

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL.....	i
LEMBAR JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
المخلص.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Spesifikasi Produk	11
G. Kegunaan Penelitian	12
H. Penegasan Istilah	13
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Fungsi Media Pembelajaran	18
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	20

d. Peran Media Pembelajaran dalam Mendukung Keaktifan Belajar	34
2. Media <i>Busy Book</i>	35
3. Keaktifan Belajar Siswa.....	40
a. Menggunakan Pembelajaran <i>Cooperative learning</i>	42
b. Menggunakan Media Interaktif.....	44
c. Menggunakan Video Pembelajaran	45
d. Melalui Metode Diskusi	47
4. Mata Pelajaran IPAS.....	50
a. Pengertian Mata Pelajaran IPAS	50
b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS di MI/SD.....	51
c. Capaian Pembelajaran (CP) Mata Pelajaran IPAS Kelas III MI/SD .	52
d. Materi Ayo Mengenal Siklus pada MakhluK Hidup pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III MI/SD	55
5. Hasil Belajar.....	69
B. Penelitian Terdahulu	70
C. Kerangka Berpikir	76
BAB III METODE PENELITIAN.....	77
A. Desain Penelitian dan Pengembangan	77
1. Jenis Penelitian.....	77
B. Model Pengembangan	78
C. Prosedur Pengembangan.....	83
1. Identifikasi Kebutuhan.....	83
2. Perancangan Produk.....	84
3. Pengembangan	84
4. Uji coba.....	85
5. Revisi dan perbaikan.....	86
D. Teknik Pengumpulan Data	86
1. Observasi.....	86
2. Wawancara.....	86
3. Angket.....	88
E. Instrumen Penilaian	88

1. Instrumen Observasi	89
2. Instrumen Wawancara	90
3. Instrumen Angket.....	90
F. Analisis Data.....	93
BAB IV HASIL PENELITIAN	96
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Busy Book</i>	96
1. Analysis (Analisis).....	96
2. Design (Perencanaan)	97
3. Development (Pengembangan).....	101
4. Implementation (Implementasi).....	108
5. Evaluation (Evaluasi).....	115
B. Dampak Keaktifan Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Busy Book</i>	119
1. Kondisi Keaktifan Siswa Sebelum Menggunakan Media <i>Busy Book</i> ...	119
2. Kondisi Keaktifan Siswa Sesudah Menggunakan Media <i>Busy Book</i>	123
BAB V PEMBAHASAN	128
A. Proses pengembangan Media Pembelajaran <i>Busy Book</i>	128
1. Analysis (Analisis).....	128
2. Design (Perencanaan)	130
3. Development (Pengembangan).....	131
4. Implementation (Implementasi).....	134
5. Evaluation (Evaluasi).....	137
B. Dampak Keaktifan Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media <i>Busy Book</i>	139
BAB VI PENUTUP	143
A. Kesimpulan.....	143
B. Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	146

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Fase B Berdasarkan Elemen.....	53
Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu.....	74
Tabel 3. 1 Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa.....	89
Tabel 3. 2 Skala Likert	91
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	91
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	92
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket untuk Peserta Didik.....	92
Tabel 3. 6 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi	94
Tabel 3. 7 Kriteria Kemenarikan Produk	95
Tabel 4. 1 Perencanaan Desain Media <i>Busy Book</i>	98
Tabel 4. 2 Desain Awal Media <i>Busy Book</i>	102
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	109
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Media	109
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	110
Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Ahli Materi	111
Tabel 4. 7 Data Hasil Pengisian Kuesioner oleh Peserta Didik	116
Tabel 4. 8 Hasil Revisi	118
Tabel 4. 9 Hasil Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media <i>Busy Book</i>	122
Tabel 4. 6 Hasil Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media <i>Busy Book</i>	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Busy Book</i> Bahan Kain Flanel.....	37
Gambar 2. 2 <i>Busy Book</i> Bahan <i>Art Paper</i>	38
Gambar 2. 3 Siklus Hidup Manusia	57
Gambar 2. 4 Siklus Hidup Kucing	64
Gambar 2. 5 Siklus Hidup Tumbuhan Tomat	64
Gambar 2. 6 Metamorfosis Sempurna	68
Gambar 2. 7 Metamorfosis Tidak Sempurna	68
Gambar 2. 8 Kerangka Berfikir.....	76
Gambar 3 . 1 Tahapan ADDIE	79
Gambar 4. 1 Siswa Bermain Selama Proses Pembelajaran.....	97
Gambar 4. 2 Ring	101
Gambar 4. 3 <i>Velcro</i> Perekat.....	102
Gambar 4. 4 Siswa Antusias Menggunakan Media <i>Busy Book</i>	112
Gambar 4. 5 Siswa Aktif Berdiskusi Bersama Teman Kelompok	112
Gambar 4. 6 Siswa Terlihat Aktif Menggunakan Media <i>Busy Book</i>	114
Gambar 4. 7 Siswa Mencoba-coba Aktivitas pada Media <i>Busy Book</i>	114
Gambar 4. 8 Siswa Tidak Tertib saat Pembelajaran.....	121
Gambar 4. 9 Siswa Mengerjakan Tugas Tidak pada Tempatnya	121
Gambar 4. 10 Siswa Aktif dalam Berdiskusi	124
Gambar 4. 11 Siswa Aktif Mengerjakan Aktivitas pada Media	127
Gambar 5. 1 Siswa sedang Menggunting dan Menjawab Soal	133
Gambar 5. 2 Guru Melakukan Metode Ceramah	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	153
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	154
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian	155
Lampiran 4 Surat Selesai Bimbingan.....	156
Lampiran 5 Kartu Bimbingan	157
Lampiran 6 Surat Pengantar Validasi	162
Lampiran 7 Angket Analisis Butuh Media.....	164
Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Media.....	166
Lampiran 9 Angket Validasi Ahli Materi	168
Lampiran 10 Angket Validasi Respon Peserta Didik	170
Lampiran 11 Angket Respon Peserta Didik	172
Lampiran 12 Instrumen Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa.....	175
Lampiran 13 Wawancara Guru/ Wali Kelas III.....	176
Lampiran 14 Wawancara Peserta Didik	178
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian	181
Lampiran 16 Dokumentasi Media <i>Busy Book</i>	187
Lampiran 17 Biodata Penulis	187

ABSTRACT

Thesis with the title “Development of Busy Book Learning Media to Support Student Learning Activeness in IPAS Class III Subjects at MI Nurul Islam Mirigambar” was written by Latifah Nikmah, NIM. 126205211039, with the supervisor Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Busy Book, Learning IPAS

This study is motivated by the low motivation of students to learn so that it has an impact on suboptimal learning outcomes. This is due to learning that is dominated by the lecture method and only races on textbooks without using media, so students feel bored and less involved in learning. When learning is no longer fun, students tend to look for other activities such as playing and not listening to instructions from the teacher.

The purpose of this study is to 1) explain the process of developing an effective busy book learning media to support the learning activeness of third grade students of MI Nurul Islam Mirigambar, 2) explain the learning activeness of students after using busy book learning media.

This research uses the development method (Research and Development with the ADDIE model includes several stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires. Validation was carried out by material experts and media experts. Trials were conducted on a small scale and large scale. Data analysis includes qualitative data and quantitative data. Qualitative data was obtained from interviews, observations, and questionnaires. While quantitative data is in the form of results from validation sheets, and student response questionnaires about the use of busy book learning media.

The results obtained from this research are as follows: 1) The learning media was developed using the ADDIE development model through five stages: a) Analysis, the teacher dominantly uses the lecture method and only refers to teaching materials, so that students are less enthusiastic and choose to play during the learning process. b) Planning, making a design in the form of busy book media. c) Development, producing interactive busy book media. d) Implementation, validation by media experts scored 90% (very valid), material experts 96% (very valid), and student responses 87.6% (interesting). e) Evaluation, the media is improved based on suggestions from experts. 2) The impact of student activeness before and after using busy book media. Before the use of busy book media, students tend to be passive and less involved in learning. after being applied, students are more active, enthusiastic, and directly involved in learning activities such as: cutting, pasting, discussing and answering questions.

الملخص

الأطروحة بعنوان "تطوير وسائط تعلم الكتب المشغولة لدعم نشاط الطالب في مواد الصف الثالث من آيباس في معهد ميامي نور الإسلام ميريامبار" من تأليف لطيفة نيكمة، ن.م.م. 126205211039، مع المشرف الدكتور أوسواتون حسنة، س.ب.د.ي.، م.د.، م.ب.د.

الكلمات المفتاحية : وسائط التعلم، كتاب مشغول، IPAS

الدافع وراء هذه الدراسة هو انخفاض الدافعية لدى الطلاب للتعلم بحيث يكون له تأثير على نتائج التعلم دون المستوى الأمثل. ويرجع ذلك إلى أن التعلم الذي يهيمن عليه أسلوب المحاضرة والتسابق على الكتب الدراسية فقط دون استخدام الوسائط، فيشعر الطلاب بالملل ويقل انخراطهم في التعلم. عندما لا يكون التعلم ممتعاً، يميل الطلاب إلى البحث عن أنشطة أخرى مثل اللعب وعدم الاستماع إلى تعليمات المعلم.

الغرض من هذه الدراسة هو: أ) شرح عملية تطوير وسائط التعلم بالكتاب المشغول الفعال لدعم نشاط التعلم لدى طلاب الصف الثالث في مدرسة م.م.ن نور الإسلام ميريامبار، ب) شرح نشاط التعلم لدى الطلاب بعد استخدام وسائط التعلم بالكتاب المشغول.

يستخدم هذا البحث أسلوب التطوير (البحث والتطوير بنموذج ADDIE) بعدة مراحل، وهي التحليل والتخطيط والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وتشمل تقنيات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والاستبيانات. تم التحقق من صحة البيانات من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام. أجريت التجارب على نطاق صغير وعلى نطاق واسع. تضمن تحليل البيانات بيانات نوعية وبيانات كمية. تم الحصول على البيانات النوعية من المقابلات والملاحظات والاستبيانات. بينما كانت البيانات الكمية في شكل نتائج من أوراق التحقق من الصحة والاختبارات واستبيانات استجابة الطلاب حول استخدام وسائط التعلم بالكتب المشغولة.

فيما يلي النتائج التي تم الحصول عليها من هذه الدراسة: أ) تم تطوير وسائط التعلم باستخدام نموذج التطوير ADDIE من خلال خمس مراحل: أ) التحليل، يستخدم المعلم المهيم طريقة المحاضرة ويشير فقط إلى المواد التعليمية، بحيث يكون الطلاب أقل حماساً ويختارون اللعب أثناء عملية التعلم. ب) التخطيط، عمل تصميم على شكل وسائط كتاب مشغول. ج) التطوير، إنتاج وسائط كتاب مشغول تفاعلي. د) التنفيذ، التحقق من صحة الوسائط من قبل خبراء الوسائط بنسبة 90% (صالح جداً)، وخبراء المواد بنسبة 96% (صالح جداً)، واستجابات الطلاب بنسبة 87.6% (مثير للاهتمام). هـ) التقييم، تم تحسين الوسائط بناءً على اقتراحات الخبراء. ب) تأثير نشاط الطلاب قبل وبعد استخدام وسائط الكتب المشغولة. يميل الطلاب قبل استخدام وسائط الكتب المشغولة إلى أن يكونوا سلبين وأقل مشاركة في التعلم، أما بعد تطبيقها فإن الطلاب يكونون أكثر نشاطاً وحماساً ومشاركة مباشرة في أنشطة التعلم مثل: القص واللصق والمناقشة والإجابة عن الأسئلة.