

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MATH FOLDABLES* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA BANGUN DATAR DI KELAS IV SD

Seftiawati Zaenab¹, Indhira Asih Vivi Yandari², dan Trian Pamungkas Alamsyah³
Program Studi PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
¹2227190063@untirta.ac.id, ²Indhira_1969@untirta.ac.id, ³trian@untirta.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop math foldables learning media in mathematics subject shapes flat perimeter and area of squares, rectangles, and triangles, to determine the feasibility of the developed learning media and to determine the user's response to math foldables learning media, and to measure students' understanding after using math foldables learning media. The research method used is Research and Development (R&D) which refers to the Borg and Gall development model developed by Sugiyono through 6 stages, namely: (1) Problem Analysis, (2) Data Collection, (3) Product Design, (4) Product Validation, (5) Product Revision, (6) Trial (limited scale). Expert validation was carried out by media experts and material experts, with the research subject being class IV of SDN Bencongan III, totaling 20 students. Data collection was obtained by interviews, observations, questionnaires, tests, and documentation. The results of the study were (1) the feasibility level of learning media in terms of design obtained a score of 90% which was included in the "very feasible" category (2) the feasibility level of learning media in terms of material obtained a score of 85.65% which was included in the "very feasible" category (3) the average user response score from students obtained a percentage of 96.3% and the user response from the teacher obtained a percentage of 93.75%, both responses included in the "very good" category (4) the average score of the comprehension test of 83.75% in the "very good" category so that it can be concluded that math foldables learning media is appropriate for use in flat shape material in class IV and can provide understanding to fourth grade students in flat shape mathematics.

Keywords: Learning Media, Math Foldables, Flat Shapes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *math foldables* pada mata pelajaran matematika bangun datar keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan untuk mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran *math foldables*, serta mengukur pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *math foldables*. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono melalui 6 tahapan, yaitu: (1) Analisis Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Produk, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba (skala terbatas). Validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, dengan subjek penelitian yaitu kelas IV SDN Bencongan III yang berjumlah 20 peserta didik. Pengambilan data diperoleh dengan wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian adalah (1) didapatkan tingkat kelayakan media pembelajaran dari segi desain

memperoleh skor 90% yang masuk pada kategori “sangat layak” (2) tingkat kelayakan media pembelajaran dari segi materi memperoleh skor 85,65% yang masuk pada kategori “sangat layak” (3) skor rata-rata respon pengguna dari peserta didik memperoleh presentase sebesar 96,3% dan respon pengguna dari guru memperoleh presentase 93,75% yang kedua respon tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik” (4) skor rata-rata tes pemahaman sebesar 83,75% dengan kategori “sangat baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *math foldables* layak digunakan dalam materi bangun datar di kelas IV dan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik kelas IV pada matematika bangun datar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Math Foldables*, Bangun Datar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah cara yang disusun untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membantu peserta didik meraih keterampilan atau kemampuan yang berguna untuk dirinya, baik di masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan diistilahkan dengan suatu aktivitas pembelajaran yang dijalankan secara sengaja untuk mendapatkan keterampilan atau potensi dalam diri, serta pengetahuan. Seorang pembelajar butuh meningkatkan tingkat pendidikannya supaya mampu memiliki potensi, memperluas pengetahuan, menjadi seorang yang berkarakter, dan juga berkualitas dalam kehidupan. Sekolah Dasar merupakan awal dari jenjang pendidikan.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003, dimaknai bahwa “Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang

melandasi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat” (Pasal 17:1-2).

Pendidikan dasar merupakan pembelajaran yang mengisi wadah ilmu setiap peserta didik untuk dapat menguasai kemampuan berhitung dan membaca, sehingga mempunyai persiapan untuk mengikuti pendidikan ke jenjang berikutnya, dengan kata lain pendidikan dasar merupakan awal jenjang pendidikan untuk lanjut ke tahap tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan dasar memiliki beragam mata pelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar, diantaranya yakni mata pelajaran matematika. Matematika berperan dalam

menuntaskan masalah kehidupan sehari-hari dan menjadi satu di antara yang ada pada mata pelajaran pokok yang dipelajari di setiap jenjang pendidikan.

Matematika adalah satu diantara mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sebagai bentuk pembelajaran dalam pendidikan dengan tujuan supaya peserta didik paham dan pandai memakai konsep matematika pada kehidupan sehari-hari. Matematika juga berperan sebagai sarana untuk melatih dan mengisi wadah ilmu peserta didik supaya mempunyai kecakapan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan keahlian bekerja sama. Nyatanya matematika adalah satu di antara mata pelajaran yang masih kurang digemari oleh peserta didik sebab berisi angka-angka serta perhitungan yang cukup rumit. Hudoyo (Sugiyamti, 2018: 181) berpendapat yakni Pelajaran matematika berhubungan dengan konsep-konsep abstrak, oleh karena itu pemahamannya membutuhkan penalaran yang kuat, ketekunan, tekad, perhatian dan motivasi yang tinggi untuk bisa memahami pelajaran matematika. Peserta didik pada sekolah dasar sebagian besar menganggap matematika adalah

mata pelajaran yang rumit, tidak menyenangkan, kemudian pada pembelajarannya sendiri peserta didik ini masih sukar untuk memahami dan mengerti konsep dari materi matematika yang dipelajari.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang sudah dilakukan pada kelas IV di SDN Bencong III Kabupaten Tangerang. Informasi yang didapatkan yaitu pembelajaran di kelas IV ini alat pembelajaran utamanya masih mengandalkan buku paket, kemudian pada pembelajaran di kelas peserta didik minim dalam pemahaman materinya, diketahui pada saat peserta didik diminta menjelaskan ulang tentang materi yang telah dipelajari, peserta didik tidak dapat menjelaskan ulang. Pembelajaran matematika peserta didik hanya mengandalkan hafalan rumus tanpa mengetahui asal usul rumus tersebut, dan saat diberikan variasi soal yang berbeda peserta didik tidak mampu menjawab soal dengan tepat karena kurang memahami konsep dasar materi. Satu diantaranya materi yang kurang dipahami oleh peserta didik ini yakni materi keliling dan luas bangun datar.

Peserta didik untuk memahami materi pembelajaran ini membutuhkan suatu alat yang bisa

digunakan untuk membantunya belajar dan juga menciptakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, diantaranya yaitu dengan memakai media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan alat yang mampu diaplikasikan oleh guru menjadi sarana pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran (Hamid, dkk, 2020: 3). Media dalam proses pembelajaran merupakan penyambung atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan, menumbuhkan pemikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sendiri selain melancarkankan peserta didik saat proses belajarnya, juga memudahkan guru dalam menerangkan informasi terkait materi pembelajaran sehingga guru tidak terlalu banyak menghabiskan tenaga dan waktu untuk menjelaskan materi. Media pembelajaran yang dapat diaplikasikan salah satunya yaitu media pembelajaran *math foldables*.

Math foldables merupakan media pembelajaran yang berbentuk kertas lipat yang dibagi menjadi beberapa bagian, kemudian ditempel

pada sebuah papan ukuran 30 x 40 cm yang di dalamnya berisi gambar, penggunaan dan penjelasan dari materi luas dan keliling bangun datar. Penggunaan *math foldables* bisa memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, serta secara langsung memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang mengoptimalkan aktivitas pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran *math foldables* selain memudahkan untuk pembelajaran, bahan dalam membuat media ini juga cukup mudah ditemukan pada kehidupan sehari-hari dengan harga yang relatif terjangkau. Pembuatan dan penerapannya juga cukup memudahkan untuk menyampaikan materi pembelajaran bangun datar.

Materi bangun datar sendiri adalah materi dalam matematika yang memuat prinsip hitungan tentang bangun dua dimensi, sehingga peserta didik memerlukan pemahaman yang berlebih. Persoalan yang ditemui pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN Bencongan III bahwa penelitian ini berupaya untuk memberikan solusi yakni dengan pengembangan media pembelajaran konkrit *math foldables*. Suatu media pembelajaran yang bisa memfasilitasi peserta didik untuk

belajar dan memudahkan peserta didik dalam mengenal konsep dasar matematika bangun datar.

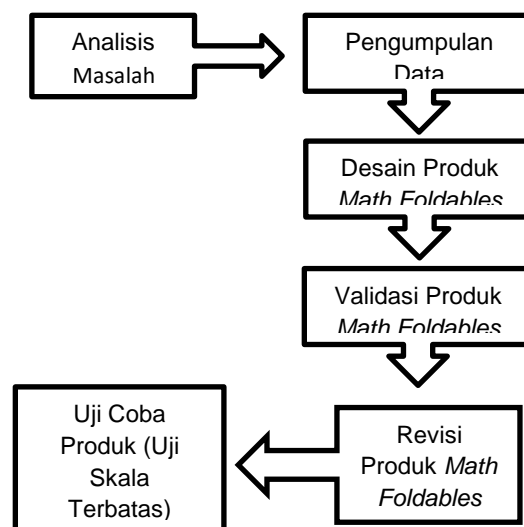
Bedasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan judul pada penelitian ini yaitu: "Pengembangan Media Pembelajaran *Math Foldables* pada Mata Pelajaran Matematika Bangun Datar di Kelas IV SD". Adapun tujuan penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran *math foldables* pada mata pelajaran matematika bangun datar di kelas IV SD.
2. Mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap penggunaan media pembelajaran *math foldables* pada mata pelajaran matematika bangun datar di kelas IV SD.
3. Mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *math foldables*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development). Sugiyono (Surtati dan Edi Irawan, 2017: 5-6) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun tahap pengembangan yang dilakukan terdiri beberapa tahapan diantaranya yaitu; tahap analisis masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk *math foldables*, tahap validasi desain produk *math foldables*, tahap revisi produk *math foldables*, tahap uji coba produk (Rokhmawati, 2019: 33). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, instrumen ahli dan angket respon pengguna serta tes pemahaman. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengacu pada model Borg and Gall dikembangkan kembali oleh Sugiyono melalui 6 tahapan, ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Bagan 1 Langkah-langkah R&D yang telah dimodifikasi oleh sugiyono (Rokhmawati, 2019: 33)

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Bencongan III yang berjumlah 20 peserta didik pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Data yang terkumpul harus diolah atau dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yakni melalui angket validasi ahli yang diserahkan kepada validator yakni ahli desain dan ahli materi. Kemudian lembar penilaian respon pengguna yang akan menilai produk media pembelajaran *math foldables* untuk pembelajaran yaitu, peserta didik dan guru. Lalu tes pemahaman yang akan dilakukan oleh peserta didik kelas IV SDN Bencongan III untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *math foldables*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *math foldables* pada materi bangun datar. Hasil penelitian ini tersusun dari beberapa tahapan diantaranya yaitu, tahap analisis masalah, tahap

pengumpulan data, tahap pengembangan desain media pembelajaran *math foldables*, tahap validasi media pembelajaran *math foldables*, tahap perbaikan desain media pembelajaran *math foldables*, dan tahap uji coba media pembelajaran *math foldables* (uji skala terbatas). Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, instrumen ahli, angket respon pengguna, dan tes pemahaman.

Tahap Analisis Masalah

Tahap ini merupakan tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian. Analisis masalah yang didapat dari hasil observasi di sekolah yakni SDN Bencongan III. Berdasarkan hasil observasi didapatkan permasalahan dalam pembelajaran yaitu minimnya alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan di kelas, hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang memahami materi pelajaran yang dipelajarinya dan cenderung hanya berfokus pada buku paket yang ada. Materi yang tercakup dalam permasalahan ini dapat ditemukan pada materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar.

Kegiatan analisis kurikulum adalah kegiatan yang peneliti lakukan untuk menelaah kurikulum kelas IV pada mata pelajaran matematika di SDN Bencongan III, untuk mengetahui KI, KD dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran matematika, khususnya pada kelas IV SDN Bencongan III, dengan menganalisis kurikulum peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *math foldables* sesuai dengan KI dan KD juga tujuan pembelajaran yang tertera pada kurikulum K13 yang sedang digunakan di kelas IV tersebut. Kompetensi dasar materi keliling dan luas daerah bangun datar terdapat pada KD 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga. KD 4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga.

Analisis kebutuhan merupakan tahap yang mempunyai tujuan untuk mengetahui kebutuhan media pada proses pembelajaran di sekolah yang peneliti amati, analisis kebutuhan di lakukan dengan cara mengumpulkan informasi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara membuat

angket analisis keterbatasan media pembelajaran dan wawancara bersama guru. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh informasi yang menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran di temukan fakta bahwa guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media dan buku paket dalam pembelajarannya, minimnya media pembelajaran yang dipakai menjadikan peserta didik dalam pembelajaran menjadi hanya berfokus pada buku paket dan penjelasan guru saja sehingga saat diminta menjelaskan ulang tentang materi peserta didik masih kurang memahami materi yang dipelajari khususnya pada materi matematika bangun datar.

Tahap analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi isi materi supaya sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta indikator yang ada pada Kurikulum 2013 juga sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Tujuan dilakukannya analisis materi ini agar materi sesuai dengan media pembelajaran *math foldables*, selanjutnya merumuskan tujuan pembelajaran: Tujuan pembelajaran pada materi keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga yaitu 1) Peserta didik dapat

menentukan keliling bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga dengan tepat. 2) Peserta didik dapat menentukan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga dengan tepat 3) Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan keliling bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga dengan baik. 4) Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga dengan baik.

Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data ini dilakukan observasi, wawancara, study literatur dan angket analisis kebutuhan. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung serta mengidentifikasi tempat yang diteliti sehingga mengumpulkan data langsung di lapangan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data dari narasumber yang diwawancarai, yaitu guru kelas IV. Study literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan kajian media pembelajaran dan dapat mendukung pembuatan media pembelajaran *math foldables*. Untuk pembuatan media pembelajaran

math foldables sendiri, menggunakan buku-buku dari penerbit yang berbeda. Gambar-gambar yang dibutuhkan untuk pelengkap media pembelajaran tersebut dibuat langsung oleh peneliti menggunakan sebuah aplikasi.

Pengumpulan data melalui penyebaran angket analisis kebutuhan. Angket analisis kebutuhan disusun untuk melakukan analisis kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik kelas IV SDN Bencongan III untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penyebaran angket tersebut yakni peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran dalam mempelajari materi matematika luas dan keliling bangun datar. Media pembelajaran yang digunakan hanya berfokus pada buku paket dan benda sekitar saja. Peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran *math foldables* pada pembelajaran matematika, khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar.

Tahap Pengembangan Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan tahap pembuatan produk media pembelajaran *math foldables* pada

mata pelajaran matematika keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN Bencongan III. Langkah-langkah yang di lakukan yaitu :

a) Membuat *story board*

Pembuatan *story board* ini bertujuan untuk perencanaan awal supaya pembuatan media pembelajaran *math foldables* ini bisa dengan mudah disusun dari bagian awal sampai bagian akhir media.

b) Tahap Desain

Tahapan Desain yaitu merupakan tahap desain gambar produk yang akan di cetak sebagai media pembelajaran *math foldables*. Desain digambar langsung menggunakan aplikasi pada *smartphone* yaitu *Cat Medibang*, kemudian untuk font huruf menggunakan font gratis dari website *dafont.com* dan *font* yang dibuat secara langsung menggunakan aplikasi *fonty*. Setiap gambar, warna, dan materi dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan penjelasan yang mudah dipahami oleh peserta didik. Detail ukuran desain untuk di cetak menggunakan kertas *blue white*, yaitu:

- 1) Cover papan: 30 x 40 cm
- 2) Cover terluar kop: 48 x 30 cm
- 3) Halaman kop: 15 x 9 cm

4) Kertas melingkar penyangga kop: 2 x 25 cm

5) Kertas soal: 7 x 7 cm

6) Kertas penarik soal: 3 x 25 cm

c) Tahap Persiapan Alat dan Bahan

1) Alat: Lem, gunting, kater, pulpen, papan, dan penggaris.

2) Bahan: Papan ukuran 30 x 40 cm, velcro, desain kertas lipat yang berisi materi dan gambar yang dicetak dengan kertas blue white. Desain ini dibuat dengan aplikasi yang ada di *smartphone* yaitu, *Cat Madibang*.

Bahan-bahan yang dipakai untuk pembuatan media pembelajaran *math foldables* ini adalah bahan yang mudah didapatkan di sekitar.

d) Tahap Pembuatan

Tahapan pembuatan ini merupakan tahap setelah desain telah di cetak dengan detail ukuran yang telah dijabarkan pada tahap desain sebelumnya dan dengan alat dan bahan yang sudah siap untuk pembuatan.

1) Potong kertas cover kop *math foldables* sesuai dengan garis samping secara berurutan. Buatlah

- lipatan pada tiap bagian samping kanan, kiri, atas, dan bawah kop.
- 2) Tentukan bagian-bagian halaman sesuai urutan membukanya, mulai dari halaman awal.
 - 3) Tempelkan setiap halaman yang telah ditentukan bagiannya.
 - 4) Pada halaman tengah untuk petak-petak pemasangan bangun datar. Potong kertas sesuai garis dan tempelkan velcro pada tiap bagiannya.
 - 5) Untuk kertas soal-soal bangun datar, lipatlah kertas penarik menjadi dua bagian yang salah satunya memiliki panjang 9 cm. Berilah ukuran tiap 1 cm, mulai dari tengah-tengah lipatan. Tempelkan soal-soal bangun datar tersebut secara berurutan pada kertas penariknya. Setelah selesai tempelkan kertas tarik tersebut pada kop media *math foldables*.
 - 6) Rekatkan velcro pada gambar-gambar bangun datar dalam kehidupan sehari-hari dan juga pada bagian petak-petak kotak yang sudah dibuat garis tengah untuk dapat menggerakkan gambar tersebut melalui perekatan velcro.
 - 7) Lem bagian kertas melingkar penyangga kop sesuai dengan ukuran kop *math foldables*. Dan

- tempelkan gambar setiap bangun datar pada bagian tengah kertas melingkar.
- 8) Langkah terakhir, rekatkan cover papan. Lalu tempelkan velcro pada papan dan juga di belakang setiap kop *math foldables* yang telah dibuat. Pasangkan setiap kop pada papan. Selesai.

Tahap Validasi Desain Produk (Uji Ahli)

Pengembangan desain produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran *math foldables* dengan menyempurnakan berdasarkan revisi dari uji kelayakan dan saran-saran dari tim ahli. Berikut ini adalah komentar dan saran dari para ahli.

Tabel 1 Komentar dan Saran dari Para Ahli

Validator	Komentar & Saran Ahli
Ahli Desain I	<ol style="list-style-type: none">1. Media pembelajaran <i>math foldables</i> ini sudah baik dan bisa menarik peserta didik untuk lebih semangat belajar serta mampu membentuk pemahaman peserta didik.2. Sudah layak digunakan dengan beberapa revisi yaitu, penambahan petunjuk

penggunaan, penambahan kalimat penjelasan, dan perubahan ukuran gambar bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli Desain II

1. Media pembelajaran *math foldables* ini umumnya sudah baik dan dapat digunakan untuk unjuk uji lapangan peserta didik kelas IV.
2. Media pembelajaran ini mendapatkan masukan supaya media pembelajaran yang dibuat lebih tahan air, oleh karena itu untuk penyimpanannya akan menggunakan bahan yang tahan terhadap air agar lebih awet dan tahan lama.

Respon Pengguna	Aspek			
	M	B	P	K
Skor	117	76	116	77
Nilai Akhir (%)	97,5	95	96,6	96,25
Σ Rata-rata	96,3 %			

Kategori Respon Peserta Didik : **Sangat Baik**

- Ahli Materi I**
1. Materi media pembelajaran ini sudah layak dan

dapat dipahami oleh peserta didik.

2. Untuk perbaikan materi yaitu penambahan pada contoh gambar dan contoh soal bangun datar.

Ahli Materi II

1. Media pembelajaran *math foldables* ini secara umum sudah baik dan mudah dipahami peserta didik dari segi materi.
2. Media Pembelajaran ini perlu penambahan ilustrasi gambar dari bangun datar.

Tahap Uji Coba Produk (Uji Coba Terbatas)

1) Analisis Respon Pengguna

Respon pengguna media pembelajaran *math foldables* ini diuji coba pada peserta didik kelas IV SDN Bencongan III dan Wali kelasnya, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang yang sekaligus menjadi responden. Berikut analisis data penilaian respon pengguna yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Penilaian Respon Pengguna (Peserta Didik)

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh hasil

bahwa tanggapan pengguna (peserta didik) terhadap aspek materi dalam hal ini mendapat rata-rata tertinggi 97,5%, kemudian aspek bahasa di sini mendapat 95% rata-rata terendah, dan aspek penyajian mendapat 96,6% dan aspek kegrafikan mendapatkan hasil 96,25%.

Tabel 3 Penilaian Respon Pengguna (Guru)

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh hasil bahwa respon pengguna (guru) memberikan skor sempurna untuk materi, penyajian dan kegrafikaan, sedangkan dari segi bahasa, guru memberikan pendapat tidak setuju pada butir nomor 5, dimana guru masih menemukan kata-kata sulit di media pembelajaran *math foldables* sehingga memperoleh nilai sebesar 75%.

2) Analisis Tes Pemahaman

Tes pemahaman dilakukan untuk melihat pemahaman peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran *math foldables*, media ini diuji coba pada peserta didik kelas IV SDN Bencongan III. Data yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4 Nilai Tes Pemahaman

Tes		
Pemahaman Nomor Soal	Nilai Akhir	Keterangan
1	80	Baik
2	89	Sangat Baik
3	84	Sangat Baik
4	82	Sangat Baik
5	83	Sangat Baik
6	88	Sangat Baik
7	85	Sangat Baik
8	79	Baik

Respon Pengguna	Aspek			
	M	B	P	K
Skor	6	3	6	4
Nilai Akhir (%)	100	75	100	100
∑ Rata-rata	93,75 %			

Kategori Respon Peserta Didik :
Sangat Baik

Nilai Rata-rata	83,75	Sangat Baik
------------------------	-------	-------------

Berdasarkan tabel analisis tes pemahaman di atas, didapatkan hasil bahwa tes pemahaman yang memperoleh nilai tertinggi (100) ada 4 peserta didik, sedangkan untuk hasil tes pemahaman yang memperoleh nilai terendah (57) ada 1 peserta didik, hal ini disebabkan responden kurang teliti dalam mengerjakan tes pemahaman dan responden tidak menjawab keseluruhan soal yang tersedia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

Kelayakan media pembelajaran *math foldables* diperoleh hasil penilaian ahli desain dan ahli materi. Penilaian dari media pembelajaran *math foldables* ini menyertakan 2 ahli desain dan dan 2 ahli materi. Tingkat kelayakan media pembelajaran dari segi desain memperoleh skor 90% yang masuk pada kategori “sangat layak” dan tingkat kelayakan materi memperoleh skor 85,65% yang masuk pada kategori “sangat layak”.

Respon pengguna (peserta didik) terhadap media pembelajaran *math foldables* pada tahap uji coba terbatas yang melibatkan 20 responden memperoleh skor presentase 96,3% yang tergolong dalam kategori “sangat baik” dan respon pengguna (guru) terhadap media pembelajaran *math foldables* memperoleh skor presentase sebesar 93,75% yang tergolong dalam kategori “sangat baik”.

Tes pemahaman yang dilakukan kepada 20 peserta didik untuk mengukur pemamahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *math foldables* memperoleh rata-rata skor sebesar

83,75% yang menunjukkan pemahaman peserta didik dalam kategori “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Amalia, Dian dan Imam Wahyudi. 2019. Seri Matematika: Matematika 4 untuk tingkat SD/MI. Depok: Dar el Ilm li Awlad.
- Bahri, Al Fajri dkk. 2022. Evaluasi Program Pendidikan. Medan: UMSU Press.
- Elihami. 2019. Implementasi Kurikulum. Yogyakarta: Deepublish.
- Fadhallah. 2021. Wawancara. Jakarta Timur: UNJ Press.
- Fahrurrozi. 2017. Metode Pembelajaran Matematika. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Gaol, Nasib .T. L. 2022. Buku Ajar Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah. Sigi: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. 2018. Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020.

- Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Kusumaningsih, Herma. 2022. Cooperative Learning Model Stad dalam Pembelajaran Bangun Datar. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Ni'matuzahroh dan Susanti Prasetyaningrum. Observasi: Teori Dan Aplikasi Dalam Psikologi. Malang: UMM Press.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Sukabumi: CV Jejak.
- Pakpahan, Andrew Fernando. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Prastowo, Andi. 2015. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purba, Anita, dkk. 2021. Pengajar Profesional: Teori dan Konsep. Yayasan Kita Menulis.
- Saputro, Budiyo. 2017. Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development). Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Satrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Suganda, Vina Amilia dkk. 2020. Buku Ajar Berbasis Hots pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika di Kelas Rendah Sekolah Dasar. Palembang: Bening Media Publishing.
- Sujalu, Akas Pinaringan, dkk. 2021. Statistik Ekonomi 1. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Sumiharsono, M Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. Media Pembelajaran. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2017. Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Deepublish.
- Tim Ganesha Operation dan Tim Tunas Karya Guru. 2014. Pasti Top Sukses Ujian SD/MI 2014 untuk Sekolah Dasar. Penerbit Duta.
- Yayuk, Erna. (2019). Pembelajaran Matematika SD. Malang: UMM Press.
- Jurnal:**
- Amir, Almira. Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. Forum Paedagogik, 6(1):72-89.
- Citra, Renita. 2017. Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Contextual

- Teaching and Learning (CTL) dengan Pembelajaran Konvensional Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Merangin. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2):23-31.
- Hasanah, Uswatun. 2019. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Origami. *Elementary*, 5(1): 61-72.
- Nilamsari, Natalina. 2014. Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13(2): 177-181.
- Sugiyanti. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode Kooperatif Learning Jigsaw Pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edunomika*. 2(1): 175-186.
- Susanti, Yuliana. 2020. Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3):435-448.
- Unaenah, Een dkk. 2020. Teori Brunner pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2):327-349.
- Wulandari, Astri Nur. 2018. Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pigur*, 1(2):10-17.
- Skripsi:**
- Farnita, Samro. 2019. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Konstruktivisme Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Serang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Nadia, Agrita Putri. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Origami pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Di SDN 1 Wergu Wetan Kudus. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Nalinda, Hanin. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SDN Kalisegoro Semarang. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Rokhmawati, Anggun. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Rainbow Book pada Materi Bangun Datar Kelas IV. Skripsi. Serang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Rosita, Eliana. 2022. Pengembangan Leaflet Angiospermae Di Pantai Cemara Cinta Pada Materi Plantae Untuk Siswa Kelas X IPA Di MA Darul Ulum Muncar Banyuwangi. Skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Umiyati, Lilis. 2021. Pengaruh Penggunaan Alat Peraga

Kertas Lipat Pada Materi Pecahan Biasa Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SDN 02 Kuranji. Skripsi. Mataram: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Wiranti, Puput Ary D. 2021. Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar Berbasis Hots untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Srengat 2 Blitar. Skripsi. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.