

## Pengembangan Media Pembelajaran Abo Subaya (Anyaman Bola Sumba Barat Daya) pada Motif Kerajinan Tangan Pandan Duri pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas VII

Sesilia Ina Kii, Nok Izatul Yazidah

Pendidikan Matematika, IKIP Budi Utomo  
e-mail: [Sesiliakii14@gmail.com](mailto:Sesiliakii14@gmail.com), [izatulyazidah@gmail.com](mailto:izatulyazidah@gmail.com)

### Abstract

*This research was conducted with the aim of developing a product, namely the development of Abo Subaya Learning media (Southwest Sumba Ball Webbing). The type of research used is Research and development (R&D), the developer is focused on developing Abo Subaya Media products for flat-shape mathematics subjects, especially squares, rectangles, diamonds and circles. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the Abo Subaya learning media developed in this study, which contains the Abo Subaya learning media program, is suitable for use in mathematics learning. After being tested in the field, it turned out that there was an increase in student learning motivation after using Abo Subaya learning media developed by researchers. This eligibility is based on 1). Feasibility test of Media Experts who get a score of 3.61). Feasibility test of users who get very good categories, for small scale trials get an average score of 93.0 for large-scale trials get an average score of 95.5.*

**Keywords:** *Abo subaya learning media, mathematics learning*

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan yang suatu produk yaitu Pengembangan media Pembelajaran Abo Subaya (Anyaman Bola Sumba barat Daya). Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian dan pengembangan Research and development (R&D), pengembang difokuskan pada pengembangan produk Media Abo Subaya untuk mata pelajaran matematika bangun datar khususnya persegi, persegi panjang, ketupat dan lingkaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Abo Subaya yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa yang berisi program media pembelajaran Abo Subaya layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Setelah diuji cobakan dilapangan ternyata adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Abo Subaya yang dikembangkan peneliti. Kelayakan ini didasarkan pada 1). Uji kelayakan Ahli Media yang mendapatkan skor 3,61). Uji kelayakan Pengguna yang mendapatkan kategori sangat baik, untuk uji coba Skala kecil mendapat skor rata-rata 93,0 untuk uji coba skala besar mendapat skor rata-rata 95,5.

**Kata kunci :** Media pembelajaran abo subaya, pembelajaran matematika

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional). Pendidikan mempunyai pengaruh yang besar pada perubahan setiap individu atau kehiupan manusia. Menurut Syafinuddinal Mandari (2004:65), pendidikan dilaksanakan bukan hanya untuk mendapatkan nilai tetapi peran pendidikan seharusnya memberikan pengarahan atau pengaruh yang positif setiap individu agar bisa berperilaku dan bertindak dengan benar sesuai norma-norma yang berlaku. Pendidikan sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya melalui proses belajar sehingga mampu memenuhi kebutuhan hidup. Pendidikan yang diberikan kepada peserta didik mencakup beberapa pelajaran, salah satunya adalah matematika.

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar dan mempunyai peranan yang penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi. Ini berarti bahwa sampai batas tertentu matematika perlu dikuasai oleh segenap warga negara baik penerapannya maupun pola pikirnya. Pelajaran matematika dipandang sebagai bagian ilmu dasar yang berkembang pesat baik isi maupun aplikasinya, sehingga pembelajaran matematika di sekolah merupakan prioritas dalam pembangunan pendidikan (Hidayati dan Widodo, 2015:132). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk mengembangkan cara berfikir siswa, sehingga matematika mempunyai peran penting dan dipakai dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari (AjiPrianto, 2009). Dalam kehidupan nyata banyak di antara siswa sekolah yang mengeluh dan menganggap pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, membosankan, dan sulit (Supatmono, 2009: 1). Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika, hal ini terjadi karena adanya permasalahan pendidikan di Indonesia serta rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Rendahnya kualitas guru dan kurangnya fasilitas penunjang pembelajaran. Pembelajaran matematika sangat penting maka perlu adanya keterlibatan serta perhatian yang khusus dari berbagai pihak yaitu dari penyelenggara pendidikan, pemerintahan, orang tua serta seluruh masyarakat sehingga dalam mempelajari matematika siswa tidak mengalami kesulitan. Dalam mempelajari matematika perlu adanya alat bantu berupa media.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat terpenting yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dirancang se kreatif mungkin yang bertujuan untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa memupuk semangat siswa dan membuat siswa senang dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran dalam tahap orientasi pembelajaran mempunyai kontribusi penting pada proses pembelajaran dan penyajian informasi serta materi ajar pada saat pembelajaran (Azhar Arsyad, 1997:3). Gerlach dan Ely (dalam Hamdani 2011:243) menyatakan bahwa jika kita memahami secara garis besarnya yaitu manusia, material, atau peristiwa yang membangun situasi yang menjadikan seorang siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, atau karakter. Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan peneliti dari guru matematika di SMP Swasta Wee wella ternyata banyak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran matematika yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa karena buku terbatas dan model pembelajaran yang dilakukan atau digunakan oleh guru matematika di SMP Swasta Wee Wella masih menggunakan model pembelajaran yang lama dimana proses belajar mengajar hanya terpaku pada guru, dan siswa hanya bisa menerima materi yang disampaikan oleh guru, dan penulis menyadari bahwa dengan input yang kurang berkualitas sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan dicapai.

Pada umumnya para siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dibandingkan mata pelajaran lainnya. Melihat kondisi tersebut proses pembelajaran yang dilakukan belum diwarnai dengan aktivitas belajar yang tinggi sehingga masih banyak siswa yang merasa kesulitan saat mengerjakan soal yang menyebabkan nilai siswa rendah. Maka dari itu perlu adanya perbaikan metode serta media yang digunakan dalam mengajar yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta semangat yang tinggi dalam mengikuti pelajaran matematika sehingga suasana di dalam kelas tidak lagi membosankan khususnya dalam pembelajaran matematika materi bangun datar yang dirasa belum mencapai hasil yang diinginkan. Berdasarkan pokok permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Abo Subaya (Anyaman Bola Sumba Barat Daya) pada motif kerajinan tangan pandan duri pada Materi Bangun Datar kelas VII SMP Swasta Wee Wella".

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta Wee Wella. Objek dalam penelitian ini adalah di SMP Swasta Wee Wella yang terletak di Desa Wee Wella, Kecamatan Kodi Utara, Kabupaten Sumba Barat Daya, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2019/2020.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Abo Subaya pada materi Bangun datar. Media yang dihasilkan ini akan diuji kevalidan terlebih dahulu. Untuk menguji kevalidan atau tidaknya, terlebih dahulu melihat, keefektifan, dan kepraktisannya apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah media ini dikatakan valid selanjutnya akan diberikan pada siswa untuk melihat kelayakannya. Media yang sudah terbukti valid, efektif, dan praktis dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Dick and Carry. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Menurut langkah- langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model 4D. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Langkah- langkah Model Pengembangan ADDIE.

Tahap pertama adalah analisis untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Diantaranya mengenai analisis karakteristik peserta didik dan analisis media. Tahap analisis ini merupakan tahapan mencari informasi di lapangan, yang dapat dijadikan sebagai alasan perlunya dikembangkan sebuah media.

Tahap kedua adalah tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap kedua ini peneliti membuat rancangan atau desain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang dibuat adalah media pembelajaran Abo Subaya.

Tahap ketiga pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajarn Abo Subaya (Anyaman Bola Sumba Barat daya) pada motif kerajinan tangan pandan duri pada materi bangun datar siswa kelas VII SMP Swasta Wee Wella. Tahap keempat, pada tahap ini di implementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di

kelas. Selama implementasi, rancangan media Abo Subaya yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan media

Tahap keenam, tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu pada tahap evaluasi, peneliti memberi angket kepada peserta didik yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan media pembelajaran serta berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh peserta didik sehingga peneliti dapat melakukan revisi agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak digunakan.

#### TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data ini melalui 3 tahap yaitu

##### 1. Aspek kevalidan

Aspek analisis data ahli media dan hasil analisis digunakan untuk memperbaiki Media Abo Subaya yang dikembangkan. Dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut:

- a. Tabulasi data oleh validator yang terdiri dari 1 ahli media, 1 guru dan 20 siswa SMP Swasta Wee Wella. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilain dengan memberikan skor 4,3,2,1
- b. Mengkonversi skor yang diperoleh menjadi kualitatif sesuai kriteria penilain berikut:
- c. Menganalisis kualitas produk Media Pembelajaran Produk yang dikembang dikatakan memiliki kualitas yang baik, jika minimal validasi yang dicapai adalah pada tingkat baik.

##### 2. Aspek Kepraktisan

Analisis data ini dilakukan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan Media Pembelajaran yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket respon yang disusun dengan interval 1 sampai 4, " sangat setuju" memiliki skor 4," setuju" memiliki skor 3, " kurang setuju" memiliki skor 2 " tidk setuju" memiliki skor 1, kemudian di hitung skor rata –ratanya. Setelah itu hasilnya dikategorikan kedalam tabel kriteria angket respon siswa

#### TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari : observasi, angket dan dokumentasi.

##### 1. Angket responden siswa

Angket responden siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran ini serta untuk mengetahui kelayakan produk sebagai dasar untuk merevisi produk dan untuk mengetahui kevalidan, keefektivan media Abo Subaya.

## 2. Lembar tes

Penggunaan media Abo Subaya ini di ujikan pada 1 kelas diminta untuk mempelajari dan menyelesaikan permasalahan pada soal Bangun Datar. Tes ini dilakukan kepada para peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut. Hasil tes tersebut digunakan untuk menentukan kualitas media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran Bangun Datar.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan peneliti berupa foto, gambar serta data-data mengenai penelitian yang dilakukan di SMP Swasta WeeWella.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan produk awal yang telah dibuat dilakukan uji ahli media, kemudian dilakukan revisi berdasarkan penilaian dan komentar dari para ahli. Produk yang telah selesai direvisi kemudian dilanjutkan ke tahap uji coba terhadap 20 orang siswa SMP Swasta Wee Wella. Berdasarkan uji skala kecil hasil akhir skor angket respon siswa didapat persentase respon positif sebesar 93,0 sehingga secara keseluruhan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh pengembang diketahui sangat baik. Siswa juga memberikan pendapat terhadap media ini bahwa hal ini membuat siswa lebih mudah membayangkan dan memahami isi materi yang mereka lihat, karena materi yang disajikan menjadi semakin jelas dan tidak membosankan ketika membacanya. Berdasarkan hasil uji coba skala besar ini mendapatkan hasil yang sangat baik, siswa merasa senang dan bersemangat dalam mempelajari media pembelajaran Abo Subaya tersebut, siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar menggunakan media karena menurut siswa media pembelajaran ini tampilannya menarik, serta jadi lebih mudah memahami dalam belajar, terbukti dari lembar angket respon siswa dengan hasil respon positif dari semua siswa dengan persentase respon positif 95, serta validasi yang dilakukan ahli media terkait dengan aspek tampilan media, penilaian kelayakan memiliki rata-rata 3,61 dan dapat dinyatakan media tersebut layak digunakan.

#### **D. KESIMPULAN**

Hasil validasi ahli media dengan rata-rata 3,61 berada pada kategori sangat baik, sehingga media pada materi tersebut dikatakan sangat valid. Efektif karena media pembelajaran dinilai oleh siswa dengan respon positif dengan rata-rata persentase respon positif uji coba skala kecil 93,0 dan ujicoba skala besar memiliki respon positif sebesar 95,5. Maka berdasarkan hasil uji coba dan respon positif dari peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sangat baik.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Ajiprianto. 2009. Media Pendidikan. Bandung: Citra Aditya Bakti.  
Arsyad, Azhar. 1997. Media Pengajaran Jakarta: PT . Raja Grasindo Persada Djamarah  
Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar, Cetakan Kedua, Jakarta: Rineka Cipta  
Darkasyi, Muhamad. 2014. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Siswa Dengan Pembelajaran Pendekatan quantum Learning Pada Siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe, Jurnal Didaktik Matematika Vol 1, No. 1, April 2014  
Supatmono, C. 2009. Matematika Asyik. Jakarta: PT. Grasindo.