

PENGEMBANGAN MEDIA TAS BANGUN DATAR AJAIB UNTUK MENENTUKAN LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR DI KELAS V SDN 06 SITIUNG

Zaharatul Husna*¹, Ratnawati², dan Desi Karmila³

¹²³Universitas Dharmas Indonesia, Pendidikan Guru sekolah Dasar, Indonesia

* Corresponding Author: Zahratulhusna972@gmail.com

Abstrak

Pada pembelajaran matematika terdapat materi menjelajahi dunia geometri luas dan keliling bangun datar. Mengenai materi selama proses pembelajaran berlangsung, guru masih kekurangan media yang berguna untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Maka dalam penelitian ini dikembangkan media tas bangun datar ajaib pada pembelajaran Matematika untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media tas bangun datar ajaib pada pembelajaran Matematika, serta menghasilkan media tas bangun datar ajaib yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan ini mengacu pada pengembangan model ADDIE yang terdiri atas beberapa tahapan yaitu (1) Tahap Analisis (*Analyze*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), setelah melalui tahap pengembangan dilakukannya uji validasi oleh 3 orang validator dengan rata-rata presentase 78% kategori valid, jadi media tas bangun datar ajaib dapat mencapai tujuan yang diinginkan, dengan menyampaikan informasi atau materi secara tepat, akurat, dan sesuai dengan standar yang di tetapkan. (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini dilakukannya uji praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi (guru) dan (siswa) dengan rata-rata presentase 99,06% kategori sangat praktis, jadi media tas bangun datar ajaib sudah mencapai hal atau metode penerapan dengan mudah, efisien, dan sesuai dengan kondisi nyata tanpa kesulitan yang bearti. Setelah itu dilakukannya uji coba media tas bangun datar ajaib dengan lembar efektivitas mendapatkan rata-rata presentase 93,10% dengan kategori sangat efektif, dengan tingkat keberhasilan suatu usaha atau tindakan dalam mencapai tujuan yang di inginkan dengan hasil yang maksimal, (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan dari prosedur ADDIE yang digunakan dalam penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media tas bangun datar ajaib yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan, karena telah memenuhi minimal kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: Media Tas Bangun Datar Ajaib, Tema Menjelajahi Dunia Geometri Subtema Luas Dan Keliling Bangun Datar.

Abstract

In mathematics learning, there is a topic entitled Exploring the World of Geometry: Area and Perimeter of Two-Dimensional Shapes. During the learning process, teachers still lack instructional media that can help students understand abstract concepts more easily. Therefore, this study developed an educational media called the Magic Flat Shape Bag to address this issue in mathematics learning. The purpose of this research is to develop the Magic Flat Shape Bag media and to produce a media that is valid, practical, and effective. This research uses a type of Research and Development (R&D) based on the ADDIE development model, which consists of five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development – at this stage, validation tests were carried out by three validators and obtained an average percentage of 78%, categorized as valid. This indicates that the Magic Flat Shape Bag media is able to deliver information accurately, appropriately, and in accordance with established standards. (4) Implementation – practicality tests were conducted by practitioners (teachers) and students, resulting in an average score of 99.06%, which is categorized as very practical. This shows

that the media can be applied easily, efficiently, and suitably in real conditions without significant difficulty. Furthermore, an effectiveness test using an effectiveness sheet yielded an average score of 93.10%, classified as very effective, indicating that the media successfully supports the achievement of learning goals. (5) Evaluation. Based on the ADDIE model used in this research, it can be concluded that the Magic Flat Shape Bag media developed by the researcher is feasible to use, as it meets the minimum criteria of being valid, practical, and effective.

Keywords: Magic Flat Shape Bag Media, Exploring the World of Geometry Theme, Sub-theme of Area and Perimeter of Two-Dimensional Shapes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bagian penting bagi setiap orang untuk menemukan hal-hal baru dan menjadikan manusia lebih bermanfaat dan berkembang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini, menuntut adanya kualitas pendidikan yang lebih baik lagi, terutama dijenjang pendidikan sekolah dasar di mana awal proses penambahan ilmu pengetahuan dari bimbingan seorang pendidik untuk memberikan sebuah pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Belajar bukan hanya sekadar duduk di kelas dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh pendidik, akan tetapi belajar merupakan proses perubahan pada diri individu dan individu pada lingkungannya. Kualitas sumber daya manusia diharapkan mampu meningkatkan perubahan dengan tidak perlu melakukan perubahan secara keseluruhan. Sistem pendidikan bagi peserta didik harus menciptakan sebuah pendidikan yang efektif untuk pembelajaran peserta didik.

Seiring berjalannya waktu, Penerapan Kurikulum Merdeka di tingkat SD/MI menggunakan pembelajaran berbasis Proyek Penguatan Profil Pancasila (P5) dan konsep merdeka belajar. Hal ini juga erat kaitannya dengan pembelajaran abad 21, dimana pembelajaran tidak hanya menitik beratkan pada bidang pengetahuan tetapi juga menekankan aspek-aspek seperti karakter, literasi, keterampilan dan teknologi. Pembelajaran dalam kurikulum merdeka juga akan kembali pada pendekatan ilmu yang difokuskan perbidang studi. Peserta didik dibekali empat keterampilan atau biasa disebut 4C yaitu, critical thinking, atau berpikir kritis, communication atau komunikasi, collaboration atau kolaborasi, dan creativity atau kreativitas. Dalam pembelajaran abad 21, guru harus memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Keterampilan abad 21 yang disebut 4C adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa untuk dibekali di abad ke 21 ini. Maka dari itu dalam proses belajar mengajar guru harus melakukan komunikasi dengan baik terhadap siswa secara terus menerus dalam berbagai keadaan. Sosialisasi pada siswa diperlakukan karena masa anak-anak adalah masa bermain. Pada abad 21 dapat menumbuhkan dan meningkatkan kerjasama dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan masalah tertentu, meningkatkan rasa toleransinya terhadap perbedaan pendapat teman, berusaha untuk berfikir kritis dan kreatif untuk memecahkan permasalahan tentang mengaitkan sesuatu.

Matematika adalah salah satu pelajaran penting di sekolah. Pelajaran ini membantu siswa belajar cara berpikir logis, menghitung, dan memecahkan masalah. Matematika juga banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat berbelanja, mengatur waktu, atau membuat rencana. Namun, banyak siswa merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membingungkan. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa hal, seperti cara mengajar guru yang kurang menarik, siswa kurang semangat belajar, atau materi yang terasa rumit. Akibatnya, banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah dan kurang memahami isi pelajaran. Matematika merupakan salah satu ilmu yang substansial dan berguna untuk semua bidang kehidupan masyarakat. Matematika adalah pelajaran yang telah diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang memberikan kontribusi

terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional dan mendidik masyarakat Indonesia yang produktif, kreatif, dan inovatif.

Idealnya, pembelajaran matematika adalah suatu hal yang sangat menegangkan terutama di sekolah dasar. Maka dari itu pendidik harus pandai menarik perhatian peserta didik dengan memilih media pembelajaran yang kreatif. Pembelajaran matematika dimulai dengan sesuatu yang konkret sesuai dengan karakteristik siswa SD, kemudian dilanjutkan dengan sesuatu yang semi konkret, semi abstrak sampai pada objek kajian matematika yang abstrak. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu membayangkan objek kajian matematika yang abstrak tersebut melalui benda-benda konkret yang pernah mereka kenal sebelumnya melalui pengalaman sehari-harinya. Agar pembelajaran matematika terasa lebih menyenangkan maka pendidik harus mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan hasil Pra observasi yang penulis lakukan pada hari Rabu tanggal 30 Oktober 2024 dikelas V SDN 06 Sitiung, Kabupaten Dharmasraya, terdapat beberapa permasalahan mendasar dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pada implementasi kurikulum merdeka. Bahan ajar dan perangkat ajar yang digunakan di sekolah adalah buku paket, buku guru dan buku peserta didik kurikulum Merdeka serta modul ajar cetak yang dimodifikasi secara mandiri oleh guru kelas. Modul ajar yang sudah ada disusun berdasarkan format modul ajar yang tersedia pada platform Merdeka belajar. Pada beberapa bagian modul ajar ini dilakukan secara manual tanpa aplikasi yang bisa membantu mengerjakan beberapa perintah dalam satu peralatan. Modul ajar tersebut merupakan bagian penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Adanya modul ajar, guru yang berperan sebagai fasilitator akan lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Melalui wawancara dan pengamatan langsung kepada wali kelas khususnya di kelas V pada mata pelajaran Matematika sudah berjalan penggunaan kurikulum merdeka tersebut dan telah berjalannya kurikulum ini di sekolah khususnya mata pelajaran Matematika, penulis menemukan identifikasi masalah bahwa peserta didik yaitu: 1) Proses pembelajaran yang masih monoton sehingga membuat peserta didik merasa bosan, 2) Minat belajar peserta didik yang rendah pada pembelajaran terutama pada mata pelajaran Matematika, 3) Peserta didik kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket yang sering digunakan, 4) Pendidik saat proses pembelajaran masih menggunakan buku paket dan LKS, 5) Pemanfaatan media ajar yang belum ada menyebabkan hasil belajar rendah.

Berdasarkan hasil wawancara saat penulis melakukan penelitian di SDN 06 Sitiung, penulis menemukan bahwa di sekolah menggunakan bahan ajar buku paket cetak yang kurang memaksimalkan siswa untuk melakukan berbagai percobaan dan memecahkan permasalahan dalam pembelajaran Matematika. Sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Matematika materi Bangun Datar sangatlah rendah. Berdasarkan hasil diskusi kembali dengan guru kelas, memang masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan bahan ajar yang digunakan belum menarik perhatian siswa. Hal ini diketahui setelah guru menjelaskan pembelajaran dan diberikan latihan soal, rata-rata siswa mendapatkan nilai yang tidak memuaskan, hal tersebut dikarenakan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Masalah tersebut dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa, karena masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari beberapa permasalahan tersebut, penulis penting melakukan terobosan baru berupa pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Menentukan Luas Dan Keliling Bangun Datar, bentuk-bentuk bangun datar, sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran.

Media pembelajaran visual merupakan alat yang digunakan untuk memperjelas materi yang disampaikan, terutama yang bersifat abstrak atau sulit dijelaskan hanya dengan

kata-kata. Dengan menggunakan gambar, foto, atau diagram, informasi yang kompleks dapat dijelaskan dengan cara yang lebih sederhana. Media visual ini juga sangat membantu dalam memotivasi siswa karena memberikan variasi dalam cara menyajikan materi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa, dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun, sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat pencapaian keefektifan tujuan/kompetensi. Tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Dengan demikian Media pembelajaran Visual dapat menjadi solusi yang efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika, khususnya materi Bangun Datar sekaligus meningkatkan pemanfaatan serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Peneliti menemukan fenomena, dengan penggunaan media siswa terlihat bersemangat terhadap apa yang telah di ajarkan kepada mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dengan jenis penelitian yang digunakan penelitian *research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk- produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Model Penelitian pengembangan yang digunakan penulis adalah model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyzis* (Analisis), *Desain* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar validitas, lembar praktikalitas dan lembar efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, angket dan kusioner dan dokumentasi. Teknik analisis data digunakan dalam penelitian analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media tas bangun datar ajaib, yang telah dilaksanakan di SDN 06 Sitiung. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu pengembangan tas bangun datar ajaib untuk meningkatkan kemampuan menghitung pada pembelajaran matematika kelas V SDN 06 Sitiung. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap *Analyzis* (Analisis)

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan yaitu dengan melihat minimnya ketersediaan media-media pembelajaran pada muatan pembelajaran matematika pada saat melakukan proses belajar mengajar ataupun pada saat evaluasi pembelajaran di kelas V di SDN 06 Sitiung. Di dalam analisis kebutuhan mengenai buku di 06 Sitiung, guru hanya menggunakan buku pendidik dan buku siswa, diharapkan dengan adanya media Tas Bangun Datar Ajaib ini siswa lebih tertarik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik merupakan suatu keadaan siswa yang akan menjadi sasaran dari penggunaan produk pengembangan media pembelajaran tas bangun datar ajaib. Proses belajar mengajar mengharuskan guru mengenali karakteristik siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

Karakteristik tersebut akan terlihat dari beranekaragamnya keadaan siswa diantaranya minat dan bakat secara umum, gaya belajar, kemampuan menghitung, dan lain sebagainya, jadi dengan adanya beranekaragam keadaan siswa, maka bagaimana kedepannya dengan mengembangkan media tas bangun datar ajaib tersebut dapat memadukan berbagai keanekaragaman tersebut, sehingga media yang digunakan mampu memberikan perubahan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Analisis materi dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis tentang materi Keliling dan Luas Bangun Datar BAB 5 pembelajaran Matematika kelas V. Pada tahap ini telah dilakukan penelitian terhadap kurikulum merdeka pada kelas V SD. Tujuan pembelajaran diperlukan untuk mempelajari cakupan materi. Elemen pengukuran capaian pembelajaran pada akhir fase ini, peserta didik menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segi empat, dan segi banyak) serta gabungannya, mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan dengan dua tahap yaitu perancangan instrumen penilaian dan rancangan media tas bangun datar ajaib. Pada tahap ini yaitu menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan dalam penelitian media tas bangun datar ajaib, instrumen yang akan digunakan untuk penelitian model ini yaitu lembar validasi, lembar praktikalitas dan lembar efektifitas. Instrumen tersebut dijelaskan sebagai berikut. Pada perencanaan penelitian ini dilakukan dengan membuat sebuah desain yang kemudian akan menghasilkan sebuah produk berupa media tas bangun datar ajaib matematika pada materi keliling dan luas bangun datar. Adapun alat dan bahan merancang media bangun datar adalah: Alat dan bahan media tas bangun datar ajaib dengan ukuran Panjang 112 cm dan lebar 47 cm. Bahan yang digunakan untuk membuat media tersebut meliputi: akrilik, papan kayu triplek, kain batik, plastik bening, benang. Media tas bangun datar ajaib ini dibuat menggunakan alat berupa: pahat, gergaji, meteran, mesin jahit Selanjutnya media tas bangun datar ajaib yang telah dibuat.



Gambar 1 Tas Bangun Datar

Development (Tahap Pengembangan)

Pada tahap ini yaitu melakukan suatu tahap pengembangan guna untuk mengasikkan suatu media tas bangun datar ajaib yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas 5 SDN 06 Sitiung yang terdiri dari 29 orang siswa, penyajian media tas bangun datar ajaib.

Tabel 1 Data Hasil Uji Validitas media tas bangun datar ajaib

Validasi Materi

No	Validator	Aspek yang dinilai	Skor Yang di Peroleh	Persentase	Kategori
1.	Antik Estika H, M.Si	Materi	30	75%	Valid
2.	Aprimadedi, S.S.,M.Pd	Materi	33	82%	Sangat Valid
3.	Eka Filahanasari, M.Pd	Materi	30	75%	Valid

Validasi Media

No	Validator	Aspek yang dinilai	Skor Yang di Peroleh	Persentase	Kategori
1.	Antik Estika H, M.Si	Media	17	71%	Valid
2.	Aprimadedi, S.S.,M.Pd	Media	21	87%	Sangat Valid
3.	Eka Filahanasari, M.Pd	Media	18	75%	Valid

Validasi Bahasa

No	Validator	Aspek yang dinilai	Skor Yang di Peroleh	Persentase	Kategori
1.	Antik Estika H, M.Si	Bahasa	27	75%	Valid
2.	Aprimadedi, S.S.,M.Pd	Bahasa	31	86%	Sangat Valid
3.	Eka Filahanasari, M.Pd	Bahasa	27	75%	Valid

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan hasil uji validitas terhadap Media Tas Bangun Datar Ajaib dari validator adalah: 1) Aspek Bahasa memiliki skor rata-rata 79% dengan kategori valid, 2) Aspek Media memiliki skor rata-rata 78% dengan kategori valid. 3) Berdasarkan hasil materi mendapatkan nilai rata-rata 77% dengan kategori valid. 4) Berdasarkan hasil modul ajar mendapatkan nilai rata-rata 77% dengan kategori valid. 5) Berdasarkan hasil kisi-kisi soal mendapatkan nilai rata-rata 80% dengan kategori valid. Dengan demikian Media Tas Bangun Datar Ajaib yang telah dikembangkan dinyatakan valid dari semua aspek penilaian. Validasi ini dilakukan oleh tiga orang para ahli (expert) atau validator.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, penelitian melakukan implementasi atau uji produk di kelas 5 SDN 06 Sitiung untuk menentukan kepraktisan media tas bangun datar ajaib yang telah dikembangkan. Peserta didik kelas 5 berjumlah 29 orang yang berpartisipasi dalam uji coba produk yang peneliti kembangkan. Tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini

adalah untuk mengetahui apakah produk yang peneliti kembangkan ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui kepraktisan Pada tahap implementasi, penelitian melakukan implementasi atau uji produk di kelas 5 SDN 06 Sitiung untuk menentukan kepraktisan media tas bangun datar ajaib yang telah dikembangkan. Tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang peneliti kembangkan ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui kepraktisan produk tersebut, maka diberikannya lembar angket respon guru dan respon peserta didik untuk mengetahui hasil uji coba produk yang peneliti kembangkan. Dan produk ini sudah di uji coba langsung oleh guru dalam proses pembelajaran untuk melihat kepraktisannya.

Tabel 2 Rekap Praktikalitas Guru Dan Peserta didik

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Wali kelas V SDN 06 Sitiung	90%	Sangat Praktis
2.	Siswa kelas V SDN 06 Sitiung	98,16%	Sangat Praktis
Rata-Rata		99,06%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon peserta didik kelas 5 produk media tas bangun datar ajaib yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 99,06% dengan kategori sangat praktis.

Tahap terakhir model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Pada penelitian ini dilakukan uji efektivitas terhadap sebelum dan sesudah penggunaan media tas bangun datar ajaib kepada 29 peserta didik kelas 5 guna untuk mengukur atau menilai tingkat keberhasilan media tas bangun datar ajaib di kelas 5 yang telah digunakan peserta didik, keefektifan produk yang dikembangkan dapat dilihat pada hasil tes belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Presentase Peserta Didik Yang Tuntas Dan Tidak Tuntas

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	27	$E = \frac{27}{29} \times 100\%$ $E = 93,10\%$
2.	Tidak tuntas	2	$E = \frac{2}{29} \times 100\%$ $E = 6,89\%$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 60 yaitu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 93,10% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidak tuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 6,89% dikategorikan tidak efektif. Sehingga media tas bangun datar ajaib dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis peserta didik semuanya tuntas 27 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 2 orang dengan jumlah peserta didik 29 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 27 orang dibagi jumlah peserta didik 29 orang dikali 100 hasilnya 93,10% dalam KBBI efektifitas didefinisikan daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa media tas bangun datar ajaib efektif artinya dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada produk pengembangan merupakan langkah yang ditempuh untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan adalah instrument evaluasi pada

materi keliling dan luas bangun datar dikelas 5 SD.

Pengembangan media tas bangun datar ajaib mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 5 merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa dijadikan rujukan bagi pendidik dalam membuat bahan ajar dan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran ini jenis penelitian dan pengembangan menggunakan jenis penelitian *Research And Development (R&D)*. Model pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Kelima tahap tersebut dilakukan mulai tahap analisis sampai ke tahap evaluasi. Tahap analisis disini melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi. Tahap perancangan disini melakukan perancangan instrument penelitian dan membuat media tas bangun datar ajaib. Tahap pengembangan melakukan validasi media tas bangun datar ajaib divalidator oleh dosen FKIP DAN FILKOM Undhari, ada tiga aspek yang divalidasi yaitu aspek materi, dan desain, praktikalitas yaitu dilakukan dengan cara melihat respon pendidik dan peserta didik. Tahap implementasi yaitu uji coba media tas bangun datar ajaib dilaksanakan di SDN 06 Sitiung dengan subjek penelitian kelas 5 dengan jumlah 29 orang. Tahap terakhir dari model ADDIE adalah tahap evaluasi. Minat dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan media tas bangun datar ajaib dengan mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 5 Sd.

1. Validitas Media Tas Bangun Datar Ajaib

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE tahap analisis (*analysis*) yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Tahap perancangan (*Design*) meliputi perancangan terhadap media tas bangun datar ajaib yaitu merancang instrument dan rancangan kerangka. tahap pengembangan (*Development*) yaitu tahap pengembangan dilakukan uji validitas oleh ahli. Hasil validitas media tas bangun datar ajaib mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 5 SD ini diisi oleh tiga orang validator dengan aspek yang dinilai yaitu aspek materi dan aspek desain. Berdasarkan hasil dari tiga validator ahli materi dengan rata-rata 77% dengan kategori valid, untuk aspek desain dengan rata-rata 78% dengan kategori valid, validitas media tas bangun datar ajaib sudah sesuai dengan CP, TP, kaidah pengembangan media tas bangun datar ajaib, spesifikasi produk yang diharapkan, dan pendapat ahli yang mengatakan bahwa validitas itu adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur antara data yang terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti sugiyono (2019: 176). Sedangkan menurut (azwar, 1017) sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. dapat di simpulkan bahwa validitas adalah sebuah instrument untuk mengukur data yang dapat disimpulkan oleh peneliti maka media tas bangun datar ajaib sudah praktis mempermudah peserta didik untuk membaca.

2. Praktikalitas Media Tas Bangun Datar Ajaib

Tahap pengembangan dari model ADDIE selanjutnya yaitu tahap implementasi yaitu tahap uji coba praktikalitas terhadap respon pendidik dan respon peserta didik. Minat dari praktikalitas media tas bangun datar ajaib pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 5 diperoleh dari hasil analisis penilaian angket respon peserta didik diminta untuk mengisi angket praktikalitas media tas bangun datar ajaib berdasarkan petunjuk pengisian. Pendapat (Maulani & Kelana, 2022) mengatakan bahwa kepraktisan dapat diketahui berdasarkan hasil observasi aktivitas serta hasil angket respon peserta didik. Dan menurut nieveen (1999) berpendapat bahwa untuk mengukur kepraktisannya dengan melihat apakah guru dan pakar-pakar lainnya mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil lembar instrument penilaian praktikalitas guru mendapatkan 90% dikategorikan sangat praktis, selanjutnya dari penilaian

praktikalitas peserta pendidik 98,16% dikategorikan sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa praktikalitas layak di uji cobakan kepada peserta didik.

3. Efektifitas Media Tas Bangun Datar Ajaib

Tahap pengembangan dari model ADDIE selanjutnya yaitu dengan melakukan uji dari efektifitas media tas bangun datar ajaib pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 5 SD 06 Sitiung. Pendapat (Fransisca, 2017) menyatakan aspek efektifitas diteliti dengan mengadakan test hasil belajar kepada peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat terlihat dari tercapainya KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah. dan efektifitas adalah mengerjakan sesuatu yang benar, sesuatu organisasi barangkali bisa efisien tetapi tidak efektif dalam pendekatan pencapaian tujuan organisasi semakin dekat organisasi ketujuannya maka semakin efektif organisasi tersebut (Ahadi, 2010:3). tujuan Hasil dari efektifitas media tas bangun datar ajaib mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 5 SD dengan jumlah sebanyak 29 orang. Berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah di tentukan dan dari hasil perolehan nilai dari minat belajar kepada peserta didik kelas 5 yang kurang minat belajar dengan presentase sebanyak 93,10%. Maka media tas bangun datar ajaib mata pelajaran matematika dikategorikan sangat efektif. dapat di simpulkan bahwa efektifitas layak digunakan dalam proses pembelajaran

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media tas bangun datar ajaib pada pelajaran Matematika dalam elemen pengukuran pada kurikulum merdeka di kelas V Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media tas bangun datar ajaib pada kurikulum merdeka di kelas V Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE yang terdiri atas beberapa tahapan yaitu (1) Tahap Analisis (*Analyze*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), dengan hasil validasi materi mendapatkan skor penilaian presentase rata-rata 78,33% dengan kategori valid, validator media mendapatkan skor nilai rata-rata 77,66% dengan kategori valid, validator bahasa mendapatkan skor penilaian 78,66% dengan kategori valid, validator modul mendapatkan skor penialian rata-rata 77% dengan kategori valid, serta validator kisi-kisi soal mendapatkan skor penilaian rata-rata 80% dengan kategori valid, jadi media tas bangun datar ajaib dapat mencapai tujuan yang di inginkan, dengan menyampaikan informasi atau materi secara tepat, akurat, dan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Selanjutnya dari hasil uji praktikalitas respon guru terhadap media tas bangun datar ajaib yang dinilai oleh guru dan siswa kelas V didapatkan rata-rata presentase 99,06% dengan kategori sangat praktis. Maka media tas bangun datar ajaib ini sudah mencapai hal atau metode penerapan dengan mudah, efisien, dan sesuai dengan kondisi nyata tanpa kesulitan yang bearti. Terakhir untuk uji efektifitas dari 29 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 27 peserta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 2 orang peserta didik. Maka, rata-rata presentase efektifitasnya adalah 93,10% dengan kategori sangat efektif. Tingkat keberhasilan suatu usaha atau tindakan dalam mencapai tujuan yang diinginkan dengan hasil yang maksimal. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media tas bangun datar ajaib masuk dalam kategori efektif untuk digunakan oleh siswa SDN 06 Sitiung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengembangan media tas bangun datar ajaib pada pelajaran Matematika dalam elemen pengukuran materi menentukan luas dan keliling bangun datar pada kurikulum merdeka di kelas V Sekolah Dasar sebagai berikut: 1) Bagi pengembangan bahan ajar selanjutnya, semoga Media tas bangun datar ajaib pada materi menentukan luas dan keliling bangun datar dalam pelajaran Matematika di kelas V Sekolah Dasar ini bisa dikembangkan lebih sempurna lagi dengan menggunakan cara baru dan lebih menarik lagi, 2) Saran untuk pendidik diharapkan media tas bangun datar ajaib ini bisa di pergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas supaya bisa membuat kegiatan belajar

lebih menarik dan bervariasi, 3) Media tas bangun datar ajaib dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daulay, M. I., & Nurmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. 7(1), 24–34.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hayes, C., & Sumeekar, T. A. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Isti, L. A., Agustningsih, & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Khaatimah, H., Pendidikan, T., & Mataram, F. I. P. I. (2017). Jurnal Teknologi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87.
- Mawardi, M. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran Mawardi. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40>
- Nurlita, R., Utami, W. B., & Suwandono, S. (2022). Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 5(2), 53–60. <https://doi.org/10.37150/jp.v5i2.1278>
- Purba, D., Zulfadli, & Lubis, R. (2021). Pemikiran George Polya Tentang Pemecahan Masalah. *Mathematic Education Journal*, 4(1), 25–31. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760>
- Sonia, Y. F., Apreasta Lika, & Airin. (2023). Pengembangan Video Animasi Matematika Materi Luas Menggunakan Aplikasi Canva Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*, 3(1), 206–216. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/consilium/article/view/3232>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Issue January).
- Wulandari, A. N., & Mawardi. (2018). Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Pigur*, 1(2), 10–17.
- Yulia Friska, S., & Sari, A. N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pemecahan Masalah Soal Cerita Pecahan Menggunakan Strategi Polya. *Journal of Vocational Education and Information Technology*, 1(1), 1–6.