



Pengembangan Media Booklet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Segi Banyak

Retno Andhita Ananda¹, Vit Ardhyantama² dan Sugiyono³

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: retnoandhita02@gmail.com¹, vit10276@gmail.com², sugiyonopacitan@gmail.com³

Article Info

Article History:

Received: 2022-08-21

Revised: 2022-10-11

Accepted: 2022-10-14

Keywords:

Booklet, Mathematics Learning Outcomes, Segi banyak.

ABSTRACT (10 PT)

The purpose of this study aims to determine (1) the procedure for developing learning media booklets; (2) the feasibility of learning booklet media; (3) the results of the development of booklet learning media. This type of research was research and development (R&D) with the 4-D development model of Thiagarajan (1974). The steps taken include (a) defining; (b) design; (c) development and; (d) deployment. The product was tested on 9 students of fourth-grade elementary school in a small group trial. The feasibility of the product based on the results of the assessment of material experts, media experts, and the responses of fourth-grade elementary school students as test subjects. Data collection techniques used observation as a preliminary study, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis used product validity level techniques and test data analysis. The results showed that: (1) a booklet to improve student learning outcomes had been developed using the 4-D development stage; (2) the booklet was tested based on the percentage of response questionnaires 87% which means "very valid", the average material expert is 4.6 which means "very valid", the average media expert was 4.2 which means "very valid, and the media was very valid. It was declared "fit" for use; (3) the results of the development were the form of a booklet with a book size of 14.8 cm x 10.5 cm which contains the identity of the book, instructions for use, table of content, introduction, the content of the material, sample questions, glossary, and closing.

Informasi Artikel


Kata Kunci:

Booklet, Hasil Belajar Matematika, Segi Banyak

ABSTRAK (10 PT)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) prosedur pengembangan media pembelajaran booklet; (2) kelayakan media pembelajarn booklet; (3) hasil pengembangan media pembelajaran booklet. Jenis penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan model pengembangan 4-D Thiagarajan (1974). Langkah-langkah yang dilakukan antara lain (a) pendefinisian; (b) desain; (c) pengembangan dan; (d) penyebaran. Produk di uji cobakan pada 9 siswa sekolah dasar kelas IV dalam uji coba kelompok kecil. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa kelas IV SD sebagai subjek tes. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi sebagai studi pendahuluan, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik tingkat validitas produk dan analisis data uji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) booklet untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan tahap pengembangan 4-D; (2) booklet diuji berdasarkan persentase angket respon 87% yang berarti "sangat valid", rata-rata ahli materi 4,6 yang berarti "sangat valid", rata-rata ahli media 4,2 yang berarti "sangat valid, dan media sangat valid, dinyatakan "layak" untuk digunakan; (3) hasil pengembangan berupa booklet dengan ukuran buku 14,8 cm x 10,5 cm yang memuat idenititas buku, petunjuk penggunaan, daftar isi, pendahuluan, isi materi, contoh soal, glosarium, dan penutup.

Publishing Info

Copyright © 2022 Ananda, R. A., Ardhyantama, V. & Sugiyono. Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ *Corresponding Author:* (1) Vit Ardhyantama, (2) Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (3) STKIP PGRI Pacitan, (4) Pacitan, Jawa Timur, Indonesia, (5) Email: vit10276@gmail.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang keberhasilan belajar. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Hamid dkk., 2020:1-114). Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar (Nurseto, 2011:21). Dengan kata lain bahwa kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan dengan sumber melalui media. Sebab dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media (Rejeki dkk., 2020:338). Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018:104). Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan maksud dari materi pelajaran (pendidik kepada peserta didik) yang disesuaikan dengan kondisi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan (Khotimah, 2021:2152). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018:171). Dapat kita ketahui bahwa media merupakan wahana guna memperoleh informasi dari pendidik dengan cara merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat dalam menyampaikan maksud materi pelajaran.

Beberapa fungsi media dalam proses pembelajaran menurut (Aghni, 2018:100) yaitu: (1) Fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan; (2) Fungsi motivasi, dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, dengan demikian media dapat memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa; (3) Fungsi kebermaknaan, melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi; (4) Fungsi penyamaan persepsi, melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan; (5) Fungsi individualitas, pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. Jadi fungsi diperlukannya media sebagai perantara kegiatan belajar mengajar supaya siswa lebih paham maksud dan tujuan materi yang sedang disampaikan, serta meningkatkan semangat belajar siswa.

Booklet merupakan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. *Booklet* berupa lembaran kertas yang berisi rangkuman materi dan contoh soal. *Booklet* adalah buku berukuran kecil (A5) dan tipis yang terdiri dari 48 halaman bolak balik, berisi tentang tulisan dan gambar-gambar (Hartarti dkk., 2018:2). *Booklet* dipandang sebagai media yang cocok untuk penyampaian yang memuat banyak pesan, karena *booklet* terdiri dari

lembaran-lembaran kertas menjadi buku kecil yang praktis untuk dipergunakan (Kurnia, 2018:3). Media *booklet* sangat mudah untuk dipelajari serta tidak terbatas ruang dan waktu (Fatmawati, 2020:15). Penerapan media ini bertujuan untuk menarik minat belajar siswa supaya mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pendidikan yang berkualitas ditentukan oleh kreativitas guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa terkadang bosan dan jenuh dengan pelajaran yang tetap dan selalu sama (Andhika & Wahyuni, 2020:28). Minat siswa terhadap pembelajaran karena adanya media yang menarik perhatiannya. Berbagai macam bentuk media dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan belajar siswa, salah satunya dengan membaca buku yang menarik. Untuk mendapatkan pengetahuan yang baru, siswa perlu membaca buku untuk menambah ilmu.

Keaktifan membaca menjadi kemampuan dasar yang sangat penting, karena membaca sangat dibutuhkan demi kemajuan masyarakat maupun individu agar tidak dibodohi, dan dengan membaca dapat melihat, mengerti isi bacaan yang ada didepannya. Cara tersebut merupakan suatu hal yang paling efektif untuk menyerap pengetahuan karena semakin sering siswa melakukan kegiatan membaca, maka pengetahuannya akan bertambah sehingga dapat bermanfaat dalam hidupnya (Nursalina & Budiningsih, 2014:2).

Berdasarkan observasi tanggal 17 September 2021 di SD Nuril Islam Pacitan, diketahui bahwa beberapa siswa tidak memahami materi matematika yang sedang diajarkan gurunya. Ada yang merasa kesulitan dengan cara mengerjakan soal hingga pemahaman materi yang diajarkan. Sejumlah siswa menyatakan bahwa kesulitan mereka dalam memahami materi yang diajarkan disebabkan karena mereka tidak menyukai pelajaran tersebut, sehingga keinginan untuk belajar, membaca, dan memahami materi matematika sangat rendah. Hal serupa juga terjadi di SDN Purworejo, guru seringkali mengalami kendala hingga kuwalahan saat mengajarkan materi, karena mereka harus dituntun satu persatu dalam mengerjakan soal matematika. Jadi guru tidak cukup satu kali menjelaskan didepan kelas, tapi mereka juga perlu dibimbing satu persatu supaya lebih paham. Bahkan ketika Penilaian Harian, guru sudah melarang siswa untuk bertanya dan mencoba untuk lebih mandiri dalam mengerjakan soal, namun kenyataannya sangat sulit untuk diterapkan, siswa masih saja meminta bantuan guru dan mengeluh tidak paham mengenai materi yang sedang diujikan. Selain tidak paham, mereka juga sering beralasan lupa cara pengerjaannya, tidak bisa mengerjakannya, dan masih banyak lagi, sehingga mengakibatkan kelas gaduh karena semua memanggil guru, dan mengakibatkan fokus mengerjakan siswa menjadi hilang.

Mengacu pada uraian di atas maka pada pembelajaran matematika, guru perlu mengembangkan media yang menarik dan disukai anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, seperti pembuatan *booklet*. *Booklet* adalah sebuah buku kecil yang memiliki paling sedikit lima halaman tetapi tidak lebih dari empat puluh delapan halaman diluar hitungan sampul (Sinarti dkk., 2018:12). Jadi dapat dipastikan bahwa buku ini sangat ringan dan mudah dibawa kemanapun, karena tidak berisi banyak halaman. *Booklet* merupakan sebuah media berbentuk buku berukuran kecil yang berisi gambar-gambar dan tulisan yang berisi penjelasan tentang suatu materi (Sinarti dkk, 2018:12). Penerapan media ini bertujuan untuk menarik minat belajar siswa serta untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, agar siswa lebih mudah dalam memahami suatu konsep, karena dibekali dengan penggunaan media yang simpel dan dapat dibawa kemana-mana. Diharapkan pembuatan media pembelajaran *booklet* ini dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa, dengan cara siswa menunjukkan minat belajarnya terhadap pelajaran matematika, sehingga suasana belajar yang aktif, kondusif dan menyenangkan dapat tercipta di dalam kelas, dan yang lebih penting keberhasilan belajar matematika dapat meningkat serta kegaduhan di dalam kelas dapat berkurang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan 4-D, oleh Thiagarajan, Dorothy Semmel dan Melvyn Semmel (Kurniawan & Dewi, 2017). Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahap yaitu: (a) *Define* (Pendefinisian); (b) *Design* (Perancangan); (c) *Develop* (Pengembangan); (d) *Disseminate* (Penyebaran). Model pengembangan produk yang dikembangkan akan diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk pada beberapa ahli materi dan ahli media untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media yang sedang peneliti kembangkan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sebagai studi awal untuk mencari tahu permasalahan dalam pembelajaran, angket respon siswa dan ahli untuk mengetahui kalitas produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli dan untuk mengetahui respon siswa, tes untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan atau tidak pada *pre-test* dan *pos-test*, dokumentasi berupa data mentah hasil siswa serta untuk mendokumentasikan pelaksanaan uji coba. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan kritik saran dan tanggapan yang disampaikan oleh pembimbing, ahli materi, ahli media terhadap kualitas media pembelajaran *booklet* yang terdapat pada kolom komentar pada angket uji validitas para ahli dan angket respon siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pembimbing, ahli materi, ahli media dan siswa melalui angket validasi para ahli dan angket respon siswa yang berisi pilihan ya dan tidak.

Penelitian ini melibatkan subjek yaitu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purworejo Tahun Ajaran 2021/2022, sebanyak 9 siswa (dalam kelompok kecil) dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Tingkat kevalidan produk digunakan untuk menganalisis tingkat kevalidan produk yang dihasilkan menggunakan data kuantitatif. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif (kualitatif). Penghitungan data terlebih dahulu dilakukan dengan melakukan perhitungan rerata dari setiap data yang telah diperoleh. Perhitungan rerata atau *mean* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2015:280) : $Mean (Me) = \frac{\sum x}{N}$, dengan keterangan Mean (M) =Skor rata-rata, $\sum X$ =Jumlah skor yang diperoleh, N =Jumlah item keseluruhan

Berdasarkan perhitungan dengan rumus tersebut, penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian dan disesuaikan dengan kategori yang ditetapkan. Konversi data kuantitatif menjadi kualitatif disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima

Interval Skor	Kriteria	Keterangan
4,22 – 5	Sangat Valid	Tidak Revisi
3,41 – 4,21	Valid	Tidak Revisi
2,61 – 3,40	Cukup Valid	Perlu Revisi
1,80 – 2,60	Kurang Valid	Revisi
1 – 1,79	Sangat Kurang Valid	Revisi

Pendekatan penilaian dilakukan dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP) merupakan penilaian yang sangat banyak digunakan, disamping prosedurnya yang mudah hanya tinggal membuat kunci jawaban, membagi jumlah soal yang benar dikerjakan siswa dengan jumlah seluruh soal, kita sudah memperoleh standar penilaian, juga penilaian PAP memudahkan penafsiran nilai seluruh siswa, Agus (2022:7). Pada penelitian ini, siswa dinyatakan tuntas belajar apabila mendapat skor ≥ 65 dan suatu kelas dinyatakan tuntas belajarnya jika dalam tes tersebut terdapat $\geq 75\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Presentase ketuntasan belajar siswa

secara klasikal dapat dihitung dengan persamaan sebagai berikut: $K = \frac{1}{T} \times 100\%$ dengan keterangan K = Presentasi ketuntasan minimal, T =Jumlah siswa tuntas belajar, 1=Jumlah seluruh, 100% = Bilangan tetap

HASIL PENELITIAN

Pada sub ini berisi penjelasan mengenai *prototipe* pengembangan yang telah ditetapkan. Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan media pembelajaran *booklet* disusun instrumen yang terkait dengan penelitian. Adapun uraian tentang hasil dari pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran *booklet* sebagai berikut.

Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini Bapak Rofiq Setyawan, M.Pd, beliau merupakan guru kelas juga mengajar matematika di SD Negeri Pacitan dan juga Dosen di STKIP PGRI Pacitan. Peneliti memilih beliau karena beliau adalah seorang praktisi di jenjang Sekolah Dasar serta memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan dasar. Data diperoleh dengan cara memperlihatkan media pembelajaran yang telah dibuat, melakukan demonstrasi terhadap media pembelajaran serta memberikan lembar evaluasi. Selanjutnya ahli materi memberikan masukan dan beberapa perbaikan baik secara lisan maupun tertulis terhadap media pembelajaran.

Kriteria akhir dari aspek kualitas materi pembelajaran diperoleh dari hasil konversi data kualitatif dengan skala 5. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, dari 6 aspek penilaian terdapat 4 aspek memperoleh kriteria penilaian “Sangat Baik”, 2 aspek dengan kriteria penilaian “Baik”. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa kualitas produk dilihat dari aspek kualitas materi pembelajaran dinyatakan “Sangat Valid” dengan jumlah skor 28 dan rerata sebesar 4,6. Berikut tabel presentase skor penilaian ahli materi.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	4	67%
Baik	2	33%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	6	100%

Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini ada Ibu Urip Tisngati, M.Pd. beliau merupakan Dosen STKIP PGRI Pacitan dan memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran. Data diperoleh dengan cara memperlihatkan media pembelajaran yang telah dibuat, melakukan demonstrasi terhadap penggunaan media pembelajaran serta memberikan lembar evaluasi, selanjutnya ahli media memberikan sejumlah pertanyaan secara lisan mengenai media pembelajaran tersebut serta memberikan saran secara lisan maupun tertulis.

Kriteria akhir dari aspek kualitas media pembelajaran di atas diperoleh dari hasil konferensi data kualitatif dengan skala 5. Berdasarkan penilaian dari ahli media, dari 13 aspek penilaian terdapat 10 aspek memperoleh kriteria “Baik” serta 3 aspek memperoleh kriteria “Sangat Baik”. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa kualitas produk dilihat dari aspek kualitas media pembelajaran dinyatakan “Sangat Valid” dengan jumlah skor 55 dan rerata sebesar 4,2. Tabel presentase validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Media

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	3	23%
Baik	10	77%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	13	100%

Berdasarkan data penilaian ahli media secara keseluruhan. Hasil penilaian ahli media di atas terhadap aspek fisik, warna, gambar dan pemakaian. Tabel validasi ahli media secara keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Media Keseluruhan

Aspek Penilaian	Jumlah	Rerata	Kategori
Fisik	16	4	Baik
Warna	14	4,6	Sangat Baik
Gambar	13	4,3	Sangat Baik
Pemakaian	12	4	Baik
Jumlah		16,9	
Rerata Keseluruhan		4,2	Sangat Valid

Validasi Angket Respon Siswa

Uji coba dilakukan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purworejo. Dalam penelitian ini subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 9 siswa. Berdasarkan angket respon siswa diperoleh hasil dari 7 aspek penilain semua aspek terjawab “Ya” dengan kriteria “Sangat Valid”. Tabel validasi angket respon dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Jumlah aspek	Kesesuaian	
			Ya	Tidak
1.	Petunjuk	1	√	
2.	Cakupan angket	3	√	
3.	Bahasa	3	√	
Jumlah			7	0

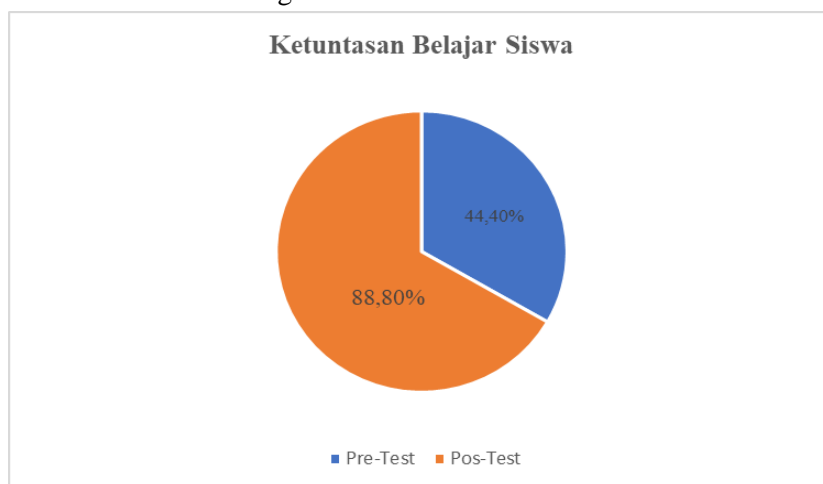
Validasi respon siswa dilakukan melalui uji coba kelompok kecil. Berdasarkan penilaian respon siswa, diperoleh jumlah skor 55 dengan presentase 87% siswa menjawab “Ya” dan 23% siswa menjawab “Tidak” yang termasuk dalam kategori penilaian “Sangat Valid”. Penilaian respon siswa terhadap media yang dikembangkan diperoleh rata-rata sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Jumlah	Presentase	Kategori
Ya	55	87%	Sangat Valid
Tidak	8	23%	Tidak Valid
Jumlah		100%	

Hasil Uji Coba Tes Pemahaman Siswa

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan *booklet* dalam peningkatan hasil belajar siswa, maka dilakukan uji coba lapangan kelompok kecil pada siswa SDN Purworejo. Uji coba lapangan menghasilkan ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran matematika materi segi banyak. Berdasarkan data pada perhitungan ketuntasan individual pada *pre-tes* dan *pos-test* diperoleh presentase ketuntasan sebagai berikut:



Gambar 1. Data Hasil *Pre-Test* dan *Pos-Test*

PEMBAHASAN

Pengembangan media *booklet* ini telah diselesaikan sesuai dengan prosedur pengembangan 4-D yang direkomendasikan oleh Thiagarajan (1974) dalam (Kurniawan & Dewi, 2017). Tahap yang ditempuh terdiri dari: (1) Pendefinisian (*Define*); (2) Perancangan (*Design*); (3) Pengembangan (*Develop*); (4) Penyebaran (*Disseminate*).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sholichah, (2021) pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan hasil uji coba skala kecil mendapatkan hasil sebesar 97,91% sedangkan uji coba skala besar mendapatkan hasil sebesar 96,9%. Dengan nilai yang didapatkan maka dapat diartikan bahwa *flip booklet* yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran.

Menurut Nurhidayah dkk. (2015), ada lima tahap yang harus dilakukan pada tahap pendefinisian, meliputi analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap analisis ujung depan yang dilakukan yaitu dengan melakukan observasi sebagai studi awal untuk mencari permasalahan yang sedang dihadapi, dengan hasil bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa serta pemanfaatan media pembelajaran belum dioptimalkan. Tahap selanjutnya yaitu analisis tugas dengan mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diperlukan dalam pembelajaran kemudian menganalisisnya kedalam suatu kerangka indikator, kemudian dilanjutkan dengan analisis konsep menentukan materi yang akan digunakan pada media pembelajaran yaitu materi matematika segi banyak. Berdasarkan hal tersebut diharapkan siswa memahami materi matematika bab segi banyak tersebut.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan, pada tahap ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran. Pengembangan yang dihasilkan yaitu berupa draft awal media yang bersi cover, kata pengantar, identitas buku, daftar isi, materi, glosarium dan penutup, yang disertai dengan gambar dan ilustrasi sehingga menumbuhkan minat belajar siswa dalam belajar matematika. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2011:108) yang menyatakan

bahwa pembelajaran yang menyenangkan menyebabkan tumbuhnya respon positif dari peserta didik yang secara langsung berdampak pada peningkatan terhadap minat belajar, aktivitas mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Menurut (Firmansyah, 2015:37) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan, bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli dan angket respon serta uji coba tes. Uji coba dilakukan sekali dalam bentuk kelompok kecil berjumlah 9 orang siswa Sekolah Dasar kelas IV. Menurut Mulyatiningsih (2012:163) pentingnya dilakukan uji coba skala kecil terlebih dahulu untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi selama penerapan model yang sesungguhnya berlangsung, selain itu juga untuk menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dan berusaha untuk mengurangi kendala tersebut pada saat penerapan model berikutnya.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat kita ketahui rata-rata penilaian dari ahli materi 4,6 yang berarti “sangat valid”, penilaian dari ahli media 4,2 yang berarti “sangat valid dan berdasarkan persentase angket respon 87% yang berarti “sangat valid”. Menurut Bintiningtyas & Lutfi (2016:137) media dikatakan valid jika berada pada rentang $\geq 61\%$. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berupa *booklet* sudah valid dan layak digunakan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi dkk. (2020:505), menggunakan metode pengembangan ADDIE, menjelaskan bahwa *booklet* yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil sangat layak, hasil respon guru memperoleh presentase 83% dengan kategori baik, uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 84,66% dengan kategori sangat baik dan uji coba kelompok besar memperoleh presentase 86,4% dengan kategori sangat baik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *booklet* dapat digunakan sebagai sumber belajar di sekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Beama dkk. (2019:139) menggunakan metode pengembangan ASSURE, menjelaskan bahwa *booklet* berbasis pendekatan saintifik layak digunakan dengan hasil presentase 91,62% dengan kualifikasi sangat baik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan peneliti, hasil pengembangan ini berupa *booklet* yang terdiri dari cover, identitas buku, petunjuk penggunaan, daftar isi, kata pengantar, isi materi, contoh soal, glosarium, dan penutup. Jumlah halaman sebanyak 16 halaman dengan ukuran buku 14,8cm x 10,5cm. materi didalamnya merupakan materi matematika bab segi banyak, keliling dan luas, serta hubungan antar garis. Materi yang disampaikan berupa rangkuman yang dilengkapi dengan contoh soal dalam kehidupan sehari-hari. Buku ini dicetak menggunakan kertas *art paper* dan didesain semenarik mungkin agar siswa suka dengan matematika sehingga hasil belajar siswa meningkat

Media pembelajaran *booklet* berupa buku cetak berukuran kecil yang berfungsi untuk memberikan informasi apa saja yang ingin disampaikan penulis. Media cetak seperti *booklet* ini memiliki kelebihan yaitu dapat dipelajari setiap saat karena desain berbentuk buku, dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa, pesan atau informasi relatif lebih banyak dibandingkan poster, desain *booklet* yang menarik membuat siswa akan tertarik untuk membacanya, Gemilang&Christiana (2016:6). *Booklet* merupakan media pembelajaran berbentuk cetak yang berisikan informasi-informasi penting dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa karena bentuknya yang sederhana dan banyaknya warna, gambar yang ditampilkan serta materi yang disampaikan singkat dan jelas, Beama, dkk. (2019:133).

Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian oleh pembimbing dan para ahli, diperoleh saran sebagai berikut: (1) desain cover dibuat supaya disesuaikan dengan tema yang akan disampaikan dengan tujuan supaya siswa mengetahui bahwa materi yang disampaikan dalam *booklet* ini merupakan materi matematika; (2) *background* dibuat lebih simpel supaya tidak ramai dan menjadikan siswa hilang fokus saat mempelajarinya serta menghindari beberapa tulisan yang sulit terbaca; (3) penambahan halaman untuk petunjuk penggunaan serta contoh soal dengan tujuan siswa dapat dengan mudah mempelajari materi yang disampaikan serta lebih mendalami lagi maksud materi yang disampaikan. Berikut ini visualisasi *booklet* matematika materi segi banyak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2. Produk Akhir *Booklet* Matematika Materi Segi Banyak

Kajian Produk Akhir

Booklet matematika materi segi banyak untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli dan menunjukkan tingkat validitas *booklet*. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan diperoleh rata-rata 4,6 termasuk kategori “Sangat Valid”. Hal ini berarti *booklet* yang dikembangkan memenuhi kelayakan. Hasil penilaian ahli media pada aspek fisik menunjukkan rata-rata 4,0, pada aspek warna 4,6, pada aspek gambar 4,3 dan pada aspek pemakaian 4,0. Rata-rata keseluruhan memperoleh 4,2 dengan kategori “Sangat valid”. Hal ini berarti tingkat validitas isi media pembelajaran yang dikembangkan sudah memadai. Hasil penilaian respon siswa dalam uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 87% siswa menjawab “Ya” yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, hal ini berarti tingkat validitas isi *booklet* yang dikembangkan sudah memadai.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *booklet* mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dari hasil tes siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *booklet* dengan hasil 44,4% sebelum menggunakan media *booklet* dan 88,8% setelah menggunakan media *booklet*, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, diperoleh beberapa simpulan. Pertama pengembangan media pembelajaran *booklet* menggunakan model pengembangan 4-D (*four D*) terdiri atas empat tahap utama yaitu : (a) *Define* (pendefinisian); (b) *Design* (perancangan); (c) *Develop* (pengembangan); (d) *Desseminate* (penyebaran). Kedua presentase kelayakan media *booklet* berdasarkan ahli materi memperoleh rata-rata 4,6 yang

berarti “Sangat Valid”, berdasarkan ahli media memperoleh rata-rata 4,2 yang berarti “Sangat Valid”, berdasarkan angket respon siswa yaitu 87% yang berarti “Sangat Valid”, yang berarti media pembelajaran *booklet* “Layak” digunakan dalam pembelajaran disekolah. Ketiga hasil pengembangan ini berupa *booklet* yang terdiri dari cover, identitas buku, petunjuk penggunaan, daftar isi, kata pengantar, isi materi, contoh soal, glosarium, dan penutup. Jumlah halaman sebanyak 16 halaman dengan ukuran buku 14,8cm x 10,5cm. Materi didalamnya merupakan materi matematika bab segi banyak, keliling dan luas, serta hubungan antar garis. Materi yang disampaikan berupa rangkuman yang dilengkapi dengan contoh soal dalam kehidupan sehari-hari, dicetak menggunakan kertas *art paper* dan didesain semenarik mungkin agar siswa suka dengan matematika sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Saran

Media *booklet* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya terbatas pada kelas IV semester II, materi matematika segi banyak, keliling dan luas serta hubungan antar garis. Kegiatan validasi media *booklet* dilakukan satu kali karena keterbatasan waktu penelitian. Penelitian terbatas hanya pada kelompok kecil, belum mencakup kelompok besar. Isi materi pada media *booklet* terbatas hanya untuk perkembangan kognitif siswa. Instrumen untuk mengukur hasil belajar setelah validasi ahli langsung digunakan untuk pengumpulan data pada subjek uji coba kelompok kecil. Penelitian lanjutan diharapkan untuk dilakukan ujicoba instrumen ke sampel ujicoba lain terlebih dahulu guna mendapatkan efektifitas hasil penelitian dan pengembangan yang lebih valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI No. 1, 98-107.
- Agus, M. (2022). Penilaian Acuan Norma Dengan Penilaian Acuan Patokan Pada Cabang Atletik Nomor Lompat Jauh Sebagai Studi Komperatif. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, 6-15.
- Andhika, M. R. & Wahyuni, C.N. (2020). Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di MIN 8 Aceh Barat. *Jurnal Edu Science*, Vol.7 No. 1, 28-33.
- Beama, N dkk. (2019). Media Pembelajaran Booklet Berbasis Pendekatan Saintifik Pokok Bahasan Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi*, Vol. 2 No. 3, 132-139.
- Bintiningtyas, N. & Lutfi, A. (2016). Pengembangan Permainan Vermintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Journal Of Chemical Education Unesa*, Vol. 5, No. 2.
- Dewi, B. dkk. (2020). Pengembangan Booklet Keanekaragaman Kupu-Kupu di Kabupaten Kerinci dan Sekitarnya Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Animalia Kelas X SMA, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol.6 No.4,492-506.
- Fatmawati, D. P. (2020). Implementasi Media Booklet Timbul Berbasis Braille Materi Kenampakan Alam Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Skripta*, Vol.6 No.1, 13-19.
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, Vol.3 No.1, 34-44.
- Gemilang, R & Christina, E. (2016). Pengembangan Booklet Sebagai Media Layanan Informasi Untuk Pemahaman Gaya Hidup Hedonisme Siswa Kelas XI di SMAN 3 Sidoarjo.
- Hamid, M. A. dkk. *Media Pembelajaran*. 2020: Yayasan Kita Menulis.
- Hartarti, dkk. (2018). Kelayakan Media Booklet Submateri Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA. 1-11.

- Khotimah, S. K. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan Vol.3 No.4*, 2149-2158.
- Kurnia, D. (2018). Media *Booklet* Informasi Promosi Kepariwisata Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Sumatera Barat.
- Kurniawan, D. & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media *Screencast-o-matic* Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, Vol. 3, No. 1, 214-219.
- Muyatiningsih, E. (2012). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nurhidayah, R. dkk. (2015). Pengembangan Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Larutan Elektrolit dan Non-Elektrolit. *Edusaiins*, 7
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Vol.3 No.1*, 171-187.
- Nursalina, A. I. & Budiningsih, T. E. (2014). Hubungan Motivasi Berprestasi Dengan Minat Membaca Pada Anak. *Jurnal Unnes*, Vol.3 No.1, 1-7.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol.8 No.1, 19-35.
- Rejeki dkk. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 4 No. 2, 337-343.
- Sholichah, U. N. H. (2021). Pengembangan Media Flip Booklet Pada Pembelajaran Matematika Materi Kelipatan dan Faktor Suatu Bilangan Kelas IV SD.
- Sinarti dkk., (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Berbantuan Media Booklet Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SDN 04 Batu Ampar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.6 No.1, 11-16.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, 103-114.
- Wahyuningsih, N.A. (2011). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal PP*, Vol. 1, No.2.