

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan mengacu pada prosedural pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan hanya pada batas uji validasi ahli dan uji coba produk berupa media pembelajaran pohon rumus untuk memudahkan siswa dalam memahami rumus luas bangun datar. Kelima tahap penelitian dan pengembangan tersebut yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) pengembangan produk, 3) uji validasi, 4) revisi produk dan 5) uji coba produk. Berikut ini adalah deskripsi hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan kelima langkah pengembangan:

##### **1. Hasil Penelitian Dan Pengumpulan Informasi**

Pengumpulan data dimaksudkan untuk mencari tentang permasalahan yang ada di sekolah. Tahap yang dilakukan dalam pengumpulan data dan informasi peneliti menggunakan teknik

observasi kelas, wawancara dan kuesioner untuk analisis kebutuhan. Sub-bab berikutnya menjelaskan mengenai pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dalam penelitian. Maka peneliti melakukan observasi lapangan yang dilakukan di kelas V SDN Ujung Tebu pada tanggal 1 Desember 2017 dan 5 Desember 2017 untuk melakukan analisis kebutuhan. Selain observasi data juga diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

a. Wawancara guru kelas V

Wawancara dilakukan kepada guru kelas V SDN Ujung Tebu. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mencari informasi terkait dengan ketersediaan alat peraga dan penggunaannya di sekolah. Selain itu wawancara dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan belajar yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran matematika materi luas bangun datar sederhana. Wawancara dilakukan pada tanggal 1 Desember 2017. Berikut ini dipaparkan mengenai hasil wawancara sebagai analisis kebutuhan dalam penelitian:

- 1) Mengenai antusias siswa kelas V pada saat mengikuti pembelajaran matematika. Guru menjawab, pada saat belajar matematika siswa kurang antusias dalam belajar ada yang antusiaspun hanya bertahan sebentar.
- 2) Mengenai kesulitan yang dialami guru pada saat mengajar matematika. Guru menjawab, kesulitan yang dihadapi beragam namun yang sering dihadapi adalah saat penanaman konsep materi pelajaran matematika khususnya materi luas bangun datar sederhana.
- 3) Mengenai kesulitan yang dialami siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Guru menjawab, siswa masih suka keliru dalam menentukan rumus luas bangun datar walaupun saya sudah menjelaskan dan memberikan perumpamaan-perumpamaan yang berkaitan dengan materi tapi karena minat belajar siswa yang kurang, menjadi alasan siswa kesulitan dalam merespon materi.
- 4) Mengenai apa yang telah dipersiapkan guru untuk mengajar terutama pada mata pelajaran matematika. Guru menjawab, mempersiapkan administrasi-administrasi seperti RPP

membuat dan merancangnya sampai pada proses penilaian. Dan hal yang paling penting adalah mempersiapkan materi yang akan diajarkan.

- 5) Mengenai penggunaan alat peraga untuk mengajarkan materi matematika di kelas V. Guru menjawab, pernah menggunakan alat peraga tapi bukan pada materi rumus luas bangun datar karena tidak tersediannya media yang sesuai dengan materi rumus luas bangun datar.
- 6) Mengenai media pembelajaran yang dimiliki sekolah. Guru menjawab, media pembelajaran yang dimiliki berupa alat peraga seperti kerangka manusia, globe, peta dunia dan banyak yang lainnya akan tetapi hanya untuk pelajaran IPA, IPS, dan Penjas.
- 7) Mengenai manfaat menggunakan media pembelajaran matematika itu dapat memudahkan belajar siswa. Guru menjawab, pasti akan tercapai sebuah tujuan terutama dalam merangsang minat belajar siswa sehingga tanpa disadari siswa dapat menyerap materi yang diajarkan.

b. Wawancara siswa kelas V

Wawancara selanjutnya dilakukan kepada siswa kelas V SDN Ujung Tebu dengan cara memberikan lima butir soal mengenai sifat-sifat bangun datar yang telah diajarkan sebelumnya, untuk mengetahui lebih jelas letak kesulitan materi yang dipelajari siswa. Wawancara dilakukan pada tanggal 5 Desember 2017. Berikut adalah tabel soal dan hasil data yang diperoleh dari penyelesaian soal, dibagikan kepada siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa:

**Tabel 4.1 soal dan hasil data siswa**

No.	Soal	Hasil Data
1.	Menuliskan 5 macam bangun datar	75 % siswa menjawab dengan benar
2.	Menuliskan rumus luas persegi	75% siswa menjawab dengan benar
3.	Menuliskan rumus luas layang-layang	60% siswa menjawab dengan benar
4.	Menuliskan rumus luas trapesium	60% siswa menjawab dengan benar
5.	Menuliskan rumus luas jajar genjang	60% siswa menjawab dengan benar

6.	Menuliskan rumus luas persegi panjang	60% siswa menjawab dengan benar
7.	Menuliskan rumus luas belah ketupat	50% siswa menjawab dengan benar

Berdasarkan hasil wawancara kepada dua narasumber, dapat disimpulkan bahwa sekolah masih minim mengenali media pembelajaran matematika dan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran matematika sehingga berdampak minat belajar siswa menurun dan siswa kesulitan dalam memahami pelajaran khususnya pada luas bangun datar sederhana.

## **B. Pengembangan Produk**

Pengembangan produk media pembelajaran pohon rumus untuk proses pemahaman siswa dalam belajar. Setelah tahapan pengumpulan informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara selesai dilakukan dan data sudah dianalisis, langkah selanjutnya adalah penyusunan bahan media pembelajaran. Langkah awal mendesain media pembelajaran adalah menentukan materi yang akan dibahas

dalam media pembelajaran yaitu rumus luas bangun datar. Setelah materi pembelajaran sudah ditentukan, langkah selanjutnya adalah menentukan tujuan, pemilihan bahan, penyusunan kerangka dan pengumpulan bahan. Berikut pemaparannya:

1) Penentuan tujuan/konsep pembuatan media pembelajaran

Tujuan yang dimaksud dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran dalam setiap kompetensi dasar. Tujuan tersebut menggambarkan apa yang diharapkan dan dikuasai siswa setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Tujuan umum pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini adalah siswa mampu memahami rumus luas bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran pohon rumus berdasarkan model pendekatan proses, sedangkan tujuan khususnya, yaitu:

- a. Setelah mengenal jenis-jenis bangun datar siswa dapat menyebutkan jenis-jenis bangun datar dengan tepat.
- b. Setelah mengetahui rumus luas bangun datar siswa dapat menyebutkan rumus luas bangun datar dengan baik dan benar.
- c. Setelah mengetahui rumus luas bangun datar sederhana siswa mampu menghitung luas bangun datar dengan baik dan benar.

## 2) Pemilihan bahan/pengumpulan bahan

Pada tahap ini dilakukan pemilihan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran pohon rumus, diantaranya:

### **Alat**

- Cuter
- Penggaris
- Pensil
- Gunting

### **Bahan**

- Karton berwarna putih
- Karton skotlet berwarna hijau
- Kertas HVS 2 lembar
- lem
- crayon atau spidol

## 3) Desain media pembelajaran/pembuatan media pembelajaran

Media pohon sifat terdiri dari 5 komponen yaitu pohon, bentuk batang pohon, daun dari karton, gulungan kertas soal, peraturan permainan. Berikut cara pembuatannya:



a. Tahap pembuatan pohon rumus

Cara membuat pohon rumus ini dimulai dari menggambar bentuk batang pohon berukuran sedang di karton berwarna putih.

**Gambar 4. 1 Karton**



Kemudian setelah digambar, pohon tersebut diwarnai dengan warna coklat tua menggunakan crayon atau spidol.

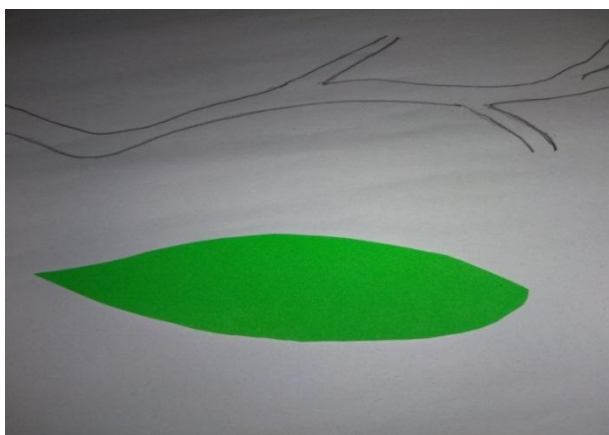
**Gambar 4.2 Crayon**



b. Tahap-tahap membuat daun

Cara membuat daun ini menggunakan karton skotlet berwarna hijau daun, bentuk karton tersebut menyerupai daun berukuran sedang secukupnya.

**Gambar 4.4 Karton Berbentuk Daun**



c. Tahap-tahap gulungan soal

Gulungan soal ini berukuran 7 cm x 2cm, buatlah secukupnya, dan tuliskan pertanyaan-pertanyaan seputar rumus luas bangun datar dan soal menghitung luas bangun datar.

d. Tahapan membuat teks peraturan permainan

Untuk membuat teks peraturan atau langkah-langkah penggunaan permainan bisa diketik dikertas lembar HVS.

**Gambar 4.5 Pohon Rumus**



Langkah-langkah penggunaan permainan pohon sifat sebagai berikut:

- a) Letakkan karton putih bergambar batang pohon di depan kelas atau di tengah-tengah lingkaran kelompok
- b) Buat 4 kelompok, setiap kelompok berjumlah 5-6 siswa
- c) Kocok gulungan soal, setiap kelompok mendapatkan 3 soal.
- d) Permainan dapat dimulai

Langkah dan peraturan permainan pohon sifat sebagai berikut:

- a) Buat kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa
- b) Setelah ditentukan urutan mainnya, setiap kelompok mengambil hasil kocokan gulungan kertas berupa 3 soal seputar luas bangun datar, nantinya pertiap kelompok akan menjawab soal tersebut
- c) Setelah mendapatkan gulungan soal, pertiap kelompok langsung menjawab 3 soal bangun datar dikarton berbentuk daun, setelah hasilnya di kroscek oleh guru, daun jawaban tersebut ditempelkan digambar batang pohon yang sudah disediakan .
- d) Begitu seterusnya sampai 4 kelompok selesai.
- e) Pemenang dari permainan pohon rumus ini adalah kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan tugasnya.

### **C. Uji Validasi**

Uji validasi yang merupakan kegiatan menguji produk dengan menilai berbagai kriteria pada setiap indikator media dan materi

yang dianggap mumpuni dikedua bidang ini dalam arti penilaian oleh para ahli dibidang media dan materi

#### 1) Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi adalah menilai isi materi pembelajaran yang terdapat pada produk media pembelajaran. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dra. Heni Pujiastuti, M.Pd, bidang keahlian pendidikan matematika, instansi UNTIRTA pada tanggal 27 agustus 2018.

Validasi ahli media berupa angket tentang kriteria penilaia yang isi bahasan atau materi dan komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk dipebaiki. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kesesuaian materi dengan media, sedangkan data kualitatifnya yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kriteria pada validasi materi ini diambil dari beberapa sumber dan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan keadaan pembelajaran di lapangan.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi**

<b>No</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Skor</b>
1	Kesesuaian media dengan kompetensi inti	4
2	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	4
3	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4
4	Media dapat menciptakan interaksi siswa dengan guru	4
5	Media dapat memperjelas materi luas bangun datar sederhana	3
6	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas V	4
7	Kejelasan materi dengan media	3
8	Media relevan dengan materi luas bangun datar sederhana	3
9	Penggunaan media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi	4
10	Kesesuaian soal dengan yang ada dalam media pohon rumus dengan indikator	4
11	Kecocokan media pohon rumus dengan materi	4
12	Media pohon sifat dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, psikomotorik, dan efektif.	4
13	media mudah digunakan secara individual atau kelompok	4
14	Kemampuan media pohon rumus dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa	3

No	Aspek Ideal	
1.	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas persegi panjang	4
2.	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas persegi	4
3.	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas layang-layang	4
4.	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas jajar genjang	4
5.	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas belah ketupat	4
6.	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas trapesium	4
<b>Jumlah</b>		<b>76</b>
<b>Skor rata-rata</b>		<b>3,8</b>
<b>Prosentase</b>		<b>76%</b>
<b>Katagori</b>		<b>Tepat</b>

Setelah dilakukan validasi oleh dosen ahli materi, seluruh butir aspek yang disajikan dinilai “Tepat” oleh dosen ahli materi sesuai dengan perolehan skor yang tercantum pada tabel 4.2 diatas. Berdasarkan validasi tersebut dosen ahli materi menyatakan bahwa “*aspek penyajian sudah baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran*”.

## 2) Validasi ahli media

Produk yang sudah selesai selanjutnya dilakukan uji validasi. Uji validasi pada produk ini dilakukan menggunakan lembar kuesioner/angket yang didalamnya memuat aspek-aspek, serta berisi komentar, saran dan masukan sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Validasi produk dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu Ria Sudiana, M.Si yang merupakan dosen UNTIRTA, diminta untuk menjadi validator karena memiliki kemampuan lebih dalam penilaian produk, sehingga penelitian pengembangan ini membutuhkan saran yang membangun dari dosen tersebut. Dilakukan validasi pada tanggal 26 juli 2018 dan revisi pada tanggal 24 agustus 2018.

Dari hasil validasi oleh dosen ahli meliputi aspek fisik/tampilan, bahan dan pemanfaatan. Untuk memperoleh data secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 4.3, hasil validasi dari seriap aspek.



**a. Kelayakan aspek fisik/tampilan**

**Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Oleh Dosen Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Desain media pohon rumus	2	4
2	Kejelasan bentuk pada pohon rumus	3	5
3	Kesesuaian bentuk pada pohon rumus	2	4
4	Desain perwanaan pada permainan	2	4
5	Kemenaarikan bentuk pohon rumus	2	3
6	Keterpaduan bentuk	2	4
7	Kesederhanaan bentuk	2	4
8	Penempatan tata letak bentuk pohon rumus	3	5
9	Kesesuaian warna yang variatif	2	4
10	Media aman digunakan	3	4
11	Media tahan lama untuk digunakan	2	4
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>45</b>
<b>Skor rata-rata</b>		<b>2,3</b>	<b>4</b>
<b>Prosentase</b>		<b>46%</b>	<b>80%</b>
<b>Katagori</b>		<b>Kurang tepat</b>	<b>Tepat</b>

Berdarkan validasi oleh dosen ahli media dengan perolehan skor seperti tabel 4.3, aspek media pembelajaran yang dikembangkan masih perlu dilakukan revisi pada beberapa aspek tampilan, karena masih dalam kategori kurang baik. Berikut

komentar dan saran dari dosen ahli media “*Media belum membuka imaginasi siswa, sebaiknya menggunakan warna yang lebih bervariasi agar tidak monoton.*”

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan, seluruh butir aspek yang disajikan dinilai “Tepat” oleh dosen ahli media sesuai dengan perolehan skor yang tercantum pada tabel 4.3 diatas. Berdasarkan validasi kedua revisi tersebut, dosen ahli media menyatakan bahwa “*aspek penyajian sudah baik, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran*”

#### b. Kelayakan bahan

**Tabel 4.4 data validasi dosen ahli aspek bahan**

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Ketepatan pemilihan bahan	2	4
2	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	2	4
3	Kekuatan (tidak mudah patah, lepas, berubah bentuk dan hancur) bila digunakan	2	4
<b>Jumlah</b>		<b>6</b>	<b>12</b>
<b>Skor rata-rata</b>		<b>2</b>	<b>4</b>
<b>Prosentase</b>		<b>40%</b>	<b>80%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Kurang tepat</b>	<b>Tepat</b>

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli media dengan perolehan skor seperti tabel 4.4, aspek media pembelajaran yang dikembangkan masih perlu dilakukan revisi pada beberapa aspek bahan, karena masih dalam kategori kurang baik. Berikut komentar dan saran dari dosen ahli media *“sebaiknya menggunakan batang dan daun asli serta pemilihan pohon yang lebih banyak mempunyai ranting.”*. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan, seluruh butir aspek yang disajikan dinilai “Tepat” oleh dosen ahli media sesuai dengan perolehan skor yang tercantum pada tabel 4.4 diatas. Berdasarkan validasi kedua revisi tersebut, dosen ahli media menyatakan bahwa *“jika memungkinkan dapat menggunakan pohon yang ada disekitar sekolah, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran”*

c. **Kelayakan aspek pemanfaatan**

**Tabel 4.5 data validasi dosen ahli aspek pemanfaatan**

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Kemudahan penggunaan media	3	4
2	Kemudahan menyimpan media	3	4
3	Kemudahan pembuatan media	2	5
4	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa	2	4
5	Kesesuaian media pembelajaran dengan perkembangan kognitif siswa	3	5
<b>Jumlah</b>		<b>13</b>	<b>22</b>
<b>Skor rata-rata</b>		<b>2,6</b>	<b>4,4</b>
<b>Prosentase</b>		<b>52%</b>	<b>88%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Cukup</b>	<b>Tepat</b>

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli media dengan perolehan skor seperti tabel 4.5, aspek media pembelajaran yang dikembangkan masih perlu dilakukan revisi pada beberapa aspek pemanfaatan, walaupun sudah pada kategori cukup. Berikut komentar dan saran dari dosen ahli media *“sebaiknya kegiatan yang dilakukan lebih mengeksplor siswa.”*

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan, seluruh butir aspek yang disajikan dinilai “Tepat” oleh dosen ahli media sesuai dengan perolehan skor yang tercantum pada tabel 4.5 diatas. Berdasarkan validasi kedua revisi tersebut, dosen ahli media menyatakan bahwa “*upayakan bentuk bangun datar siswa yang membuat dan media ini sudah dapat digunakan dalam pembelajaran*”.

**d. Kelayakan aspek ideal**

**Tabel 4.5 Data Validasi Dosen Ahli Aspek Pemanfaatan**

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas persegi panjang	2	4
2	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas persegi	2	4
3	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas layang-layang	2	4
4	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas jajar genjang	2	4
5	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas belah ketupat	2	4
6.	Pohon rumus ideal digunakan untuk materi luas trapesium	2	4
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>24</b>
<b>Skor rata-rata</b>		<b>2</b>	<b>4</b>
<b>Prosentase</b>		<b>40%</b>	<b>80%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Kurang tepat</b>	<b>Tepat</b>

Untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan setelah dilakukan uji validasi produk, peneliti melakukan uji validasi untuk yang ketiga kalinya kepada dosen ahli materi sebagai penguat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran sebelum diuji kelayakannya oleh siswa. Kesimpulan komentar dari dosen ahli media mengenai produk *aspek penyajian sudah baik dan dapat digunakan untuk pembelajaran*”.

#### **D. Revisi Produk**

##### 1. Revisi produk dari dosen ahli materi

Validasi produk oleh dosen ahli materi dilakukan satu kali. Berdasarkan validasi tersebut, diperoleh beberapa masukan dan saran. Berikut ini beberapa masukan dan saran dari dosen ahli materi:

- a) Kegiatan yang dilakukan lebih mengeksplor kemampuan siswa
- b) Waktu kegiatan dalam RPP lebih diperhatikan

## 2. Revisi produk dari ahli media

Validasi produk oleh dosen ahli media dilakukan satu kali. Berdasarkan validasi tersebut, diperoleh beberapa masukan dan saran perbaikan. Berikut ini beberapa masukan dan saran dari dosen ahli media:

- 1) Belum membuka imajinasi siswa
- 2) Warna yang digunakan terlalu monoton

### **Gambar 4.8 Media sebelum revisi**



### **Alat**

- Cuter
- Penggaris
- Koas
- Pensil

- Tang

### **Bahan**

- Styreafoam
- Cat air 10 warna
- Kertas HVS 3 lembar
- Dobel tip
- Pohon asli berukuran 130 cm
- Kawat tipis

**Gambar 3.9 sesudah revisi**





**Alat**

- Cuter
- Penggaris
- Pensil
- Gunting

**Bahan**

- Karton berwarna putih
- Karton skotlet berwarna hijau
- Kertas HVS 2 lembar
- lem
- crayon atau spidol

**E. Uji Coba Produk**

Tahapan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah uji coba siswa secara terbatas terhadap produk berupa media pembelajaran pohon rumus untuk siswa kelas V SDN Ujung Tebu. Uji coba ini sebatas tanggapan dan respon siswa selaku pengguna media pembelajaran. Penilaian yang dilakukan siswa mencakup dua aspek yaitu, aspek pemahaman dan penggunaan. Uji coba

produk ini dilakukan di SDN Ujung Tebu. Siswa yang menjadi responden adalah siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa dan 1 siswa tidak masuk kelas saat uji coba produk dilangsungkan, jadi yang terlibat hanya 20 siswa saja. Responden dipilih oleh guru kelas V yang juga mengampu mata pelajaran matematika. Berikut hasil uji coba terbatas siswa terhadap *Media Pembelajaran Pohon Rumus Untuk Materi Rumus Luas Bangun Datar Di Kelas V*.

a. Aspek pemahaman

**Tabel 4.6 hasil uji produk oleh siswa (angket respon siswa)**

No	Aspek penilaian	Pernyataan					Skor rata-rata (n=20)
		5	4	3	2	1	
1	Cara penggunaan pohon rumus mudah saya pahami	17	3				4,85
2	Media pohon rumus dalam materi luas bangun datar dapat menarik saya untuk belajar	15	4	1			4,7
3	Media pohon rumus memudahkan saya mengingat rumus luas	15	3	2			4,65

	bangun datar						
4	Bentuk yang ditampilkan dapat memperjelas pemahaman saya	10	10				4,5
<b>Jumlah</b>							<b>18,7</b>
<b>Skor rata-rata</b>							<b>4,67</b>
<b>Prosentase</b>							<b>93%</b>
<b>Kategori</b>							<b>Sangat tepat</b>

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada 20 siswa, aspek kelayakan pemahaman memperoleh skor rata-rata 4,67 dengan kategori “sangat baik”.

b. Aspek penggunaan

**Tabel 4.7 data uji coba terbatas siswa  
pada kelayakan penyajian**

No	Aspek penilaian	Pernyataan					Skor rata-rata (n=20)
		5	4	3	2	1	
1	Pohon rumus dapat membantu saya mudah untuk menghafal rumus luas bangun datar	12	8				4,6
2	Pembelajaran dengan menggunakan media pohon	8	11	1			4,4

	rumus lebih menyenangkan						
3	Media pembelajaran membuat saya lebih berperan dalam proses belajar	14	6				4,7
4	Saya senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pohon rumus	19	1				4,9
5	Media rumus membuat pembelajaran tidak membosankan	11	8	1			4,5
6	Media pohon rumus menarik perhatian siswa saat menjelaskan luas bangun datar	9	1 1				4,5
<b>Jumlah</b>							<b>27,6</b>
<b>Skor rata-rata</b>							<b>4,6</b>
<b>Prosentase</b>							<b>92%</b>
<b>Kategori</b>							<b>Sangat tepat</b>

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada 20 siswa, aspek kelayakan penggunaan memperoleh skor rata-rata 4,62 dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan uraian hasil uji coba terbatas

siswa pada setiap aspek didapatkan data skor rata-rata keseluruhan aspek, diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 4.8**

**Data skor rata-rata uji coba terbatas siswa  
pada keseluruhan aspek**

No	Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Kategori
1	Aspek pemahaman	4,67	Sangat tepat
2	Aspek penggunaan	4.6	Sangat tepat
<b>Jumlah</b>		<b>9,27</b>	
<b>Skor rata-rata</b>		<b>4,63</b>	<b>Sangat tepat</b>
<b>Prosentase</b>		<b>92%</b>	<b>Sangat tepat</b>

Data diatas menunjukkan bahwa hasil uji coba terbatas pada 20 siswa untuk keseluruhan aspek memperoleh skor rata-rata 4,63 dengan kategori “sangat tepat”. Berikut adalah hasil prosentase dari setiap aspek:

- 1) Aspek pemahaman, pada aspek ini prosentase siswa (responden) mencapai 93% (sangat tepat)
- 2) Aspek penggunaan, pada aspek ini prosentase siswa (responden) mencapai 92% (sangat tepat)

Dapat diambil kesimpulan dari setiap aspek pada kuesioner memiliki prosentase yang sangat baik. Berdasarkan skala 5 nilai “C” berada pada rentang skor presentase 52-68%, sementara itu skor yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli media pada penelitian ini adalah berkategori “Tepat” dengan nilai 4 dan penilaian ahli materi pada penelitian ini adalah kategori “Tepat” dengan nilai 3,8 dan tingkat kelayakan mencapai 76% dalam kategori “layak”, berbeda dengan hasil respon siswa yang memperoleh nilai 92% dengan kategori : sangat tepat” atau jika ditulis dalam bentuk nilai adalah 5 dan memiliki tingkat kelayakan “sangat layak”. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini dianggap layak digunakan pada proses pembelajaran.