

Pengembangan Media *Busy Book* Bang Rusid (Bangun Ruang Sisi Datar) untuk Peserta Didik Kelas VIII

Achmad Firmansyah¹, Dwi Muallifah², Nurul Ilmi Badrun Dujjah³, Dimas Femy Sasongko⁴, Mutiara Arlisyah Putri Utami⁵

^{1,2,3}Tadris Matematika, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Penulis korespondensi: dwimuallifah122@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berupa *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) untuk peserta didik kelas VIII. Media pembelajaran ini diterapkan di SMP Islam Sabilurrosyad Malang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ASSURE*. Dalam penelitian ini augmentasi data dilakukan dengan menggunakan angket penilaian. Hasil penilaian validasi media pembelajaran sebesar 87%. Penilaian oleh ahli materi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 75,3%. Persentase penilaian oleh praktisi pembelajaran sebesar 93%, serta penilaian praktikalitas pada saat uji coba memperoleh persentase sebesar 92%. Data tersebut menunjukkan bahwa media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) yang dikembangkan valid dan sudah praktis untuk digunakan oleh peserta didik kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad Malang.

Kata Kunci: media pembelajaran, *busy book*, *assure*.

Abstract

This research aims to develop a mathematical learning media in the form of Busy Book Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) for eighth-grade students. This learning media is implemented at SMP Islam Sabilurrosyad Malang. The development model used in this research is ASSURE. In this study, data augmentation is carried out using an evaluation questionnaire. The results of the validation of the learning media are 87%. The assessment by the material learning experts obtained a percentage of 75.3%. The percentage of assessment by learning practitioners is 93%, and the practicality assessment during the trial obtained a percentage of 92%. This data shows that the developed Busy Book Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) media is valid and practical for use by eighth-grade students at SMP Islam Sabilurrosyad Malang.

Keywords: learning media, *busy book*, *assure*.

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan sepenuhnya dalam konteks pendidikan. Setiap manusia memerlukan pendidikan dalam kegiatan apa pun. Melalui pendidikan, manusia terlibat dalam proses pembelajaran, yang mencakup perolehan pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi antara individu dan lingkungannya, yang berkontribusi terhadap perubahan penampilan sementara dan peningkatan kemampuan yang relatif permanen. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik berinteraksi bersama guru dan sumber belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila sikap peserta didik bisa berubah. Menurut Pramesti

(2015) Perubahan sikap ini terjadi jika peserta didik terlibat dalam aktivitas fisik, mental serta emosional selama masa studinya.

Agar terjadi perubahan perilaku dalam proses pembelajaran, guru hendaknya menyampaikan materi pembelajaran dengan utuh. Salah satunya dengan peran guru dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam memotivasi, menyajikan informasi, dan memberikan petunjuk. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Yuwono, dkk., (2021) bahwasanya peserta didik akan tertarik dan terbebas dari rasa bosan serta mampu mencapai tujuan pembelajaran secara aktif dan produktif. Selain itu, menurut Murdiyanto dan Mahatama (2014) juga dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi dan membangkitkan minat peserta didik.

Faizah, dkk (2021) menjelaskan dalam menggunakan media pembelajaran, guru harus memperhatikan beberapa aspek diantaranya: karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan antisipasi bahwa respons harus mempelajari hasil pembelajaran setelah pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkan. Asyhar (2011) mengatakan bahwa pentingnya menciptakan media pembelajaran dapat menjadikan guru lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan dan mengkomunikasikan pembelajaran. Di luar itu, media pembelajaran juga memudahkan guru meminimalisir kesulitan menyampaikan materi kepada peserta didik, namun guru justru mengalami kendala dalam memproduksi media pembelajaran, mengingat guru pada umumnya kesulitan dalam memproduksi media pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan peneliti tentang media pembelajaran matematika yang digunakan di SMP Sabilurrosyad, ternyata pengetahuan peserta didik mengenai matematika kurang baik terutama tentang matematika dasar seperti cara menghitung operasi bilangan. Selain itu, dalam proses belajar peserta didik juga cenderung lebih suka pembelajaran yang bersifat diskusi serta menggunakan permainan pada saat pembelajaran berlangsung. Guru terkadang mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep bangun ruang sisi datar kepada peserta didik dan media yang digunakan guru hanya sebatas media yang ada di dalam kelas, sehingga menyulitkan peserta didik dalam memahami konsep bangun ruang sisi datar.

Permasalahan lain yang didapatkan selama ini adalah guru hanya memanfaatkan media yang ada contohnya seperti buku teks. Indaryanti, dkk (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa hasil dari kegiatan pembelajaran masih belum berkaitan secara langsung dengan tujuan pembelajaran. Guru juga masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar, guru hanya bergantung pada buku teks matematika sebagai satu-satunya sumber belajar (Lamote 2017). Materi yang disajikan dalam buku teks matematika juga sedikit membingungkan. Maka dari itu, perlu media edukatif yang bisa berguna untuk mengatasi permasalahan ini agar proses pembelajaran matematika lebih akomplikasi dengan konsep yang diajarkan. Penggunaan media sangat mendukung guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan media berupa buku interaktif agar dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hal ini dimaksudkan agar guru mampu berkreasi dan memanfaatkan media secara efektif guna mempertajam perhatian peserta didik sehingga dapat memahami apa

yang diajarkan, salah satunya adalah pembuatan media pembelajaran berupa *busy book*. *Busy book* merupakan buku *hardcover* dengan ilustrasi mencolok yang mencakup berbagai topik dan sangat direkomendasikan sebagai bahan pendidikan bagi peserta didik.

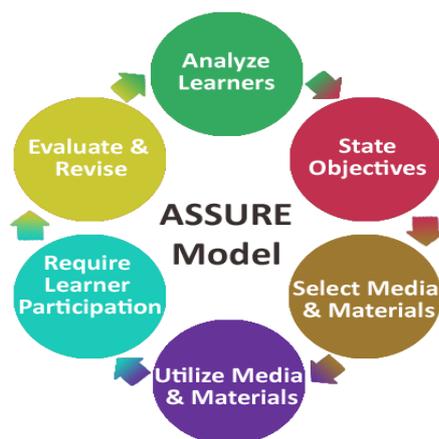
Pengembangan media *busy book* telah dikembangkan oleh kebanyakan peneliti, antara lain misalnya Khairunnisa (2023) mengembangkan media *busy book* pada pembelajaran matematika pada materi pecahan, Aida (2023) mengembangkan media pembelajaran “*BOOMAT*” (*Busy Book Tematik*) Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan, serta Fitriyah, dkk (2021) mengembangkan media *busy book* dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 Tahun.

Beberapa pengembangan media *busy book* sebelumnya tidak mengembangkan media *busy book* pada materi bangun ruang sisi datar. Pemilihan materi bangun ruang sisi datar juga disesuaikan dengan observasi awal peneliti tentang media pembelajaran. Model rancangan awal media *busy book* yang dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelum menggunakan halaman yang timbul terkait dengan kontennya sehingga sulit untuk memaksimalkan dan memanfaatkan kreativitas yang ada. Pengembangan *busy book* dengan media dan halaman, dilengkapi dengan materi serta digabungkan dengan perkembangan teknologi *scan QR* saat ini agar lebih fleksibel.

Menurut Pramesti (2015) media *busy book* penggunaannya sangat praktis, mudah dibawa, dan menampilkan dua dan tiga dimensi, sehingga peserta didik dapat meningkat semangat dalam proses belajar dan media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok. Alasan inilah yang memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) untuk peserta didik kelas VIII. Media *busy book* ini diharapkan dapat bermanfaat dan membantu guru dalam mengatasi kesulitan dalam belajar matematika serta membantu peserta didik dalam memahami materi bangun ruang sisi datar

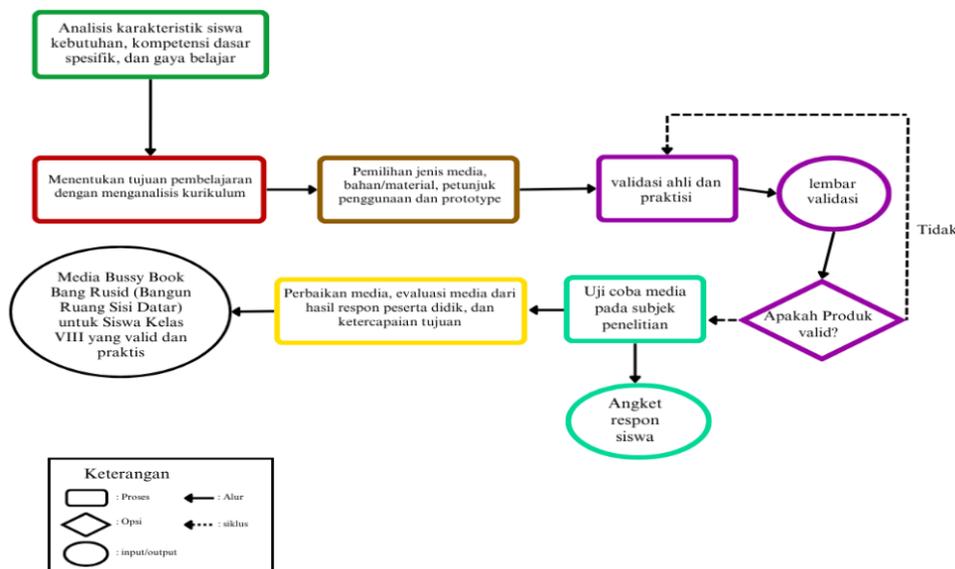
METODE

Penelitian yang diterapkan merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Penggunaan model pengembangan yang diterapkan adalah model *ASSURE*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) yang praktis dan valid. Menurut Pribadi (2011) dalam penelitiannya, Model *ASSURE* memiliki 6 tahapan didalamnya yaitu, *Analyze Learner* (analisis karakter peserta didik), *State Objective* (menetapkan kompetensi), *Select Method, media or materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Utilizee Media and Materials* (pemanfaatan bahan ajar dan media pembelajaran), *Require Learned Participation* (melibatkan peserta didik dalam pembelajaran), dan *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi). Berikut tahapan dari model *ASSURE* :



Gambar 1. Model ASSURE

Berdasarkan pada Gambar 1, pengimplementasian tahapan model pengembangan ASSURE (*Analyze Learner* (analisis karakter peserta didik), *State Objective* (menetapkan kompetensi), *Select Method media or materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Utilizee Media and Materials* (penggunaan materi dan media pembelajaran), *Require Learned Participation* (melibatkan siswa dalam proses belajar), dan *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi) akan ditunjukkan alur pengembangan produk dalam Gambar 2. sebagai berikut :



Gambar 2. Alur Pengembangan Produk

Tahap analisis, kegiatan yang akan dilaksanakan adalah tinjauan mengenai analisis karakteristik peserta didik, kebutuhan, kompetensi dasar spesifik, dan gaya belajar. Kemudian pada tahap *State Objective* hal yang akan dilakukan yaitu menentukan tujuan pembelajaran dengan meninjau kurikulum yang digunakan. Setelah itu pemilihan jenis media, bahan/material, petunjuk penggunaan serta prototype adalah hal yang dilakukan pada tahap *Select Method, media or materials*. Sebelum media pembelajaran ini diuji cobakan kepada peserta didik,

tahap selanjutnya yaitu *Utilizee Media and Materials*. Menurut media terlebih dahulu harus melalui tahap uji validasi ahli, dimana dalam hal ini peneliti membagi 3 uji ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Setelah media dinyatakan valid, tahap selanjutnya yaitu *Require Learned Participation* dimana hal yang dilakukan pada tahap ini adalah pengujian media kepada 28 peserta didik kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad. Setelah media diujicobakan, peneliti membagikan angket respon peserta didik guna mengetahui kepraktisan media serta melihat komentar catatan, saran, guna memperbaiki dan mengevaluasi media yang sudah digunakan.

Adapun instrumen pengumpul data dalam pengembangan media *Busy Book Bang RuSiD* (Bangun Ruang Sisi Datar) meliputi angket penilaian kevalidan dan angket respon oleh peserta didik. Indikator kevalidan media pembelajaran meliputi kualitas media, tampilan media, dan desain isi media. Sedangkan indikator dari kevalidan materi pada media pembelajaran meliputi kualitas isi, ketepatan cakupan, dan bahasa. Selain itu, peneliti membagikan angket respon kepada peserta didik untuk melihat kepraktisan dari media yang digunakan dalam uji coba. Angket validasi dan respon peserta didik disusun dengan skala likert 1 sampai 5.

Setelah semua data diperoleh, maka data tersebut dianalisis. Analisis validasi media ditentukan dengan menghitung proporsi tanggapan dari validator ahli dan praktisi di masing-masing bidang dalam perhitungannya adalah sebagai berikut.

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S = Jumlah skor pada angket

N = Jumlah skor nilai maksimum

$P(s)$ = Persentase skor angket

Setelah didapatkan hasilnya, data perolehan hasil angket validasi dianalisis secara deskriptif berdasarkan kriteria validasi yang dipaparkan pada TABEL 1. berikut :

TABEL 1. Kriteria Validasi Media

Presentase (%)	Kriteria	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Tidak revisi
70-84	Valid	Revisi sedikit
60-69	Cukup Valid	Hanya sebagian yang di revisi
40-59	Kurang Valid	Merevisi kembali dengan memperhatikan secara detail serta mencari kelemahan produk untuk kemudian disempurnakan
0-39	Tidak Valid	Perlu revisi total

Apabila media dikatakan valid dan telah diujikan kepada peserta didik, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap angket yang sudah diisi oleh peserta didik dengan menggunakan rumus yang sama dengan analisis validitas media. Jadi nilai persentase hasil analisis yang dilakukan ditunjukkan pada kriteria respon peserta didik pada TABEL 2.

TABEL 2. Kriteria Respon Peserta Didik

Presentase (%)	Kriteria	Keterangan
85-100	Sangat baik	Sangat praktis
70-84	Baik	Praktis
60-79	Cukup	Cukup Praktis
40-59	Kurang Baik	Kurang Praktis
0-39	Tidak Baik	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) di SMP Islam Sabilurrosyad Malang. Berikut ini kami uraikan hasil penelitian setelah dikembangkan menggunakan model pengembang *ASSURE. Analyse Learners* merupakan langkah awal yang disebut analisis, yaitu menganalisis Peserta Didik Ketika proses pembelajaran. Terdapat beberapa analisis, salah satunya mengkaji karakteristik peserta didik melalui guru matematika di SMP Islam Sabilurrosyad. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan informasi mengenai peserta didik yang ada di SMP Islam Sabilurrosyad berusia rata-rata berusia 12 tahun – 15 tahun dari berbagai daerah bukan hanya wilayah Malang, bahkan dari luar kota/kabupaten Malang karena sekolah tersebut berbasis pesantren yang semuanya wajib berdomisili di pondok pesantren. Di sekolah tidak diperbolehkan menggunakan HP, sehingga ketika pembelajaran matematika peserta didik lebih tertarik dengan menggunakan metode permainan pada saat pembelajaran berlangsung.

Analisis yang kedua adalah menganalisis kompetensi dasar spesifik, gaya belajar, dan kebutuhan mengenai media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari wawancara guru juga, di SMP Sabilurrosyad pengetahuan peserta didik mengenai matematika sedikit kurang terutama tentang matematika dasar seperti pada operasi bilangan sehingga perlu penekanan pada kemampuan awal dan penekanan pada konsep matematis peserta didik. Bentuk belajar yang digunakan adalah bentuk belajar kinestesis dikarenakan peserta didik lebih suka pembelajaran dengan permainan. Pada analisis kebutuhan media pembelajaran, guru mengatakan bahwa pada saat menjelaskan materi, guru ingin menjelaskan secara singkat, namun dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, dan peserta didik memahami konsepnya, semisal mengetahui materi bangun ruang sisi datar, peserta didik menjadi kebingungan dalam konsep perhitungan luas permukaan dan volume suatu bangun ruang. Oleh karena itu, pada saat menjelaskan materi ini guru memerlukan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran sehingga melatih peserta didik untuk berinovasi. Selain itu, diperlukan sarana pendukung lain untuk memenuhi kebutuhan media di kelas.

State Objectives untuk menetapkan tujuan pendidikan dan setelah melakukan analisis kebutuhan di SMP Islam Sabilurrosyad, kemudian menyesuaikan tujuan pembelajaran. Dalam menganalisis tujuan, ada beberapa hal yang dilakukan, seperti menganalisis standar kurikulum dan menetapkan tujuan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan pada SMP Islam Sabilurrosyad terbagi menjadi 2, untuk jenjang kelas VII menggunakan kurikulum merdeka, sedangkan untuk jenjang kelas VIII dan IX masih menggunakan kurikulum K13. Media yang akan dikembangkan yaitu pada materi bangun ruang sisi datar pada kelas VIII,

sehingga pengembangan medianya disesuaikan dengan kurikulum 2013. Media yang dikembangkan adalah media *busy book*. Pengembangan media ini didasarkan permasalahan peserta didik dalam pembelajaran matematika yaitu sesuai pemahaman peserta didik.

Untuk menjelaskan suatu proses pembelajaran, peneliti menggunakan format ABCD untuk menggambarkan hasil dari tujuan pembelajaran. Format ABCD diantaranya ialah : *Audience* atau siswa dalam hal ini guru mengharuskan siswa untuk menunjukkan perubahan tingkah laku setelah kegiatan pembelajaran selesai. Kemudian *Behaviour* atau perilaku merupakan suatu kemampuan yang harus ditunjukkan peserta didik kepada guru sesudah kegiatan pembelajaran selesai. *Conditional* atau kondisi dimana peserta didik mempresentasikan hasil karya yang telah disepakati dalam proses pembelajaran. *Degree* atau derajat mengacu pada kemampuan yang diharapkan di mana siswa mampu menunjukkan perubahan dalam pembelajaran setelah proses pengajaran. Sebagai kesimpulan dari tujuan pembelajaran, ditetapkan dua tujuan pembelajaran yang menjadi pedoman pada saat melakukan pengembangan media pembelajaran berikut berikut :

1. Melalui media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar), memungkinkan peserta didik dapat menemukan konsep luas permukaan bangun ruang sisi datar dengan benar.
2. Melalui penggunaan media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar), memungkinkan peserta didik menyelesaikan permasalahan kontekstual dengan tepat terkait volume bangun ruang sisi datar.

Select Method, Media or Materials adalah menetapkan suatu metode, media serta bahan ajar. Media pembelajaran juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran, sehingga diperlukan strategi untuk meningkatkan semangat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dengan memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai. Metode yang digunakan ialah diskusi, metode diskusi dinilai sesuai apa yang dibutuhkan bagi peserta didik yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Penyusunan media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) ini menggunakan sampul plastik tebal, kertas duplek, stiker, gunting, pensil, penggaris, dan lem.

Tampilan media layaknya buku pada umumnya, namun bentuk nya dibuat lebih timbul. Di dalam *busy book*, terdapat informasi dan petunjuk penggunaan. pada halaman pertama menyajikan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Pada halaman kedua, disajikan *Scan QR Code* mengenai penggunaan aplikasi *Augmented Reality* untuk merepresentasikan gambar agar lebih 3D. Halaman ketiga sampai dengan halaman kelima menyajikan materi tentang balok, kubus, prisma, dan limas. Di masing masing halaman terdapat jaring-jaring yang dapat ditarik menjadi bentuk bangun ruang tersebut, dan disampingnya terdapat bangun ruang dengan bentuk nyata. Halaman 7-9 menyajikan beberapa butir soal evaluasi baik secara kontekstual, integrasi keislaman, maupun soal yang bisa diakses melalui *scan barcode* dibuat dengan bentuk penyelesaian masalah agar peserta didik lebih memahami konsep. Berikut tampilan dari *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar):



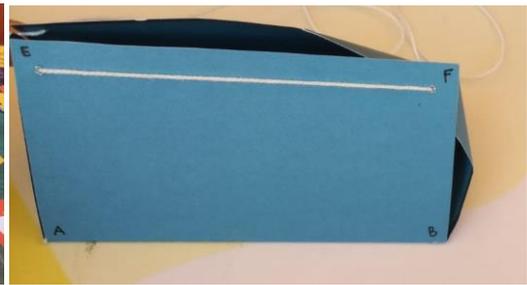
Gambar 3. Tampilan Cover *Busy Book*



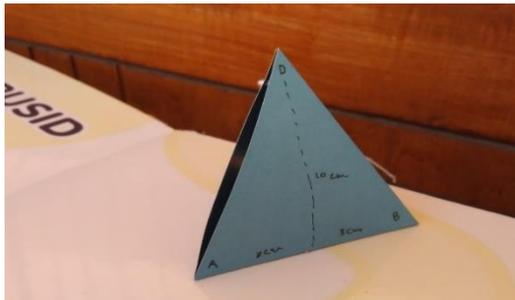
Gambar 4. Bangun Kubus Ketika Ditarik



Gambar 6. Bangun Balok Ketika Ditarik



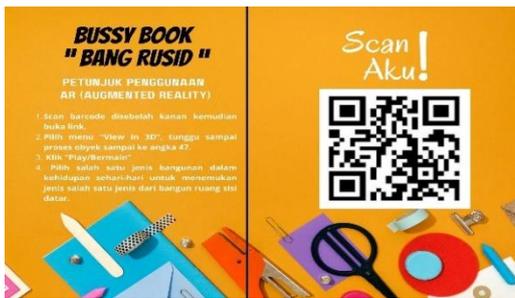
Gambar 7. Bangun Prisma Ketika Ditarik



Gambar 8. Bangun Limas Ketika Ditarik



Gambar 9. Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 10. Petunjuk Penggunaan AR



Gambar 11. Tampilan Halaman Balok



Gambar 12. Halaman Prisma



Gambar 13. Halaman Soal Integrasi



Gambar 15. Halaman Scan Quiz



Gambar 14. Halaman Soal Evaluasi

Setelah itu tahap *Utilize Media and Materials* atau pemanfaatan media serta bahan ajar. Sebelum uji coba kepada peserta didik, media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) harus melewati tahap uji ahli agar hasilnya valid. Media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) menguji kevalidan oleh validator ahli materi, media serta praktisi. Draf media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) diserahkan kepada ahli untuk validasi kemudian diuji kevalidannya. Ada tiga validator yang digunakan peneliti untuk melakukan validasi yaitu: validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi pembelajaran, dan praktisi pembelajaran. Validator ahli materi terdiri dari validator ahli materi dari dosen UIN Malang dan Guru kelas atau praktisi dari Guru Matematika VIII SMP Islam Sabilurrosyad.

Draf awal media pembelajaran divalidasi ke ahli media pada tanggal 20 November 2023 dan secara perlahan diperbaiki atau direvisi. Setelah mendapat revisi dan masukan dari ahli media, peneliti memeriksa kembali data sesuai pedoman yang validator media berikan. Kemudian validasi materi di validasi oleh validator ahli materi dan langsung mendapatkan saran dari validator. Setelah memperoleh saran dari validator ahli materi, peneliti kemudian memperbaiki sesuai dengan saran dan masukan validator ahli. Sedangkan dari praktisi atau guru matematika kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad telah dilakukan validasi materi pembelajaran peneliti juga langsung mendapatkan saran perbaikan. TABEL 3,4 dan 5 di bawah ini menunjukkan hasil validasi masing-masing ketiga validator.

TABEL 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Ahli	Aspek			Skor Total	Nilai Akhir
		Kualitas media	Tampilan media	Desain isi media		
1	Ahli media	21	24	51	96	87%

TABEL 3 menunjukkan bahwa penilaian dari validator ahli media dengan total pernyataan pada ketiga aspek yang disebutkan berjumlah 22 pernyataan dengan skor total 96. Skor tersebut dimasukkan ke dalam rumus yang sudah dijelaskan pada bagian metode penelitian sehingga hasil nilai persentase akhir yang diperoleh yaitu 87%. Sesuai dengan kriteria validasi yang dipaparkan pada TABEL 1, media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) dapat dinyatakan sangat valid digunakan untuk uji coba media pembelajaran di kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad.

Selain itu, validator memberikan saran serta masukan mengenai media pembelajaran yang dikembangkan yaitu untuk merevisi bagian yang perlu diperbaiki, diantaranya susunan materi, kompetensi dasar mengenai semua bangun,

keberfungsian *QR Code*, dan menambahkan *Augmented Reality* pada media ditambahi *AR*. Jadi dapat disimpulkan bahwa validasi media pembelajaran busy book adalah layak diuji cobakan dengan revisi.

TABEL 4. Hasil validasi praktisi pembelajaran

No	Ahli	Aspek			Skor Total	Nilai Akhir
		Kualitas media	Tampilan media	Desain isi media		
1	Praktisi Pembelajaran	24	23	28	75	93%

TABEL 4 menunjukkan bahwa penilaian dari validator praktisi pembelajaran dengan total pernyataan pada ketiga aspek yang disebutkan berjumlah 16 pernyataan dengan skor total 75. Skor tersebut dimasukkan kedalam rumus yang sudah dijelaskan pada bagian metode penelitian sehingga hasil nilai persentase akhir yang diperoleh yaitu 93%. Sesuai dengan kriteria validasi yang dipaparkan pada TABEL 1, media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) dapat dinyatakan valid digunakan untuk ujicoba media pembelajaran di kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad.

TABEL 5. Hasil validasi ahli materi

No	Ahli	Aspek			Skor Total	Nilai Akhir
		Kualitas Isi	Ketepatan Cakupan	Bahasa		
1	Ahli Materi	21	11	17	49	75,3%

TABEL 5 menunjukkan bahwa penilaian dari validator ahli materi dengan total pernyataan pada ketiga aspek yang disebutkan berjumlah 13 pernyataan dengan skor total 49. Skor tersebut dimasukkan kedalam rumus yang sudah dijelaskan pada bagian metode penelitian sehingga hasil nilai persentase akhir yang diperoleh yaitu 75,3%. Melihat kriteria validasi yang dipaparkan pada TABEL 1, media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) dapat dinyatakan valid digunakan untuk uji coba media pembelajaran di kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad.

Validator juga memberikan saran dan masukan terhadap materi media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu dengan memeriksa bagian-bagian yang perlu perbaikan, termasuk koreksi tulisan, gambar yang digunakan sebaiknya disesuaikan mengenai bangun yang terdapat integrasi dari awal, dan soal pada integrasi ditingkatkan untuk kejelasan bahasa yang digunakan.

Tahap yang kelima dalam model *ASSURE* ialah *Require Learner Participation* atau mengikutsertakan peserta didik di dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah media di validasi oleh validator, media siap diuji cobakan kepada peserta didik. Media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) ini selanjutnya akan dipakai untuk ujicoba dalam kegiatan pembelajaran matematika selama 2 jam pelajaran. Peneliti menguji cobakan media kepada 28 peserta didik kelas VIII di SMP Islam Sabilurrosyad. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti melibatkan peserta didik pada saat proses diskusi mengenai media yang sedang digunakan. Media digunakan sesuai dengan petunjuk yang sudah tertera dalam halaman awal yaitu pada petunjuk penggunaan media.

Tahap terakhir dari model *ASSURE* yaitu *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan revisi). Setelah media digunakan oleh peserta didik, peneliti juga melibatkan

peserta didik dalam melakukan penilaian pada media yang akan dikembangkan. Tujuan penilaian ini adalah untuk melihat tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Menurut Abdur dan Aresqi (2023) Kepraktisan diukur dari kemudahan peserta didik dalam menggunakan media yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari respon peserta didik tentang penggunaan Media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar)

TABEL 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Skor/peserta didik	Banyak Peserta didik	Skor Total	Nilai Akhir
1	15	13	195	
2	14	6	84	
3	13	6	78	92%
4	11	2	22	
5	9	1	9	

Berdasarkan hasil respon peserta didik pada TABEL 6, dapat diketahui bahwa respon peserta didik memperoleh persentase 92% dengan demikian terlihat bahwa persentase total penilaian respon peserta didik pada saat diuji adalah sangat praktis, karena total keseluruhan respon antara 85 - 100, sehingga media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) sedikit memerlukan revisi.

Proses evaluasi dan perbaikan ini butuh dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang sempurna mengenai kualitas media yang sudah dikembangkan. Berdasarkan catatan dari guru, media *busy book* menarik sehingga dapat memberikan warna dan suasana yang menarik saat pembelajaran matematika, karena matematika sendiri. Hadirnya media *busy book* menjadi terobosan dan inovasi tersendiri khususnya di SMP Islam Sabilurrosyad. Kemudian dari catatan yang ada pada angket respon peserta didik, secara umum mereka merasa senang yang awalnya di SMP Islam Sabilurrosyad dalam pembelajaran matematika menggunakan media yang tidak jauh beda dengan konsep buku teks matematika pada umumnya, sehingga mereka merasa kurang mudah untuk memahami materi-materi pada matematika. Dengan adanya media yang dibuat berupa *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) membuat mereka memudahkan pemahaman materi-materi yang ada di dalam matematika.

Hasil pengembangan media berhasil mencapai tujuan pembelajaran dimana dapat mengajarkan konsep bangun ruang secara visual dan menarik. Namun dari hasil pengembangan tersebut, masih ada beberapa catatan yang perlu diperbaiki kembali seperti pada penggunaan bahan, kemenarikan pada desain, serta adanya peningkatan mengenai konten yang disajikan dengan cara menambahkan fitur yang lebih relevan mengenai konsep yang diajarkan.

Pengembangan media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) menarik perhatian pengguna yang dalam hal ini peserta didik kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad. Pengembangan media ini memberikan gambaran visual yang jelas tentang bangun ruang sisi datar. Selain itu, media ini juga membantu peserta didik dalam memahami konsep bangun ruang sisi datar melalui pengalaman interaktif dengan *busy book*. Respon dari peserta didik setelah melalui uji coba produk menunjukkan hasil yang praktis sehingga media ini valid untuk digunakan

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) yang dikembangkan berdasarkan model *ASSURE*. Berdasarkan hasil uji validasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi, media *busy book* ini dikatakan sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, hasil persentase pengembangan media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) media ini layak digunakan dengan kevalidan sebesar 87% dari penilaian ahli media sehingga berkategori sangat valid. Dari ahli materi diperoleh tingkat validasi 75,2% dengan kategori valid. Dari ahli praktisi, media memperoleh tingkat kevalidan 93% dan tergolong sangat valid. Hasil kuesioner responden terkait kepraktisan media menunjukkan hasil persentase 92% sehingga dikategorikan sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media belajar terbukti bisa diterapkan untuk program pendidikan siswa kelas VIII. Berdasarkan penelitian dan pengembangan, media *Busy Book* Bang RuSiD (Bangun Ruang Sisi Datar) mempunyai kekurangan yaitu penggunaan bahan yang kurang tahan lama, hal ini mengakibatkan media tersebut kurang praktis dalam penggunaannya. Selain itu, peneliti hanya memproduksi satu media saja sehingga terbatas dalam penggunaannya, sehingga disarankan supaya peneliti selanjutnya dapat memproduksi serta mengembangkan media *busy book* baik secara kualitas maupun kuantitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Rohim, A., & Asmana, A. T. (2023). Pengembangan Media Roka'at (Roda Akar dan Pangkat) untuk Meningkatkan Kemampuan Reversible Thinking Matematis Siswa. *MAJAMATH: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 111-123.
- Aida, A. N. (2023). *Pengembangan media pembelajaran "BOOMAT" (Busy Book Tematik) tema 6 merawat hewan dan tumbuhan pada siswa Kelas II MIN 1 Jombang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Cet. 1. edited by S. Ibad. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719-727.
- Indaryanti, I., Susanti, E., Aisyah, N., & Scristia, S. (2019). Analisis kesesuaian indikator terhadap kompetensi dasar pada pelajaran Matematika oleh guru sekolah menengah Palembang. *Jurnal Gantang*, 4(2), 103-109. doi: 10.31629/jg.v4i2.1429.
- Khairunnisa, Zahratun. (2023). *Pengembangan Media Busy Book Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas II MI At-Taqwa Bondowoso SKRIPSI*
- Lamote, H. (2017). Kesulitan-kesulitan guru matematika dalam melaksanakan pembelajaran kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah DDI Labibia. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 10(1), 55-72.
- Faizah, S. N., Munadzifah, L., & Khairiyah, U. (2021). Pengembangan media pop-up book pada materi bangun datar. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak cerdas dan Pintar)*, 5(2), 132-137.
- Murdiyanto, T., & Mahatama, Y. (2014). Pengembangan alat peraga matematika untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Sarwahita*, 11(1), 38-43.
- Pramesti, J. (2015). Pengembangan media pop-up book tema peristiwa untuk kelas III SD. *Basic Education*, 4(16).
- Pribadi, Benny A. (2011). *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Pertama. edited by Anisa Kurnia. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Santoso, P. (2019). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Model Assure Untuk Membantu Guru Dalam Pembelajaran Fisika Tentang Alat Ukur Listrik. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(2), 235-248.

Yuwono, T., Ningrum, A. D. I., & Susilo, D. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis discovery learning membuktikan luas dan keliling lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 479-490.