

**PENGEMBANGAN MEDIA *STICKER PICTURE*
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II
DI SDN SUSUKANREJO III PASURUAN**

SKRIPSI



Oleh:

Rizqi Ariyani
NIM: T20194146
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *STICKER PICTURE*
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II
DI SDN SUSUKANREJO III PASURUAN**


SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Rizqi Ariyani
NIM: T20194146

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

NINA SUTRISNO, M.Pd
NIP. 198007122015032001

**PENGEMBANGAN MEDIA *STICKER PICTURE*
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II
DI SDN SUSUSKANREJO III PASURUAN**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Rabu
Tanggal: 21 Juni 2023


Tim Penguji

Ketua



Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 19860922015031001

Sekretaris



Muhammad Junaidi, M.Pd.I.
NIP. 20160391

Anggota:

1. Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. ()
2. Nina Sutrisno, M.Pd ()

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
NIP. 196405111999032001

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia (orang lain)”

(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Ath-Thabrany, Al-Ausath, no 5787.

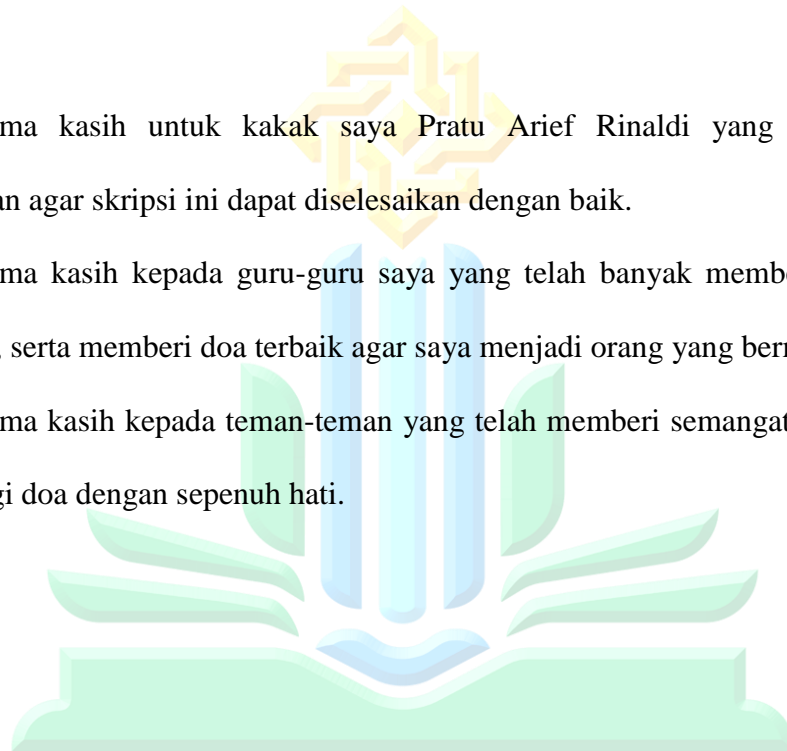
PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah, karya ditulis dengan penuh perjuangan ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya Bapak H Much Rifa'i dan Ibu Hj Arumah yang telah mencurahkan seluruh kekuatannya baik lahir maupun batin untuk memberi semangat dan selalu mengiringi mendoakan saya dengan sepenuh hati.

Terima kasih untuk kakak saya Pratu Arief Rinaldi yang juga turut mendoakan agar skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Terima kasih kepada guru-guru saya yang telah banyak memberi nasihat, mendidik, serta memberi doa terbaik agar saya menjadi orang yang bermanfaat.

Terima kasih kepada teman-teman yang telah memberi semangat dan selalu mengiringi doa dengan sepenuh hati.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan dengan baik kepada penulis.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberi izin dan memberikan fasilitas lain dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan izin untuk melangsungkan ujian skripsi sebagai persyaratan lulus.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) yang telah menerima judul skripsi ini.
5. Ibu Nina Sutrisno, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dan sepenuh hati memberi bimbingan, arahan dan motivasi kepada peneliti hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

6. Dosen-dosen UIN KHAS Jember yang banyak memberikan ilmu kepada penulis.

7. Bapak/Ibu Tata Usaha FTIK yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 11 Mei 2023

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Rizqi Ariyani, 2023: “*Pengembangan Media Sticker Picture dalam Pembelajaran Matematika Kelas II di SDN Susukanrejo III Pasuruan*”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Sticker Picture*, Matematika

Media mempunyai peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media dapat memperjelas materi yang disampaikan guru. Media yang sering digunakan di SDN Susukanrejo III Pasuruan yaitu buku penerbit disertai ceramah, dan diskusi. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran perlu adanya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Media *sticker picture* merupakan salah satu media visual yang sederhana namun tetap menarik. Penggunaan media *sticker picture* akan menjadi salah satu inovasi yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *sticker picture* yang dikembangkan untuk menarik minat belajar dan mempermudah kegiatan pembelajaran, dan untuk mengetahui kelayakan media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika peserta didik kelas II SDN Susukanrejo III.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini mengacu pada model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan Robert Maribe Branch tahun 1975. Model pengembangan ADDIE ada 5 tahapan, pertama tahap *Analyze* yaitu analisis masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Kedua tahap *Design* yaitu rancangan awal media pembelajaran. Ketiga tahap *Develop* yaitu pengembangan produk yang sudah dirancang melalui validasi dari para ahli dan menghasilkan produk akhir media pembelajaran yang siap untuk diujicobakan. Keempat tahap *Implementation* yaitu media pembelajaran yang sudah dikembangkan dilakukan uji coba pada peserta didik sehingga pada akhir dari tahap ini akan mengetahui kelayakan dan penggunaan media yang dibuat. Kelima tahap *Evaluation*, pada penelitian ini evaluasi yaitu hasil penilaian terhadap media yang dilakukan sehingga dapat mengetahui kualitasnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Penilaian media didasarkan para ahli validasi dan peserta didik, yakni ahli media 86% (sangat layak), ahli materi 100% (sangat layak), sehingga rata-rata para ahli 93% (sangat layak), guru Matematika 90% (sangat layak), serta terakhir peserta didik mendapat presentase 97% (sangat layak). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *sticker picture* yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran kelas.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
G. Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	16
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	22

A. Model Penelitian dan Pengembangan	22
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	23
C. Uji Coba Produk.....	26
D. Desain Uji Coba	26
1. Subjek Uji Coba	27
2. Jenis Data	28
3. Teknik Pengumpul Data.....	29
4. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	33
A. Penyajian Data Uji Coba.....	33
B. Analisis Data	53
C. Revisi Produk.....	55
BAB V KAJIAN DAN SARAN	57
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	57
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	58
DAFTAR PUSTAKA	60

LAMPIRAN-LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

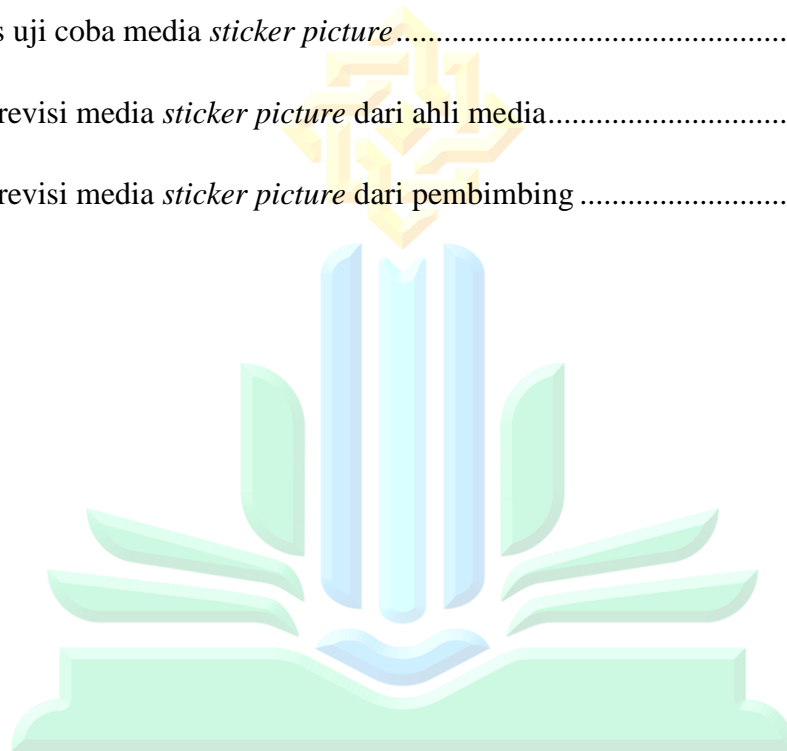
DAFTAR TABEL

2.1 Orisinilitas Penelitian.....	14
3.1 Tabel Skala Presentase.....	33
4.1 Contoh Media.....	37
4.2 Penggunaan Media.....	37
4.3 Indikator Angket Ahli Materi.....	38
4.4 Indikator Angket Ahli Media.....	39
4.5 Indikator Angket Siswa.....	40
4.6 Indikator Angket Guru Mata Pelajaran Matematika.....	40
4.7 Hasil Angket Ahli Materi.....	41
4.8 Hasil Angket Ahli Media.....	43
4.9 Hasil Angket Siswa.....	46
4.10 Hasil Angket Siswa Kesimpulan.....	47
4.11 Hasil Angket Guru Mata Pelajaran Matematika.....	49
4.12 Hasil Rata-Rata Dua Ahli.....	51

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

4.1 Wawancara dengan guru mata pelajaran matematika.....	34
4.2 Gambar media <i>sticker picture</i> yang sudah selesai	36
4.3 Contoh gambar pada papan dan gambar ditempel berbeda warna.....	38
4.4 Proses uji coba media <i>sticker picture</i>	39
4.5 Hasil revisi media <i>sticker picture</i> dari ahli media.....	55
4.6 Hasil revisi media <i>sticker picture</i> dari pembimbing	54



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika secara lebih baik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *sticker picture*. *Sticker picture* adalah media pembelajaran yang berupa gambar-gambar yang dapat dilekatkan pada kertas atau buku untuk membantu siswa memvisualisasikan konsep matematika yang sedang dipelajari.¹

Penggunaan media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika telah diteliti oleh beberapa penelitian. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika.

Menurut Rohani (1997), media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).²

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Safitri dan Sutikno (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *sticker picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Selain itu, penelitian yang

¹ Permata, R. R., & Fitriyani, D. (2020), *Peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan media stiker picture pada siswa kelas VII*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 1(1), 181-189.

² Nunuk Suryani. (2018), *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Karya.

dilakukan oleh Permata dan Fitriyani (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *sticker picture* dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika.³

Pengembangan media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika materi gambar bangun datar tidak berwarna dapat ditemukan dalam beberapa dokumen penting seperti Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, dan Kurikulum 2013. Dokumen-dokumen tersebut mengamanatkan bahwa pembelajaran matematika harus dilaksanakan dengan pendekatan yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.⁴

Pendidikan juga merupakan salah satu gerbang utama untuk mendapat ilmu pengetahuan. Hal ini pun telah dijelaskan Allah *Subhanahu wata'ala* dalam Al-Qur'an surah Al-Mujaadilah/58:11;

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu:

³ Safitri, D., & Sutikno, S. (2021). *Pengaruh penggunaan media stiker picture terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun datar*. Jurnal Elemen, 7(1), 75-82.

⁴Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Kurikulum 2013.

"*Berlapang- lapanglah dalam majlis*", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.⁵

Berdasarkan penjelasan ayat di atas dapat kita ketahui bahwa Allah *Subhanahu wata'ala* menganjurkan kita senantiasa mau bekerja keras dalam menuntut ilmu dan Allah berjanji akan menempatkan orang-orang yang beriman, berilmu, dan beramal saleh pada derajat yang paling tinggi. Maka dari itu dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang dapat mengantarkan kita mencapai tujuan tersebut.

Media *sticker picture* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran matematika, terutama pada materi bangun datar.⁶ *Sticker picture* terdiri dari gambar-gambar geometri yang sudah disusun dalam kumpulan bagian-bagian yang dapat dirangkai menjadi satu kesatuan. Selain itu, *sticker picture* juga dapat digunakan untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam mempelajari bangun datar.⁷

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberi hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata dan membantu siswa dalam

⁵ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Semarang: CV. Asy-Syifa', 2012)

⁶ Suryadi, D., Sutiarmo, S., & Supriyatna, A. (2015). *Penerapan media sticker picture pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), 1-10

⁷ Hafizah, N., & Yanti, N. (2017). *Pengembangan media pembelajaran bangun datar menggunakan sticker picture untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika, 11(2), 44-55.

aktivitas pemecahan masalah. Selain itu aktivitas visualisasi dapat memperkuat definisi dari geometri dengan melihat langsung model fisiknya yang dibuat semenarik mungkin. Pesan visual yang sederhana, praktis dan mudah dibuat serta banyak diminati siswa adalah gambar terlebih lagi berwarna. Selain itu untuk membantu aktivitas kreatif siswa dalam pembelajaran, gambar-gambar yang harus digunakan haruslah jelas, memiliki warna yang sesuai dan menarik perhatian, sesuai dengan materi, sesuai dengan tujuan, dapat dipindahkan atau ditempel (dalam bentuk *sticker*).⁸ Gambar-gambar yang ditempel (*sticker*) dan dipindahkan, berguna untuk mengajar, mendorong motivasi, minat, perhatian dan mempermudah menanamkan pengetahuan anak.

Dengan adanya pengembangan media *sticker picture* yang lebih variatif, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, media *sticker picture* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

Matematika merupakan bagian dari kehidupan yang sangat penting untuk dipelajari. Karena konsep-konsep abstrak sering diterapkan oleh masyarakat dalam aktivitas kehidupan. Dalam proses pembelajarannya biasa menggunakan simbol- simbol dan lambang visual yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Semua itu dilakukan untuk mempermudah penerimaan

⁸ Ahmad Rohani. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

materi ajar yang disampaikan.⁹ Namun sayangnya, dalam proses pembelajaran matematika di Indonesia, masih memiliki beberapa kendala.

Sebagian guru SD tidak banyak menggunakan media pembelajaran, yaitu media buku penerbit disertai ceramah dan tanya jawab.¹⁰ Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini untuk membuat inovasi media pembelajaran matematika materi bangun datar yang praktis, dan inovatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlunya sebuah perbaikan dan modifikasi dalam pembelajaran yang ada di kelas. Salah satunya dengan ada pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik. media pembelajaran *sticker picture* dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran karena pada hakikatnya peserta didik akan menyukai hal berupa sehingga peneliti mengolahnya menjadi pelajaran.¹¹ Hal tersebut peneliti memilih judul penelitian “PENGEMBANGAN MEDIA *STICKER PICTURE* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II DI SDN SUSUKANREJO III PASURUAN”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika kelas II di SDN Susukanrejo III ?
2. Bagaimana kepraktisan media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika kelas II di SDN Susukanrejo III ?

⁹ Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2011.

¹⁰ Indra Iswati, diwawancara oleh Penulis, Pasuruan, 2023.

¹¹ Lalu Abdul Aziz, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN Cakranegara,” *Jurnal Media Pendidikan Matematika* 6, no2 (2018):98.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di-atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk media *sticker picture* yang dikembangkan untuk menarik minat belajar dan mempermudah kegiatan pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika kelas II di SDN Susukanrejo III.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitian pengembangan media *sticker picture* yaitu:

1. Media pembelajaran ini berbentuk stiker bergambar bangun datar segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium, layang-layang, jajargenjang, belah ketupat, segienam, segilima, segitiga siku-siku, segitiga sembarang, segitiga sama sisi, segitiga sama kaki.
2. Velcro (perekat yang kuat menempel)pada alas papan sehingga bisa dipakai berkali-kali
3. Media pembelajaran ini menarik minat belajar peserta didik dan mempermudah peserta didik dalam mendalami pemahaman materi yang telah disampaikan.
4. Media ini membuat peserta didik lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan alat evaluasi ini dianggap penting, karena

alat evaluasi yang dikembangkan memiliki manfaat di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan informasi yang bermanfaat dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya.
- b. Menambah pengetahuan tentang media serta penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Menginspirasi dalam melakukan inovasi media pembelajaran serta sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi murid dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung dan menciptakan suasana pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan komunikatif.
- b. Bagi guru dapat sebagai bahan masukan mengenai media pembelajaran yang dapat dikemas terpadu sehingga terjadi sebuah proses bermain sambil belajar, serta menjadikan sebuah referensi untuk menarik minat belajar peserta didik di dalam kelas.
- c. Bagi peneliti dapat memberikan gambaran mengenai hasil belajar pada peserta didik melalui media *sticker picture* pada pembelajaran matematika sebagai bahan kajian peneliti yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran.
- d. Bagi peneliti menambah wawasan dan juga ilmu pengetahuan dalam pengembangan media. Dan menambah ketrampilan dan kemampuan

peneliti dalam mendesain media *sticker picture*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi peneliti yang didasari perlunya pengembangan media *sticker picture* dalam menarik minat belajar:

1. Asumsi pengembangan media pembelajaran yaitu :
 - a. Media *sticker picture* dapat digunakan karena memenuhi kriteria valid, dan praktis.
 - b. Media *sticker picture* dapat menarik minat belajar peserta didik kelas II SDN Susukanrejo III.
 - c. Media *sticker picture* dapat mengatasi permasalahan peserta didik menarik minat belajar dalam pembelajaran matematika.
2. Keterbatasan dan Pengembangan Media *Sticker Picture* antara lain:
 - a. Media *sticker picture* hanya menyajikan materi yang memiliki unsur visual
 - b. Media *sticker picture* hanya untuk pemahaman materi dan evaluasi pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Agar lebih mudah memahami istilah-istilah atau penelitian ini maka peneliti merasa perlu memberikan penjelasan tentang kata-kata yang digunakan antara lain:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui

pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah salah satu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹²

Pengembangan merupakan proses peningkatan suatu objek baik dari produk itu sendiri, fungsi produk, dan kegunaannya. Adanya sebuah pengembangan merupakan proses untuk memperjelas dan untuk menciptakan suatu produk sebagai penyelesaian sebuah masalah.¹³ Pengembangan juga dapat diartikan sebagai menciptakan sebuah produk, media, metode atau model yang membantu memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Jadi adanya pengembangan dapat membantu kualitas dari sebuah produk untuk menjadi lebih baik dalam mengatasi sebuah masalah di dunia pendidikan.

2. Media *Sticker Picture*

Media *sticker picture* merupakan media pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar atau ilustrasi untuk memperjelas atau menggambarkan konsep atau topik pembelajaran. Media ini biasanya berupa kumpulan gambar atau ilustrasi yang dapat ditempelkan atau digunakan secara fleksibel pada berbagai jenis media lainnya, seperti buku, poster, kartu, dan sebagainya.

Selain itu, media *sticker picture* juga memiliki kelebihan dalam hal fleksibilitas penggunaan. Karena media ini dapat ditempelkan atau

¹² Abdul majid, *perencanaan dan pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h 24.

¹³ Bambang Prasetya, *Ekonomi Pembangunan: Teori dan Kebijakan di Indonesia*, Erlangga, 2018.

digunakan pada berbagai jenis media, guru dapat menggunakan media ini untuk mengembangkan berbagai jenis kegiatan pembelajaran, seperti diskusi, permainan, dan sebagainya. Media ini juga mudah digunakan oleh guru atau siswa, karena tidak memerlukan keterampilan khusus dalam penggunaannya.

Secara keseluruhan, penggunaan media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

3. Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar-mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika dan kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep tersebut dalam berbagai situasi. Dalam pembelajaran matematika, siswa diajarkan tentang konsep-konsep dasar matematika, seperti bilangan, geometri, aljabar, statistik, dan probabilitas. Selain itu, siswa juga diajarkan tentang cara memecahkan masalah matematika, baik dalam bentuk soal pilihan ganda, isian, maupun soal cerita. Pembelajaran matematika dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan.¹⁴

¹⁴ Sutimin, Pudjianto, D., *Matematika untuk SMA/MA kelas X*, Penerbit Yudhistira, 2019.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dan relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai referensi dalam penelitian ini, antara lain:

1. Nurcahyo, E., & Prastiwi, Y. (2017). Pengembangan Media *Sticker Picture* pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 2 Makassar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 78-85.¹⁵ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *sticker picture* pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas II SD sebanyak 20 siswa. Data yang dikumpulkan adalah melalui tes kemampuan berhitung dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *sticker picture* 80% (sangat baik) dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD dengan signifikan.
2. Pratiwi, R. P., & Kurniawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media *Sticker Picture* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Al-

¹⁵ Nurcahyo, E., & Prastiwi, Y. *Pengembangan Media Sticker Picture pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 2 Makassar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2017.

Ishlah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 211-221. ¹⁶Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *sticker picture* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest kontrol group design. Sampel penelitian ini adalah 60 siswa kelas II SD yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang dikumpulkan adalah hasil tes dan angket tanggapan siswa terhadap media *sticker picture*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *sticker picture* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II.

3. Sari, D. K., & Puspita, R. (2019). Pengembangan Media *Sticker Picture* Berbasis Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN 3 Jambi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 183. ¹⁷ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *sticker picture* berbasis teori konstruktivisme dalam pembelajaran matematika siswa kelas II SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *sticker picture* berbasis teori konstruktivisme dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas II SD.

4. Saputra, A. (2019). Pengembangan Media *Sticker Picture* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung

¹⁶ Pratiwi, R. P., & Kurniawan, A, *Pengaruh Penggunaan Media Sticker Picture terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Al-Ishlah*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2020.

¹⁷ Sari, D. K., & Puspita, R, *Pengembangan Media Sticker Picture Berbasis Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN 3 Jambi*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2019.

Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 123-130.¹⁸

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian dilakukan di sebuah Sekolah Dasar di Jakarta dengan sampel sebanyak 20 siswa kelas II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *sticker picture* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah menggunakan media *sticker picture*.

5. Sutrisno, S. (2018). Pengembangan Media *Sticker Picture* dalam Pembelajaran Matematika materi perkalian pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri 01 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 68-79.¹⁹

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas II dan mengetahui efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,*

¹⁸ Saputra, A, *Pengembangan Media Sticker Picture dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2019.

¹⁹ Sutrisno, S, *Pengembangan Media Sticker Picture dalam Pembelajaran Matematika materi perkalian pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri 01 Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2018.

Evaluation). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SD Negeri 01 di Kota Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *sticker picture* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas II. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yakni 87% setelah menggunakan media *sticker picture* sebagai media pembelajaran.

Tabel 2.1
Orisinilitas Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Nurcahyo, E., & Prastiwi, Y	Pengembangan Media <i>Sticker Picture</i> pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 2 Makassar.	Kelas 2 SD	Metode PTK dua siklus	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>sticker picture</i> dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD dengan signifikan.
2	Pratiwi, R. P., & Kurniawan, A	Pengaruh Penggunaan Media <i>Sticker Picture</i> terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Al-Ishlah	Media <i>sticker picture</i>	Metode eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>sticker picture</i> dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II.
3	Sari, D. K., & Puspita, R	Pengembangan Media <i>Sticker Picture</i> Berbasis	Kelas 2 SD	Berbasis teori konstruktivisme	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>sticker picture</i> berbasis teori

		Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN 3 Jambi.			konstruktivisme dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas II SD
4	Saputra, A	Pengembangan Media <i>Sticker Picture</i> dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Metode ADDIE	Materi berhitung	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>sticker picture</i> yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II.
5	Sutrisno, S	Pengembangan Media <i>Sticker Picture</i> dalam Pembelajaran Matematika materi perkalian pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri 01 Yogyakarta.	Media <i>sticker picture</i>	Materi perkalian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>sticker picture</i> efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas II.

Berdasarkan penelitian dahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media *Sticker Picture*

dalam Pembelajaran Matematika Kelas II di SDN Susukanrejo III Pasuruan". Perbedaan dengan penelitian sebelum-sebelumnya terletak pada lokasi penelitian dan metode penelitian. Media *sticker picture* sangat penting selama kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik dan tentunya media *sticker picture* yang dikembangkan berbentuk stiker bergambar segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium, jajar genjang, belah ketupat, lingkaran, layang-layang dengan adanya papan pada nama bangun datar dan gambar bangun datar.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Media *Sticker Picture*

Kata "Media" merupakan bentuk jamak dari "*medium*", secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai pengantar atau perantara pesan dari pembawa pesan ke penerima pesan. Media sebagai perantara yang dapat digunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk suatu aktivitas. Sedangkan menurut Heinich media sebagai "*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*".²⁰ Media menjadi suatu hal yang umum, mudah dipahami, dan dinikmati oleh semua orang.

²⁰ Heinich, et at. *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*. (New York: Jonh Wily and Sons. 1982)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi acuan adanya inovasi baru dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi ketika proses pembelajaran. Hal tersebut menuntut agar pendidik atau guru harus mampu menggunakan suatu media yang relevan dengan perkembangan zaman dan materi yang akan disampaikan ke peserta didik. Pemakaian media dalam dunia pendidikan sangatlah diperlukan demi mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat ilustrasi, gambaran, untuk mendeteksi, memproses, dan menyusun kembali data informasi visual atau verbal.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangun keinginan dan minat, membangun motivasi dan inovasi serta stimulasi kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikis kepada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap pengenalan dalam pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.²¹

Media pembelajaran di lembaga sekolah dasar harus kreatif, efektif, menarik, dan mudah digunakan atau diterapkan baik oleh guru maupun siswa. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan sebuah pembelajaran serta dapat memberikan stimulus untuk membantu tumbuh kembang jasmani serta rohani anak.

Media pembelajaran yang digunakan dapat diperoleh atau berasal dari

²¹ Wiratmojo,P dan Sasonohardjo,. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*, Lembaga Administrasi Negara. 2002.

lingkungan sekitar maupun bahan-bahan yang memang sudah disiapkan oleh guru dan didesain dengan semenarik mungkin.

Media *sticker picture* adalah salah satu bentuk media yang dapat digunakan di sekolah dasar maupun kelompok bermain. *Sticker* adalah bahan yang dapat menempel yang memiliki bahan perekat sehingga dapat ditempelkan di benda. *Sticker* adalah suatu media informasi visual yang berupa kertas dengan ukuran kecil ataupun besar yang berbahan kertas plastik yang dapat ditempelkan. Karena disebut sebagai media visual, maka media *sticker picture* diharapkan mampu mempermudah dan memperkuat pemahaman ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Dengan media visual sebagai media pembelajaran, maka pesan yang akan disampaikan dicetak ke dalam bentuk gambar atau simbol-simbol komunikasi visual. *Picture* merupakan bahasa inggris yang berarti gambar. Dalam hal ini, terdapat suatu gambar yang memiliki makna atau maksud yang disampaikan pada orang yang melihatnya. Gambar atau simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar agar proses penyampaian pesan dapat tersampaikan dengan baik dan efisien.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Sticker Picture*

a) Kelebihan Media *Sticker Picture*

1) Repeatable

Media *sticker picture* dapat digunakan berkali-kali dalam kurun waktu yang lama sehingga tidak perlu mengganti dengan stiker yang baru dalam waktu dekat.

2) Adanya Interaksi yang Tercipta Antara Pendidik dan Peserta Didik

Media *sticker picture* akan menciptakan interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan sekitar. Terlebih lagi gambar yang digunakan dalam *sticker picture* ini merupakan gambar yang sangat relevan dalam menciptakan interaksi sosial yang baik dengan sesama.

3) Menanamkan Konsep yang Benar

Media *sticker picture* memiliki tujuan yang baik, salah satunya yaitu untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak melalui gambar-gambar stiker yang digunakan. Dengan menggunakan konsep yang benar dan sesuai aturan maka media *sticker picture* ini baik untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar.

Meningkatkan kedekatan antara pendidik dan peserta

didik. Kedekatan antara pendidik dan peserta didik akan

kondusif sehingga proses belajar mengajar akan berjalan

dengan baik. Bahkan mudah diarahkan jika antara guru dan

siswa memiliki kedekatan yang baik terlebih lagi ketika di

sekolah guru menjadi pengganti orang tua.

b) Kekurangan Media *Sticker Picture*

1) Tidak Adanya Video

Media *sticker picture* berupa gambar yang ditempelkan sehingga jika peserta didik tidak mengamati atau memperhatikan dengan baik maksud dari media tersebut maka peserta didik tidak akan mengerti sehingga kurang tersampaikan dengan baik maksud/petunjuk dari media yang digunakan yaitu *sticker picture* ini.

2) Visual yang Terbatas

Media *sticker picture* berupa beberapa gambar yang mewakili maksud dari tujuan diadakannya media tersebut. Biaya produksi cukup mahal sebelum dijadikan sebagai media pembelajaran, maka seorang pendidik atau guru harus membuat desain terlebih dahulu yang relevan dengan tujuan yang telah dibuat. Setelah mendesain maka media tersebut harus dicetak

terlebih dahulu pada media yang tidak mudah rusak seperti pada kertas glossy atau pada kertas yang telah dilaminating dan itu membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Membosankan jika gambar yang digunakan tidak diganti. Media *sticker picture* hanya menggunakan beberapa gambar yang digunakan dalam jangka waktu yang lama. Media pembelajaran lambat laun mengalami masa yang membosankan jika yang terdapat dalam media tersebut tetap sama.

Namun dari beberapa kekurangan diatas dapat diatasi dengan suara pendidik atau arahan petunjuk yang benar dalam penggunaan media ketika proses belajar. Visual yang terbatas sangat diperlukan inovasi pendidik untuk penggunaan media selanjutnya. Sehingga media dapat bermanfaat dalam waktu yang cukup panjang.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis *research and development* atau bisa juga bisa disebut metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu untuk menguji keefektifan dari sebuah produk yang dikembangkan.²² Secara sederhana penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mencari temuan, mengembangkan, menghasilkan, memperbaiki, menguji produk, sampai dihasilkannya produk yang terstandarisasi sesuai indikator yang ditetapkan.²³ Produk yang sudah dibuat atau dihasilkan pada penelitian ini nantinya akan dilakukan uji validasi ahli. Setelah dilakukan uji validasi selanjutnya akan dilakukan uji coba produk kepada peserta didik untuk melihat apakah produk yang dikembangkan efektif dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Metode penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) yang merupakan suatu model yang didalamnya mempresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistematis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.407

²³ Yuberti, *Penelitian Dan Pengembangan Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika “Al-BiRuNi” (2016), h. 3.

diinginkan. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.²⁴

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik, dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain. Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima Langkah yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Berikutnya agar lebih memahami lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Langkah awal adalah analisis yaitu analisis kebutuhan:

- a. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi disekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan disekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau

²⁴ Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* ,(Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2, 2016) h. 23.

mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap awal ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 2 SDN Susukanrejo III. Wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru membahas tentang bagaimana cara mengelolah kelas dengan baik dan hambatan-hambatan apa saja dalam pembelajaran yang ada di kelas dan penggunaan media ketika kegiatan pembelajaran. Dari hasil wawancara yang diperoleh ialah pembelajaran disekolah menggunakan pendekatan *scientific*, model pembelajaran berbasis *discovery learning* sedangkan metode pembelajaran menggunakan tanya jawab, diskusi dan ceramah. Untuk media pembelajaran yang digunakan yaitu media cetak. Salah satu kendala pembelajaran disekolah adalah siswanya yang tidak merata, sehingga untuk pemahaman dari siswa sendiri tidak sama dengan satu dan lainnya. Untuk media yang berbasis teknologi dan elektronik sering tidak digunakan. Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Pada tahap ini peneliti menganalisis tentang materi bangun datar kelas 2 dan peneliti menggunakan media *sticker picture*.

2. *Design* (desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang. Pada tahap ini peneliti mendesain produk media *sticker picture* dalam pembelajaran matematika. Dengan mengidentifikasi analisis kebututahan terlebih dahulu. Tahap ini meliputi perencanaan perancangan produk yaitu

kerangka media *sticker picture* meliputi, materi petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan evaluasi. Pada saat perancangan peneliti juga mempersiapkan bahan-bahan yang akan dipakai dalam pembuatan media *sticker picture* yang sesuai tujuan pembelajaran.

3. *Development* (pengembangan)

Langkah ketiga yakni pengembangan, pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan desain yang telah ditulis menjadi sebuah kenyataan. Tahapan ini merupakan tahap pembuatan media *sticker picture* yang dikembangkan melalui media *sticker picture* bangun datar. Media *sticker picture* yang dikembangkan hasilnya akan berbentuk media *sticker picture* bangun datar yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Sebelum diimplementasikan peneliti melakukan konsultasi kepada validator yaitu ahli materi, ahli media. Setelah melakukan validasi tahap selanjutnya adalah melakukan revisi sesuai saran dan masukan dari validator untuk mendapatkan produk media *sticker picture* yang baik dan sesuai dengan yang diinginkan. Dengan adanya validasi diharapkan media atau produk yang sudah dibuat oleh peneliti dapat dipertanggungjawabkan.

4. *Implementation* (implementasi)

Langkah ke empat ini merupakan implementasi nyata dari metode R&D model ADDIE. Pada tahap ini peneliti menerapkan atau mengimplementasikan produk yang sudah dikembangkan dalam proses pembelajaran disekolah pada siswa kelas 2 di SDN Susukanrejo III yang

berjumlah 21 orang. Penerapan pada produk yang dikembangkan digunakan untuk mengetahui kelayakan, respon peserta didik, dan kemenarikan *sticker picture*.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada Langkah terakhir yakni evaluasi merupakan proses penilaian produk apakah layak tidaknya digunakan pada pembelajaran Matematika materi bangun datar kelas 2. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi tahap akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang dilakukan selama tahap implementasi.

C. Uji Coba Produk

Pada kegiatan uji coba dilakukan agar tujuan untuk memperoleh data yang bisa digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan tingkat kepraktisan juga kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Desain uji coba produk yang digunakan dalam penelitian ini berupa media *sticker picture*. Uji coba produk yang dilakukan agar mendapatkan saran maupun kritikan dari validator media dan validator materi. Peserta didik kelas 2 SDN Susukanrejo III dalam penelitian ini sebagai pengguna produk yang dikembangkan. Sehingga akan diketahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Selanjutnya hal ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *sticker picture* yang telah dikembangkan. Dari uji coba ini akan dihasilkan

kelayakan, dan kepraktisan *sticker picture* sebagai sumber belajar peserta didik. Uji coba produk meliputi:

1. Subjek Uji Coba

a. Ahli media

Pada tahap ahli media dengan mengoreksi media yang digunakan dari segi desain pada media pembelajaran *sticker picture*. Dilakukan oleh dosen UIN KHAS Jember yang sudah berpengalaman mendesain media dan memiliki latar belakang minimal strata 1. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan yaitu media *sticker picture*. Setelah melakukan revisi produk peneliti melakukan validasi kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Ahli materi

Pada tahap ini dilakukan dengan pengoreksian untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek isi materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, aspek penyajian dan penyajian isi produk. Validasi ahli materi yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini yakni seorang yang sudah berpengalaman, menguasai materi, dan juga memiliki latar belakang minimal strata 2.

c. Pendidik

Pendidik dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang yang ahli di bidangnya dan berpengalaman dalam mengajar mata

pelajaran yang akan peneliti teliti. Dasar pemilihan pendidik pada materi bangun datar sebab mempunyai pengalaman dalam mengajar dikelas.

d. Peserta didik

Peserta didik yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas peserta didik kelas 2 SDN Susukanrejo III. Dasar pemilihan peserta didik tersebut sebab sebagai pemakai secara langsung produk pengembangan media *sticker picture*.

2. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data yang didapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan sebuah produk. Peneliti berharap produk yang dikembangkan dapat menghasilkan sebuah produk yang valid dan praktis untuk digunakan.

a. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara guru, keterangan, dan saran maupun kritik dari validator. Data ini berupa dari hasil wawancara kepada guru mengenai media *sticker picture* yang digunakan pendidik dan peserta didik, tanggapan saran dari peserta didik dan tanggapan saran maupun kritikan dari validator materi dan media.

b. Data kuantitatif

Data ini didapatkan dari hasil penilaian instrument, penilaian validasi, penilaian angket uji coba, pada uji coba lapangan.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik observasi

Merupakan suatu pengumpulan data yang dikerjakan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti, baik dalam situasi khusus di dalam laboratorium, kelas, atau dalam situasi alamiah (Triyono, 2013: 157). Pada teknik observasi ini dilakukan ketika riset. Pada saat riset observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pembelajaran yang dilakukan di kelas dan aktivitas peserta didik dan untuk melihat proses penggunaan produk yang sedang dilakukan, sehingga dapat mengetahui kegiatan peserta didik secara langsung ketika media digunakan.

b. Teknik wawancara

Merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara lisan, baik secara langsung melalui tatap muka dengan responden atau secara tidak langsung (Triyono, 2013: 162).

Pada teknik wawancara juga dilakukan sama seperti pada teknik observasi, yaitu pada saat riset, sedangkan subjek atau respondennya ditujukan pada guru mata pelajaran matematika dan peserta didik kelas II SDN Susukanrejo III Pasuruan. Pada saat riset wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang

dilakukan seperti metode dan model pembelajaran yang dipakai, dan media yang digunakan dalam pembelajaran dan untuk menilai produk ketika di terapkan pada pembelajaran di kelas.

c. Teknik Kuesioner

Merupakan suatu teknik pengumpulan data penelitian dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan tertulis yang menuntut jawaban secara tertulis juga. Kuesioner juga sering disebut sebagai angket (Triyono, 2013 : 166). Pada teknik kuisisioner atau angket ini dilakukan dua kali yaitu pada tahap pengembangan dan tahap implementasi saat riset di kelas. Pada tahap pengembangan angket ditujukan pada para ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Ahli materi akan menilai isi materi pada media yang dibuat, sedangkan ahli media akan menilai tampilan dari media yang sudah dirancang. Hasil dari penilaian para ahli ini akan didapatkan kelebihan, kelemahan, serta saran yang digunakan untuk merevisi atau memperbaiki produk yang di buat sehingga menjadi lebih baik dan siap untuk diimplementasikan. Pada tahap implementasi ini dilakukan ketika riset di kelas dan ditujukan kepada guru mata pelajaran matematika dan peserta didik kelas II SDN Susukanrejo III Pasuruan. Hasil dari penilaian guru mata pelajaran matematika dan peserta didik ini akan digunakan sebagai data untuk mengetahui kelayakan pada produk atau media yang dibuat.

4. Teknik Analisis Data

a. Lembar Penilaian Bahan Ajar (Kevalidan)

Lembar penilaian ini digunakan untuk bahan pertimbangan revisi media pembelajaran *sticker picture* pada materi bangun datar. Tujuan lembar media ini agar dapat mengetahui kevalidan media *sticker picture*, serta kelayakan untuk digunakan didalam proses pembelajaran. Lembar penilaian diberikan kepada ahli media dan ahli materi.

b. Angket Respon Siswa dan Angket Respon Guru (Kepraktisan)

Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon siswa dan angket respon guru. Angket respon siswa dan angket respon guru bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media *sticker picture* dan respon guru terhadap media *sticker picture* yang digunakan untuk pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh validator yang berupa kritik maupun saran dari produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil presentase dan nilai rata-rata lembar validasi, sehingga dapat diukur tingkat kelayakan produk yang dikembangkan yaitu media *sticker picture*. Pada penelitian R&D ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil presentase setiap validator dari ahli materi, ahli media, dan lembar observasi kemampuan

mengerjakan *sticker picture* yang memperlihatkan hasil dari pengembangan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti berupa *sticker picture*.

Selanjutnya data diolah menggunakan rumus :

$$\text{Presentase kelayakan \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel 3.1
Tabel skala presentase

Presentase pencapaian	Interprestasi
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak

Rating scale/menggunakan skala (5,4,3,2,1)

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup baik

2 = kurang baik

1 = tidak baik²⁵

²⁵ Nia Ayu Sriwahyuni dan Mardono, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA, Laboratorium Universitas Negeri Malang"9(2016): 137.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* dengan produk yang dikembangkan berupa *sticker picture*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan *analysis*, *design*, *develop*, *implementation*, dan *evaluation*. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan diperoleh penyajian data uji coba sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *analysis* (analisis). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh

mana guru mata pelajaran matematika di SDN Susukanrejo III

Pasuruan menggunakan alat peraga dan media pembelajaran dengan

baik, serta bagaimana bentuk inovasi media pembelajaran yang

digunakan. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara pada guru

mata pelajaran matematika kelas II serta peneliti melakukan observasi

pada salah satu kelas II. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 10

Februari 2023 dengan narasumber Dra. Indra Iswati.²⁶

²⁶ Indra Iswati, diwawancarai penulis, 2023.

Berdasarkan wawancara yang diperoleh dari narasumber seperti pada lampiran, diperoleh informasi bahwa SDN Susukanrejo III Pasuruan pada tahun pelajaran 2022/2023 mereka menggunakan kurikulum yang telah berlaku yakni kurikulum 2013, mereka juga menggunakan apa yang telah dianjurkan oleh pemerintah.²⁷



Gambar 4.1
Wawancara dengan guru mata pelajaran matematika

Seperti yang kita ketahui bahwa kurikulum 2013 merupakan *student center*, yang artinya kegiatan pembelajaran dipusatkan pada siswa. Namun pada penerapannya hal tersebut sulit dilakukan. Hal tersebut dapat dikarenakan berbagai macam faktor, diantaranya pemilihan bahan ajar yang kurang cocok dengan kondisi siswa. Selain itu siswa juga dituntut untuk memahami materi yang berkaitan dengan sehari-hari.

Guru mata pelajaran matematika yaitu Dra. Indra Iswati menjelaskan bahwa disekolah menggunakan bahan ajar buku penerbit seperti LKS, pada LKS terdapat gambar bangun datar yang tidak berwarna. Disela –sela wawancara peneliti memperlihatkan produk *sticker picture*. Guru mata pelajaran sangat setuju dengan produk

²⁷ Indra Iswati, diwawancarai oleh Penulis, 2023.

sticker picture yang peneliti berikan. Menurut beliau memang perlu adanya inovasi media dalam proses pembelajaran. Untuk kelas yang bisa digunakan peneliti pada tahap *implementation*, yakni kelas II karna sesuai dengan materinya yaitu bangun datar.

Berdasarkan apa yang ditemukan dilapangan, perlu adanya pengembangan media yang dapat memfasilitasi siswa untuk penguasaan konsep maupun pemahaman materi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti berniat untuk mengembangkan bahan ajar media *sticker picture*.

2. Hasil *Design*

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai melakukan penyusunan desain media *sticker picture* serta melakukan penyusunan desain instrument. Untuk penyusunan desain media *sticker picture*, memiliki dua langkah diantaranya yaitu menentukan sketsa media, serta menentukan bahan media.

Berikut adalah hasil penyusunan media *sticker picture*:

a. Penyusunan Desain Media *Sticker Picture*

Rancangan penelitian pengembangan media *sticker picture* pada materi bangun datar untuk SDN Susukanrejo III Pasuruan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan sketsa media

Berdasarkan analisis kebutuhan, yakni analisis kompetensi dasar (KD), Kompetensi inti (KI), indikator, serta materi. sketsa media yang sesuai untuk media *sticker picture*. Media pembelajaran ini berbentuk stiker bergambar bentuk bangun datar

Tabel 4.1
Contoh Media

persegi	Persegi panjang	Trapesium	Layang-layang	Lingkaran	Belah ketupat	Jajar genjang
• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •
segitiga	Segitiga siku-siku	Segitiga sama sisi	Segitiga sembarang	Segitiga sama kaki	Segilima	Segienam
• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •	• • • •

Tabel 4.2
Penggunaan Media

Kolom/garis pertama berisi contoh gambar bentuk bangun datar sebagai acuan untuk kolom kedua
Kolom/garis kedua kegiatan siswa untuk menempelkan gambar bangun datar sesuai contoh pada kolom kesatu

2. Menentukan bahan media

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menentukan bahan media sebagai berikut:

- Gambar bentuk bangun datar terbuat dari kertas yang dilaminating
- Velcro ukuran: 0,5 cm (perekat yang bisa digunakan berkali-kali)
- Papan kayu ukuran: 70 x 50 cm anti air, awet, dan kokoh

Berikut langkah-langkah pembuatan media *sticker picture*:

- 1) Siapkan papan kayu berwarna putih berukuran 70 x 50 cm.
- 2) Buatlah garis kotak dengan ukuran 7 cm sebanyak 28 kotak, setiap garis pertama dan ketiga sebagai contoh/acuan, garis kedua dan keempat sebagai kegiatan menempel untuk melakukan interaksi antara media dan siswa.
- 3) Sebagai contoh gambar pada garis pertama dan ketiga gambar bangun datar harus berbeda dengan gambar yang akan ditempel pada garis kedua dan keempat, dalam segi warna harus berbeda agar bisa dibedakan mana contoh dan mana yang harus ditempel.
- 4) Contoh gambar bisa didownload di google lalu dipotong sesuai segi bentuknya lalu delaminating dan ditempel dengan solasi/doubletip permanen pada kotak pertama dan ketiga.
- 5) Gambar bangun datar untuk garis kedua dan keempat terbuat dari kertas origami yang dipotong sesuai macam-macam bentuk segi bangun datar, satu kolom dimuat 4 gambar agar siswa dapat mengelompokkan bentuk bangun datar berdasarkan warna/bentuk bangun datar, lalu gambar bisa ditempel kardus/dilaminating agar kokoh dan bisa digunakan berkali-kali.
- 6) Gambar yang ditempel pada papan pada garis kedua dan keempat terdapat Velcro/perekat yang bisa ditempel dan

digunakan berkali-kali jadi ada interaksi antara media dan siswa.

- 7) Tempelkan nama judul “BANGUN DATAR” pada bagian paling atas
- 8) Tempelkan nama “PETUNJUK” pada bagian paling bawah
- 9) Produk siap digunakan.

b. Penyusunan Desain Instrumen

Penyusunan desain instrument media *sticker picture* yang berupa uji kelayakan ahli materi, uji kelayakan ahli media, angket respon siswa, dan angket respon guru.

Berikut pemaparan masing-masing instrument penilaian media *sticker picture*:

1) Uji Kelayakan Ahli Materi

Lembar uji kelayakan ahli materi sudah disesuaikan dengan standar kurikulum 2013. Dimana gaya belajarnya menggunakan

student center, yang artinya kegiatan pembelajaran dipusatkan pada siswa. Pada kasus seperti ini siswa dituntut agar lebih aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Berikut merupakan rincian aspek penilaian dan banyak butir pernyataan dalam lembar penilaian media *sticker picture* yang akan diisi oleh dosen ahli materi yang ahli dalam menguasai materi.

Tabel 4.3
Indikator Angket Ahli Materi

Aspek	Banyak Butir
Relevansi Materi	5

Keakuratan materi	5
Kelengkapan Penyajian materi	4
Penggunaan bahasa	3
Jumlah	17

Lembar uji kelayakan ahli materi yang diisi oleh dosen yang berpengalaman dan menguasai dalam mata pelajaran matematika dapat dilihat pada lampiran.

2) Uji Kelayakan Ahli Media

Lembar uji kelayakan ahli media sudah disesuaikan dengan syarat-syarat yang dibutuhkan untuk menjadi sebuah bahan ajar yang layak pakai. Berikut merupakan rincian aspek penilaian dan banyak butir pernyataan dalam lembar penilaian media *sticker picture* yang akan diisi oleh dosen ahli media yang berpengalaman dalam mendesain media.

Tabel 4.4
Indikator Angket Ahli Media

Aspek	Banyak butir
Relevansi media	3
Kualitas media	6
Efisiensi media	3
Tampilan media	7
Jumlah	19

Lembar uji kelayakan ahli media yang diisi oleh dosen yang telah berpengalaman dalam mendesain dan mengajar media dapat dilihat pada lampiran.

3) Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa sudah disesuaikan dengan kebutuhan dari peneliti, mulai dari isi, kemenarikan, hingga kemudahan ketika menggunakannya. Berikut merupakan rincian aspek penilaian dan banyak butir pernyataan dalam lembar penilaian media *sticker picture* yang akan diisi oleh para siswa yang sudah menggunakan produk atau media *sticker picture* tersebut.

Tabel 4.5
Indikator Angket Siswa

Aspek	Banyak butir
Kejelasan dan kemudahan ketika menggunakan produk	8
Materi yang digunakan mudah difahami	3
Kemenarikan	1
Jumlah	12

Lembar angket respon siswa yang diisi oleh siswa yang menggunakan produk media *sticker picture* dapat dilihat pada lampiran.

4) Angket Respon Guru

Lembar angket respon guru sudah disesuaikan dengan kebutuhan dari peneliti, mulai dari isi, kemenarikan, hingga kemudahan ketika menggunakannya. Berikut merupakan rincian aspek penilaian dan banyak butir pernyataan dalam lembar penilaian media *sticker picture* yang akan diisi oleh guru mata pelajaran matematika.

Tabel 4.6

Indikator Angket Guru Mata Pelajaran Matematika

Aspek	Banyak butir
Relevansi media	3
Kualitas media	6
Tampilan media	7
Kesesuaian materi	5
Keakuratan materi	5
Kelengkapan penyajian materi	4
Bahasa yang digunakan	3
Jumlah	33

Lembar angket respon guru yang diisi oleh guru mata pelajaran matematika yang telah berpengalaman dalam mengajar mata pelajaran matematika dapat dilihat pada lampiran.

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media *sticker picture* yang sudah dirancang.

Adapun hasil pengembangan media *sticker picture* sebagai berikut:

a. Komponen-komponen media *sticker picture*

- Gambar bentuk bangun datar terbuat dari kertas yang dilaminating
- Velcro ukuran: 0,5 cm (perekat yang bisa digunakan berkali-kali)
- Papan kayu ukuran: 70 x 50 cm anti air, awet, dan kokoh

Berikut langkah-langkah pembuatan media *sticker picture*:

- 1) Siapkan papan kayu berwarna putih berukuran 70 x 50 cm.
- 2) Buatlah garis kotak dengan ukuran 7 cm sebanyak 28 kotak, setiap garis pertama dan ketiga sebagai contoh/acuan, garis

kedua dan keempat sebagai kegiatan menempel untuk melakukan interaksi antara media dan siswa.

3) Sebagai contoh gambar pada garis pertama dan ketiga gambar bangun datar harus berbeda dengan gambar yang akan ditempel pada garis kedua dan keempat, dalam segi warna harus berbeda agar bisa dibedakan mana contoh dan mana yang harus ditempel.

4) Contoh gambar bisa didownload di google lalu dipotong sesuai segi bentuknya lalu dilaminating dan ditempel dengan solasi/doubletip permanen pada kotak pertama dan ketiga.

5) Gambar bangun datar untuk garis kedua dan keempat terbuat dari kertas origami yang dipotong sesuai macam-macam bentuk segi bangun datar, satu kolom dimuat 4 gambar agar siswa dapat mengelompokkan bentuk bangun datar berdasarkan warna/bentuk bangun datar, lalu gambar bisa ditempel

kardus/dilaminating agar kokoh dan bisa digunakan berkali-kali.

6) Gambar yang ditempel pada papan pada garis kedua dan keempat terdapat Velcro/perekat yang bisa ditempel dan digunakan berkali-kali jadi ada interaksi antara media dan siswa.

7) Tempelkan nama judul “BANGUN DATAR” pada bagian paling atas

- 8) Tempelkan nama “PETUNJUK” pada bagian paling bawah
- 9) Produk siap digunakan.



Gambar 4.2
Gambar media *sticker picture* yang sudah selesai



Gambar 4.3
Contoh gambar pada papan dan gambar ditempel berbeda warna

Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, media *sticker picture* direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator.

Validator terdiri dari dosen ahli media dan dosen ahli materi:

1. Aminulloh, S.Pd, M.Pd (dosen ahli media)
2. Athar Zaif Zairozie, M.Pd (dosen ahli materi)

a. Hasil Validasi Ahli

- 1) Penilaian Media *Sticker Picture* Oleh Dosen Ahli Materi

Berikut adalah hasil penilaian kuantitatif oleh dosen ahli materi:

Tabel 4.7
Hasil Angket Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Nilai yang diberikan
A	RELEVANSI	
1	Materi yang disajikan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	5
2	Contoh-contoh penjelasan yang ada didalam materi sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai	5
3	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5
4	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan perkembangan peserta didik	5
5	Kesesuaian evaluasi yang digunakan dengan materi bangun datar	5
B	KEAKURATAN	
6	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	5
7	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	5
8	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	5
9	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	5
10	Evaluasi yang disajikan mudah dipahami	5
C	KELENGKAPAN PENYAJIAN	
11	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	5
12	Menyajikan materi dengan runtun	5
13	Menyajikan gambar yang sesuai dengan materi	5
14	Materi yang disajikan mengikuti alur berfikir dari yang sederhana ke kompleks	5
D	BAHASA	
15	Ketepatan penggunaan ejaan yang digunakan	5
16	Ketepatan penggunaan istilah yang digunakan	5
17	Ketepatan dalam menyusun kalimat	5
	Jumlah	85
	Rata-rata	$85 : 85 \times 100\% = 100\%$ (sangat layak)

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa kualitas media *sticker picture* berdasarkan penilaian dosen ahli materi menunjukkan rata-rata 100%. Dengan demikian media *sticker picture* dapat dikatakan memiliki kriteria yang baik. Namun demikian tanggapan, kritik, dan saran dari validator ahli materi juga peneliti perhatikan.

2) Penilaian Media *Sticker Picture* Oleh Dosen Ahli Media

Berikut adalah hasil penilaian kuantitatif oleh dosen ahli media:

Tabel 4.8
Hasil Angket Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan
A	RELEVANSI	
1	Kesesuaian media <i>sticker picture</i> dengan tujuan pembelajaran	4
2	Kesesuaian media <i>sticker picture</i> dengan karakteristik peserta didik	5
3	Kesesuaian media <i>sticker picture</i> sebagai sumber belajar	4
B	KUALITAS	
4	Kemampuan media <i>sticker picture</i> dalam mengembangkan motivasi belajar peserta didik	4
5	Kemampuan media <i>sticker picture</i> dalam menarik perhatian peserta didik	4
6	Kemampuan media <i>sticker picture</i> untuk dapat menciptakan rasa senang peserta didik	3
7	Kemampuan media <i>sticker picture</i> sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi	4
8	Kemampuan media <i>sticker picture</i> sebagai stimulus belajar	5
9	Kualitas tampilan gambar yang digunakan dalam media <i>sticker picture</i>	4
C	EFISIENSI	
10	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu	5
11	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya	4

12	Efisiensi media dalam kaitannya dengan tenaga	4
D	TAMPILAN	
13	Kejelasan petunjuk penggunaan pada media <i>sticker picture</i>	4
14	Kejelasan teks atau tulisan yang digunakan dalam media <i>sticker picture</i>	5
15	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna yang digunakan dalam media <i>sticker picture</i>	4
16	Ketepatan penyajian gambar yang digunakan untuk memperjelas isi	5
17	Daya dukung warna pada media <i>sticker picture</i>	4
18	Ketepatan tampilan media <i>sticker picture</i>	5
19	Ketepatan pemilihan warna background dengan teks	5
	Jumlah	82
	Rata-rata	82 : 95 x 100% = 86% (sangat layak)

Data kualitatif berupa tanggapan, saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media secara rinci sebagai berikut:

Tanggapan, kritik, dan saran

Media ini cukup menarik dan relevan bagi siswa kelas 2. Perlu ketelitian bagi pengguna

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa kualitas media *sticker picture* berdasarkan penilaian dosen ahli media menunjukkan rata-rata 86%. Dengan demikian media *sticker picture* dapat dikatakan memiliki kriteria yang sangat layak. Namun demikian tanggapan, kritik, dan saran dari validator ahli media juga peneliti perhatikan.

4. Hasil *Implementation*

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *implementation* atau penerapan. Setelah dinyatakan layak oleh validator, baik dari ahli materi maupun ahli media. media *sticker picture* siap untuk diterapkan pada siswa.

Sebelum diuji cobakan secara bertahap, yakni dengan mengambil satu kelas pada kelas II, peneliti terlebih dahulu menguji cobakan produk tahap pertama pada tanggal 8 Mei 2023. Uji coba tahap pertama bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dihasilkan. Pada tanggal 9 Mei 2023 pelaksanaan uji tahap kedua ini diikuti oleh 21 siswa dan dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dikelas.

Tahap proses implementasi media *sticker picture* pada siswa kelas II:

- a. Proses implementasi dikelas II dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai pendidik

terlebih dahulu mengenalkan media yang akan digunakan yaitu media *sticker picture*. Pendidik mengenalkan nama media, serta manfaat

media *sticker picture* ini ke peserta didik diminta untuk memperhatikan dan menyimak apa isi dalam media itu sendiri, agar peserta didik faham maksud/tujuan dari media tersebut. Pendidik menjelaskan bahwa media *sticker picture* sangat mudah dipraktikkan kegiatannya hanya menempelkan gambar bangun datar sesuai contoh gambar bangun datar yang sudah tersedia pada papan.

- b. Setelah pengenalan media, selanjutnya pendidik membagi kelompok terdiri dari 6 kelompok. Masing-masing kelompok harus menyelesaikan tugas menempelkan gambar bangun datar sesuai petunjuk/arahan dari pendidik pada media *sticker picture*.



Gambar 4.4
Proses Uji Coba Media *Sticker Picture*

Pada tahap ini berjalan sebagaimana peneliti harapkan. Tidak ada kendala yang membuat penelitian terhambat. Proses belajar mengajar juga berjalan sebagaimana mestinya.

5. Hasil *Evaluation*

Tahap kelima dari model ADDIE adalah tahap *evaluation* atau penilaian. Setelah tahap *implementation* dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah penilaian media *sticker picture*. Pada tahapan ini, penilaian media *sticker picture* yang dilihat adalah aspek kevalidan dan aspek kepraktisan dari produk tersebut. Aspek kevalidan dapat dilihat dari pengisian instrument uji kelayakan. Aspek kepraktisan dapat dilihat dari pengisian instrument angket respon siswa dan instrument angket respon guru. Pelaksanaan pengisian angket respon siswa dilaksanakan pada tanggal 9

Mei 2023. Berikut pemaparan hasil tahap *evaluation* adalah sebagai berikut:

a. Angket Respon Siswa

Pengambilan data dari angket respon siswa digunakan untuk penilaian kepraktisan media *sticker picture* ditinjau dari aspek kelayakan isi, penyajian materi, dan bahasa yang dipergunakan.

Berikut adalah rekapitulasi hasil angket respon siswa:

Tabel 4.9
Hasil Angket Siswa

No	Nama	Hasil Tanggapan Peserta Didik											Jumlah	
		> 1	> 2	> 3	> 4	> 5	> 6	> 7	> 8	> 9	> 10	> 11		> 12
1	Sabrina	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	57
2	Yusuf	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	54
3	Zafran	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	55
4	Mina	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	54
5	Rike	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	3	54
6	Danis	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	58
7	Romli	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	55
8	Dani	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	57
9	Nur	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	54
10	Wasil	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	54
11	Liha	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	56
12	Irma	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	3	54
13	Azka	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	57
14	Adit	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	55
15	Zahra	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	53
16	Hamid	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	58
17	Niken	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	55
18	Sari	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	56
19	Iksan	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	55
20	Sahrul	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	56
21	Daniel	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	57
	Jumlah	96	96	96	99	97	97	98	98	99	95	97	96	
	Jumlah	1.164												

Keseluruhan	5.820 : 60 x 100% = rata-rata 97% (sangat layak) = rata-rata
-------------	---

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon siswa diperoleh kesimpulan secara keseluruhan hasil angket respon siswa terhadap media *sticker picture* yang dikembangkan. Hasil kesimpulan tersebut digunakan untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan, sebagaimana dipaparkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Angket Kesimpulan Siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan			
		Jumlah skor	Rata-rata	Kategori	Keterangan
1	Menurut anda apakah petunjuk penggunaan pada media jelas?	96	80%	Baik	Tidak revisi
2	Menurut anda apakah tulisan pada media jelas?	96	80%	Baik	Tidak revisi
3	Menurut anda bagaimana ketepatan pemilihan dan komposisi warna yang digunakan?	96	80%	Baik	Tidak revisi
4	Menurut anda bagaimanakah kualitas tampilan gambar yang digunakan?	99	83%	Sangat baik	Tidak revisi
5	Menurut anda bagaimana ketepatan penyajian gambar yang digunakan jelas?	97	81%	Sangat baik	Tidak revisi
6	Menurut anda bagaimana daya dukung warna	97	81%	Sangat baik	Tidak revisi

	pada media?				
7	Menurut anda apakah penggunaan bahasa yang digunakan dalam media mudah difahami?	98	82%	Sangat baik	Tidak revisi
8	Menurut anda apakah penyajian materi pada media runtut?	98	82%	Sangat baik	Tidak revisi
9	Menurut anda bagaimana ketepatan pemilihan warna background dengan teks?	99	83%	Sangat baik	Tidak revisi
10	Menurut anda apakah uraian materi yang disajikan jelas?	95	80%	Baik	Tidak revisi
11	Menurut anda apakah media yang dibuat menarik?	97	82%	Sangat baik	Tidak revisi
12	Menurut anda apakah <i>sticker picture</i> yang disajikan sesuai dengan materi?	96	81%	Sangat baik	Tidak revisi
	Jumlah	1.164	97%	Sangat baik	Tidak revisi

Respon siswa terhadap media *sticker picture* yang telah digunakan menunjukkan kategori yang sangat layak dengan jumlah rata-rata 97%. Berdasarkan hal tersebut media *sticker picture* tidak perlu direvisi.

b. Angket Respon Guru

Selain pengambilan data dari angket respon siswa, angket respon guru juga digunakan untuk penilaian kepraktisan media *sticker picture*

ditinjau dari aspek kelayakan isi, penyajian materi, dan bahasa yang dipergunakan. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket respon guru:

Tabel 4.11
Hasil Angket Guru Mata Pelajaran Matematika

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan
A	RELEVANSI	
1	Kesesuaian media <i>sticker picture</i> dengan tujuan pembelajaran	5
2	Kesesuaian media <i>sticker picture</i> dengan karakteristik peserta didik	5
3	Kesesuaian media <i>sticker picture</i> sebagai sumber belajar	5
B	KUALITAS	
4	Kemampuan media <i>sticker picture</i> dalam mengembangkan motivasi belajar peserta didik	4
5	Kemampuan media <i>sticker picture</i> dalam menarik perhatian peserta didik	4
6	Kemampuan media <i>sticker picture</i> untuk dapat menciptakan rasa senang peserta didik	5
7	Kemampuan media <i>sticker picture</i> sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi	5
8	Kemampuan media <i>sticker picture</i> sebagai stimulus belajar	4
9	Kualitas tampilan gambar yang digunakan dalam media <i>sticker picture</i>	5
C	TAMPILAN	
10	Kejelasan petunjuk penggunaan pada media <i>sticker picture</i>	5
11	Kejelasan teks atau tulisan yang digunakan dalam media <i>sticker picture</i>	5
12	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna yang digunakan dalam media <i>sticker picture</i>	5
13	Ketepatan penyajian gambar yang digunakan untuk memperjelas isi	5
14	Daya dukung warna pada media <i>sticker picture</i>	5
15	Ketepatan tampilan media <i>sticker picture</i>	5
16	Ketepatan pemilihan warna background dengan teks	5
D	KESESUAIAN MATERI	
17	Materi yang disajikan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	4
18	Contoh-contoh penjelasan yang ada didalam materi sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai	4
19	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan	5

	peserta didik	
20	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan perkembangan peserta didik	5
21	Kesesuaian evaluasi yang digunakan dengan materi bangun datar	5
E	KEAKURATAN	
22	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	5
23	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	4
24	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4
25	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	5
26	Evaluasi yang disajikan mudah dipahami	4
F	KELENGKAPAN PENYAJIAN	
27	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	5
28	Menyajikan materi dengan runtun	5
29	Menyajikan gambar yang sesuai dengan materi	5
30	Materi yang disajikan mengikuti alur berfikir dari yang sederhana ke kompleks	4
G	BAHASA	
31	Ketepatan penggunaan ejaan yang digunakan	4
32	Ketepatan penggunaan istilah yang digunakan	4
33	Ketepatan dalam menyusun kalimat	4
	Jumlah	150
	Rata-rata	150:165x 100% =90% (sangat layak)

Respon guru terhadap media *sticker picture* yang telah digunakan menunjukkan kategori yang sangat layak dengan jumlah skor rata-rata 90%. Berdasarkan hal tersebut media *sticker picture* tidak perlu direvisi.

B. Analisis Data

1. Analisis Kevalidan *Sticker Picture*

Analisis data hasil validasi media *sticker picture* didasari pada hasil rata-rata validasi 2 dosen ahli, yakni ahli media dan ahli materi. Berikut adalah penilaian keseluruhan dari setiap validator:

Tabel 4.12
Hasil Rata-Rata dua Ahli

No	Validator	Rata-rata	Kategori
1	Ahli materi	100%	Sangat layak
2	Ahli media	86%	Sangat layak
Rata-rata keseluruhan		93%	Sangat layak

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 93% dengan kategori baik. Dengan demikian *sticker picture* dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *sticker picture* dinyatakan valid dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan layak digunakan sebagai bahan ajar matematika kelas II.

2. Analisis Kepraktisan *Sticker Picture*

Analisis kepraktisan dengan memberikan angket respon pada saat tahap *evaluation*. Berdasarkan pada tabel 4.9 angket respon peserta didik diperoleh nilai kepraktisan dengan rata-rata 97% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk analisis kepraktisan dengan memberikan angket respon guru, seperti pada tabel 4.11 diperoleh nilai rata-rata 90% dengan kriteria sangat layak. Dari kedua data yang diperoleh, yakni data angket respon siswa dan guru mempunyai rata-rata 88% dengan kriteria sangat layak. Sehingga *sticker picture* dapat dikategorikan praktis.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa media *sticker picture* praktis digunakan sebagai salah satu bahan ajar matematika kelas

II.

C. Revisi Produk

Setelah dilihat dari analisis data diatas,dapat diperoleh bahwasannya produk *sticker picture* yang dikembangkan tidak perlu direvisi. Karena data hasil analisis kevalidan menunjukkan rata-rata keseluruhan 93% dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk hasil analisis kepraktisan menunjukkan rata-rata keseluruhan 88% dengan kategori sangat layak. Sehingga media *sticker picture* layak untuk digunakan dalam proses belajar.

1. Dari Ahli Media

Media sudah sempurna namun alangkah baiknya ditambah arahan/petunjuk media cara penggunaannya agar peserta didik dapat memahami cara pemakaiannya pada media *sticker picture*.



Gambar 4.5

Hasil revisi media *sticker picture* dari ahli media

2. Dari Pembimbing

Media ini sebaiknya dibuat dari bahan kokoh dan tidak mudah rusak sehingga media dapat bertahan dalam jangka waktu yang cukup panjang. Sehingga media dapat bermanfaat bagi peserta didik selanjutnya. Akhirnya

peneliti mengganti dengan papan kayu yang awalnya menggunakan papan kertas.



Gambar 4.6
Hasil revisi media *sticker picture* dari pembimbing



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media *sticker picture* adalah salah satu bentuk media yang dapat digunakan di sekolah dasar maupun kelompok bermain. *Sticker* adalah bahan yang dapat menempel yang memiliki bahan perekat sehingga dapat ditempelkan di benda. *Sticker* adalah suatu media informasi visual yang berupa kertas dengan ukuran kecil ataupun besar yang berbahan kertas plastik yang dapat ditempelkan. Karena disebut sebagai media visual, maka media *sticker picture* diharapkan mampu mempermudah dan memperkuat pemahaman ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Dengan media visual sebagai media pembelajaran, maka pesan yang akan disampaikan dicetak ke dalam bentuk gambar atau simbol-simbol komunikasi visual. *Picture* merupakan bahasa Inggris yang berarti gambar. Dalam hal ini, terdapat suatu gambar yang memiliki makna atau maksud yang disampaikan pada orang yang melihatnya. Gambar atau simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar agar proses penyampaian pesan dapat tersampaikan dengan baik dan efisien.

Kelebihan dan Kekurangan Media *Sticker Picture*

a) Kelebihan Media *Sticker Picture*

1) Repeatable

Media *sticker picture* dapat digunakan berkali-kali dalam kurun waktu yang lama sehingga tidak perlu mengganti dengan stiker yang baru dalam

waktu dekat.

2) Adanya Interaksi yang Tercipta Antara Pendidik dan Peserta Didik

Media *sticker picture* akan menciptakan interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan sekitar. Terlebih lagi gambar yang digunakan dalam *sticker picture* ini merupakan gambar yang sangat relevan dalam menciptakan interaksi sosial yang baik dengan sesama.

b) Kekurangan Media *Sticker Picture*

1) Tidak Adanya Video

Media *sticker picture* berupa gambar yang ditempelkan sehingga jika peserta didik tidak mengamati atau memperhatikan dengan baik maksud dari media tersebut maka peserta didik tidak akan mengerti sehingga kurang tersampaikan dengan baik maksud/petunjuk dari media yang digunakan yaitu *sticker picture* ini.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *sticker picture* pada materi bangun datar maka dari itu peneliti memberikan saran yang dapat dijadikan sebagai rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, agar dilakukan penelitian yang lebih jauh dan mendalam dengan menguji keefektifan produk media pembelajaran *sticker picture* yang dibuat pada sekolah lain
2. Bagi Pendidik, sebaiknya dapat lebih kreatif dan inovatif dalam

membuat media pembelajaran dengan menyesuaikan pada peserta didik. Selain itu pendidik juga dapat media pembelajaran yang dibuatnya.

3. Bagi Peserta Didik, hendaknya peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar melalui media pembelajaran yang ada serta dapat mengaitkannya materi yang dipelajari.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk yang dikembangkan ini yaitu media *sticker picture* yang berupa alat yang dapat menunjang pembelajaran. Namun, selain digunakan sebagai media pembelajaran, produk media ini diharapkan juga dapat diproduksi dan bisa dibuat untuk pembelajaran selanjutnya yang dibuat sebagai gambaran pendidik dan juga bisa dimanfaatkan oleh pendidik dalam meningkatkan pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Bambang Prasetya, *Ekonomi Pembangunan: Teori dan Kebijakan di Indonesia*, Erlangga, 2018.
- Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, (Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2, 2016).
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2011.
- Hafizah, N., & Yanti, N., *Pengembangan media pembelajaran bangun datar menggunakan sticker picture untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika, 2017.
- Heinich, et at. *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*. (New York: Jonh Wily and Sons. 1982)
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Semarang: CV. Asy-Syifa', 2012)
- Lalu Abdul Aziz, *"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN Cakranegara,"* Jurnal Media Pendidikan Matematika 6, no2 (2018).
- Nia Ayu Sriwahyuni dan Mardono, *"Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA, Laboratorium Universitas Negeri Malang"*9(2016).
- Nunuk Suryani, *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nurchahyo, E., & Prastiwi, Y, *Pengembangan Media Sticker Picture pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 2 Makassar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 2017.
- Permata, R. R., & Fitriyani, D. *Peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan media stiker picture pada siswa kelas VII*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 2020.
- Pratiwi, R. P., & Kurniawan, A, *Pengaruh Penggunaan Media Sticker Picture terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Al-Ishlah*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2020.
- Safitri, D., & Sutikno, S. *Pengaruh penggunaan media stiker picture terhadap*

hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Jurnal Elemen, 2021.

Saputra, A, *Pengembangan Media Sticker Picture dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 2019.*

Sari, D. K., & Puspita, R, *Pengembangan Media Sticker Picture Berbasis Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN 3 Jambi. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2019.*

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Suryadi, D., Sutiarso, S., & Supriyatna, A. *Penerapan media sticker picture pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 2015.*

Sutrisno, S, *Pengembangan Media Sticker Picture dalam Pembelajaran Matematika materi perkalian pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri 01 Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Matematika, 2018.*

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Kurikulum 2013.

Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, . *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama, Lembaga Administrasi Negara. 2002.*

Yuberti, *Penelitian Dan Pengembangan Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika "Al-BiRuNi" (2016).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Ariyani

NIM : T20194146

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media *Sticker Picture* dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas II di SDN Susukanrejo III Pasuruan". Secara keseluruhan adalah hasil penelitian Saya sendiri atau karya saya sendiri. Kemudian dirujuk dari sumbernya.

Pasuruan, 1 Juni 2023



Rizqi Ariyani
NIM. T20194146

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2

TRANSKIP HASIL WAWANCARA
DENGAN GURU MATA PELAJARAN MATEMATIKA
DI SDN SUSUKANREJO III PASURUAN

PENELITI	GURU
Assalamualaikum bu	Walaikumsalam
Bu,izin mau wawancarai ibu Apakah boleh, nggeh bu?	Boleh silahkan mbak
Pada tahun ajaran 2022/2023 ini, kurikulum apa yang dipergunakan disekolah?	Untuk tahun ini sekolah masih menggunakan kurikulum 2013
Apa media yang digunakan?	Selama ini masih menggunakan Buku penerbit (paket dan LKS)
Apa metode pembelajaran yang digunakan?	Menggunakan metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab
Nah disini saya punya media namanya <i>sticker picture</i> bu, ini medianya ada perekatnya yang bisa dipakai berkali-kali atau bisa dinamakan Velcro(perekatnya)	Wah bisa ini mbak bagus ya menarik ini
Mungkin itu saja bu terima kasih atas waktunya ibu, walaikumsalam	Iya walaikumsalam

Lampiran 3

Hasil Angket Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN MEDIA STIKER PICTURE DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS II DI SDN SUSUKANREJO III PASURUAN**

Nama Validator : Athar Zaif Zairozie

NIP :

Jabatan : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan point validitas yaitu 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), 5 (sangat baik).
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran langsung dilembar validasi ini.

B. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
A	RELEVANSI					
1	Materi yang disajikan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik					√
2	Contoh-contoh penjelasan yang ada didalam materi sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai					√
3	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					√
4	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan perkembangan peserta didik					√
5	Kesesuaian evaluasi yang digunakan dengan materi bangun datar					√
B	KEAKURATAN					
6	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					√
7	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir					√
8	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					√
9	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan					√

10	Evaluasi yang disajikan mudah dipahami					✓
C KELENGKAPAN PENYAJIAN						
11	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik					✓
12	Menyajikan materi dengan runtun					✓
13	Menyajikan gambar yang sesuai dengan materi					✓
14	Materi yang disajikan mengikuti alur berfikir dari yang sederhana ke kompleks					✓
D BAHASA						
15	Ketepatan penggunaan ejaan yang digunakan					✓
16	Ketepatan penggunaan istilah yang digunakan					✓
17	Ketepatan dalam menyusun kalimat					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN :

.....
.....
.....
.....

D.KESIMPULAN

Media ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
 - b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - c. Tidak layak digunakan
- (mohon diberi tanda (x) pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Jember, 11 April 2023
Validator



(Athar Zaif Zairozie)



Lampiran 4

Hasil Angket Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA STICKER PICTURE DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS II DI SDN SUSUKANREJO III PASURUAN

Nama Validator : Aminulloh

NIP : 167705272014111001

Jabatan : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan point validitas yaitu 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), 5 (sangat baik).
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran langsung dilembar validasi ini.

B. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
A	RELEVANSI					
1	Kesesuaian media stiker picture dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian media stiker picture dengan karakteristik peserta didik					✓
3	Kesesuaian media stiker picture sebagai sumber belajar				✓	
B	KUALITAS					
4	Kemampuan media stiker picture dalam mengembangkan motivasi belajar peserta didik				✓	
5	Kemampuan media stiker picture dalam menarik perhatian peserta didik				✓	
6	Kemampuan media stiker picture untuk dapat menciptakan rasa senang peserta didik			✓		
7	Kemampuan media stiker picture sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi				✓	
8	Kemampuan media stiker picture sebagai stimulus belajar					✓
9	Kualitas tampilan gambar yang digunakan dalam media stiker picture				✓	
C	EFISIENSI					
10	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu					✓
11	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya					✓

12	Efisiensi media dalam kaitannya dengan tenaga				✓	
D	TAMPILAN					
13	Kejelasan petunjuk penggunaan pada media stiker picture				✓	
14	Kejelasan teks atau tulisan yang digunakan dalam media stiker picture					✓
15	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna yang digunakan dalam media stiker picture				✓	
16	Ketepatan penyajian gambar yang digunakan untuk memperjelas isi					✓
17	Daya dukung warna pada media stiker picture				✓	
18	Ketepatan tampilan media stiker picture					✓
19	Ketepatan pemilihan warna background dengan teks					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN :

Media ini cukup menarik dan relevan bagi
 siswa / mudi & kelas II.
 perlu perbaikan bagi pagawee.

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
 - b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - c. Tidak layak digunakan
- (mohon diberi tanda (x) pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Jember, 12/4/23
 Validator

(Signature)
 Validator

Lampiran 5

Hasil Angket Guru Matematika

LEMBAR VALIDASI GURU MATA PELAJARAN MATEMATIKA
PENGEMBANGAN MEDIA STICKER PICTURE DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI SDN SUSUKANREJO III PASURUAN

Nama Validator: Dra. Indra Iswati

NIP: 196801162008012005

Jabatan: guru

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan point validitas yaitu 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), 5 (sangat baik).
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran langsung dilembar validasi ini.

B. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
A	RELEVANSI					
1	Kesesuaian media stiker picture dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian media stiker picture dengan karakteristik peserta didik					✓
3	Kesesuaian media stiker picture sebagai sumber belajar					✓
B	KUALITAS					
4	Kemampuan media stiker picture dalam mengembangkan motivasi belajar peserta didik				✓	
5	Kemampuan media stiker picture dalam menarik perhatian peserta didik				✓	
6	Kemampuan media stiker picture untuk dapat menciptakan rasa					✓

	mengingat informasi						✓
8	Kemampuan media stiker picture sebagai stimulus belajar					✓	
9	Kualitas tampilan gambar yang digunakan dalam media stiker picture						✓
C	TAMPILAN						
10	Kejelasan petunjuk penggunaan pada media stiker picture						✓
11	Kejelasan teks atau tulisan yang digunakan dalam media stiker picture						✓
12	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna yang digunakan dalam media stiker picture						✓
13	Ketepatan penyajian gambar yang digunakan untuk memperjelas isi						✓
14	Daya dukung warna pada media stiker picture						✓
15	Ketepatan tampilan media stiker picture						✓
16	Ketepatan pemilihan warna background dengan teks						✓
D	KESESUAIAN MATERI						
17	Materi yang disajikan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik					✓	
18	Contoh-contoh penjelasan yang ada didalam materi sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai					✓	
19	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik						✓
20	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan perkembangan peserta didik						✓
21	Kesesuaian evaluasi yang digunakan dengan materi bangun datar						✓
E	KEAKURATAN						
22	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan						✓
23	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir					✓	
24	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					✓	
25	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan						✓
26	Evaluasi yang disajikan mudah dipahami					✓	
F	KELENGKAPAN PENYAJIAN						
27	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik						✓
28	Menyajikan materi dengan runtun						✓
29	Menyajikan gambar yang sesuai dengan materi						✓

30	Materi yang disajikan mengikuti alur berfikir dari yang sederhana ke kompleks				✓
G	BAHASA				
31	Ketepatan penggunaan ejaan yang digunakan				✓
32	Ketepatan penggunaan istilah yang digunakan				✓
33	Ketepatan dalam menyusun kalimat				✓

C. KOMENTAR DAN SARAN :

Sangat bagus , cara menyampaikannya terlalu cepat

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(mohon diberi tanda (x) pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Pasuruan, 9 Mei 2023

Validator



(Dra. Indira Iswati)
NP. 196 80116 200 801 2005

Lampiran 6

Hasil Angket Respon Peserta Didik

HASIL TANGGAPAN PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MEDIA STICKER PICTURE DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS II DI SDN SUSUKANREJO III PASURUAN

Nama: *Sabrina*

No Absen: *satu*

Kelas: *2*

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Peserta didik dapat memberikan penilaian dengan menggunakan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan point yaitu 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), 5 (sangat baik).
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran langsung dilembar ini.

B. ASPEK PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
1	Menurut anda apakah petunjuk penggunaan pada media jelas?					✓
2	Menurut anda apakah tulisan pada media jelas?					✓
3	Menurut anda bagaimana ketepatan pemilihan dan komposisi warna yang digunakan?				✓	
4	Menurut anda bagaimanakah kualitas tampilan gambar yang digunakan?				✓	
5	Menurut anda bagaimana ketepatan penyajian gambar yang digunakan jelas?					✓
6	Menurut anda bagaimana daya dukung warna pada media?					✓
7	Menurut anda apakah penggunaan bahasa yang digunakan dalam					✓

8	Menurut anda apakah penyajian materi pada media runtut?				✓
9	Menurut anda bagaimana ketepatan pemilihan warna background dengan teks?				✓
10	Menurut anda apakah uraian materi yang disajikan jelas?				✓
11	Menurut anda apakah media yang dibuat menarik?				✓
12	Menurut anda apakah sticker picture yang disajikan sesuai dengan materi?				✓

C. KOMENTAR DAN SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN SDN SUSUKANREJO III**

Alamat: Jl. Raya Sentong No. 10 Desa Susukanrejo Kecamatan Pohjentrek, Pasuruan
Telp. 081334676667, email: sdnsusukanrejo3@gmail.com, kode pos: 67171

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No: 070/025/424.071.360/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ANIEK HANDAYANI, S.Pd**
NIP : 19671227 200012 2 002
Pangkat/ Gol.Ruang : Penata Tk. I / III d
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT Satuan Pendidikan SDN Susukanrejo III
Kecamatan Pohjentrek Kabupaten Pasuruan

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **RIZQI ARIYANI**
NIM : T20194146
Semester : XIII (delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan Penelitian / Riset & Quote tentang Pengembangan Media Sticker Picture dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik di UPT Satuan Pendidikan SDI Susukanrejo III Kecamatan Pohjentrek Kab. Pasuruan selama tiga hari mulai hari Senin, Selasa dan Rabu, tanggal 8, 9, dan 10 Mei 2023.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sesuai dengan keperluan.

Pasuruan, 10 Mei 2023

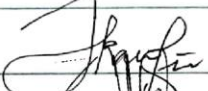



Kepala Sekolah



Lampiran 8

Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SDN SUSUKANREJO III PASURUAN

Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian	Paraf
Jumat, 5 Mei 2023	Penyerahan surat izin Penelitian	
Senin, 8 Mei 2023	Pelaksanaan uji coba produk yang pertama dan wawancara	
Selasa, 9 Mei 2023	Pelaksanaan uji coba produk dan pengisian angket oleh peserta didik dan pendidik	
Rabu, 10 Mei 2023	Meminta surat keterangan selesai penelitian dari sekolah	

Pasuruan, 10 Mei 2023

Kepala Sekolah



ANIEK HANDAYANI, S.Pd
NIP. 19671227 200012 2 002

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Rizqi Ariyani
NIM : T20194146
Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 2 Oktober 2001
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Alamat : Sentong, Susukanrejo, Pohjentrek, Pasuruan
Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
Email : rizqiariyani2@gmail.com

Riwayat Pendidikan

TK PGRI SUSUKANREJO III : 2006-2007
SDN SUSUKANREJO III : 2007-2013
MTs AL-YASINI : 2013-2016
MAN 2 PASURUAN AL-YASINI : 2016-2019
S1 UIN KH. ACHMAD SIDDIQ JEMBER : 2019-2023