

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai suatu hal yang harus ditempuh bahkan wajib untuk didapatkan oleh setiap manusia. Karena dengan pendidikan, manusia dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Maka dari itu, pendidikan harus diperhatikan lebih mendalam lagi supaya apa yang menjadi tujuan pendidikan secara nasional dapat tercapai sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

Menurut Hidayat & Abdillah (2019:24) pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri dan masyarakat. Suatu proses pembelajaran di dalamnya terdapat komunikasi antar guru dan siswa, tentunya dalam komunikasi ini dibutuhkan sarana dan prasana untuk mencapai komunikasi yang lebih baik dan maksimal. Sarana dan prasana komunikasi yang berupa media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Keberadaan media pembelajaran sebagai penyalur pesan dari guru kepada siswa sangat penting dalam mendukung kelangsungan proses belajar dan mengajar untuk mencapai keberhasilan secara maksimal. Mais (2016: 9) menyampaikan media pembelajaran merupakan media yang digunakan pada

proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Adanya ketersediaan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, bergairah dan bersemangat dalam proses belajar. Selain itu juga siswa menjadi lebih mudah memahami atau menerima pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar lebih khususnya di kelas rendah, yang menjadi hal mendasar yang harus dipelajari oleh siswa yaitu proses membaca, menulis, dan berhitung. Belajar membaca, menulis, dan berhitung harus benar-benar dikuasai oleh siswa dikarenakan jika tiga hal tersebut tidak dikuasai maka siswa akan terhambat dalam pembelajaran yang lainnya. Namun pada proses pembelajaran ada beberapa siswa yang lebih lamban dalam menerima pembelajaran ketimbang teman-temannya. Siswa yang lamban belajar ini bisa dikategorikan dalam siswa berkebutuhan khusus karena harus mendapatkan perlakuan khusus dalam memperoleh pembelajaran supaya bisa mengikuti teman-temannya.

Menurut Amelia (2016: 54) Siswa yang Lamban belajar atau yang sering disebut dengan *slow learner* membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menerima pembelajaran dibandingkan sekelompok siswa lain yang memiliki taraf potensi intelektual yang sama. *Slow learner* dapat diartikan siswa yang memiliki potensi intelektual setingkat lebih bawah dari siswa biasa. Hanya saja siswa yang *slow learner* sedikit terhambat dalam berfikir, ransangan dan adaptasi sosial.

Memahami siswa *slow learner* sangatlah penting bagi guru karena keberadaan siswa *slow learner* sering kali tidak disadari oleh seorang guru. Hal

ini terjadi karena siswa *slow learner* tidak memiliki masalah secara fisik bahkan terlihat seperti siswa normal pada umumnya. Adanya siswa *slow learner* di sekolah maka sangat dibutuhkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif tentunya dengan alat bantu mengajar seperti media pembelajaran. Untuk itu salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mendukung proses belajar adalah media *bussy book* yang dikembangkan khusus untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung pada tingkat kelas rendah, supaya siswa dengan hambatan *slow learner* bisa lebih cepat paham dengan adanya media yang menarik dan inovatif.

*Bussy book* dapat dikatakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dikarenakan media *bussy book* ini memiliki warna warni yang menarik perhatian siswa, selain itu juga dalam media *bussy book* siswa bisa belajar sambil bermain dengan penataan media seperti permainan. Afrianti & Wirman (2020: 1159) menyampaikan media *bussy book* adalah salah satu media yang berbentuk seperti lembaran buku tulis, setiap halaman dari buku tersebut terdapat berbagai aktifitas yang disertai dengan warna-warni yang menarik bagi anak sehingga dapat membantu merangsang perkembangan pada anak. Media *bussy book* sangat membantu peserta untuk lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru khususnya siswa yang *slow learner* sehingga dapat mengurangi kurang percaya diri siswa yang memiliki hambatan dalam belajar.

Penyelenggara pendidikan hendaknya lebih memperhatikan lagi kehadiran siswa yang memiliki hambatan dan diberikan pembelajaran yang khusus, tidak disamakan dengan teman-temannya yang lain, namun diberikan

pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Setiap siswa berhak mendapatkan pendidikan tanpa dibeda-bedakan karena hal itu juga yang dapat membuat psikologis siswa makin terganggu. selain itu juga perlu diberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap tenaga pendidik yang berkaitan dengan siswa berkebutuhan khusus supaya tidak lagi ada sekolah yang menolak siswa yang berkebutuhan khusus dan malah diminta ke sekolah luar biasa karena sering kali sekolah reguler menolak siswa yang berkebutuhan khusus.

Berdasarkan analisis pada saat melakukan pengamatan pada salah satu sekolah di Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur tepatnya di SD Negeri 3 Lendang Nangka diketahui bahwa terdapat beberapa siswa kelas rendah lebih khususnya yang masih duduk di kelas 1 mengalami keterlambatan dalam proses pembelajaran, terutama dalam belajar membaca, menulis, berhitung, sedangkan di sekolah dasar, pembelajaran yang paling mendasar dikuasai oleh siswa yaitu pembelajaran membaca, menulis dan berhitung. Suatu proses pembelajaran akan sulit dilakukan jika ketiga aspek tersebut tidak dikuasai oleh siswa, namun setelah diidentifikasi dan melakukan wawancara dengan guru kelas, siswa yang belum bisa atau belum lancar membaca, menulis, berhitung tersebut mengalami hambatan lamban belajar yang sering disebut dengan *slow learner*. Siswa dengan hambatan *slow learner* masih kurang diperhatikan secara khusus di kelas, mengingat juga kapasitas guru yang tidak memadai untuk diadakanya bimbingan khusus terhadap siswa dengan hambatan *slow learner*, meskipun terkadang pada saat siswa reguler sudah pulang diberikan pembelajaran tambahan terhadap anak *slow learner* namun hal itu tidak jarang

membuat anak cepat bosan. Sehingga membuat siswa tertinggal jauh dari teman-temannya yang lain, hal itu juga membuat gairah dan motivasi belajar siswa kurang pada saat proses pembelajaran, tidak jarang juga membuat siswa kurang percaya diri.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih memiliki kendala karena media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menangani siswa yang mengalami hambatan *slow learner* masih terbatas. Guru masih menggunakan papan tulis, buku paket, dan lembar kerja siswa sedangkan bagi siswa dengan hambatan *slow learner* membutuhkan penanganan khusus dan berbeda dengan teman-temannya yang lain, sehingga pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menangani siswa dengan hambatan *slow learner*, karena dengan media pembelajaran yang inovatif dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan materi yang terdapat dalam media pembelajaran dapat dipahami lebih mudah. Selain itu juga perlu perhatian khusus juga dari pihak penyelenggara pendidikan seperti sekolah.

Permasalahan diatas dapat diatasi dengan disediakan media yang mendukung untuk menangani siswa yang *slow learner*, salah satu media yang memenuhi syarat yaitu media *bussy book*, Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *bussy book* CALISTUNG dengan harapan supaya media yang dikembangkan ini dapat memberikan solusi kepada guru dan juga dapat membuat siswa lebih tertarik dan lebih cepat paham dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian

dengan judul “Pengembangan Media *Bussy Book* CALISTUNG Untuk Siswa *Slow Learner* Kelas 1 di SDN 3 Lendang Nangka”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa *slow learner* sulit dalam memahami materi yang terdapat dalam buku-buku pelajaran yang disediakan di kelas, Sehingga timbal balik yang didapatkan ketika pembelajaran berlangsung antara guru dan siswa menjadi tidak maksimal.
2. Siswa *slow learner* memiliki hambatan berfikir sehingga membuat siswa *slow learner* tertinggal dari siswa reguler pada saat pembelajaran di kelas.
3. Media yang digunakan oleh guru cenderung hanya bisa digunakan oleh siswa reguler dan tidak dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa *slow learner* sehingga membuat siswa *slow learner* tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan maksimal.
4. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang khusus untuk siswa *slow learner* sehingga menyebabkan guru kewalahan dalam mengajar siswa dengan hambatan *slow learner*.
5. Siswa *slow learner* cepet bosan dengan cara penyampaian materi yang monoton sehingga membuat siswa *slow learner* tidak betah menerima materi di dalam kelas.

### **C. Fokus Pengembangan**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka fokus pengembangan ini adalah dapat menghasilkan produk berupa media *bussy book* CALISTUNG untuk siswa *slow learner* kelas 1 di SD Negeri 3 Lendang Nangka.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *bussy book* CALISTUNG untuk siswa *slow learner* kelas 1 di SD Negeri 3 Lendang Nangka?
2. Bagaimana hasil dari pengembangan media pembelajaran *bussy book* CALISTUNG untuk siswa *slow learner* kelas 1 di SD Negeri 3 Lendang Nangka?
3. Apakah media *bussy book* CALISTUNG efisien digunakan untuk membantu siswa *slow learner* kelas 1 supaya lebih mudah memahami pembelajaran di SD Negeri 3 Lendang Nangka?

### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *bussy book* CALISTUNG untuk siswa *slow learner* di SD Negeri 3 Lendang Nangka.
2. Untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran *bussy book* CALISTUNG untuk siswa *slow learner* di SD Negeri 3 Lendang Nangka.

3. Untuk mengetahui keefisienan media *bussy book* CALISTUNG dalam membantu siswa *slow learner* supaya lebih mudah memahami pembelajaran di SD Negeri 3 Lendang Nangka.

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Media pembelajaran *bussy book* ini memiliki spesifikasi diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *bussy book* terbuat dari kertas HVS yang dilaminating berbentuk seperti binder dengan menggunakan jilid spiral.
2. Media *bussy book* berukuran 21 cm x 29,7 cm (A4).
3. Pada bagian sampul tertulis *bussy book* CALISTUNG dan dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
4. Untuk bagian materinya ada materi untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung.
5. Media ini juga terdapat gambar-gambar yang menarik yang digunakan dalam penyajian materi supaya siswa-siswa lebih semangat lagi dalam belajar.
6. Media pembelajaran *bussy book* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media yang dapat digunakan oleh guru sebagai panduan dalam menggunakan *bussy book*.

## **G. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *bussy book*

CALISTUNG untuk siswa *slow learner* kelas 1. Terdapat 2 Manfaat pengembangan media *bussy book* CALISTUNG diantaranya sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media *bussy book* CALISTUNG khususnya yang dikembangkan untuk siswa *slow learner* yang berada di kelas 1 (satu).

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Bagi siswa**

- 1) Memudahkan siswa untuk belajar CALISTUNG dengan adanya media yang didesain khusus untuk siswa *slow learner*.
- 2) Melatih kemampuan CALISTUNG untuk siswa *slow learner*.
- 3) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan adanya media yang dikembangkan dengan sedemikian rupa supaya dapat menarik semangat siswa terutama siswa *slow learner*.

#### **b. Bagi Guru**

- 1) Memudahkan guru dalam menyediakan media pembelajara untuk siswa *slow learner*, bukan hanya untuk siswa *slow learner* saja namun dapat digunakan juga untuk siswa yang lain supaya lebih semangat dalam belajar.

2) Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk siswa *slow learner* dalam hal ini berupa media *bussy book* untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *bussy book* yang telah dikembangkan ini dapat menambah koleksi media pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti

Sebagai bahan pengetahuan untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional, inovatif dan mampu mengembangkan sendiri media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajar dan tidak terpaku pada media yang sebelumnya sudah ada di sediakan oleh sekolah.

## **H. Asumsi Pengembangan**

### **1. Asumsi Peneliti**

Peneliti berasumsi dalam mengembangkan media ini dapat membantu guru dalam menangani siswa dengan hambatan *slow learner* terutama kelas 1. Selanjutnya diasumsikan juga bahwa dengan dikembangkan media *bussy book* dapat membantu siswa dengan hambatan *slow learner* untuk lebih cepat memahami materi karena media *bussy book* di desain semenarik mungkin sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari media *bussy book* sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan berupa media *bussy book* yang terbatas hanya mencakup materi membaca, menulis, berhitung yang disesuaikan dengan buku siswa kelas 1 pada kurikulum merdeka yang dimana materinya yaitu:
  - 1) Materi membaca terbatas hanya pada mengenal huruf A-Z baik itu huruf kecil ataupun huruf kapital, belajar suku kata dari ba-za, menggabungkan huruf konsonan dengan huruf vokal supaya membentuk satu suku kata, dan membaca kata sederhana seperti nama-nama benda, contohnya bola, baju, topi.
  - 2) Materi menulis terbatas hanya berlatih membuat garis lurus, melengkung, dan zig-zag dengan cara menebalkan garis, mengenal bentuk huruf A-Z baik itu huruf kapital maupun huruf kecil, berlatih menulis suku kata, dan berlatih menulis angka 1-20.
  - 3) Materi berhitung terbatas hanya membilang angka 1-20, belajar pengurangan dan penjumlahan sampai 20, pemahaman konsep mengenal angka, dan mengurutkan angka 1-20.
- b. Keterbatasan waktu pada saat pengembangan produk berupa media pembelajaran *bussy book*, peneliti memiliki waktu sangat terbatas pada saat pengembangan produk.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media pembelajaran**

Menurut Mais (2016: 9) Media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Senada dengan pendapat di atas Kristanto (2016: 6) mengemukakan pendapat tentang media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Mengacu pada pendapat di atas maka media pembelajaran adalah prasarana atau alat bantu pengantar pesan yang inofatif oleh seorang pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih mudah.

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) dalam proses pembelajaran. Mais (2016: 12) menyampaikan manfaat dari media pembelajaran itu ada yang khusus dan ada yang umum, adapun manfaat media pembelajaran secara umum yaitu menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaksi, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi

belajar, meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Sedangkan manfaat khusus media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.

Siswa sangat membutuhkan ketersediaan media pembelajaran untuk menunjang semangat belajar. Media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin supaya siswa memiliki semangat yang tinggi pada proses pembelajaran, selain itu juga siswa akan menjadi lebih mudah memahami materi dengan ketersediaan media pembelajaran. Pembuatan atau pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di sekolah supaya dapat berfungsi dengan baik dan benar.

## **2. Bussy Book**

### **a. Pengertian**

Menurut Afrianti & Wirman (2020: 1159) media *bussy book* adalah salah satu media yang berbentuk seperti lembaran buku tulis, setiap halaman dari buku tersebut terdapat berbagai aktifitas disertai dengan warna-warni yang menarik bagi anak sehingga dapat membantu merangsang perkembangan pada anak. Senada dengan pendapat di atas sebagaimana dikemukakan oleh Ratnaningsih (2019), *Bussy book* adalah media interaktif yang dapat menarik perhatian anak, membuat anak lebih aktif, dan menjadikan pembelajaran menyenangkan.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa *bussy book* merupakan media pembelajaran yang dibuat seperti buku, dimana setiap lembaranya berisi materi yang disusun secara menarik, penuh dengan warna warni yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan aktif.

## **b. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran *Bussy Book***

### **1) Kelebihan**

Menurut Mufliharsi (2017: 150) kelebihan media pembelajaran *bussy book* diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Guru mudah menentukan materi ajar, tinggal disesuaikan dengan perintah yang disesuaikan dengan konten yang ada di dalam *bussy book*.
- b) Guru mudah mengevaluasi siswa karena dengan sendirinya aktivitas yang terdapat dalam buku dapat mengeksplorasi kemampuan masing-masing siswa.
- c) Siswa bisa melakukan aktivitas yang dituntut dilakukan di dalam *bussy book* dengan mandiri.
- d) Akan timbulnya rasa ingin tau dari siswa dan terdorong untuk melakukan aktivitas sendiri tanpa pertolongan dari guru.
- e) Media bersifat tahan lama.
- f) Pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan dan aktif.
- g) Memancing kreatifitas siswa untuk melakukan aktivitas yang ada.

## 2) Kekurangan

Adapun kekurangan dari media pembelajaran *bussy book* adalah sebagai berikut:

- a) Media *bussy book* dibuat secara manual.
- b) Media *bussy book* memerlukan biaya yang lumayan besar.
- c) Pembuatan media *bussy book* memerlukan banyak waktu dan hanya bisa digunakan untuk pembelajaran tertentu.

### c. Manfaat *Bussy Book*

Media pembelajaran *bussy book* dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media *bussy book* dapat membantu menstimulasi kemampuan CALISTUNG anak karena di dalam media tersebut memuat materi yang akan diajarkan pada anak.

Menggunakan media *bussy book* dalam menstimulus kemampuan CALISTUNG, anak akan tertarik dalam belajar, karena anak bersemangat untuk menggunakan media *bussy book* yang dibuat menarik dengan warna warni yang disukai anak dan penyajian materi di dalamnya.

## 3. Konsep Membaca, Menulis, Berhitung

Membaca, menulis, dan berhitung kerap kali disingkat menjadi CALISTUNG. Menurut Rahayu (2018: 57) pembelajaran CALISTUNG adalah hal yang mendasar yang perlu diperkenalkan kepada anak sejak dini. Membaca dan menulis anak akan mampu menyerap dan menyampaikan

informasi yang didapatkannya, dengan berhitung anak akan lebih mampu mengembangkan aspek logika berfikir. Kemampuan membaca sebagai pintu gerbang kognitif yang sangat penting dalam kehidupan manusia terutama membuat kontak dan berkomunikasi. Menulis merupakan cara anak untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan tanda-tanda sebelum anak membentuk bahkan mengenal huruf. Berhitung merupakan suatu hal yang paling mendasar yang harus dikuasai anak dalam matematika.

#### **a. Membaca**

Membaca pada hakikatnya adalah suatu tindakan yang tidak sekedar menafsirkan tulisan, tetapi juga melibatkan banyak hal, antara lain: aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Susanti (2022: 5) mengemukakan pendapat, membaca adalah suatu keterampilan yang tidak hanya melihat dan mengenal kata, namun melibatkan pikiran untuk memahami kata tersebut supaya pesan yang ingin disampaikan tercapai.

Menurut Herlina (2019: 336) membaca adalah keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif yang merupakan salah satu cara berkomunikasi yang melibatkan kemampuan menerjemahkan simbol verbal (huruf, kata) yang tertulis ke dalam bahasa pengucapan sehingga menjadi bermakna. Senada dengan pendapat diatas Syamsiah (2016: 75) membaca adalah proses mengkodifikasi simbol menjadi bunyi bahasa serta memahami pesan tertulis yang ada pada sebuah teks bacaan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa membaca adalah kegiatan melihat suatu tulisan kemudian dipahami isi dari tulisan tersebut. Suatu pembelajaran tidak akan berjalan lancar jika belum bisa membaca karena jika anak tidak bisa membaca maka anak akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

#### **b. Menulis**

Menulis merupakan salah satu dari ke empat keterampilan bahasa dimana keterampilan berbahasa yang tiga lainnya meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan membaca. Menurut Siddik (2016: 3) menulis berarti melahirkan atau mengungkapkan pikiran atau perasaan melalui lambang ( tulisan). Apabila seseorang diminta untuk menulis maka akan mengungkapkan pikiran atau perasaanya ke dalam bentuk tulisan sehingga menulis berarti melakukan hubungan dengan tulisan.

Menurut Halaluddin dan awalludin (2020:9) menulis adalah salah satu kompetensi berbahasa yang merupakan kegiatan komunikasi dengan menyampaikan gagasan, pesan dan informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis. Mengacu pada pendapat-pendapat di atas maka menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang menyampaikan pesan (komunikasi), pikiran ke dalam bahasa tulis dengan lambang-lambang yang dimengerti oleh orang lain.

### **c. Berhitung**

Berhitung menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang anak sebagai dasar dalam mempelajari ilmu matematika. Operasi hitung dasar yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Operasi hitung dasar harus diajarkan kepada anak karena ke empat aspek tersebut sangat membantu anak dalam kehidupan sehari-hari. Berhitung juga dapat melatih kemampuan kognitif pada anak.

Adapun anak usia sekolah dasar yang duduk di kelas rendah terlebih dahulu akan mempelajari tahapan berhitung permulaan, yang dimana berhitung permulaan merupakan sebuah dasar seorang anak untuk belajar matematika seperti hal mengurutkan bilangan, atau membilang dan mengenal jumlah bilangan untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan seorang anak dalam kehidupan sehari-harinya. Berhitung bisa diperkenalkan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

## **4. *Slow Learner***

### **a. Pengertian**

Menurut Ridha (2021: 2) *slow learner* adalah keterbatasan kognitif yang dimiliki siswa dalam belajar namun tidak tergolong ke dalam *intellectual disability*. Siswa *slow learner* memiliki IQ berkisaran 70-90 dan tidak memiliki permasalahan dengan kemandirian dan

perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan pendapat di atas Amelia (2016: 54) mengemukakan *slow learner* adalah siswa yang lambat belajar, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan sekelompok siswa lain yang memiliki taraf potensi intelektual yang sama.

Amka (2016: 134) mengemukakan siswa lambat belajar (*slow learner*) adalah anak-anak yang memiliki hambatan belajar menurut tes intelegensi baku. Siswa *slow learner* tidak bisa menyerap materi pelajaran dengan mudah, lambat dalam memahami, lebih dalam ketika menyelesaikan tugas dan pencapaian hasil jauh di bawah teman-temannya. Secara keseluruhan, satu-satunya yang membedakan siswa *slow learner* dengan siswa berkemampuan rata-rata adalah kelambanannya dalam belajar. Senada dengan pendapat di atas Mais (2016: 164) mengemukakan *slow learner* adalah siswa yang lambat dalam proses belajar, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan sekelompok siswa lain yang memiliki taraf potensi intelektual yang sama.

Mengacu pada pendapat di atas maka dapat dikemukakan bahwa *slow learner* merupakan anak yang memiliki hambatan belajar terutama dalam kognitifnya sehingga membuat anak tertinggal jauh dari anak-anak yang memiliki taraf potensi intelektual yang sama. Siswa *slow learner* membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyerap materi saat belajar dan berada setingkat dibawah teman-temannya.

## **b. Karakteristik *Slow Learner***

Setiawan (2013: 30) mengemukakan ada empat karakteristik *slow learner* diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Rata-rata prestasi belajarnya rendah.
- 2) Menyelesaikan tugas-tugas akademik sering terlambat dibandingkan teman-teman sebayanya.
- 3) Cara penerimaan terhadap pelajaran lambat.
- 4) Pernah tidak naik kelas.

Selain itu, Bala & Rao dikutip oleh Amka (2021: 134) mengemukakan bahwa karakteristik *slow learner* dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu kognitif, bahasa, auditori-perseptual, visual-motor dan sosial-emosional, adapun penjelasan kelima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Karakteristik kesulitan belajar kognitif diantaranya, *slow learner* membutuhkan waktu belajar yang lama dan kurang memahami apa yang telah dipelajari; *slow learner* lebih memilih untuk mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak daripada konkret; *slow learner* selalu menginginkan pembelajaran yang bersifat langsung diberikan oleh guru; dan pada umumnya *slow learner* berprestasi rendah.
- b) Karakteristik masalah yang berkaitan dengan bahasa diantaranya, siswa bermasalah di ekspresi verbalnya; membaca dengan bersuara

lebih sulit daripada membaca dalam hati; mengalami permasalahan artikulasi.

- c) Karakteristik masalah auditori-perseptual meliputi, ketika didekte *slow learner* mengalami kesulitan dalam penulisan sehingga kata yang hendak ditulis menjadi kurang lengkap; *slow learner* gagal memahami perintah yang bersifat verbal, seruingkali mereka tidak segera memberikan jawaban ketika diberi sebuah pertanyaan; *slow learner* lebih suka materi yang disajikan secara visual daripada disajikan oral; ketika diberikan pertanyaan yang bersifat verbal, tidak jarang mereka menjawab dengan jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan.
- d) Karakteristik masalah visual-motor meliputi, *slow learner* lebih suka diberikan stimulus secara visual; mereka kesulitan dalam menentukan warna, ukuran dan bentuk serta sulit mengingat-ingat kembali suatu objek yang pernah mereka lihat; *slow learner* pada umumnya memiliki tulisan tangan yang jelek, mengalami kesulitan dalam aktivitas motorik dan tidak jarang mereka sering mengeluh sakit.
- e) Karakteristik masalah sosial emosi meliputi, melakuakn hal yang menarik baginya, kadang juga mereka menarik diri dari aktivitas sosial; suasana hati berubah-ubah dan tingkat sosial emosinya masih dibawah harapan.

Ridha (2016: 17) mengemukakan ada beberapa karakteristik siswa *slow learner* adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki prestasi yang rendah pada semua mata pelajaran.
- b) Membutuhkan waktu yang lebih lama agar dapat memahami suatu konsep atau informasi yang disampaikan kepadanya dikarenakan siswa cukup kesulitan memproses informasi yang bersifat abstrak.
- c) Memiliki daya ingat yang rendah dan memiliki rentang perhatian/konsentrasi yang rendah.

Mengacu pada pendapat-pendapat di atas siswa *slow learner* memiliki karakteristik yaitu keterbatasan fungsi kognitif sehingga mengalami keterlambatan dalam proses belajar baik itu menerima pembelajaran ataupun menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Hambatan yang dimiliki *slow learner* tidak jarang membuat siswa *slow learner* kena perundungan dari teman-teman sebayanya.

### **c. Faktor Penyebab *Slow Learner***

*Slow learner* dapat terjadi karena memiliki beberapa faktor seperti yang dikemukakan oleh Setiawan (2013: 30) terdapat dua Faktor penyebab diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal atau dari dalam yaitu faktor genetik, biokimia yang dapat merusak otak, misalnya zat pewarna pada makanan, pencemaran lingkungan, gizi yang tidak memadai, dan pengaruh-

pengaruh psikologis dan sosialnya yang merugikan perkembangan anak.

- 2) Faktor eksternal atau faktor luar yaitu penyebab utama problem anak lamban belajar (*slow learner*) yang berupa strategi pembelajaran yang salah satu tidak tepat, pengelolaan kegiatan pembelajaran yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak dan pemberian ulangan penguatan yang tidak tepat, dan kebanyakan anak lamban belajar (*slow learner*) berasal dari keluarga yang kurang mampu.

Sementara itu, Ruhela (2014: 195) mengemukakan terdapat tiga faktor penyebab anak *slow learner* diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Lingkungan keluarga
  - a) Atmosfer keluarga

Keluarga adalah salah satu faktor terpenting yang mempengaruhi anak *slow learner*. Suasana yang ada dalam keluarga menjadi faktor penyebab terjadinya *slow learner* seperti bagaimana pola asuh dari keluarga tersebut terutama yang memiliki peranan sangat penting yaitu ayah dan ibu. Selanjutnya interaksi antar anak dengan orang tua ataupun dengan anggota keluarga yang lain. Hal ini sangat penting dilakukan oleh orang tua karena dalam mendidik bukan hanya tentang memenuhi kebutuhan saja namun perlu ada komunikasi yang baik antar orang tua dengan anak atau antar anak dengan keluarga yang lain. Khususnya pada anak yang *slow learner* jika benar-benar menjalin interaksi yang

baik maka dapat mempermudah mengenai permasalahan anak. Namun masih banyak sekali orang tua yang tidak memahami anak-anaknya sehingga tidak tau permasalahan apa yang sedang dihadapi oleh anak.

b) Membandingkan dengan orang lain

Sering sekali orang tua membanding-bandingkan anaknya dengan anak tetangga, anak dari saudara-saudaranya sehingga tidak sadar telah membuat anak menjadi malu karena kondisinya yang *slow learner*. Hal yang lebih parah ketika anak tidak mau menunjukkan prestasinya atau kelebihan yang dimiliki karena sangat sering sekali dibanding-bandingkan dengan orang lain.

c) Perceraian orang tua

perceraian orang tua menyebabkan siswa mengalami kondisi psikologis dan emosional yang tidak stabil sehingga hal tersebut menurunkan pencapaian akademik siswa di sekolah. Kebanyakan orang tua seperti ayah dan ibu tidak menyadari dampak dari perceraian itu adalah berdampak sangat besar terhadap anak-anak. Perceraian orang tua sangat mempengaruhi ketidakstabilan emosi pada anak dan dapat memicu rasa dendam pada salah satu orang tuanya yang terus menguat seiring dengan penambahan usia sang anak.

## 2) Lingkungan Sekolah

### a) Perilaku guru

Cara seorang guru memperlakukan siswa di depan teman kelasnya mempengaruhi perilaku siswa. Masih banyak guru yang belum memahami karakteristik dari anak-anak yang berkebutuhan khusus sehingga keberadaan anak yang *slow learner* sering diberikan label sebagai siswa yang bodoh, maka dari itu sangat penting bagi guru untuk mempelajari karakteristik dari anak-anak di kelasnya dan menyiapkan strategi apa yang akan diberikan kepada anak yang memiliki hambatan lamban belajar di kelas.

### b) Kesenjangan proses belajar dan mengajar

Siswa *slow learner* belajar bersama di dalam kelas bersama siswa reguler yang memiliki IQ rata-rata. Namun siswa *slow learner* tidak bisa mengikuti dengan baik proses pembelajaran yang ada.

### c) Merasa menjadi bahan ejekan

Siswa reguler sering sekali mengejek siswa dengan *slow learner* dan membuat lelucon-lelucon karena karena ketidakmampuan yang dimilikinya. Hal ini yang akan membuat siswa *slow learner* menarik diri dari pergaulan sosial di sekolah karena merasa tidak percaya diri.

d) Merasa terisolasi

siswa reguler dapat menunjukkan indikator umum pencapaiannya tetapi siswa *slow learner* kurang dapat menyesuaikan diri dengan ekspektasi guru dan kinerjanya berada di bawah rata-rata siswa reguler sehingga suasana lingkungan sekolah tersebut membuat siswa merasa seorang diri atau minoritas.

3) Lingkungan Masyarakat

a) Dampak negatif masyarakat

Masyarakat melihat siswa *slow learner* sebagai siswa yang memiliki keterbelakangan tidak jarang juga masyarakat menganggap siswa *slow learner* seseorang yang bodoh dan akan menjadi bahan ejekan.

b) Ketidak mampuan mengungkapkan gagasan

Kurangnya kemampuan dalam membaca dan menulis membuat siswa *slow learner* tidak mampu mengungkapkan gagasannya. Sehingga hal ini dapat membuat siswa *slow learner* cenderung lebih pendiam dibanding siswa yang lain.

c) Kritikan dan sikap masyarakat

Masyarakat memiliki kecendrungan mengkritik dan menolak kehadiran siswa dengan *slow learner* dan menganggapnya keterbelakangan mental sehingga hal tersebut

membuat siswa merasa tidak aman berada di tengah-tengah masyarakat.

#### **d. Strategi pembelajaran untuk siswa *slow learner***

Bagi seorang anak *slow learner* penjelasan-penjelasan yang untuk anak reguler sudah sangat cukup sekali, namun bagi anak *slow learner* diperlukan tiga kali atau lebih untuk dijelaskan dan itupun harus dengan alat-alat peraga. Adapun strategi atau cara-cara untuk menangani anak *slow learner* menurut Amka (2021:148) adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar sedikit tapi berhasil
- 2) Gunakan alat-alat peraga yang konkrit seperti gambar-gambar, tiruan, map, poster-poster, dan contoh-contoh (demonstrasi)
- 3) Untuk pembelajaran berhitung, perhatian khusus hendaknya curahkan pada makna (arti) dan hubungan pengertian-pengertian.
- 4) Berikan ulangan yang banyak secara sistematis dengan cara dilatih terus menerus.
- 5) Gunakan cara-cara permainan dan drama dalam menyampaikan pembelajaran.
- 6) Tugas-tugas yang diberikan singkat dan tidak sukar.
- 7) Berikan banyak pujian walaupun terhadap prestasinya yang kecil, selain itu juga dapat diberikan hadiah sebagai penyemangat dalam belajar.
- 8) Carilah teman belajar yang dapat diajak bekerja sama.

- 9) Perhatikan perkembangannya sosialnya.
- 10) Tingkatkan kesehatannya dengan olahraga, permainan dan makan yang cukup.
- 11) Selidiki bakat-bakat khusus yang dimiliki.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Berikut ini akan diuraikan penelitian yang relevan yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran *bussy book* antara lain oleh:

Wahyuningsih (2021) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Bussy Book* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas 1 SDIT Mutiara Hati Kalitidu Bojonegoro”. penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran *bussy book* pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SDIT Mutiara Hati Kalitidu Bojonegoro. Metode penelitian ini adalah penelitian R&D dengan menggunakan pengembangan sugiyono yang terdiri dari 7 tahap yaitu: (1) potensi dan masalah. (2) pengumpulan data. (3) desain produk. (4) validasi desain. (5) revisi desain. (6) uji coba produk. (7) revisi produk. Hasil penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran *bussy book* penjumlahan dan pengurangan.

Utami melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media *Bussy Book* Materi Aturan Dalam Keluarga Untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu Bantul”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media

pembelajaran *bussy book* materi aturan dalam keluarga untu kelas III SD negeri panggang sedayu. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil pengembangan produk adalah media pembelajaran *bussy book* materi Aturan dalam keluarga dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media kategori “sangat baik”. Dengan demikian media *bussy book* Aturan dalam keluarga dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 3 SD.

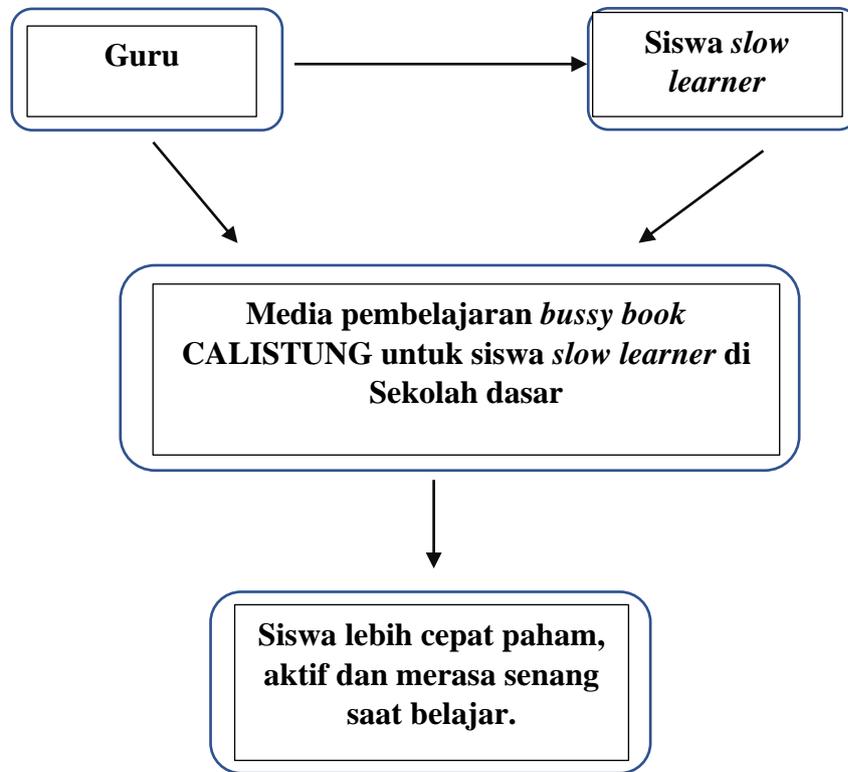
Anika (2021) melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media *Bussy Book* Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode Bercerita”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *bussy book* dalam pembelajaran bahasa inggris anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembina Kecamatan Padang Gici Hulu, mengetahui peningkatan pembelajaran *bussy book* terhadap kemampuan bahasa inggris anak usia 4-5 tahun di PAUD Pembina Kecamatan Padang Gici Hulu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis R&D (*Research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antaraa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian R & D. Selain itu juga sama-sama mengembangka media pembelajaran yang berbentuk *bussy book*. Sedangkan perbedaanya adalah bahan dasar yang digunakan berbeda dengan yang peneliti

gunakan, dimana pada penelitian ini peneliti menggunakan bahan dasar kertas HVS yang dilaminating. Selain itu juga tujuan penelitian yang digunakan berbeda dengan peneliti.

### **C. Kerangka Pikir**

Pada proses pembelajaran seringkali anak yang memiliki hambatan lamban belajar atau yang dikenal dengan sebutan *slow learner* terbengkalai karena guru kurang memahami bagaimana cara menangani anak tersebut. Menurut Amka ( 2021: 148) bagi seorang anak *slow learner* penjelasan-penjelasan yang untuk anak reguler sudah sangat cukup sekali, namun bagi anak *slow learner* tiga kali atau lebih untuk dijelaskan dan itupun harus dengan alat-alat peraga. Sehingga dalam hal ini dikembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran *bussy booky CALISTUNG* yang dibuat khusus untuk siswa *slow learner*. pengembangan media ini dirasa sangat cocok untuk membantu guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jadi penggunaan media pembelajaran *bussy book* ini akan membuat siswa lebih mudah paham dalam menerima materi pembelajaran karena media yang disajikan menarik. Untuk itu supaya lebih jelas lagi mengenai rangkaian kerangka fikir di atas dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



**Bagan 1.**

**Bagan. I Kerangka Pikir Media *Bussy Book* CALISTUNG  
Sumber: Amka (2021: 148)**

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

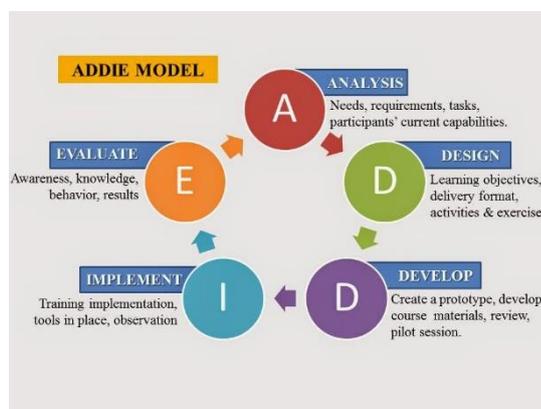
Bagaimana hasil dari pengembangan media pembelajaran *bussy book* CALISTUNG untuk siswa *slow learner*, serta bagaimana tanggapan atau respon dari siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *bussy book* CALISTUNG untuk siswa *slow learner*?

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Model Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menguji efektifitas produk yang dihasilkan (Hamzah, 2019: 1). produk yang dihasilkan tidak selamanya dalam bentuk *hardware* (perangkat keras) tetapi bisa juga dalam bentuk *software* (perangkat lunak).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *bussy book* untuk siswa *slow learner* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan ini memiliki lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate* (ADDIE). Gambar dari model pengembangan ADDIE sebagai berikut:



**Gambar. 1 Model Pengembangan ADDIE**  
*Sumber: google*

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan pembelajaran ADDIE yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate*. Berikut penjelasan secara rinci:

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan sebuah proses mendefinisikan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Pada tahap ini perlunya menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk berawal dari adanya kesenjangan atau masalah yang ada pada produk yang sudah ada. Setelah menganalisis masalah maka selanjtnya perlu pengembangan produk baru dan menganalisis kelayakan produk tersebut.

### **2. Perancangan (*Design*)**

Setelah menganalisis selanjutnya melakukan perancangan produk, pada tahapan ini peneliti akan membuat apa saja yang menjadi kebutuhan dalam penelitian. Adapun tahapan dalam perancangan ini adalah membuat rancangan dari media pembelajaran *bussy book*. Perancangan dimulai dengan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menjadi sebuah produk pembelajaran sistematis yang sesuai untuk siswa *slow learner*. Produk media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin supaya dapat menarik perhatian siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih semangat dan membuat siswa lebih mudah paham dalam memahami materi yang terdapat dalam media pembelajaran *bussy book*. Untuk memperoleh

rancangan produk yang menarik dan berkualitas bagus, maka dilakukan analisis terhadap beberapa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan pengembangan pada bagian-bagian yang dianggap perlu dimodifikasi untuk melakukan penyempurnaan.

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan bertujuan untuk mewujudkan desain produk yang akan digunakan. Pada tahap pengembangan akan dikembangkan produk berupa media pembelajaran *bussy book* yang dimana bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah di revisi oleh para pakar ahli. Tahap pengembangan meliputi: melakukan validasi oleh pakar ahli yang selanjutnya direvisi jika tampilan atau materi tidak memenuhi kelayakan, melakukan uji coba lapangan.

### **4. Implementasi (*Implement*)**

Implementasi merupakan pelaksanaan dari perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang sudah dilakukan. Materi yang dikemas dalam media pembelajaran ini sama seperti materi kelas 1 yang berkaitan dengan CALISTUNG dan sesuai dengan siswa *slow learner*, hanya saja materinya dikemas lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti media pembelajaran *bussy book*.

## **5. Evaluasi (*Evaluate*)**

Tahapan terakhir yaitu evaluasi yang berbentuk formatif pada setiap akhir pertemuan tatap muka sehingga dapat memberikan umpan balik terhadap peserta didik. Evaluasi sangat diperlukan untuk menjadikan media pembelajaran *bussy book* ini menjadi media pembelajaran yang lebih baik lagi.

## **C. Desain Uji Coba Produk**

### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba produk dalam penelitian pengembangan sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang akan dikembangkan. Pada desain uji coba ini akan dilakukan validasi produk yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, selanjutnya akan diadakan uji coba lapangan.

#### **a. Validasi Produk**

Validasi produk merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mendapatkan hasil produk yang layak untuk di uji cobakan. Sebelum dilakukan proses uji coba produk yang didesain kepada subjek uji coba, desain produk terlebih dahulu divalidasikan oleh pakar yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Setelah proses selesai dilakukan oleh para ahli, maka tahap berikutnya adalah dengan melakukan uji coba lapangan yang akan di adakan di kelas 1 SD Negeri 3 Lendang Nangka.

## **b. Uji coba Lapangan**

Uji coba lapangan ini bertujuan untuk menemukan kelayakan yang dimiliki oleh produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *bussy book*, sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan pada siswa sekolah dasar. Prosedur pelaksanaan uji coba ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuannya dilakukan uji coba lapangan.
- 2) Menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang sedang dibahas berupa tanya jawab.
- 3) Mengisi angket respon siswa setelah pembelajaran.

Uji coba penelitian ini dilakukan dengan peserta didik yang mengalami hambatan lamban belajar/*slow learner*. Jumlah subjek uji coba yang digunakan dalam uji coba ini adalah 1 orang siswa karena dalam kelas itu hanya terdapat 3 siswa dengan hambatan *slow learner* di kelas 1 SD Negeri 3 Lendang Nangka.

## **2. Subjek Uji Coba**

Setelah produk pengembangan media pembelajaran divalidasi dan dinyatakan layak oleh tim ahli maka selanjutnya media pembelajaran diuji cobakan pada siswa. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa *slow learner* kelas 1 SD Negeri 3 Lendang Nangka.

### **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan, atau suatu fakta yang digambarkan lewat angka, simbol, kode, dan lain-lain. Jenis data pengembangan media pembelajaran ini adalah

##### **1) Data Kualitatif**

Data Kualitatif adalah data yang diolah dan dituangkan dalam bentuk kata atau verbal. Sumber data kualitatif pada penelitian ini berasal dari hasil konversi data kuantitatif, kualitatif dan angket yang digunakan sebagai instrumen pengumpulan data.

##### **2) Data Kuantitatif**

Data kuantitatif yang dimaksud pada penelitian ini adalah pengolahan data menggunakan pendekatan angka atau numerik. Sumber data kuantitatif dari penelitian ini diperoleh dari analisis hasil lembar validasi dari tim ahli, dan angket yang digunakan sebagai instrumen pengumpulan data.

#### **b. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah lembar validasi ahli dan angket respon siswa.

## 1) Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan pada saat memvalidasi dan menguji keefektifan produk. Jenis validasi ahli pada saat pengambilan data menggunakan validasi ahli tertutup. Lembar validasi yang digunakan yaitu, lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli desain media.

Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

### a) Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi. Kisi-kisi angket instrumen ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Kualitas isi	Keterkaitan dengan pembelajaran membaca, menulis dan berhitung.	1
	Kesesuaian materi membaca, menulis dan berhitung.	1
	Kebenaran materi membaca, menulis dan berhitung yang akan disampaikan	1
	Ketepatan materi dengan media pembelajaran <i>bussy book</i> yang dikembangkan	1
	Kemenarikan penyajian materi	1
	Kemudahan dalam memahami materi yang ada pada media pembelajaran <i>bussy book</i>	1
Bahasa dan tulisan	Ketepatan penggunaan bahasa	1
	Kejelasan bahasa	1

## b). Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media. Kisi-kisi angket instrumen ahli media sebagai berikut:

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Fisik media	Keawetan dan keamanan media	1
	Ketepatan dan kualitas bahan yang digunakan	1
	Media mudah disimpan dan dipindahkan	1
Penggunaan gambar	Kesesuaian gambar dengan konsep	1
	Ketepatan tata letak gambar	1
	Daya tarik gambar	1
	Ukuran gambar	1
Penggunaan warna	Warna yang digunakan menarik perhatian peserta didik	1
	Ketepatan komposisi warna	1
	Kesesuaian warna dengan materi	1
Penggunaan teks	Ketepatan ukuran huruf	1
	Ketepatan jenis huruf	1
	Ketepatan warna huruf	1
Komponen penunjang media	Kejelasan langkah-langkah penggunaan	1
	Penggunaan bahasa	1
	Tampilan halaman depan media	1

## 2) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas 1 yang mengalami hambatan *slow learner* di SD Negeri 3 Lendang Nangka sebagai subjek dalam penelitian dan pengembangan ini. Adapun kisi-kisinya sebagai berikut:

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik**

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Daya tarik materi	Daya tarik materi	1
	Kemampuan mengenal materi	1
	Peserta didik mengetahui materi CALISTUNG	1
Penggunaan media	Kemenarikan penggunaan media	1
	Kemudahan memahami maksud dari gambar	1
	Kejelasan gambar	1
	Kejelasan warna	1
	Kemudahan penggunaan media	1
	Keawetan media	1
	Ukuran media	1
Pelaksanaan pembelajaran	Pembelajaran menjadi Menyenangkan dengan penggunaan media	1
	Semangat dalam pembelajaran melalui penggunaan media	1
	Meningkatkan partisipasi peserta didik melalui penggunaan media	1

#### **4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah lembar validasi dan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran setelah menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang berupa komentar, saran revisi dan hasil pengamatan selama proses uji coba dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari media pembelajaran yang dihasilkan. Teknik analisis yang dilakukan sebagai berikut:

### a. Analisis Lembar Validasi

Data penilaian media pembelajaran diperoleh dari pengisian instrumen dari ahli materi dan ahli media. Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

a) Data berupa skor tanggapan ahli dan praktisi yang diperoleh melalui kuisioner disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2), sangat kurang (1).

b) Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima sebagai berikut:

**Tabel. 4 Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif Dengan Skala Lima**

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > x_i + 1,80 S_{Bi}$	Sangat baik
B	$x_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq x_i + 1,80 S_{Bi}$	Baik
C	$x_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq x_i + 0,60 S_{Bi}$	Cukup
D	$x_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq x_i - 0,60 S_{Bi}$	Kurang baik
E	$X < x_i - 1,80 S_{Bi}$	Sangat kurang

Keterangan:

$x_i$  = Rata skor ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{Bi}$  = Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$X$  = Skor aktual

Nilai kelayakan produk minimal pada penelitian ini adalah “C”, dengan kategori cukup, sehingga hasil penelitian dari ahli materi dan ahli media, jika sudah memberikan nilai penilaian akhir, keseluruhan dengan nilai minimal “C” (cukup), maka produk media pembelajaran ini sudah dianggap layak digunakan. Begitu pula dengan kelayakan atau kevalidan instrumen yang digunakan, ditetapkan nilai kelayakan minimal “C” kategori cukup. Jika nilai yang diperoleh dari ahli “C”, maka instrumen sudah dianggap layak digunakan. Selain masukan dan saran dari validator, produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dikatakan baik apabila skor rata-rata dari penilaian validator memiliki kategori minimal cukup.

#### **b. Analisis Angket Respon Peserta Didik**

Untuk mengukur pendapat siswa terhadap ketertarikan dan perasaan senang terhadap penggunaa produk menggunakan hasil angket respon siswa. Analisis data yang diperoleh melalui angket respon siswa dilakukan dengan membandingkan jumlah prolehan antar jawaban “YA” dan “TIDAK”. Untuk menghitung persentasenya digunakan rumus sebagai beriku:

$$p = \frac{\Sigma r}{\Sigma n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Jumlah persentase

$\Sigma r$  = jumlah jawaban responden

$\Sigma n$  = jumlah responden

Berdasarkan perhitungan rumus di atas, jika persentase “YA” lebih tinggi dari pada persentase “TIDAK” maka media pembelajaran *bussy book* dikatan “COCOK” digunakan untuk peserta didik. Adapun hasil yang didapatkan saat penelitian adalah jawaban “YA” itu persentasenya 99,04% dan jawaban “TIDAK” itu persentasenya 0.66%. dari persentase ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *bussy book* ini layak untuk digunakan.