

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

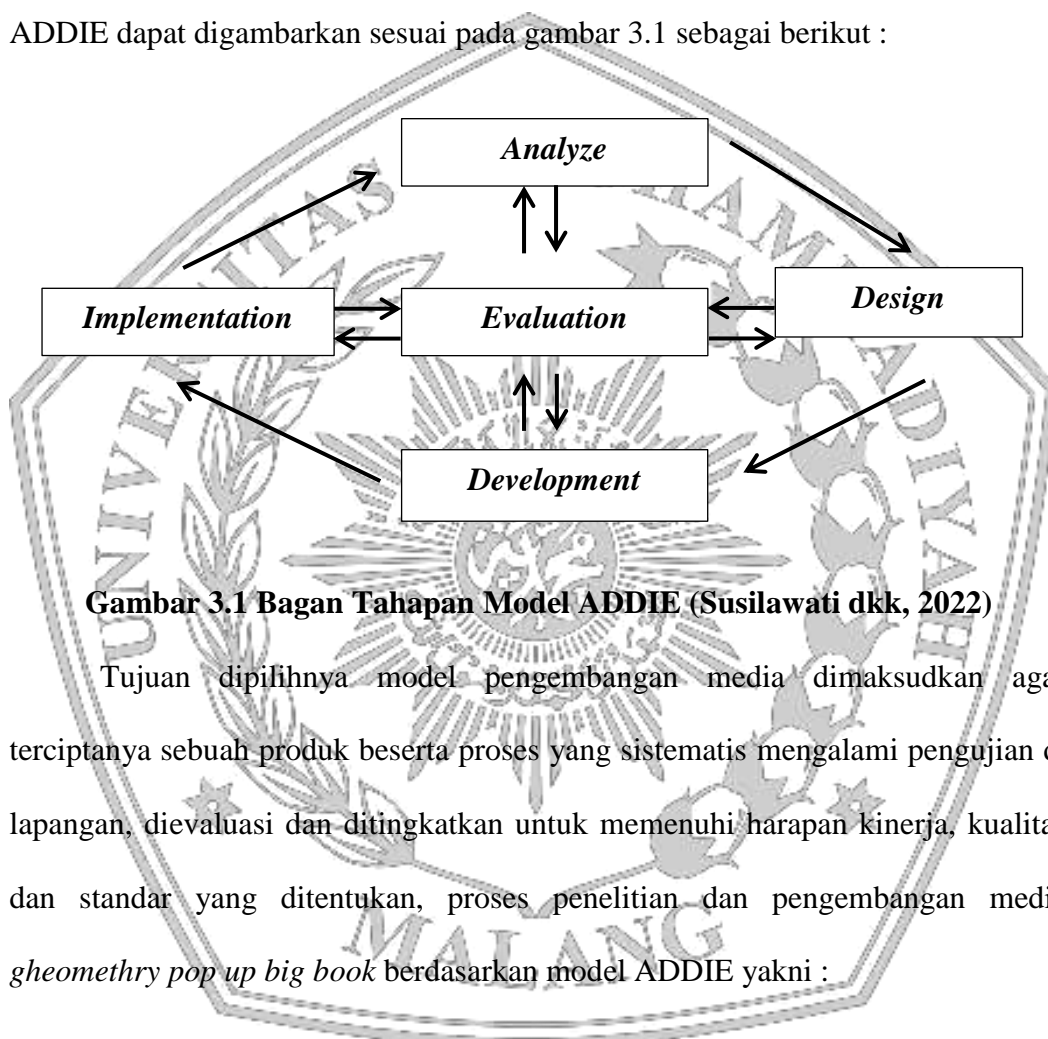
#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah tipe penelitian dimana menghasilkan media *gheomethry pop up big book* serta menguji kelayakan media *gheomethry pop up big book* tersebut. Langkah pada penelitian pengembangan ini dimulai dengan kegiatan analisis kebutuhan peserta didik dan juga menentukan tipe media yang digunakan bagaikan resolusi kebutuhan tersebut. Sebagaimana menurut (Sugiyono, 2013) mengatakan bahwa metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan media yang dikembangkan sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat luas dan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Penelitian pengembangan dilakukan bertujuan untuk menumbuhkan serta menganalisis perolehan dari penggunaan media *gheomethry pop big book* Materi Geometri Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdapat 5 tahapan pada penelitian pengembangan, meliputi : *Analyze* (mengkaji), *Desain* (mendesain), *Development* (memperluas), *Implementation* (menerapkan), dan *Evaluation* (menilai). Model ADDIE ini dibuat oleh Dick and Carry pada tahun 1996 demi membuat teknik pembelajaran. Menurut Dick and Carry dalam (Mulyatiningsih, 2012) mengemukakan bahwa model ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis produk pada kegiatan pembelajaran, seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tahapan model ADDIE mencakup 5 (lima) tahapan yaitu tahap menganalisis kebutuhan, merancang konstruksi, mengembangkan isi produk, melakukan uji coba, dan mengevaluasi produk (Soesilo dkk, 2020). Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini berlandaskan dengan adanya analisis kebutuhan akan media pembelajaran di kelas awal sekolah dasar. Pengembangan perangkat pembelajaran berupa media *gheomethry pop up big book* diharapkan dapat mengatasi kebutuhan media pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Adapun pemaparan dari kelima tahapan atau langkah langkah penelitian ini dengan model ADDIE dapat digambarkan sesuai pada gambar 3.1 sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Bagan Tahapan Model ADDIE (Susilawati dkk, 2022)**

Tujuan dipilihnya model pengembangan media dimaksudkan agar terciptanya sebuah produk beserta proses yang sistematis mengalami pengujian di lapangan, dievaluasi dan ditingkatkan untuk memenuhi harapan kinerja, kualitas dan standar yang ditentukan, proses penelitian dan pengembangan media *gheomethry pop up big book* berdasarkan model ADDIE yakni :

## 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Kegiatan pertama yang dilakukan merujuk pada tahapan ini yakni analisis kebutuhan pengembangan media pada pembelajaran yang sesuai dengan analisis kebutuhan di sekolah sasaran yang dilakukan guna untuk menghimpun data data permasalahan yang ada dan mengidentifikasi sumber permasalahan beserta solusinya. Proses analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan observasi lapangan. Adapun kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelas 1B SD Muhammadiyah 03 Assalam dan kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal diperoleh data bahwa 1) SD Muhammadiyah 03 Assalam sudah menerapkan Kurikulum Merdeka pada kelas I dan IV, 2) Media pembelajaran yang digunakan sebatas benda sekitar, 3) Metode yang digunakan berupa metode ceramah, 4) Peserta didik belum banyak mengenal bentuk bentuk geometri dengan baik. Data analisis kebutuhan menunjukkan bahwa minat belajar matematika peserta didik kelas 1B masih rendah dan kurangnya referensi dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satu faktor penyebab permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran kurang meluas dengan materi pelajaran peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, maka perlu dikembangkan media *gheomethry pop up big book* untuk kelas I sekolah dasar yang diharapkan dapat menjadi media penunjang yang lebih menarik, praktis, efektif dan efisien.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan analisis kebutuhan pada ruang kelas maka langkah selanjutnya adalah tahap perancangan media *gheomethry pop up big book* yang

diawali dengan membuat rancangan atau konsep media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Media *gheomethry pop up big book* dirancang untuk memenuhi tujuan pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Pada tahap perancangan juga dilakukan penyusunan instrumen penilaian media *gheomethry pop up big book*. Instrumen penilaian media *gheomethry big book* ini terdiri atas validasi para ahli dalam aspek kelayakan materi, desain media dan angket respon. Sedangkan angket respon terdiri atas angket respon pendidik dan peserta didik. Instrumen penilaian yang telah tersusun kemudian divalidasi yang bertujuan untuk memperoleh penilaian yang valid terhadap media *gheomethry pop up big book* yang dikembangkan.

Adapun perancangan media *gheomethry pop up big book* dilakukan berdasarkan data wawancara dengan guru kelas 1B SD Muhammadiyah 03 Assalam. Langkah langkah perancangan media *gheomethry pop up big book* adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan jenis media yang sesuai dengan analisis kebutuhan
- b. Merancang desain media dengan menggunakan aplikasi Canva.
- c. Menentukan bahan media kertas art cartoon A1 (84,1 x 59,4 cm)
- d. Penentuan batas mata pelajaran yang disajikan dalam Kurikulum Merdeka
- e. Identifikasi tujuan pembuatan media agar peserta didik dapat memahami materi yang tersaji

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Setelah media dirancang maka langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan bahan dan alat yang hendak digunakan saat pengembangan media. Pada tahap ini juga dilakukan validasi yang

meliputi validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *gheomethry pop up big book* sebelum diujicobakan atau diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran pada tahap implementasi. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli tersebut maka akan diperoleh kritik dan saran terkait desain dan isi materi dalam media *gheomethry pop up big book* tersebut. Pada tahap pengembangan terdapat 3 (tiga) rangkaian susunan kegiatan yang diuraikan sebagai berikut :

**a. Pembuatan Produk**

Dalam pembuatan sebuah produk, peneliti mengumpulkan alat dan bahan pendukung yang digunakan untuk membuat media *gheomethry pop up big book* seperti materi yang akan dibahas, kertas asturo, kertas art karton, alat tulis dan lainnya yang dibutuhkan seketika. Setelah mengumpulkan alat dan bahan membuat desain untuk dijadikan halaman *background* pada media *gheomethry pop up big book* di setiap lembarnya. Setelah itu mencantumkan materi yang dibahas ke dalam *background* yang sudah jadi di setiap lembarnya.

**b. Validasi**

Pada tahap validasi ini peneliti dapat dilakukan melalui 2 tahapan diantaranya sebagai berikut :

- 1. Validasi ahli materi** ialah salah satu syarat sebelum media pembelajaran tersebut di uji cobakan pada pengguna.
- 2. Validasi ahli media** yaitu menilai aspek tampilan dan kelayakan media *gheomethry pop up big book* sebelum media tersebut di uji cobakan yang akan divalidasi oleh dosen yang memiliki keahlian dalam media pembelajaran matematika.

Tabel 3.1 Validator Ahli Materi Dan Ahli Media

Validasi Ahli	Validator	Jabatan
Ahli Materi	Ibu Dyah Worowirastri Ekowati, S.Pd., M.Pd	Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Malang
Ahli Media	Ibu Dian Ika Kusumaningtyas , M.Pd	Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Malang

(Sumber : Olahan Peneliti)

### c. Revisi

Setelah melakukan proses validasi, media *gheomethry pop up big book* tersebut akan di revisi berdasarkan saran dan kritik yang membangun dari ahli materi dan ahli media agar media pembelajaran yang dibuat dapat menarik perhatian dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

### 4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti merealisasikan media *gheomethry pop up big book* dan diimplementasikan pada peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 03 Assalam. Realisasi yang dimaksudkan oleh peneliti adalah melakukan uji coba lapangan media yang memiliki fungsi yang berupa mengetahui pengembangan dan kemenarikan produk dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini merupakan langkah nyata yang dilakukan dalam penerapan sistem pembelajaran serta semua pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik harus sesuai dengan materi pembelajaran dan diharapkan setelah melaksanakan tahapan ini dapat mengetahui hasil dari pengembangan yang dilakukan. Tahapan penerapan ini dilakukan secara klasikal di kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi dan memberikan evaluasi materi serta angket respon kepada peserta didik setelah melakukan pembelajaran.

## 5. Tahap Penilaian (*Evaluation*)

Tahapan yang terakhir adalah tahap penilaian yang mana tujuan dilakukan pada tahapan ini adalah untuk mengetahui minat dan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media *gheomethry pop up big book*. Selain itu juga mengetahui kualitas dari media *gheomethry big book* yang telah peneliti kembangkan. Apabila pada tahap ini terdapat kelemahan pada media *gheomethry pop up big book* tersebut maka sebaiknya perlu dilakukan perbaikan dan diimplementasikan ulang kepada subjek yang bersangkutan. Namun jika tidak ditemukannya kelemahan pada media *gheomethry pop up big book* tersebut maka media tersebut siap untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran yang sebenarnya.

Tahap penilaian ini merupakan tahapan evaluasi yang akan dijadikan sebagai tolak ukur kevalidan serta kelayakan media yang telah dibuat. Penilaian yang dilakukan pada pengembangan ini adalah evaluasi yang berorientasi pada kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini berkaitan dengan tahap sebelumnya seperti pada tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Pada tahap ini bisa dilakukan setelah masing masing kegiatan di tahap sebelumnya telah dilakukan sehingga dapat melakukan tahap evaluasi. Menurut (Pribadi, 2016) berdasarkan tujuannya terdapat 2 (dua) jenis yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif yang dapat dijabarkan sebagai berikut

### 1. **Evaluasi Formatif**

Bentuk evaluasi yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas produk dari setiap tahapnya. Esensi dari evaluasi formatif adalah uji coba dan revisi terhadap produk yang dikembangkan hingga produk tersebut dianggap relatif sempurna ke tahap selanjutnya. Evaluasi formatif dapat diartikan sebagai proses



evaluasi untuk mengumpulkan data data dan perbaikan produk sebelum digunakan dalam uji coba pada lapangan yang sesungguhnya.

## 2. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif pada dasarnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk melanjutkan atau menghentikan proses pengembangan suatu produk. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas dan manfaat dari produk berdasarkan hasil keseluruhan data evaluasi.

**Tabel 3.2 Tahapan Model ADDIE Media *Gheomethry Pop Up Big Book***

No	Tahapan	Kegiatan
1	<b>Analisis</b> ( <i>Analyze</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Wawancara dengan wali kelas 1B SD Muhammadiyah 03 Assalam yaitu Ibu Nur Aini Sholihah, S. Pd</li> <li>b. Observasi pada kelas 1B</li> <li>c. Berdiskusi dengan wali kelas 1B yang mengampu semua mata pelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran</li> </ul>
2	<b>Perancangan</b> ( <i>Design</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menentukan jenis media yang sesuai dengan analisis kebutuhan (<i>Media Gheomethry Pop Up Big Book</i>)</li> <li>b. Menentukan materi yang akan disajikan</li> <li>c. Menentukan model pembelajaran</li> <li>d. Mengaitkan materi geometri dengan kehidupan sehari hari</li> <li>e. Menyusun instrumen penilaian media <i>GheomethryPop Up Big Book</i></li> <li>f. Menyusun kegiatan pembelajaran</li> <li>g. Merancang desain media <i>Gheomethry Pop Up Big Book</i></li> <li>h. Menentukan bahan media <i>Gheomethry Pop Up Big Book</i></li> <li>i. Proses pengembangan media pendidikan</li> </ul>
3	<b>Pengembangan</b> ( <i>Development</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tampilan awal (Sampul depan, Kata Pengantar, dan Daftar Isi)</li> <li>b. Isi (Petunjuk Penggunaan Media, Peta Konsep, Materi yang Bersangkutan)</li> <li>c. Tampilan Akhir (Rangkuman, Tes Formatif, Biografi Penulis, dan Sampul Belakang)</li> </ul>
4	<b>Implementasi</b> ( <i>Implementation</i> )	Hasil pengembangan media <i>Gheomethry Pop Up Big Book</i> diterapkan dalam proses pembelajaran matematika untuk mengetahui kelayakan dan



		kemenaikan media tersebut yang diimplementasikan di kelas 1B SD Muhammadiyah 03 Assalam
5	<b>Evaluasi</b> <i>(Evaluation)</i>	Pada tahapan ini dilakukan yang bertujuan untuk mengevaluasi keseluruhan tahapan dari mulai tahapan awal hingga tahapan implementasi dan mengetahui kualitas serta kelayakan media <i>Gheomethry Pop Up Big Book</i> yang telah dikembangkan

(Sumber : Olahan Pribadi)

### C. Pengembangan Produk Awal

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran. Dalam media *gheomethry pop up big book* memuat tentang penjabaran materi matematika secara lengkap mengenai geometri dari bangun datar hingga bangun ruang mulai dari persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, belah ketupat, layang layang, lingkaran, kubus, balok, prisma, limas, kerucut, tabung, dan bola dimana setiap lembarnya terdapat sifat sifat dan gambar berbentuk 3D yang sesuai dengan elemen dan capaian pembelajaran yang terdapat pada Permendikbud SK BSKAP No 33 Tahun 2022 dalam kurikulum merdeka.

### D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian sangat penting dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefesiensian dari produk yang akan dikembangkan. Berikut pemaparan desain uji coba produk media *gheomethry pop up big book* pada mata pelajaran matematika untuk kelas I SD. Pengujian produk yang akan dikembangkan ini menggunakan 3 (tiga) tahapan diantaranya uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional. Ketiga uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Adapun uji coba adalah sebagai berikut :

### **a. Uji Lapangan Terbatas**

Uji coba yang pertama adalah uji lapangan terbatas. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dengan subjek uji coba yang terbatas. Adapun subjek uji lapangan terbatas ini adalah melibatkan penilaian dari ahli materi dan ahli desain. Uji lapangan terbatas ini menggunakan instrumen penilaian validasi produk.

### **b. Uji Lapangan Lebih Luas**

Uji coba yang kedua adalah uji lapangan lebih luas. Uji coba ini dilakukan setelah melakukan uji lapangan terbatas selesai dilaksanakan. Tujuan dilakukan uji lapangan lebih luas adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefesiensian dari produk media *gheomethry pop up big book*. Adapun objek sasaran yaitu pendidik dan beberapa peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari. Uji coba ini dilakukan menggunakan angket respon pendidik dan peserta didik.

### **c. Uji Operasional**

Uji coba yang ketiga yaitu uji operasional. Uji coba ini dilakukan untuk mengimplementasikan produk yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini dilakukan setelah uji lapangan lebih luas. Produk yang dikembangkan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran matematika kelas 1 di SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefesiensian produk pada lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Uji operasional dilakukan setelah melakukan uji lapangan terbatas dan uji lapangan lebih luas selesai dilaksanakan.

### **E. Jenis Data**

Terdapat dua jenis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

### 1) **Data Kualitatif**

Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

### 2) **Data Kuantitatif**

Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data hasil penilaian angket validasi (ahli materi dan ahli desain) dan angket respon (pendidik dan peserta didik).

## **F. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat yang digunakan penelitian ini di SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari tepatnya di Jalan Teluk Pelabuhan Ratu Kompleks Masjid Assalam, Arjosari, Kecamatan Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada awal tahun ajaran 2024/2025.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian dan pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media *gheomethry pop up big book* adalah sebagai berikut :

### 1) **Observasi**

Observasi merupakan kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk mengambil gambar seberapa jauh efek tindakan yang telah mencapai sasaran. Sebagaimana menurut Cholid Narbuko & Abu Achmadi (2007) bahwa observasi ini dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis pada gejala-gejala yang diselidiki. Observasi adalah kegiatan mengamati suatu kegiatan atau aktivitas yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Septianingtyas, 2019). Observasi penelitian ini akan

mengamati proses pembelajaran di kelas dengan membuat instrumen observasi untuk menganalisis kebutuhan pada peserta didik kelas 1 berupa materi pembelajaran, karakteristik peserta didik dan media pengembangan yang dibutuhkan dan diangkat untuk penelitian. Berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan maka peneliti memilih SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari karena pihak sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka dan masalah yang terjadi di lapangan menyangkut kurangnya inspirasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Observasi ini dilakukan secara langsung di SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari pada saat proses pembelajaran dengan melihat interaksi komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dan mengamati sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Tujuan utama observasi adalah untuk mengetahui permasalahan dan analisis kebutuhan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Sedangkan tujuan observasi saat penggunaan media yang dikembangkan oleh penulis adalah untuk melihat motivasi peserta didik, karakteristik peserta didik terkait dengan media yang dikembangkan karena beberapa peserta didik belum bisa memahami dan menghubungkan bentuk bangun datar dan bangun ruang ke dalam kehidupan sehari hari dengan baik.

## **2) Wawancara**

Secara harfiah, menurut pendapat Cholid Narbuko & Abu Achmadi (2007) wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang melibatkan dua orang atau lebih secara bertatap mata serta mendengarkan secara langsung untuk memperoleh informasi. Sebagaimana menurut Sugiyono (2014:317) wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin memperoleh informasi yang mendalam. Wawancara dilakukan oleh peneliti ketika peneliti belum mengetahui

permasalahan yang ada sebelum diadakannya pengembangan produk yang akan dikembangkan. Wawancara adalah salah satu teknik penghimpun data yang dilakukan dengan pertanyaan dan tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung (Nurlaila dkk, 2017).

Kegiatan wawancara awal dilaksanakan secara individual dengan guru kelas 1 SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari serta wawancara secara kelompok dengan beberapa peserta didik di kelas 1 SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari. Adanya kegiatan pelaksanaan penelitian di SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari, teknik wawancara digunakan untuk memperoleh informasi terkait dengan proses pembelajaran di kelas, kesulitan saat proses pembelajaran, kesulitan saat proses belajar mengajar serta menganalisis kebutuhan untuk menunjang proses pembelajaran.

### **3) Angket / Kuesioner**

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berisi rangkaian pertanyaan mengenai permasalahan atau bidang yang akan diteliti. Menurut Cholid Narbuko & Abu Achmadi (2013) mengatakan untuk memperoleh sebuah data, angket disebarkan kepada responden (orang-orang yang menjawab jadi yang diselidiki) terutama pada penelitian survey. Angket adalah serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang dijawab responden secara bebas dan sesuai dengan pendapat responden (Kudiasanti dkk, 2017). Lembar angket pada penelitian dan pengembangan ini berdasarkan kriteria pemilihan media.

#### 4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah data langsung dari tempat penelitian meliputi foto foto, film dan documenter serta hasil belajar peserta didik (Sudaryono dkk, 2013). Dokumentasi pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan foto untuk mendokumentasikan aktivitas pendidik, peneliti dan peserta didik pada proses pembelajaran matematika materi geometri di kelas 1 SD. Dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media *gheomethry pop up big book*. Dokumentasi yang diharapkan berupa foto, video dan data data lainnya yang bersangkutan dengan penelitian.

#### H. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penelitian dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Pada bagian ini instrument penelitian terdapat dua poin pokok yang memberikan dampak kualitas hasil penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas penghimpunan data. Teknik pengumpulan data merupakan poin utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan sebuah data. Instrumen penelitian pengembangan ini yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan media *gheomethry pop up big book* pada pembelajaran matematika kelas 1 SD yang berupa angket. Berikut instrumen instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu :

##### 1) Pedoman Observasi

Pedoman Observasi yang digunakan adalah pedoman observasi awal dan pedoman observasi implementasi atau uji coba media *gheomethry pop up big book*. Pedoman observasi awal berfokus pada aspek pendidik, peserta didik, media

pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan pembelajaran matematika. Adapun pedoman observasi awal dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut :

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Awal**

Aspek Penilaian	Indikator
<b>Pendidik</b>	Penggunaan buku paket pada proses pembelajaran
	Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran
	Penggunaan media pembelajaran lain
	Penyampaian materi pembelajaran
<b>Peserta Didik</b>	Ketepatan peserta didik dalam pengumpulan tugas
	Tingkat pemahaman materi
	Semangat peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran
	Keaktifan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran
<b>Media Pembelajaran</b>	Media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung
	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran
<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran berlangsung
	Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran
	Menggunakan sarana dan prasarana yang terdapat dalam kelas
<b>Pembelajaran Matematika</b>	Kondisi pembelajaran
	Karakteristik peserta didik terhadap proses pembelajaran
	Kesulitan peserta didik dalam memahami materi

(Sumber : Olahan Peneliti)

Observasi implementasi dilakukan untuk memperoleh data yang valid saat pelaksanaan uji coba media *gheomethry pop up big book*. Pedoman observasi implementasi berfokus pada beberapa aspek diantaranya aspek efektivitas media, penggunaan media, peranan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan kondisi kelas. Pedoman observasi implementasi dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut :

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Implementasi**

Aspek Penilaian	Indikator
<b>Efektivitas Media</b>	Mendukung tercapainya tujuan pembelajaran
	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
	Kemanfaatan media praktis dan tahan lama
	Memberikan kemudahan paham akan materi yang diajarkan
<b>Penggunaan Media</b>	Media mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran
	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami
	Media dapat digunakan peserta didik secara mandiri
<b>Peranan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran</b>	Peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran



Aspek Penilaian	Indikator
	Peserta didik aktif dalam menyampaikan hasil pembelajaran
	Peserta didik sangat antusias dalam menggunakan media
<b>Kondisi Kelas</b>	Jumlah peserta didik
	Fasilitas belajar

(Sumber : Olahan Peneliti)

## 2) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara didasarkan pada data data penelitian yang diperlukan. Wawancara pada penelitian digunakan untuk pengumpulan data awal sebelum penerapan media pembelajaran di kelas salah satu studi pendahulu dalam menemukan sebuah permasalahan yang harus diteliti lebih dalam dan untuk mengetahui hal hal yang lebih mendetail dari responden (Sugiyono, 2017). Daftar pertanyaan ini digunakan untuk analisis kebutuhan. Instrumen wawancara diajukan untuk wali kelas 1 SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari. Hasil dari wawancara digunakan sebagai masukan untuk pengembangan media *gheomethry pop up big book* yang akan dibuat. Adapun kisi kisi wawancara awal dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut :

**Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Awal**

Aspek Penilaian	Indikator
<b>Pembelajaran</b>	Penerapan kurikulum yang digunakan
	Proses pembelajaran di kelas 1
	Faktor penghambat pada proses pembelajaran
	Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran
<b>Media Pembelajaran</b>	Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran
	Kondisi media pembelajaran di kelas
	Keharusan dalam menggunakan media pembelajaran
	Ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran
<b>Pendidik</b>	Karakteristik peserta didik kelas 1 SD
	Pelaksanaan proses pembelajaran
	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran
	Penggunaan media lain
	Penyampaian materi kepada peserta didik

Aspek Penilaian	Indikator
	Metode pembelajaran yang digunakan
	Penerapan kurikulum merdeka
	Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran
<b>Peserta Didik</b>	Ketepatan dalam pengumpulan tugas
	Pengetahuan peserta didik terkait materi geometri
<b>Materi Pembelajaran</b>	Materi dianggap sulit oleh peserta didik
	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran
<b>Opini Pendidik Terkait Media Pembelajaran</b>	Ketersediaan media dalam pembelajaran
	Pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran
	Harapan terkait adanya media pembelajaran baru
<b>Pemakaian Media Pembelajaran</b>	Pemakaian media dalam semua mata pelajaran
	Keanekaragaman media yang digunakan
	Amtusias peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran

(Sumber : Olahan Peneliti)

Pedoman wawancara implementasi digunakan setelah kegiatan uji coba dilakukan dengan baik kepada pendidik maupun peserta didik. Pedoman wawancara implementasi yang ditujukan kepada pendidik dan peserta didik terdiri atas aspek proses pembelajaran, penggunaan media *gheomethry pop up big book*, dan peran peserta didik. Indikator aspek proses pembelajaran terdiri atas kekondusifan dan kelancaran dalam proses pembelajaran. Aspek penggunaan media *gheomethry pop up big book* berfokus pada indikator kemampuan membaca, kemandirian, penggunaan bahasa, desain, dan isi media *gheomethry big book*. Aspek peran peserta didik berfokus pada indikator keaktifan, sikap dan pengetahuan peserta didik, dan keantusiasan. Pedoman atau kisi kisi wawancara implementasi pendidik dengan peserta didik sama. Adapun kisi kisi wawancara implementasi dapat dilihat pada tabel 3.6 sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Implementasi Pendidik

Aspek Penilaian	Indikator
<b>Proses Pembelajaran</b>	Kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan lebih kondusif jika menggunakan media <i>gheomethry big book</i> .
<b>Penggunaan Media <i>gheomethry big book</i></b>	Dapat menambah keterampilan dan pengetahuann bagi peserta didik
	Dapat memberikan dampak positif bagi pesertadidik
	Dapat melatih kemampuan membaca peserta didik
	Dapat melatih kemandirian peserta didik
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Desain media <i>gheomethry big book</i> menarik dan praktis
	Media <i>gheomethry big book</i> berisi uraian singkat yang sederhana dan sesuai minat peserta didik kelas awal
<b>Peran Peserta Didik</b>	Peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan <i>gheomethry big book</i>
	Peserta didik dapat menghafal bentuk bentuk geometri
	Peserta didik dapat mengapresiasi bentuk bentuk geometri yang ada dalam kehidupan sehari hari.

(Sumber : Olahan Peneliti)

### 3) Lembar Angket / Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyerahkan serangkaian pernyataan maupun pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Jadi, angket atau kuesioner adalah daftar pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti dimana setiap pertanyaannya berkaitan dengan masalah penelitian. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis angket tertutup berupa angket validasi dan angket respon.

Angket validasi ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli desain dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media *gheomethry pop up big book* sebelum dilakukan uji coba. Angket respon ditujukan pada pendidik dan peserta didik setelah melakukan uji coba produk tersebut. Tujuannya adalah untuk memperoleh respon baik berupa saran maupun kritik serta penilaian dari pendidik

dan peserta didik. Data yang diperoleh dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pada tahap pengembangan selanjutnya.

### a. Angket Validasi

Instrumen validasi ini digunakan dengan memberikan penilaian terhadap media *gheomethry big book* yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam instrumen validasi juga digunakan untuk menunjukkan ketercapaian atau keberhasilan suatu alat berupa media *gheomethry pop up big book* dalam mengukur keberhasilan suatu pembelajaran yang ingin dicapai.

#### 1. Angket Validasi Ahli Media

Instrumen atau angket yang diberikan untuk ahli media bersifat angket tertutup yang mana berisikan pertanyaan dengan poin poin tertentu pada aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran yaitu kriteria warna, materi dan desain media. Adapun kisi kisi untuk angket ahli media dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut.

**Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator
<b>Pemakaian Bahasa &amp; Penulisan</b>	Menggunakan bahasa sesuai EYD
	Ukuran font jelas
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
<b>Tampilan Media</b>	Mudah dibawa kemana mana / bersifat fleksibel
	Meliputi gambar yang sesuai dengan karakter belajar peserta didik
	Gambar pada media tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil (sedang)
	Memiliki kombinasi warna yang menarik
	Terbuat dari bahan yang awet dan kuat
	Dapat memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar
	Media mudah dan aman digunakan
<b>Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran</b>	Kesesuaian media dengan materi
	Media dapat digunakan secara berkelompok
	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Media dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran
	Media dirancang secara praktis



Aspek Penilaian	Indikator
	Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami peserta didik
Fungsi Media	Media dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi
	Media dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik yang lebih bervariasi
Relevansi Materi	Konten yang dikembangkan
	Penyajian materi jelas dan mudah dipahami.

(Sumber : Olahan Peneliti)

Kisi kisi angket validasi ahli media digunakan sebagai dasar dalam penilaian tingkat kelayakan dari media *gheomethry pop up big book*. Aspek penilaian yang digunakan meliputi penggunaan dan penyajian, relevansi materi, bahasa, dan tampilan. Selain kisi kisi ahli media ada pula kisi kisi untuk ahli materi yang digunakan dalam instrumen penilaian. Adapun kisi kisi untuk angket ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut.

## 2. Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen atau angket yang diberikan untuk ahli materi juga bersifat tertutup. Bermuatan poin poin tentang aspek yang berkaitan dengan materi pembelajaran berupa modul ajar yang meliputi dari aspek pembelajaran, materi dan kebenaran isi. Setiap poin poin dalam aspek ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian pengembangan. Berikut kisi kisi angket validasi ahli materi yaitu :

**Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Indikator
Pembelajaran	Media digunakan untuk kelompok kecil dan kelas
	Penamaan judul menarik dan membuat peserta didik termotivasi
	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik
Kurikulum (Curriculum)	Media sesuai dengan kurikulum yang berlaku
	Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas
	Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat
Isi Materi (Content of Matter)	Materi sesuai dengan elemen
	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)
	Materi yang disajikan sudah relevan dengan media pembelajaran yang digunakan
Umpan Balik	Pengguna tidak bosan saat menggunakan media pembelajaran

Aspek Penilaian	Indikator
	Materi meliputi karakteristik dan contoh gambar
Interaksi	Media mudah dioperasikan atau digunakan
Penanganan Kesalahan (Treatment of Errors)	Dalam pengerjaan latihan soal dapat mendorong peserta didik berusaha memperoleh jawaban yang benar

(Sumber : Olahan Peneliti)

Berdasarkan kisi kisi pada tabel 3.8 aspek yang menjadi pedoman dalam instrumen penilaian ahli materi meliputi pembelajaran, kurikulum, isi materi, umpan balik, interaksi, dan penanganan kesalahan. Dari penilaian ahli materi dan ahli media diperoleh nilai presentase yang mana media yang dikembangkan tersebut bisa dikatakan layak dan termasuk kategori baik untuk digunakan atau tidak dalam proses pembelajaran.

## b. Angket Respon

### 1. Angket Respon Pendidik

Angket respon pendidik digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media *gheomethry pop up big book* dalam proses kegiatan pembelajaran. Adapun aspek pada angket respon pendidik terdiri atas aspek tampilan, isi, materi, dan manfaat media *gheomethry pop up big book*. Aspek tampilan terdiri atas indikator kemenarikan tampilan dan kejelasan gambar ilustrasi yang digunakan. Aspek isi mencakup indikator kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik subjek sasaran (kelas rendah) dan kesesuaian ilustrasi gambar yang digunakan dengan uraian materi yang disajikan. Aspek materi terdiri atas indikator kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP). Aspek kemanfaatan media *gheomethry big book* terdiri atas indikator kemudahan dan kepraktisan penggunaan media tersebut. Kisi kisi angket respon pendidik dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut :

Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Pendidik

Aspek Penilaian	Indikator
Tampilan	Tampilan media <i>gheomethry big book</i> menarik
	Kejelasan gambar ilustrasi
Isi	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik peserta didik kelas awal
	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi yang disajikan
Materi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)
	Penyajian materi jelas dan mudah dipahami
Kemanfaatan	Kemudahan dalam penggunaan media <i>gheomethry big book</i>
	Kepraktisan dalam penggunaan <i>gheomethry big book</i>

(Sumber : Data Peneliti)

## 2. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon dan penilaian peserta didik terhadap penggunaan media *gheomethry pop up big book* dalam proses kegiatan pembelajaran. Adapun kisi kisi angket respon peserta didik diperlukan sebagai pedoman dalam membuat indikator angket respon peserta didik. Adapun aspek aspek penilaian dalam kisi kisi meliputi motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan, kebermanfaatan dan fasilitas pendukung atau tambahan. Kisi kisi angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.10 berikut

Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Aspek Penilaian	Indikator
Motivasi Belajar	Perhatian peserta didik
	Minat belajar peserta didik
	Motivasi peserta didik
Kebermanfaatan	Dapat menambah keterampilan belajar bagi peserta didik
	Dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik
Kemudahan Pemakaian	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi
	Kemudahan dalam menggunakan media
Kemenarikan Tampilan	Memberikan daya tarik kepada peserta didik
	Kualitas tampilan pada media
Fasilitas Pendukung / Tambahan (Supplementary / Materia)	Terdapat fasilitas pengetahuan tambahan tentang materi geometri

(Sumber : Saidah, 2015)



#### 4) Dokumentasi

Dokumentasi yang diambil dalam penelitian pengembangan media berupa pengambilan gambar atau video pada saat proses uji coba produk media *gheomethry pop up big book*. Adapun pedoman dokumentasi dapat dilihat pada tabel 3.11 berikut :

**Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Instrumen Angket Dokumentasi**

Aspek	Indikator
Proses Pembelajaran	Dokumentasi saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>Gheomethry Big Book</i>
	Dokumentasi saat peserta didik mengerjakan soal evaluasi.
Proses Implementasi	Dokumentasi pada saat validasi media dan materi
	Dokumentasi pada saat uji coba kelompok
	Dokumentasi pada saat uji coba produk secara luas

(Sumber : Olahan Peneliti)

#### I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi (Sugiyono, 2015). Sebagaimana menurut (Moleong dkk, 2011), analisis data adalah proses mengatur urusan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki sebuah nilai sosial, akademis dan ilmiah (Brannen, 1997). Adapun teknik analisis yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan metode presentase. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan yakni :

## 1) Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data data kualitatif seperti hasil dari observasi, wawancara, serta saran/kritik yang diberikan oleh validator media *gheomethry pop up big book*, pendidik, dan peserta didik. Saran dan masukan akan digunakan peneliti untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk yang dikembangkan. Kemudian berdasarkan pengolahan data maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai dasar pertimbangan ke proses selanjutnya adalah perbaikan pada media pembelajaran.

## 2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian angket validasi dan respon. Data angket validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media *gheomethry pop up big book* yang dikembangkan. Sedangkan angket respon untuk mengetahui tingkat kegunaan dan kemenarikan media *gheomethry pop up big book*.

### a. Analisis Data Angket Validator

Analisis data yang sudah diperoleh dari para ahli adalah ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan hasil produk media *gheomethry pop up big book* yang dikembangkan. Setiap angket validator memiliki kriteria jawaban penilaian skala Likert seperti pada tabel 3.12 berikut :

Tabel 3. 12 Kriteria Jawaban Penilaian Angket Validasi

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Sangat Setuju / Sangat Sesuai / Sangat Tepat	4
2.	Setuju / Sesuai / Tepat	3
3.	Cukup Setuju / Cukup Sesuai / Cukup Tepat	2
4.	Kurang Setuju / Kurang Sesuai / Kurang Tepat	1

Sumber : Sugiyono, 2013

Presentase yang didapatkan dari validasi para ahli baik ahli materi maupun ahli media dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata (dalam persen)

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah skor ideal dalam aspek keseluruhan

100% = Konstanta

Hasil perhitungan berupa presentase yang didapatkan dari validasi para ahli dapat diklasifikasikan berdasarkan presentase-pencapaian yang diperoleh dengan tingkat validasi. Untuk kualifikasi dan keterangannya dapat dilihat pada tabel 3.13.

**Tabel 3. 13 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kelayakan Media**

No	Pencapaian (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	90 % - 100 %	Sangat Valid	Dapat digumakan tanpa revisi
2.	80 % - 89 %	Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi
3.	70 % - 79 %	Kurang Valid	Kurang layak digunakan perlu revisi
4.	00 % - 69 %	Tidak Valid	Tidak layak digunakan dan perlu revisi besar

Sumber : Akbar, 2015

#### **b. Analisis Data Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik**

Analisis data angket respon yang sudah diperoleh dari pendidik dan peserta didik memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan hasil media *gheomethry pop up big book* yang dikembangkan. Angket respon pendidik memiliki kriteria penilaian yang dapat dilihat pada tabel 3.14 berikut :

**Tabel 3. 14 Kriteria Jawaban Penilaian Validasi Pendidik & Peserta Didik**

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Sangat Setuju / Sangat Sesuai / Sangat Tepat	4
2.	Setuju / Sesuai / Tepat	3
3.	Cukup Setuju / Cukup Sesuai / Cukup Tepat	2
4.	Kurang Setuju / Kurang Sesuai / Kurang Tepat	1

Sumber : Sugiyono, 2013

Presentase yang diperoleh dari angket respon pendidik dapat dihitung menggunakan rumus (Sugiyono, 2013) berikut :

$$P = \Sigma s / S \times 100 \%$$

**Keterangan :**

- P = Presentase Respon  
 S = Skor Pemerolehan Respon Pendidik  
 s = Skor Respon Maksimal  
 100 % = Konstanta

Hasil perhitungan berupa presentase yang didapatkan dari validasi para ahli dapat dikualifikasikan berdasarkan presentase pencapaian yang diperoleh dengan tingkat validasi. Untuk kualifikasi penilaian beserta keterangannya dapat dilihat pada tabel 3.15 berikut :

**Tabel 3. 15 Kualifikasi Penilaian Angket Respon Pendidik & Peserta Didik**

No	Pencapaian (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	90 % - 100 %	Sangat Valid	Dapat digumakan tanpa revisi
2.	80 % - 89 %	Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi
3.	70 % - 79 %	Kurang Valid	Kurang layak digunakan perlu revisi
4.	00 % - 69 %	Tidak Valid	Tidak layak digunakan dan perlu revisi besar

Sumber : Akbar, 2015

Menurut Sugiyono (2013), penilaian angket respon peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \Sigma s / S \times 100 \%$$

**Keterangan :**

- P = Presentase Respon  
 S = Skor Pemerolehan Respon Peserta Didik  
 s = Skor Respon Maksimal  
 100 % = Konstanta



Untuk mengetahui kevalidan media *gheomethry pop up big book* bagi seluruh peserta didik, maka perlu adanya melakukan perhitungan nilai rata rata angket yang dapat dilakukan dengan menggunakan rumus menurut Sugiyono (2013) berikut :

$$TP \text{ rata rata} = \Sigma Ts / N$$

**Keterangan :**

TP = Rata Rata Presentase Respon

Ts = Total Skor Perolehan Responden

N = Total Peserta Didik

Hasil dari perhitungan diatas berupa presentase yang didapatkan dari validasi para ahli dapat dikualifikasikan berdasarkan presentase pencapaian yang diperoleh dengan tingkat validasi. Untuk kualifikasi beserta keterangannya dapat dilihat pada tabel 3.16 berikut :

**Tabel 3. 16 Kualifikasi Skor Respon Pendidik & Peserta Didik**

No	Pencapaian (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	90 % - 100 %	Sangat Valid	Dapat digumakan tanpa revisi
2.	80 % - 89 %	Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi
3.	70 % - 79 %	Kurang Valid	Kurang layak digunakan perlu revisi
4.	00.% - 69 %	Tidak Valid	Tidak layak digunakan dan perlu revisi besar

Sumber : Akbar, 2015

**c. Analisis Data Hasil Evaluasi Peserta Didik**

Untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan ranah kognitif maka peneliti melakukan kegiatan evaluasi di kelas sasaran, yakni kelas 1B SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari. Data hasil evaluasi peserta didik ini akan dilakukan analisis menggunakan analisis persentase. Berdasarkan pendidik kelas 1B di SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari mengatakan bahwa nilai KKM pada mata pelajaran matematika ialah 80. Peserta

didik dapat dikatakan nilai sempurna ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika apabila peserta didik tersebut memperoleh nilai adalah 80. Kriteria ketuntasan evaluasi pada peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.17 berikut.

**Tabel 3.17 Kriteria Ketuntasan Evaluasi Peserta Didik**

No	Nilai Yang Diperoleh	Tingkat Ketuntasan
1.	70 – 100	Tuntas
2.	50 – 69	Belum tuntas Perlu Remidi
3.	0 – 49	Tidak Tuntas Harus Remidi

Sumber : Data Akademik SD Muhammadiyah 03 Assalam Arjosari

Untuk mengetahui hasil evaluasi pada peserta didik tersebut ketika menggunakan media *gheomethry pop up big book*, maka peneliti perlu adanya melakukan perhitungan nilai rata rata pada evaluasi yang dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Rata – Rata Hasil Evaluasi} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai Peserta Didik}}{\text{Total Peserta Didik}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan berupa presentase yang didapatkan dari penghitungan rata rata hasil evaluasi peserta didik tersebut dapat dikualifikasikan berdasarkan presentase pencapaian yang diperoleh berdasarkan tingkat keberhasilan peserta didik berdasarkan ranah kognitif. Untuk kualifikasi penilaian beserta keterangannya dapat dilihat pada tabel 3.18 berikut.

**Tabel 3.18 Kualifikasi Penilaian Evaluasi Berdasarkan Ranah Kognitif**

No	Pencapaian (%)	Tingkat Keberhasilan	Skor Yang Diperoleh
1.	85 – 100	Sangat Baik	A
2.	70 – 84	Baik	B
3.	55 – 69	Cukup	C
4.	40 – 54	Kurang	D
5.	≤ 40	Sangat Kurang	E

Sumber : Arikunto, 2012