untuk materi IPS lainnya seperti keragaman budaya, sejarah lokal, atau geografi.
2. Bagi Sekolah: Diharapkan dapat memfasilitasi pengembangan media pembelajaran sejenis melalui penyediaan bahan dan alat yang diperlukan, serta mendorong guru untuk berkolaborasi dalam komunitas praktisi (KKG/MGMP) guna memproduksi media *low-cost* yang berkualitas.
3. Bagi Peneliti Lanjutan: Disarankan untuk: (a) menguji efektivitas media *Busy Book* dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan perlakuan; (b) meneliti dampak jangka panjang media terhadap retensi konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik; (c) mengembangkan versi digital atau *hybrid* dari *Busy Book* untuk meningkatkan daya tahan dan aksesibilitas; serta (d) mengeksplorasi adaptasi media untuk mata pelajaran lain seperti matematika atau IPA.

4. Bagi Peserta Didik: Diharapkan dapat memanfaatkan media *Busy Book* secara optimal untuk belajar mandiri atau berkelompok, serta aktif berdiskusi dan mengaitkan aktivitas pada media dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR REFERENSI

- Amri, N. A., Hajerah, & Usman. (2023). Pengembangan media busy book pada aspek literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 406–411. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.838>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi ke-3). RajaGrafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Pearson.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Firdaus, M. K., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media busy book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 53-62. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35719>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan*. Kemdikbud. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/52263>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI*. Kemendikbudristek. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2019). *Designing effective instruction* (8th ed.). Wiley.
- Nurshawmi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Materi Cuaca Tema 5 untuk Kelas III. *IBTIDA'*, 3(1), 1-6.
- Prastowo, A. (2021). *Media pembelajaran kreatif & inovatif: Konsep, desain, dan implementasi*. Diva Press.

Pengembangan Media Busy Book pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ririn Indah Sari ¹, Arya Setya Nugroho ², Nanang Khoirul Umam ²

- Sapriya. (2021). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran* (Edisi ke-4). Remaja Rosdakarya.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Alfabeta.
- Sulastri, E., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Quiet Book Pada Pembelajaran Tematik Dikelas Iv Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 2(1).
- Syah, M. (2021). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Wardani, A. A. (2019). Pengembangan Media Quiet Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem Kelas V Sdn 2 Wringinanom Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1).
- Wulandari, R., & Prasetyo, H. (2020). Efektivitas media manipulatif berbasis hands-on terhadap pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 145-156.