

Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Pada Materi Benda di Sekitar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Wonorejo 02 Kabupaten Blitar

Nilna Nur Azizah^{1*}, Fathul Niam^{2*}, Aang Yudho Prastowo^{3*}

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: nilnanur98@gmail.com, masniam1116@gmail.com, aangunu@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 07/01/2022

Direvisi : 23/02/2022

Disetujui : 12/02/2022

Dipublis : 24/03/2022

Kata kunci:

Pengembangan,
Booklet,
Keaktifan,
Hasil Belajar Siswa

Keywords:

Development,
booklets,
activity,
Student learning outcomes

ABSTRAK

Abstrak: Banyak media yang bisa digunakan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu media *Booklet*. Media *Booklet* yakni buku berdimensi kecil yang di dalamnya berisi tulisan serta foto. Pemakaian media *Booklet* dalam pembelajaran bertujuan guna meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa kelas 3 SDN Wonorejo 02, sehingga bisa dengan gampang menguasai materi yang diajarkan. Riset atau penelitian ini memakai medel ADDIE dengan tahapan Prosedur pengembangan. Menurut (Brunch, 2009) berupa 1) *Analysze*, 2) *design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*. Metode analisis data menggunakan angket untuk kevalidan, tes untuk kemampuan hasil belajar serta dokumentasi. Metode analisis informasi untuk angket kevalidan ahli materi, ahli bahasa serta ahli media dihitung memakai skala likert. Hasil riset ini meliputi validasi ahli materi diperoleh presentase 100% dengan kriteria sangat valid tanpa perbaikan, validasi ahli media diperoleh presentase 89% dengan kriteria sangat valid tanpa perbaikan validasi ahli bahasa di peroleh presentase 86% dengan kriteria sangat valid tanpa perbaikan, validasi angket pengguna guru presentase diperoleh 100% dengan kriteria sangat valid tanpa perbaikan, untuk reaksi siswa 100% dengan kriteria sangat menarik. Media *Booklet* untuk menambah keaktifan serta hasil belajar kelas 3 mengalami peningkatan. Jadi pengembangan media pembelajaran *Booklet* valid dan menarik digunakan serta bisa menambah keaktifan serta hasil belajar siswa khususnya kelas 3 SDN Wonorejo 02.

Abstract: *There are many media that can be used in learning, one of which is booklet media. Media Booklet is a small dimensional book that contains text and photos. The use of booklet media in learning aims to increase the activity and learning outcomes of grade 3 students at SDN Wonorejo 02, so that they can easily master the material being taught. This research uses the ADDIE model with the stages of the development procedure. According to (Brunch, 2009) in the form of 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation and 5) Evaluation. The data analysis method uses a questionnaire for validity, tests for learning outcomes and documentation. The information analysis method for the questionnaire on the validity of material experts, linguists and media experts was calculated using a Likert scale. The results of this research include the validation of material experts obtained a percentage of 100% with very valid criteria without improvement, validation of media experts obtained a percentage of 89% with very valid criteria without improvement, validation of linguists obtained a percentage of 86% with very valid criteria without improvement, validation of teacher user questionnaires the percentage obtained is 100% with very valid criteria without improvement, for 100% student reactions with very interesting criteria. Media Booklets to increase activity and learning outcomes for grade 3 have increased. So the*

development of booklet learning media is valid and interesting to use and can increase student activity and learning outcomes, especially for grade 3 SDN Wonorejo 02.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana guna mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif bisa mengembangkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Jadi, pembelajaran mempunyai makna yang sangat berarti untuk diri sendiri, warga, bangsa serta negeri. Pembelajaran bisa dijabarkan lagi melalui proses pembelajaran. Menurut UU Nomor. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan akhlak mulia dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, serta Negara. Jadi pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendasar yang dimiliki oleh setiap manusia, sebab dengan adanya pendidikan dapat membentuk manusia maupun peserta didik menjadi lebih baik serta profesional, yang dimana pendidikan sendiri bertujuan aktif meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan akhlak mulia dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, serta Negara.

Pembelajaran ialah sesuatu interaksi antara pendidik serta peserta didik dalam rangka menggapai tujuan. Kedua belah pihak berfungsi aktif dalam suatu kegiatan dengan menggunakan metode serta kerangka berfikir yang bisa dipahami keduanya. Menurut (Rustaman, 2001:461) Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Jadi Pembelajaran yang baik bukan hanya memberikan materi, melainkan menstimulasi serta membangun arti dari apa yang dipelajari peserta didik. Salah satu tujuan dari proses pembelajaran adalah terdapatnya transformasi tingkah laku baik aspek kognitif, aspek afektif ataupun aspek psikomotorik. Perubahan-perubahan yang terjadi terhadap ketiga aspek tersebut dinamakan hasil ataupun prestasi belajar. Prestasi belajar dijadikan tolok ukur kemampuan akademik pesertadidik. Semakin baik kemampuan akademik peserta didik, hingga prestasi yang didapat akan semakin baik pula. Materi yang disajikan dibikin sangat menarik dan gampang dimengerti oleh peserta didik. Menurut Imtihana, dkk (2014: 63) *Booklet* merupakan suatu sumber belajar dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa karena bentuknya yang sederhana dan banyaknya warna serta ilustrasi yang ditampilkan. Selain itu, *Booklet* dapat dibaca dimanapun dan kapanpun yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi khususnya sistem imun yang selama ini dianggap sulit karena materinya yang cukup banyak. Dengan adanya media pembelajaran booklet ini, materi sistem imun bisa disajikan dalam bentuk yang menarik serta dilengkapi dengan foto supaya mempermudah siswa dalam menguasai materi sehingga hasil belajar meningkat.

Walaupun demikian, secara universal penerapan pembelajaran tema di sekolah belum berjalan sesuai harapan. Terdapat hambatan dalam penerapan pembelajaran tema ini, salah satunya yaitu hambatan media pembelajaran. Berdasarkan pengamat SDN Wonorejo 02 dalam sistem pembelajaran di guru kelas, pemanfaatan media pembelajaran belum ditingkatkan. Pengajar hanya memakai buku pelajaran serta buku pendidik sebagai media, dan pembelajaran masih terfokus pada pendidik. Perihal ini membuat siswa kurang antusias dalam memperhatikan sistem pembelajaran sehingga banyak siswa yang sibuk dengan latihannya sendiri serta tidak fokus pada uraian guru, sebagian tampak berdialog dengan kelompoknya serta tidak adanya atensi siswa dalam pembelajaran. materi yang diperkenalkan. Dengan keadaan semacam ini, langkah pengajaran serta pembelajaran nyatanya kurang sukses dan efisien serta membuat siswa tidak memahami rencana ataupun isi materi yang dipelajari.

Hasil wawancara sudah dilakukan di kelas III SDN Wonorejo 02 menjelaskan bahwa siswa kelas III memiliki ciri yakni atensi belajar cenderung rendah, mereka susah menguasai materi pelajaran. Terbukti dari keadaan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa kurang terampil menanggapi persoalan ataupun bertanya tentang konsep yang diajarkan, pada saat kegiatan proses pembelajaran sebagian anak masih asyik bermain sendiri. Tidak hanya itu guru juga masih memakai metode ceramah saat proses pembelajaran Dampaknya siswa merasa kesulitan

sehingga guru harus menjelaskan berulang ulang, kemudian disaat pembelajaran berlangsung kadangkala siswa merasa bosan dan berdialog dengan temannya. Tidak hanya itu sifat anak anak

kadangkala masih terbawa semacam lari- lari menggagu temannya serta merasa malas bila diminta guru mengerjakan soal.

Meninjau dari kasus yang siswa kurang aktif saat pembelajaran, sehingga berdampak interaksi antar siswa dengan guru ataupun kebalikannya kurang optimal, siswa kurang terampil menanggapi pertanyaan ataupun bertanya tentang konsep yang diajarkan, pada saat proses pembelajaran materi benda disekitar guru juga masih memakai metode ceramah sehingga sebagian siswa merasa bosan serta asyik bermain sendiri dan tidak memperhatikan instruksi guru, sehingga siswa kesusahan dalam menguasai materi. Dampaknya tujuan pembelajaran tidak bisa dicapai secara maksimal.

Dari kasus yang berlangsung di SDN Wonorejo 02 bisa disimpulkan kalau penggunaan media pembelajaran dalam proses aktivitas belajar mengajar masih belum optimal, oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang bisa menarik peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga media yang hendak pengamat kembangkan untuk kelas III ialah media booklet.

Media pembelajaran ialah alat penting yang digunakan untuk menunjang menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2014:4) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Arief Sadiman (2014: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepengirim sehingga dapat merangsang Pikiran, Perasaan, Perhatian dan Minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Salah satu jenis media adalah *Booklet* dan media yang digunakan terdapat materi didalamnya sebagai pokok utama dalam belajar.

Peranan *booklet* sebagai media pembelajaran ialah salah satu media yang efisien buat dikembangkan guna untuk menambah serta meningkatkan rujukan yang telah ada, dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Imtihana, dkk (2014: 63) *Booklet* merupakan suatu sumber belajar dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa karena bentuknya yang sederhana dan banyaknya warna serta ilustrasi yang ditampilkan. Tidak hanya itu, *booklet* bisa dibaca dimanapun serta kapanpun yang bisa menunjang tingkatan pemahaman siswa terhadap materi benda disekitar. Dengan adanya media pembelajaran *booklet* ini, materi benda disekitar bisa disajikan dalam wujud yang menarik serta dilengkapi dengan gambar supaya mempermudah siswa dalam menguasai materi sehingga hasil belajar meningkat. Hal tersebut didukung oleh penelitian Imtihana, dkk (2014: 62) yang menyatakan bahwa *booklet* efektif terhadap hasil belajar siswa

Booklet ialah salah satu wujud inovasi media pembelajaran dalam bentuk media cetak. Media ini memuat materi pelajaran dalam wujud fisik yang unik, menarik, serta fleksibel. Unik sebab bentuk fisik yang kecil lengkap dengan desain full colour yang akan meningkatkan rasa ketertarikan buat memakainya. Fleksibel sebab wujudnya yang kecil (lebih kecil dari buku pada biasanya), sehingga bisa dibawa serta digunakan dimanapun serta kapanpun. *Booklet* bisa digunakan oleh peserta didik selaku tambahan sumber belajar di luar jam belajar di dalam kelas Apabila memakai buku paket yang biasa peserta didik pakai terkesan lebih banyak halamannya serta lebih tebal, belum lagi didominasi dengan kalimat- kalimat panjang yang terkadang membuat peserta didik bosan buat membacanya, hingga *booklet* muncul buat membagikan nuansa baru dalam membaca. *Booklet* didesain dengan menonjolkan foto foto yang lebih jelas dilengkapi dengan uraian yang menggambarkan inti sari dari materi yang ada di dalam buku paket yang digunakan peserta didik.

METODE

Jenis penelitian adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*. Alasan peneliti menggunakan model *ADDIE* adalah model tersebut merupakan salah satu model untuk mengembangkan alat peraga selain *Borg and Gall*. Model *ADDIE* memiliki prosedur yang lebih simple, namun tetap menyeluruh dan lengkap. Prosedur pengembangan menurut (Brunch, 2009) berupa 1) *Analysze*, 2) *design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*. Penelitian dilakukan pada kelas III SDN Wonorejo 02 siwa berjumlah 13.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk kevalidan, tes untuk kemampuan hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data untuk angket kevalidan ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dihitung menggunakan skala likert (Usman, 2008) dengan rentang 1) Sangat Tidak setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Ragu-ragu, 4) Setuju dan 5) Sangat Setuju dan untuk keaktifan siswa dihitung menggunakan skala guttman (Sudaryono, 2016) berupa jawaban tegas YA-TIDAK. Teknik analisis data dari hasil penjumlahan skala dari angket validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa diperoleh. Adapun penggunaan rumus menggunakan Akbar (2013)

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% =$$

Keterangan :

Vah = Validasi ahli

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = Total skor empirik maksimal

Dasar pengambilan keputusan kevalidan dengan kriteria penilaiannya Akbar (2013) sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Kategori Kevalidan

Tingkat Ketercapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 - 100	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 - 85,00	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,1 - 70,00	Kurang valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00 - 50,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Teknik analisis data dari hasil penjumlahan skala dari angket keaktifan diperoleh dari Renmaur (2020) sebagai berikut :

Keterangan :

P = presentase skor

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\% = \dots\dots\%$$

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah skor maksimal

Dasar pengambilan keputusan kevalidan dengan kriteria penilaiannya Akbar (2013) sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Kategori Keaktifan Siswa

Tingkat Ketercapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 - 100	Sangat aktif	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 - 85	Cukup aktif	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,1 - 70,00	Kurang aktif	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00 - 50,00	Tidak aktif	Tidak boleh digunakan

Teknik analisis data tes menggunakan metode *pre-experimental* design tipe *one group pretest-posttest* berupa tes *pretest* dan *posttest* yang diukur dengan rumus (Arikunto, 2010) sebagai berikut.

Rumus penilaian = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maximal}} \times 100$ $P = \frac{\sum x}{N} \times 100$

Teknik analisis data tes untuk mengukur adanya peningkatan pemahaman konsep terkait keaktifan dan hasil belajar siswa dengan cara membandingkan pre-test dan posttes. Cara menilai hasil siswa tersebut dengan lembar peniaian yang di gunakan sesudah dan sebelum menggunakan media. Selanjutnya pengukuran peningkatan pemahaman konsep dengan N-gain (Tegeh, 2014) sebagai beriku

Keterangan :

g = gain

Skor Posttest = nilai rata-rata kelas akhir

Skor Pretes = nilai rata-rata kelas mula-mula

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Dasar pengambilan keputusan dengan kriteria penilaiannya sebagai berikut (Tegeh, 2014).

Table 3 Kriteria Peningkatan Pemahaman Konsep

Interval Koefisien	Kriteria
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Hasil pengembangan jenis *Research and Development (RnD)*, pengembangan penelitian adalah aktifitas *riset* dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, serta model ADDIE 1) *Analysze*, 2) *design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*. Penelitian pengembangan yang sudah dilakukan yaitu pengembangan media *Booklet* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dengan materi benda disekitar untuk kelas III SDN Wonorejo o2. Dari hasil penelitian ini bisa diketahui kualitas

dari media *Booklet* dari segi kevalidan serta kelayakan media pembelajaran yang telah di buat. Berikut ini adalah proses pengembangan media *Booklet* menggunakan 5 prosedur model *ADDIE* sebagai berikut :

Tahap yang pertama yaitu (Tahap *Analysze*) peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis karakter siswa, dan analisis kebutuhan pada kelas III SDN Wonorejo 02 dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas III. Hasil analisis digunakan untuk menentukan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan jumlah indikator materi pembelajaran. Tahap analisis yang kedua yaitu analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi di SDN Wonorejo 02 selama proses pembelajaran berupa kesulitannya siswa dalam memahami materi. Analisis yang ketiga yaitu Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa terhadap materi Benda Disekitar.

Tahap kedua yaitu (*design*) ini yang menghasilkan rancangan media *Booklet desain Booklet* ini ialah media cetak. Media ini memuat materi pelajaran dalam wujud fisik yang unik, menarik, serta *fleksibel*. Unik sebab bentuk fisik yang kecil lengkap dengan *desain full colour* yang akan meningkatkan rasa ketertarikan buat memakainya. *Fleksibel* sebab wujudnya yang kecil (lebih kecil dari buku pada biasanya), sehingga bisa dibawa serta digunakan dimanapun serta kapanpun. Menarik karena bentuknya yang sederhana dan banyaknya warna serta ilustrasi yang ditampilkan

Tahap yang kedua yaitu (Tahap *Development*) peneliti membuat media pembelajaran berbantuan *Booklet*. dilakukan proses pembuatan media *Booklet* mulai dari memilih materi dan mendesain buku yang akan di taruh di dalam *Booklet*. Selanjutnya melakukan uji validasi untuk mengetahui kevalidan terhadap media. Validator *Booklert* terdiri dari 3 ahli berupa ahli materi, media, bahasa. Validator terhadap media *Booklet* terdiri dari 3 ahli berupa ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Berdasarkan penilaiannya dapat dilihat nilai persentase kevalidan secara keseluruhan yang disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Perhitungan data lembar validasi terhadap ahli materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor
1	Materi sesuai dengan Kompetensi dasar (KD)	4
	Konsep materi sesuai dengan perkembangan siswa	4
	Teks materi dan gambar dalam Media <i>Booklet</i> sudah sesuai	4
	Kesesuaian materi untuk menumbuhkan keaktifan siswa	4
2	Penggunaan struktur kalimat yang sesuai dengan siswa	4
	Penggunaan istilah bahasa yang jelas	4
	Kesesuaian penggunaan bahasa	4
Total Skor		28

dengan menggunakan rumus : $P = \frac{\sum X}{N} \times 100$ jika dihitung maka : $P = \frac{28}{28} \times 100$
 $P = 1 \times 100$
 $P = 100\%$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi, dikatakan bahwa media pembelajaran *Booklet* yang telah dibuat memiliki tingkat kevalidan yang sangat signifikan besar. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya skor pada soal 1-7 pada angket yang di berikan validator terhadap media pembelajaran *Booklet* yaitu sebesar 100%.

Tingkat validasi yang peneliti peroleh dari ahli materi pengembangan media *Booklet* dilihat dari kritik dan saran yang di berikan oleh validator yaitu materi yang di berikan mudah di pahami oleh siswa.

Tabel 5. Perhitungan data lembar validasi terhadap ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor
1	Pemilihan bahasa yang tepat	4
	Kalimat yang digunakan mudah untuk dipahami	3
2	Kalimat yang digunakan sederhana sesuai dengan kemampuan siswa	4
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	3
3	Bahasa yang digunakan interaktif sehingga dapat memotivasi siswa	3
	Kaidah bahasa yang baik dan benar	4
5	Penggunaan ejaan yang tepat	3
	Penggunaan istilah yang konsisten	3
	Penggunaan simbol atau ikon yang sesuai	4
Total Skor		31

dengan menggunakan rumus : $P = \frac{\sum X}{N} \times 100$ jika dihitung maka : $P = \frac{31}{36} \times 100$

$$P = 0,86 \times 100$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli bahasa, dikatakan bahwa media pembelajaran *Booklet* yang telah dibuat memiliki tingkat kevalidan yang sangat signifikan besar. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya skor pada soal 1-9 pada angket yang di berikan validator terhadap media pembelajaran *Booklet* yaitu sebesar 86%.

Tabel 6. Perhitungan data lembar validasi terhadap ahli media

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor
1	Gambar yang disajikan sesuai dengan ukuran Media <i>Booklet</i>	3
	Ukuran Media <i>Booklet</i> mudah dibawa kemana saja	4
2	Tampilan desain sampul sangat menarik	3
	Huruf yang digunakan dalam sampul Media <i>Booklet</i> menarik dan mudah di baca	4
	Ilustrasi sampul Media <i>Booklet</i> menggambarkan isi di dalamnya	3
3	Terdapat petunjuk penggunaan Media <i>Booklet</i>	3
	Tulisan terlihat dengan jelas dan terbaca dengan baik	4
	bentuk, warna, dan ukuran sudah sesuai	4
	Desain tampilan isi Media <i>Booklet</i> menarik	4
Total Skor		32

dengan menggunakan rumus : $P = \frac{\sum X}{N} \times 100$ jika dihitung maka : $P = \frac{32}{36} \times 100$

$$P = 0,88 \times 100$$

$$P = 89\%$$

Hasil dari validasi ahli media, dikatakan bahwa media pembelajaran *Booklet* yang telah dibuat memiliki tingkat kevalidan yang sangat signifikan besar. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya skor pada soal 1-9 pada angket yang di berikan validator terhadap media pembelajaran *Booklet* yaitu sebesar 89%.

Tabel 7. Hasil Kelayakan Angket Ahli

No	Aspek Penilaian	Persentase kelayakan	Kriteria
1	Ahli Materi	100%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	86%	Sangat Valid
3	Ahli Media	89%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil validasi ahli materi dengan persentase 100% berkriteria sangat valid ahli bahasa memperoleh presentase 86% dengan kriteria sangat valid dan ahli media diperoleh 89% berkriteria sangat valid, jadi kesimpulannya bahwa media *Booklet* dapat digunakan yang artinya valid digunakan. Tahap yang ketiga yaitu (Tahap *Implementation*) peneliti melakukan penilaian terhadap siswa. Tahap uji lapangan ini dilakukan untuk mengetahui penilaian keaktifan hasil belajar siswa. Untuk mengetahuinya, peneliti memberikan angket *pre-test* dan *pos-test* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap media *Booklet* dengan materi benda disekitar kelas III menggunakan uji N-gain dari tes *pretest* berguna sebelum diberi perlakuan dan tes *posttest* setelah diberi perlakuan dengan media *Booklet*. Hasil uji peningkatan rata-rata tes *pretest* dan tes *posttest* yang disajikan dalam tabel sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

- g* = gain
- Skor Posttest* = nilai rata-rata kelas akhir
- Skor Pretest* = nilai rata-rata kelas mula-mula

Tabel 8. Uji Peningkatan Rata-rata (N-gain)

Nama	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>pos-test</i>	Rata-Rata	Kriteria
AN	30	80	55	sedang
AK	40	90	65	Sedang
BN	40	100	70	Tinggi
CK	50	100	75	Tinggi
DL	30	90	60	sedang
EK	50	100	75	Tinggi
FL	40	100	70	Tinggi
GK	60	80	70	tinggi
HN	40	90	65	sedang
IN	30	100	65	sedang
JN	40	100	70	Tinggi

Hasil dari penilaian *pre-test* dan *pos-test* siswa memperoleh penilaian kriteria sedang dan tinggi, hal ini dibuktikan dengan penggunaan media *Booklet* siswa banyak peningkatan dalam memahami pembelajaran dengan bukti penilaian *pre-test* dan *pos-test* dengan mendapatkan kriteria sedang dan tinggi. Sedangkan untuk hasil rekapitulasi angket tingkat keaktifan belajar siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi Angket Keaktifan Belajar Siswa

Aspek Penilaian		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
1	Memperhatikan penjelasan guru	8	53%	15	100%	47%
2	Membantu teman yang kurang paham	8	53%	15	100%	47%
3	Senang melakukan diskusi	9	60%	15	100%	40%
4	Berani menyampaikan pendapat	8	53%	14	93%	30%
5	Dapat memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain	10	66%	14	93%	27%
6	Dapat memecahkan masalah dengan bantuan orang lain	9	60%	15	100%	40%
7	Bertanya jika belum paham dengan materi	10	66%	14	93%	27%
8	Bertanya jika mendapatkan soal yang sulit	10	66%	15	100%	44%
9	Dapat menjawab pertanyaan dalam buku/media	8	53%	15	100%	47%
10	Senang menanggapi jawaban teman	7	46%	15	100%	54%
Jumlah		87	576%	147	979%	403%
Rata-rata			57,6%		97,9%	40,3%

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan hasil peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III telah mengalami peningkatan dengan persentase skor 97,9% dibandingkan dengan skor persentase pada angket pra uji coba, yang mana mengalami peningkatan sebesar 40,3% yang dikategorikan sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Booklet* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Selanjutnya peneliti memakai Penilaian guru kelas menggunakan angket

Table 10. hasil respon guru kelas

Aspek	Indikator penilaian	Jumlah skor	Skor maksimal	Prosentase perolehan
Kemenarikan	Media Booklet menciptakan rasa senang siswa	1	1	100%
	Media Booklet menciptakan motivasi belajar siswa	1	1	100%
	Media Booklet membantu siswa memahami materi	1	1	100%
	Media Booklet memicu keaktifan siswa	1	1	100%
	Media Booklet hasil belajar siswa	1	1	100%
	Media Booklet mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar	1	1	100%
Keaktifan	Siswa senang belajar menggunakan media <i>Booklet</i>	1	1	100%
	Dengan penggunaan media <i>Booklet</i> mendorong siswa untuk bertanya ketika belum faham	1	1	100%
	Kemampuan media untuk meningkatkan keaktifan siswa	1	1	100%
	Kemampuan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa	1	1	100%
	Kejelasan, kemudahan serta kelengkapan materi dan soal evaluasi dalam media	1	1	100%
Jumlah total		11		
Skor maks			11	
presentase				100%
kategori				Sangat layak

Berdasarkan table di atas dikatakan "Sangat Layak" sesuai prosentase sebesar 100% , hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajara *Booklet* layak dan bisa digunakan oleh siswa kelas III.

Tahap yang keempat yaitu (Tahap *Evaluation*). Pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan catatan dan saran dari validator. Hasil catatan dan saran validator materi berupa materi dibuat lebih luas dan validator media berupa tambahkan variasi hiasan agar lebih menarik dan lebih besar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini sudah menghasilkan suatu produk berbentuk Booklet guna meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa di SDN Wonorejo 02. Tahap pengembangan media Booklet berawal dari tahapan analisis. Langkah analisis meliputi (1) analisis kurikulum ialah menganalisis kompetensi Inti serta kompetensi Dasar. Kompetensi dasar yang digunakan berbentuk 3. 1 menggali data tentang konsep pergantian bentuk barang dalam kehidupan 4. 1 menyajikan data tentang konsep pergantian bentuk barang dalam kehidupan. Indikatornya ialah 4. 1 mengidentifikasi benda- benda yang dibuat dari bahan cermin, logam serta karet. (2) Analisis karakteristik siswa dilakukan mengenali permasalahan yang dialami di SDN Wonorejo 02 sepanjang proses pembelajaran berupa kesulitannya siswa dalam menguasai materi. Serta (3) Analisis kebutuhan dilakukan guna memastikan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai kenaikan keaktifan serta hasil belajar siswa terhadap materi benda disekitar.

Teknik *Analyse* informasi uji buat mengukur adanya kenaikan penjelasan konsep terikat keaktifan serta hasil belajar siswa dengan teknik menyamakan pre- test serta pos- tes. Teknik memperhitungkan hasil siswa tersebut dengan lembar evaluasi yang di pakai setelah serta saat sebelum memakai media. Selanjutnya pengukuran peningkatan pemahaman konsep dengan N-gain (Tegeh, 2014). Berdasarkan hasil dari penilaian *pre-test* dan *pos-test* siswa memperoleh penilaian kriteria sedang dan tinggi, hal ini dibuktikan dengan penggunaan media *Booklet* siswa banyak peningkatan dalam memahami pembelajaran dengan bukti penilaian *pre-test* dan *pos-test* dengan mendapatkan kriteria sedang dan tinggi.

Pada tahapan *Design* peneliti merancang media *Booklet* dengan menentukan materi berupa benda disekitar, selanjutnya merancang media *Booklet* yang pertama menyiapkan materi dan bahan, jika materi dan bahan sudah lengkap kita bisa memilih ukuran kertas yang akan kita buat media pembelajaran *Booklet*, disini saya memilih ukuran *booklet* tersebut dengan ukuran A5. Selanjutnya kita bisa mendesain semenarik mungkin dan memasukkan materi ke dalam buku kecil tersebut.

Tahapan selanjutnya *Development* atau pengembangan. Pada tahap ini terdapat beberapa tujuan penting yang dicapai yaitu pembuatan media yang dikembangkan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk media cetak. Media ini memuat materi pelajaran dalam bentuk fisik yang unik, menarik, dan *fleksibel*.

Informasi validasi yang didapat, analis melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan reaksi dan ide yang telah diberikan oleh validator utama pembelajaran tema, validator ahli bahas, ahli media dan desain ahli materi. Setelah melakukan peningkatan atau koreksi, skor validasi diperoleh diberikan oleh ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata dari 86% dengan standar yang sangat valid, ahli media dan deain mendapat skor tingkat 89% dengan ukuran yang sangat valid, dan ahli materi memperoleh skor tingkat 100% dengan langkah-langkah yang sangat sesuai. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Booklet* pada pemahaman siswa tentang pembelajaran tema untuk kelas III SDN Wonorejo 02 didapat dari angket yang telah di isi dari tingkat keefektifan sambil memanfaatkan media dan mendapatkan hasil tingkat skor 89%, yang berarti media ini sangat efektif jika digunakan dalam mengerjakan pembelajaran tema Benda Disekitar di kelas III SDN Wonorejo 02. Hal tersebut didukung oleh penelitian Imtihana, dkk (2014: 62) yang menyatakan bahwa *booklet* efektif terhadap hasil belajar siswa

Validasi dilakukan dengan menunjukkan produk awal yang telah dikembangkan beserta instrument penilaiannya kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan penilaian ahli materi telah mendapatkan kriteria sangat valid penilaian ahli bahasa mendapat kriteria valid dan penilaian ahli media telah mendapatkan kriteria valid. Sehingga Kesimpulan dari keseluruhan validator kevalidan adalah media *Booklet* Pada Materi benda disekitar valid digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas III SDN Wonorejo 02.

Implementation yaitu dalam tahap ini dilakukan uji coba lapangan pada kelas III SDN Wonorejo 02 dengan jumlah siswa 13. Tahap ini dilakukan uji keaktifan siswa pada media *Booklet* diperoleh data dengan kriteria sangat baik. Respon siswa terhadap *Booklet* sangat positif. Dibuktikan dengan perolehan nilai *pre-test* dan *pos-test* siswa banyak peningkatan dalam memahami pembelajaran dengan bukti

penilaian *pre-test dan pos-test* dengan mendapatkan kriteria sedang dan tinggi. Sedangkan untuk hasil rekapitulasi angket tingkat keaktifan belajar siswa diperoleh hasil peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III telah mengalami peningkatan dengan persentase skor 97,9% dibandingkan dengan skor persentase pada angket *pre-test*, yang mana mengalami peningkatan sebesar 40,3% yang dikategorikan sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *booklet* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Untuk respon guru dibuktikan dengan pengisian angket. Angket tersebut membuktikan bahwa media *booklet* ini dikatakan "Sangat Layak" sesuai perolehan prosentase sebesar 100% , hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Booklet* layak dan bisa digunakan oleh siswa kelas III. Hal ini sesuai dengan pendapat Putri (2016) bahwa meningkatnya pemahaman siswa mengenai konsep dapat dilihat berdasarkan kenaikan hasil belajar.

Pada tahap *Implementation* juga dilakukan pengukuran peningkatan dan hasil belajar siswa terhadap materi benda disekitar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan termasuk dalam kriteria tinggi. Kesimpulannya media *Booklet* dikatakan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa pada materi benda disekitar kelas III saat digunakan dalam pembelajaran di SDN Wonorejo 02. Kemampuan hasil belajar ini berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat (Putri, 2016) bahwa meningkatnya pemahaman siswa mengenai konsep dapat dilihat berdasarkan kenaikan hasil belajar.

Langkah terakhir *Evaluation* yaitu proses yang dilakukan untuk memberikan saran dan masukan terhadap media *Booklet* yang dikembangkan berdasarkan penilaian oleh ahli materi, para ahli bahasa dan ahli media.

SIMPULAN

Dalam kemajuan media pembelajaran *Booklet* untuk siswa tentang pembelajaran tema 3 Benda Disekitar Subtema 1 pembelajaran 5 Aneka Benda Disekitarku kelas III SDN Wonorejo 02.

Informasi validasi didapat, analisis melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan reaksi dan ide yang telah diberikan oleh validator utama pembelajaran tema, validator ahli bahas, ahli media dan desain ahli materi. Setelah melakukan peningkatan atau koreksi, skor validasi diperoleh diberikan oleh ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata dari 86% dengan standar yang sangat valid, ahli media dan desain mendapat skor tingkat 89% dengan ukuran yang sangat valid, dan ahli materi memperoleh skor tingkat 100% dengan langkah-langkah yang sangat sesuai. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Booklet* pada pemahaman siswa tentang pembelajaran tema untuk kelas III SDN Wonorejo 02 didapat dari angket yang telah diisi dari tingkat keefektifan sambil memanfaatkan media dan mendapatkan hasil tingkat skor 89%, yang berarti media ini sangat sukses jika digunakan dalam mengerjakan pembelajaran tema Benda Disekitar di kelas III SDN Wonorejo 02. Berdasarkan hasil dari penilaian *pre-test dan pos-test* siswa memperoleh penilaian kriteria sedang dan tinggi, hal ini dibuktikan dengan penggunaan media *Booklet* siswa banyak peningkatan dalam memahami pembelajaran dengan bukti penilaian *pre-test dan pos-test* dengan mendapatkan kriteria sedang dan tinggi. Hasil peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III telah mengalami peningkatan dengan persentase skor 97,9% dibandingkan dengan skor persentase pada angket pra uji coba, yang mana mengalami peningkatan sebesar 40,3% yang dikategorikan sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Booklet* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Tahap evaluasi ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan catatan dan saran dari validator. Hasil catatan dan saran validator materi berupa materi dibuat lebih luas dan validator media berupa tambahkan variasi hiasan agar lebih menarik dan lebih besar.

SARAN

Mengingat catatan selama awal dari hasil perbaikan yang telah selesai, peneliti memberikan beberapa ide untuk ditingkatkan pemanfaatan media pembelajaran *Booklet*. Ide ini termasuk: Media pembelajaran *Booklet* hanya dibatasi pada topik pembelajaran tema 3 Benda Disekitar Subtema 1 pembelajaran 5 Aneka Benda Disekitarku, alangkah lebih baiknya diciptakan di pembelajaran tema dengan mata pelajaran yang berbeda. Batasan materi yang disajikan pencipta dalam media pembelajaran *Booklet*. Pencipta benar-benar mempercayai ilmuwan apalagi memiliki pilihan untuk menambah referensi media pembelajaran yang disusun, misalnya, membuat beberapa *Booklet* dengan materi dan desain yang berbeda sehingga daya tarik siswa dalam belajar lebih maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Allah SWT, untuk setiap rahmat dan selanjutnya kesempatan untuk menyelesaikan penelitian ini dengan semua sisi negatifnya. Saya mengucapkan syukur kepada-Mu, karena

telah membawa orang-orang penting di sekitar saya. Yang secara konsisten memberi jiwa dan permohonannya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan dasar ini, maka saya persembahkan untuk:

1. Suami saya, Sangat berterima kasih kepada Anda atas cinta yang melimpah yang telah Anda berikan sejak awal menikah dan selalu mensupport dalam menempung pendidikan ini. Terima kasih banyak atas semua bantuan suamiku, baik secara fisik maupun etika. Pekerjaan ini Kupersembahkan untuk suamiku Muhammad Ridhoi, sebagai bentuk penghargaan saya untuk setiap penebusan doa dan usaha suami saya sehingga saya bisa sampai pada tujuan saya.
2. Kedua ibu dan Anakku tersayang, tidak ada waktu yang paling berharga dalam hidup saya. Bagaimanapun, ketika itu di dekatnya terkadang membuat emosi, namun ketika kita jauh kita saling merindukan satu sama lain. Sangat berterima kasih kepada-Nya untuk energi yang saya dapat, saya percaya ini adalah permulaan kesuksesan yang saya dapat sehingga saya dapat menularkan energi positif ini kepada ananda.
3. Bapak Rektor dan para Dosen Khususnya kepada pembimbing saya serta para staf di lingkungan Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, tanpa beliau-beliau semua tujuan ini tidak akan sampai, terima kasih tak terhingga saya persembahkan kepada semua pihak, dan permintaan maaf saya yang sebesar-besarnya atas perilaku saya yang kurang berkenan dihati semuanya terutama para Bapak Ibu Dosen. Dan semoga ilmu yang saya dapat bisa saya manfaatkan sebaik-baiknya.
4. Semua Sahabat di Tempat Tercinta Ucapan terima kasih juga saya persembahkan untuk semua teman-teman PGSD angkatan 2017 di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Sangat berkesan kepada kalian semua untuk Kenangan yang kita jalin setiap hari, untuk tawa yang kita miliki, dan untuk ketabahan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Sampai sekolah 4 tahun telah menjadi lebih indah. Semoga menit-menit indah itu akan selalu menjadi kenangan terindah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Journal of Faculty of Educational Science Ankara University
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta. Jurnal Civicus Pembelajaran PKN melalui Pemetaan Konsep. Bandung. Jurusan PKN.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. Jurnal Informatika
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design-The ADDIE Approach. New York: Springer.
- Imtihana Mutia, dkk. (2014). Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian Sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA. Journal of Biology Education 3 (2).
- Putri, M. T. D. (2016). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Materi Manusia dan Lingkungan Dikaitkan Faktor Belajar Siswa di Kelas. 72. <https://lib.unnes.ac.id/28824/1/4401412007.pdf>
- Rustaman, 2001 : 461. Pengertian pembelajaran menurut para ahli.
- Sudaryono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. PT Kharisma Putra Utama. Journal of Research & Method in
- Sudijono, Anas (2005). Pengantar Evaluasi Pendidikan Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyar, dkk (2009). Pembelajaran Tematik. Surabaya: Aprinta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sukiman (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Mandani, Anggota IKAPI
- Tegeh, I. M. (2014). Metode Penelitian Pengembangan. Ghraha Ilmu.
- Undang-Undang SISDIKNAS, Bandung, citra Umbara, 2010, hal.2
- Usman, H. dan P. S. A. (2008). Metodologi Penelitian Sosial. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri