

Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Materi Pembagian untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas II di SDN Sidodadi 01 Garum

Kholifaturofi'ah¹, Fathul Niam², Aang Yudho Prastowo³

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

kholifaturofi'ah46@gmail.com¹, masniam1116@gmail.com², aangunu@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 04/01/2022

Di revisi : 05/05/2022

Disetujui : 20/07/2022

Dipublikas : 25/07/2022

Kata kunci:

Media Pembelajaran,

Lift the Flap,

Minat dan Keaktifan.

Key Word:

Learning Media,

Lift the flap,

Interests and Activities.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: menghasilkan *lift the flap book* yang valid guna meningkatkan minat dan keaktifan belajar matematika siswa. Data awal dikumpulkan hanya melalui wawancara guru kelas dikarenakan pandemic covid-19. Hasil dari studi pendahuluan digunakan untuk dasar pengembangan media. Selanjutnya, data dikumpulkan dengan observasi, angket serta dokumentasi. Analisis data menggunakan lembar hasil angket dan penilaian ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) media telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan hasil validasi materi dengan presentase skor 90% yang tergolong kategori "Sangat Valid" dan hasil validasi media dengan presentase skor 95% dengan kategori "Sangat Valid", yang menunjukkan serta tanggapan guru dan siswa (sangat baik) 2) media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa berdasarkan perbandingan persentase angket sebelum dan sesudah penggunaan media. Persentase rerata minat belajar yang semula 59,97% menjadi 83,31%. Sedangkan persentase rerata keaktifan belajar yang semula 52,64% menjadi 83,26%. Melalui media yang dikembangkan siswa mampu meningkatkan minat dan keaktifan belajarnya.

Abstract: This study aims to: produce a valid and effective *lift the flap book* to increase students' interest in learning mathematics. Initial data was collected only through classroom teacher interviews due to the Covid-19 pandemic. The results of the preliminary study are used as the basis for media development. Furthermore, data were collected by observation, questionnaires and documentation. Data analysis used questionnaires and expert judgment sheets. The results showed that: 1) the media has met the validity criteria based on the results of material validation with a percentage score of 90% which is included in the "Very Valid" category and the results of media validation with a percentage score of 95% which are included in the "Very Valid" category, which shows the teacher and student responses (very good) 2) the developed media is able to increase student interest and learning activity based on a comparison of the percentage of questionnaires before and after using the media. The average percentage of interest in learning which was originally 59,97% to 83,31%. While the average percentage of learning activity which was originally 52,64% to 83,26%. Through the media developed, students are able to increase their interest and learning activity.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses membelajarkan peserta didik dengan mencakup seluruh kegiatan yang memiliki pengaruh langsung terhadap proses belajar dari berbagai sumber belajar. Seperti yang

disebutkan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 “pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”. Proses pembelajaran terjadi jika ada interaksi guru dengan siswa, siswa yang satu dengan siswa yang lain ataupun siswa dengan buku panduan yang dipakai untuk belajar tersebut. Adanya interaksi ini, siswa bisa membangun pengetahuan yang aktif, proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan, serta bisa memotivasi siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Harapan untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan proses belajar yang tepat dan terarah, sehingga guru serta sumber belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam segala aspek kehidupan. Selain itu, dengan mempelajari matematika seseorang akan terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis untuk memahami dan memecahkan permasalahan atau soal cerita yang membutuhkan penalaran, analisis, dan evaluasi. (Fathani, 2009) menyatakan bahwa matematika itu penting baik sebagai alat bantu, sebagai ilmu (bagi ilmuwan), sebagai pembentuk sikap melalui kegiatan diskusi (bekerjasama dengan tim, pengungkapan ide serta saling menghargai pendapat), presentasi (melatih kepercayaan diri) dan penugasan (disiplin) maupun sebagai pengarah pola pikir untuk memahami pengertian suatu hubungan di antara pengertian-pengertian tersebut. Mengetahui pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu matematika harus dipelajari dipahami dan dikuasai oleh semua masyarakat khususnya siswa selaku generasi penerus. Pembelajaran matematika dibutuhkan siswa untuk memenuhi kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika di SDN Sidodadi 1 Kec. Garum berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 23 Desember 2020 terhadap siswa kelas II, terdapat beberapa kesenjangan pada pembelajaran matematika diantaranya, dimana saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang kesulitan memahami materi pembagian, banyak siswa terlihat kesusahan saat guru memberikan latihan soal, matematika dianggap seperti momok yang menakutkan. Di samping itu sistem pembelajarannya masih sat arah, dan media untuk belajar yang digunakan pun masih sebatas buku tema untuk guru dan buku tema untuk siswa. Padahal media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika. Akibatnya siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang ada. Tidak sedikit siswa yang terlihat melamun dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Oleh karena itu, terlihat bahwa siswa tidak berusaha untuk mengetahui lebih jauh dari sesuatu yang dipelajari saat pembelajaran berlangsung.

Mengetahui permasalahan yang terjadi di SDN Sidodadi 1 yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pelajaran matematika kurang baik, maka media dan sumber belajar sangat dibutuhkan dalam pelajaran matematika ini, terkhusus materi pembagian. Maka keberadaan media pembelajaran dan sumber belajar dirasa mampu membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien karena dengan adanya media. Media buku berjendela dirasa mampu menumbuhkan minat siswa untuk mempelajarinya, sehingga siswa menjadi aktif dan hasil belajarnya pun meningkat. *Lift the flap book* merupakan macam buku yang memuat gambar-gambar dengan jendela yang bisa dibuka (ke atas, bawah, kanan, kiri) dan ada keterangan di baliknya (Resfita, 2013). (Wardhani, 2015) menerangkan bahwa *lift the flap book* mempunyai manfaat untuk siswa yakni mampu mengasah perkembangan motorik siswa melalui kegiatan melihat, membuka, dan menutup. Jadi, buku berjendela efektif digunakan untuk media belajar siswa guna meningkatkan minat dan keaktifan belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti terdorong mengadakan penelitian untuk memperbaiki proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika menggunakan media *lift the flap book* dengan judul “Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Materi Pembagian Untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Ii Di SDN Sidodadi 01 Garum”

METODE

penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D). menurut Sugiyono (2012) penelitian dan pengembangan produk merupakan sebuah metode penelitian yang dipakai guna menghasilkan sebuah produk dan dapat menguji keefektifan produk untuk menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid. Model penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (Endang Mulyaningsih, 2012:200) untuk merancang sebuah sistem pembelajaran. Metode pengembangan *ADDIE*

terdiri dari tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*). Tahap-tahap tersebut saling berkaitan dan terstruktur yang mana dari tahapan pertama hingga tahapan kelima dalam proses melaksanakan secara sistematis dan sesuai tahapan, tidak bisa dilakukan secara acak. Model pengembangan ini memiliki tahapan kerjanya yang simpel dan sistematis. Setiap tahapan dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid, selain itu model ADDIE sangat sederhana tetapi sistematis. Berikut langkah-langkah pengembangan buku berjendela materi pembagian guna meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa kelas 2 SDN Sidodadi 01 Garum dengan menggunakan modifikasi model ADDIE : Tahap awal analisis yaitu dilaksanakan analisis terhadap kurikulum, analisis kebutuhan serta analisis tujuan pembelajaran. Hasil analisis dipakai untuk menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, jumlah indikator materi pembelajaran, kebutuhan dalam proses pembelajaran serta tujuan pembelajaran siswa kelas 2 SDN Sidodadi 01 Garum.

Tahap kedua desain, desain media ini mencakup proses perancangan bentuk yang akan termuat dalam media ini. Buku berjendela dalam pengembangan ini merupakan buku berjendela yang bisa meningkatkan minat serta keaktifan belajar siswa pada materi pembagian kelas 2 SDN Sidodadi 01 Garum. Tahap desain dimulai dengan menentukan konsep media *lift the flap book*. Setelah konsep matang, dilanjutkan dengan pemetaan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Tahap ketiga pengembangan, pengembangan produk ini merupakan tahap dimana *lift the flap book* akan diproses sesuai desain yang sudah dirancang sesuai kebutuhan akan media pembelajaran yang praktis, dan mampu memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran Matematika. Ada beberapa proses dalam penyusunan buku berjendela yakni: 1) Pengembangan desain, pada tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan bahan, pengumpulan materi, dan pembuatan *lift the flap book*. 2) Validasi Ahli oleh ahli media, ahli materi, guna mengetahui kevalidan media yang dikembangkan dan memperoleh saran pembenahan awal sebelum diujikan kepada siswa. 3) Revisi tahap I, yakni langkah perbaikan produk sesuai kritik dan saran yang diberikan para ahli, yang didapatkan dari tahap validasi. Tahap keempat implementasi, kegiatan tahap ini yaitu dilaksanakan implementasi produk yang dikembangkan. Setelah media dinyatakan valid, bahan ajar tersebut diujicobakan pada sekolah yang sudah ditetapkan untuk tempat penelitian. Pada langkah ini dilaksanakan pengisian angket oleh peserta didik terkait minat dan keaktifan dalam belajar. Angket diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media sehingga bisa diketahui perbedaannya. Kemudian pada tahap ini juga dilakukan observasi selama proses pembelajaran. observasi bertujuan untuk melihat perkembangan media yang dikembangkan. Setelah didapatkan data dari angket serta observasi selama proses belajar maka data tersebut dapat diproses kemudian dianalisis.

Tahap kelima evaluasi, Berdasarkan tahapan implementasi, *lift the flap book* materi pembagian ini butuh untuk dievaluasi. Evaluasi didapat dari angket siswa, dan catatan di lapangan. Tahap evaluasi dilakukan revisi akhir atas pengembangan produk berdasarkan validasi produk yang dilaksanakan oleh ahli materi serta ahli media. Penilaian serta evaluasi atas media pembelajaran *lift the flap book* materi pembagian berdasarkan hasil angket respon siswa serta catatan lapangan. Sesuai semua proses maka bahan ajar yang dikembangkan diharapkan valid serta praktis dipakai untuk proses pembelajaran Matematika di sekolah. Sumber data penelitian ini mencakup lembar validasi untuk menilai instrument, angket untuk ahli materi serta ahli media untuk menilai produk, dan angket untuk melihat tingkat minat serta keaktifan belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini meliputi uji coba terbatas, yakni siswa kelas 2 SDN Sidodadi 01 dengan jumlah 20 siswa. Sedangkan siswa yang di uji sebanyak 15 siswa.

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini dengan menggunakan wawancara yang dilakukan dengan wawancara terhadap responden dengan maksud agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan peneliti. Peneliti melakukan tanya jawab dengan guru wali kelas II untuk mendapatkan data serta mengulik informasi lebih dalam mengenai potensi serta masalah yang ada di kelas dengan melakukan observasi tidak menggunakan instrument pengamatan, observasi dilaksanakan dengan mengikuti proses pembelajaran untuk melihat bahan ajar yang dipakai guru untuk menunjang proses belajar mengajar. Angket menurut Sugiyono (2016) angket digunakan

untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan secara tertulis yang nantinya akan dijawab oleh responden. Terdapat tiga angket yang digunakan yaitu angket yang diberikan, Angket yang pertama diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengukur kevalidan Media Pembelajaran buku berjendela, angket kedua

Tabel 1. Rancangan Instrumen Penelitian dan Pengembangan

Aspek penilaian	Responden	Data yang dinilai	Instrumen
Kevalidan Media	Ahli media, Materi dan Bahasa	Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan	Lembar angket validasi ahli
Minat	Siswa	Tingkat keminatan siswa	Lembar angket respon siswa, observasi
Keaktifan	Siswa	Tingkat keaktifan siswa	Lembar angket respon siswa, observasi

diberikan kepada siswa untuk mengukur minat penggunaan Media Pembelajaran buku berjendela dan angket yang ketiga diberikan kepada siswa untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mengikuti rangkaian pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran buku berjendela, untuk dokumentasi digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang berbentuk arsip, buku dokumen, dan gambar yang berbentuk keterangan yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan angket minat serta keaktifan untuk siswa. Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang dipakai saat penelitian dengan menggunakan metode. Manfaat instrumen ini supaya lebih mudah saat penelitian dan hasilnya lebih baik (Arikunto, 2013). Berikut instrumen yang dipakai dalam penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran *Lift The Flap Book* Materi Pebagian Untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Sidodadi 01.

Terdapat dua teknik analisis data yang bisa dipakai dalam penelitian dengan model penelitian dan pengembangan, yakni teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif (Ghufron, dkk 2007). Data penelitian diolah secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis secara kuantitatif diproses dengan menghitung rata-rata skor masing-masing kuisioner yang diberikan pada validator, sedangkan analisis kualitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan komentar-komentar yang didapat dari hasil validasi produk serta memberikan keterangan mengenai revisi yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan produk dan memberikan penjelasan mengenai revisi yang dilaksanakan dari komentar oleh validator. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan lembar hasil angket penilaian ahli . Responden dalam penelitian ini guna diambil data yaitu : (1) ahli materi, (2) ahli media, (3) Siswa. Data yang dianalisis meliputi: Analisis Data Angket Validitas Ahli Untuk mengukur kevalidan media buku berjendela oleh ahli materi serta ahli media yakni sebagai berikut: Jawaban responden dapat berupa pernyataan Sangat Setuju (4), Setuju (3), Kurang Setuju (2), Tidak Setuju (1). Angket analisis responden dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \quad (\text{Arikunto, 2013})$$

Keterangan:

P = persentase penilaian (%)

n = jumlah skor yang didapat

N = jumlah skor maksimum

Berikut merupakan interpretasi angket kevalidan atas materi dan media dengan presentase 80-100 % sangat valid tidak perlu revisi , 61-80% Valid tidak revisi, 60-41% kurang valid perlu revisi, dan 21-40 % tidak valid perlu revisi. Data analisis angket minat belajar siswa dianalisis melalui data kuantitatif untuk mendapatkan informasi terkait minat belajar siswa. Jawaban angket minat belajar siswa dihitung menggunakan skala Guttman. Skala pengukuran tipe Guttman akan diperoleh jawaban yang tegas, yakni “ya-tidak”; ”pernah-tidak pernah”; “benar-salah”; “positif-negatif” dan sejenisnya. Pernyataan angket minat siswa meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan.

Berikut merupakan kategori penilaian skala Guttman. Alasan peneliti menggunakan skala Guttman karena peneliti akan mendapatkan jawaban yang benar-benar tegas.

Tabel 3. Kategori Penilaian Skala Guttman

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Ya
2.	0	Tidak

Persentase rata-rata tiap item dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \quad (\text{Arikunto,2013})$$

Keterangan:

P = persentase penilaian (%)

n = jumlah skor yang didapat

Tabel 4. Kategori Angket Minat

Persentase %	Interpretasi
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

(Sumber: Meilawati, 2015)

Media pembelajaran yang sedang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar memperoleh respon positif dari peserta didik jika persentase yang didapat dari angket mencapai skor $\geq 61\%$ Analisis Data Angket Keaktifan Belajar Siswa. Data analisis angket keaktifan belajar siswa dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk mendapatkan informasi tentang keaktifan belajar siswa. Jawaban dari angket keaktifan belajar siswa diukur menggunakan skala Guttman. Skala pengukuran tipe Guttman akan diperoleh jawaban yang tegas, yakni “ya-tidak”; “pernah-tidak pernah”; “benar-salah”; “positif-negatif” dan sejenisnya. Pernyataan angket keaktifan siswa meliputi keikutsertaan, keaktifan dan bertanya. Berikut merupakan kategori penilaian skala Guttman.

Tabel 4. Kategori Penilaian Skala Guttman

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Ya
2.	0	Tidak

Persentase rata-rata tiap item dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \quad (\text{Arikunto,2013})$$

Keterangan:

P = persentase penilaian (%)

n = jumlah skor yang didapat

Tabel 5. Kategori Angket Minat

Persentase %	Interpretasi
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

(Sumber: Meilawati, 2015)

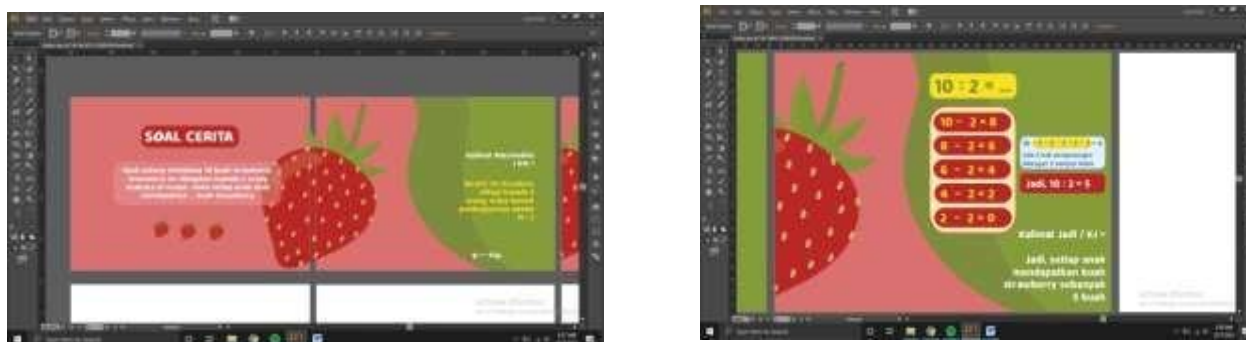
Media pembelajaran yang sedang dikembangkan dapat meningkatkan keaktifan belajar memperoleh jawaban positif dari peserta didik jika persentase yang didapat dari angket mencapai skor $\geq 61\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media *Lift The Flap Book* materi pembagian kelas II SDN SIDODADI 01 Garum dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap pertama analisis, analisis ini dilakukan terhadap kurikulum pembelajaran, kebutuhan, dan tujuan pembelajaran. Analisis kurikulum pembelajaran dilakukan terhadap terhadap silabus untuk menentukan KI dan KD serta indikator materi matematika kelas 2, dengan Kompetensi Dasar 3.4 menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta cara mengaitkan perkalian dan pembagian serta indikator pembelajaran 3.4.1 siswa menjelaskan pengertian pembagian 3.4.2 memecahkan soal cerita pembagian. Analisis kebutuhan di dapat dari hasil tanya jawab yang sudah dilakukan, yang diketahui bahwa guru dan peserta didik memerlukan media pembelajaran matematika berupa buku yang menarik serta mampu melatih perkembangan motorik siswa yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar mereka. Analisis yang terakhir yaitu analisis tujuan pembelajaran, dalam tahap ini peneliti melaksanakan observasi di kelas 2 SDN Sidodadi 01 Garum. Peneliti mendapati pembelajaran berpusat pada guru serta media belajar yang digunakan hanya sebatas buku guru dan buku tema. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan siswa dalam meningkatkan semangat belajar. Oleh sebab itu, guru tertuntut untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan memudahkan peserta didik memahami materi yang dipelajari. Media buku berjendela bisa menjadi alternatif media pembelajaran karena menarik untuk dipelajari dengan tampilannya yang warna-warni serta adanya gambar pendukung.

Tahap kedua desain, Media buku berjendela dalam pengembangan ini tersusun dari 4 komponen utama, yaitu: 1) lipatan yang berisi informasi jawaban dari latihan soal, 2) ilustrasi gambar berwarna, 3) latihan soal cerita yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, 4) soal evaluasi untuk berlatih siswa. Lipatan (*lift flap*) adalah bagian penting dari media ini. Buku ini dirancang dan dikembangkan dengan *Microsoft Word* dan *Adobe Illustrator* dengan tujuan untuk menghasilkan produk dengan ilustrasi yang lebih maksimal, kualitas gambar yang tajam serta warna yang *smooth*. Buku ini berukuran 29 cm x 21 cm. Buku berjendela ini menggunakan jenis kertas artpaper. Gambar yang digunakan dalam buku ini yaitu kartun. Materi yang termuat pada buku ini yaitu materi singkat konsep dasar pembagian. Gambar 1 dan 2 merupakan contoh dari buku berjendela yang sudah dikembangkan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Desain sisi depan dan belakang media

Gambar 1 merupakan desain sisi depan berisi ilustrasi soal cerita yang disajikan dengan warna-warni. Soal cerita disajikan berdasarkan kehidupan sehari-hari agar mudah dipahami siswa. Gambar 2 merupakan desain sisi belakang (dibaliklipatan) berisi tentang informasi jawaban.

Tahap ketiga pengembangan, Setelah tahap desain, peneliti mengembangkan buku berjendela yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar serta tujuan pembelajaran. Pengembangan media buku berjendela ini berupa cover halaman identitas buku berjendela, prakata, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran, materi, serta evaluasi. Pada tahap pengembangan ini dilaksanakan validasi ahli oleh ahli materi dan ahli media guna mengetahui kevalidan media. Sebelum instrumen diberikan kepada validator terlebih dahulu dilaksanakan uji validitas instrumen guna mengetahui valid tidaknya tiap butir-butir instrument sebelum dipakai untuk menilai media pembelajaran buku berjendela menggunakan

perhitungan rata-rata yang diadopsi dari Arikunto (2013). Berikut rumus serta rekapitulasi hasil validasi instrument ahli materi, ahli media, angket minat belajar dan angket keaktifan belajar

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

N

Keterangan :

P = persentase penilaian (%)

n = jumlah skor yang didapat

N = jumlah skor maksimum

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Instrumen

No.	Validasi Instrumen	Presentase Skor	Kategori
1.	Ahli materi	92%	Sangat valid
2.	Ahli media	96%	Sangat valid
3.	Angket minat belajar	100%	Sangat valid
4.	Angket Keaktifan Belajar	100%	Sangat valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 2 menunjukkan bahwa butir angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket minat belajar, dan angket keaktifan belajar valid untuk digunakan.

Setelah instrument di uji kevalidannya maka dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media guna mengetahui kevalidan buku berjendela. Berikut hasil validasi maedia dan materi.

Tabel 7. Hasil Validasi Angket Ahli Materi

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Kategori
1.	Relevansi materi terhadap Kompetensi Dasar	4	Sangat valid
2.	Materi yang disuguhkan sistematis	4	Sangat valid
3.	Materi struktur bahasa dan kalimat mudah dipahami	3	valid
4.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	Sangat valid
5.	Kejelasan uraian materi pembagian	3	valid
6.	bahasan materi berkaitan dengan sub tema yang di bahas	4	Sangat valid
7.	Keakuratan Materi	3	valid
8.	Kespesifikan Materi	4	Sangat valid
9.	Contoh yang diberikan sesuai materi	3	valid
10.	Media <i>lift the flap book</i> mendorong minat siswa	4	Sangat valid
	Jumlah	36	
	Persentase	90%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan hasil persentase validasi ahli materi sebesar 90% tergolong kategori sangat valid, sehingga disimpulkan bahwa media buku berjendela materi pembagian sangat valid atau dapat digunakan.

Selanjutnya dilakukan validasi ahli media guna mengetahui kevalidan media buku berjendela materi pembagian. Berdasarkan penilaiannya kevalidan media bisa dilihat pada persentase yang disajikan tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Angket Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Kategori
1.	Warna dan grafis	4	Sangat valid
2.	Pemilihan grafis background	4	Sangat valid
3.	Ukuran teks dan jenis huruf	4	Sangat valid
4.	Teks dapat terbaca dengan baik	4	Sangat valid
5.	Gambar Pendukung	4	Sangat valid
6.	Kemudahan penggunaan media	4	Sangat valid
7.	Bahan yang digunakan	3	valid
8.	Kemenarikan media	4	Sangat valid
9.	Tampilan media <i>lift the flap book</i>	3	valid
10.	Penggunaan gambar sesuai tema	4	Sangat valid
	Jumlah	38	

Persentase 95% Sangat valid

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan hasil persentase validasi ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat valid, sehingga bisa disimpulkan bahwa media *lift the flap book* materi pembagian sangat valid atau dapat digunakan.

Tahap keempat implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan implementasi pada 15 siswa. implementasi produk dilakukan oleh peneliti secara langsung. Sebelum pembelajaran menggunakan media *lift the flap book*, terlebih dahulu siswa mengisi angket untuk mengetahui kemampuan awal. Kemudian setelah pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *lift the flap book* pembagian, peneliti membagikan angket yang sama kedua kalinya untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media.

implementasi angket minat belajar bertujuan mengetahui tingkat minat siswa. Berikut hasil penilaian angket minat belajar siswa.

Tabel 9. Rekapitulasi angket minat siswa

No	Pernyataan	Sebelum		Sesudah		Peningkata n
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1.	Saya terus memperhatikan penjelasan guru matematika mulai awal hingga akhir	8	53,3%	14	93,3%	40%
2.	Saya mengingat materi yang diajarkan guru	9	60%	13	86,6%	26,6%
3.	Saya tidak belajar matematika sebelum pelajaran dimulai	10	66,6%	11	73,3%	6,7%
4.	Saya merasa kurang bersemangat untuk belajar matematika	9	60%	10	66,6%	16,6%
5.	Saya tidak mengobrol saat pelajaran matematika	8	53,3%	15	100%	46,7%
6.	Saya memperhatikan guru meskipun saya duduk di belakang	8	53,3%	15	100%	46,7%
7.	Saya tidak pernah mengerjakan PR	7	46,6%	8	53,3%	6,7%
8.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru	9	60%	12	80%	20%
9.	Saya suka berkelompok mengerjakan tugas	13	86,6%	15	100%	13,4%
10.	Saya sering memperhatikan halaman luar kelas ketika pelajaran matematika	9	60%	12	80%	20%
	Jumlah	90	599,7%	125	833,1%	243,4%
	Rata-rata		59,97%		83,31%	24,34%

Berdasarkan tabel 9 diatas dapat disimpulkan bahwa media buku berjendela mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan presentase hasil angket minat sebelum dan setelah penggunaan media buku berjendela , yaitu 59,97% dengan kategori “**Sedang**” menjadi 83,31% dengan kategori “**Sangat Tinggi**”, dan setelah penggunaan media buku berjendela minat siswa meningkat sebesar 24,34%.

Tabel 10. Rekapitulasi angket keaktifan siswa

No	Pernyataan	Sebelum		Sesudah		Peningkatan
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	Saya selalu mengikuti pelajaran matematika sampai selesai	12	80%	15	100%	20%
2	Saya tidak pernah bertanya	8	53,3%	12	80%	26,7%

.	kepada guru					
3	Saya suka diskusi kelompok	7	46,6%	13	86,6%	40%
.						
4	Guru matematika saya membosankan saat mengajar	8	53,3%	14	93,3%	40%
.						
5	Saya tidak mencari informasi lain selain dari sumber yang dberikan guru	9	60%	12	80%	20%
.						
6	Saya kurang cepat dalam memahami matematika	6	40%	11	73,3%	33,3%
.						
7	Saya tidak pernah mengerjakan PR	9	60%	10	66,6%	6,6%
.						
8	Saya meminta latihan soal setelah guru menjelaskan materi matematika	5	33,3%	13	86,6%	53,3%
.						
9	Saya mengerjakan soal yang dberikan guru matematika dengan sungguh-sungguh	7	46,6%	14	93,3%	46,7%
.						
1	Saya lebih suka mengerjakan	8	53,3%	10	66,6%	13,3%
0	tugas secara individu					
.						
	Jumlah	79	526,4%	107	826,3%	299,9%
	Rata- rata		52,64%		82,63%	29,99%

Berdasarkan tabel 10 bisa disimpulkan bahwa media buku berjendela mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini bisa diketahui dari perbandingan presentase hasil angket keaktifan sebelum dan setelah penggunaan media buku berjendela , yaitu 52,64% dengan kategori “**Sedang**” menjadi 82,63% dengan kategori “**Sangat Tinggi**”, dan setelah penggunaan media buku berjendela keaktifan siswa meningkat sebesar 29,99%. Tahap kelima evaluasi, dilaksanakan revisi tahap akhir pada produk yang dikembangkan sesuai saran dari validator untuk memperbaiki produk. Dalam hal ini evaluasi yang diperoleh peneliti yaitu evaluasi dari ahli media, ahli materi dan siswa untuk penyempurnaan produk. Berdasarkan penilaian ahli materi, yang perlu diperbaiki adalah bagian evaluasi siswa, yang awalnya hanya terdiri dari satu soal cerita sebaiknya ditambah beberapa soal cerita lagi. Sedangkan menurut ahli media, bagian yang perlu dievaluasi yaitu tampilan pada halaman cover kurang ceria. Sebaiknya warna *background* di ganti dengan warna yang lebih cerah lagi. Kemudian *font* judul buku sebaiknya diperbesar lagi karena judul buku harus menjadi *point of view*. Untuk evaluasi dari siswa yang diperoleh dari observasi pembelajaran yaitu perlu adanya penggandaan media agar media bisa digunakan secara merata dengan tujuan efisiensi waktu.

PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa media *lift the flap book* materi pembagian untuk siswa kelas II SDN SIDODADI 01 Garum. Produk yang dikembangkan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan ADDIE model penelitian terdiri dari lima tahap yaitu *analisis, desain, pengembangan, uji coba, serta evaluasi*. Pengembangan media *lift the flap book* berawal dari tahapan analisis. menurut Satori dan Komariyah (2014) analisis merupakan mengurai suatu masalah atau fokus pengkajian menjadi susunan yang diuraikan tampak jelas. Analisis awal dimulai dari analisis kurikulum terhadap silabus untuk menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta Indikator materi matematika, kemudian analisis masalah yang ada di kelas II mengenai pembelajaran yang masih menggunakan sistem satu arah dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang ada. Siswa membutuhkan media yang menarik untuk dipelajari agar mereka semangat dan aktif saat pembelajaran. Media buku berjendela bisa menjadi alternatif media pembelajaran karena menarik untuk dipelajari dengan tampilannya yang warna warni serta adanya gambar pendukung.

Tahap kedua dari pengembangan ini yaitu desain, menurut Mulyatiningsih (2016) desain

merupakan proses sistematis dimulai dari merancang konsep *lift the flap book* dan ilustrasi dalam bentuk produk. pada tahap desain media *lift the flap book* menggunakan aplikasi *Microsoft Word* dan *Adobe Illustrator*. Mula-mula materi konsep dasar pembagian kelas II yang akan dituangkan dalam media buku berjendela di rangkum seringkasan mungkin dengan tetap memperhatikan cakupan materinya menggunakan *Microsoft Word*, kemudian dilanjut menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, di sini peneliti mulai memproses desain media buku berjendela, memasukkan materi yang telah tersedia kemudian membuat ilustrasi yang cocok dengan materi. Media buku berjendela ini di rancang dengan ilustrasi, *font* serta warna yang menarik untuk siswa kelas II. Dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* bertujuan menghasilkan produk dengan ilustrasi yang lebih maksimal, kualitas gambar yang tajam serta warna yang *smooth*. Media buku berjendela dicetak dengan ukuran lebar 29 cm dan panjang 21 cm.

Tahap ketiga pengembangan, tahap pengembangan media buku berjendela dengan melakukan uji validasi pada ahli materi serta ahli media yang mana setiap ahli sangat berpengaruh dalam peneliatian ini. Pada tahap ini juga dibutuhkan instrumen untuk mengukur produk tujuannya apakah media yang dikembangkan valid digunakan dalam pembelajaran. Draft media yang sudah jadi dikonsulkan kepada ahli materi, serta media untuk mendapatkan validasi dari penilaian kevalidan serta saran perbaikan. dari ahli materi mendapat nilai 90% dengan kategori sangat valid, dan untuk ahli media mendapat nilai 95% dengan kriteria sangat valid. Menurut Nieveen (2010) sebuah bahan ajar dikatakan valid jika semua ahli sudah memberikan penilaian, perbaikan, dan masukan untuk menyempurnakan media yang dibuat. Kesimpulannya dari keseluruhan validasi media buku berjendela materi pembagian valid digunakan sebagai bahan ajar siswa kelas II SDN SIDODADI 01 Garum.

Tahap keempat Implementasi yaitu tahapan pengambilan data lapangan pada siswa kelas II SDN SIDODADI 01 Garum dengan 15 siswa. menurut Nurdin Usman (2009) implementasi merupakan timbal balik terhadap produk yang dikembangkan. Tahap untuk memperoleh umpan balik ini dilakukan dengan menyebar angket minat dan keaktifan belajar siswa kepada 15 siswa kelas II SDN SIDODADI 01 Garum, diperoleh nilai rekapitulasi respon minat sebelum menggunakan media buku berjendela sebesar 59,97% setelah menggunakan media buku berjendela sebesar 83,31% dengan kriteria sangat tinggi, sehingga minat siswa meningkat sebesar 24,34%, sedangkan hasil penelitian terhadap respon keaktifan siswa terhadap media buku berjendela diperoleh hasil rekapitulasi sebelum menggunakan bahan ajar sebesar 52,64% setelah menggunakan media buku berjendela ini meningkat menjadi 82,63% dengan kriteria sangat tinggi, sehingga keaktifan siswa meningkat sebesar 29,99%. Kesimpulannya media buku berjendela bisa dipakai sebagai media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat serta keaktifan belajar siswa.

Tahap kelima evaluasi yaitu proses yang dilakukan guna memberikan saran beserta masukan pada media buku berjendela yang dikembangkan dengan mengacu penilaian oleh ahli materi dan ahli media, menurut Molenda (2008) evaluasi yaitu memberikan keluaran pada pengguna produk sehingga di revisi berdasarkan hasil evaluasi kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk. Tujuan dari evaluasi mengukur ketercapainya pengembangan, hasil dari validator media berdasarkan penilaian ahli media, bagian yang perlu diperbaiki dalam media buku berjendela ini yakni tampilan pada halaman cover yang kurang ceria,sebaiknya warna background di ganti dengan warna yang lebih cerah lagi. Untuk evaluasi ahli materi yang perlu diperbaiki yaitu pada bagian latihan soal siswa, yang awalnya hanya terdiri dari soal cerita sebaiknya ditambah beberapa soal cerita lagi. Evaluasi yang terakhir yaitu dari siswa yang diperoleh dari observasi pembelajaran yaitu perlu adanya penggandaan media agar bisa digunakan secara merata dengan tujuan efisiensi waktu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *lift the flap book* materi pembagian untuk siswa kelas II SDN SIDODADI 01 Garum maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Proses pengembangan media *lift the flap book* guna meningkatkan minat siswa dan keaktifan siswa kelas II SDN SIDODADI 01 Garum telah menghasilkan produk media *lift the flap book* materi pembagian. Prosedur penelitian pengembangan media ini memakai model ADDIE dengan 5 tahapan, antara lain: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tingkat kevalidan media buku berjendela berdasarkan validasi beberapa

ahli yaitu: 1) Ahli media memperoleh skor presentase nilai keseluruhan 95% dengan kriteria sangat valid;2) Ahli materi memperoleh nilai keseluruhan 90% dengan kriteria sangat valid. Penggunaan produk media buku berjendela materi pembagian memudahkan guru membuat siswa menjadi lebih baik dalam proses pembelajaran dilihat dari hasil rekapitulasi minat siswa sebelum menggunakan media buku berjendela sebesar 59,97% setelah menggunakan media buku berjendela sebesar 83,31% dengan kriteria sangat tinggi, sehingga minat siswa meningkat sebesar 24,34%, sedangkan hasil penelitian terhadap respon keaktifan siswa akan media buku berjendela diperoleh hasil rekapitulasi sebelum menggunakan bahan ajar sebesar 52,64% setelah menggunakan media buku berjendela ini meningkat menjadi 82,63% dengan kriteria sangat tinggi, sehingga keaktifan siswa meningkat sebesar 29,99%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang sudah memberikan nikmat kesehatan, rahmat serta hidayahNya, sehingga penulis diberi kesempatan menyelesaikan artikel ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada civitas academica Blitar, SDN SIDODADI 01 Garum Kabupaten Blitar dan rekan mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, yang sudah membantu memberikan saran serta kritik terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim Fathani. (2009). *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ahmad Tanzeh. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Ainurohmah, Resfita. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Buku Berjendela pada Materi Gejala-Gejala Atmosfer Kelas VII di SMPN 3 Balongpanggang Gresik*. Tidak diterbitkan. Unniversitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Djaali. 2009. *Pikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*
- Endang Mulyatiningsih. (2012) *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Hamalik, Oemar.2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*.Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas II Tema 2 Bermain di Lingkunganku (Edisi Revisi 2016)*. Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia
- Mulyaningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wardhani, Rayenda Puti. 2015. *Perancangan Buku Interaktif Mengenai Miopi untuk Anak*. Jurnal