

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN KARYA INOVATIF

#### A. Nama Produk

Produk hasil pengembangan penelitian ini adalah *Busypop*. Media *Busypop* adalah sebuah pengembangan media berbentuk buku dengan gabungan dua media, yaitu *Busy Book* dan *Pop-up Book*. Media *Busypop* digunakan untuk membantu siswa hambatan intelektual ringan dalam pembelajaran matematika. Buku ini berisi materi matematika membilang 1-10 dengan setiap halaman sebagai latihan mengenal angka dan memasangkan jumlah benda yang sesuai.

#### B. Deskripsi Produk

Media *Busypop* adalah sebuah buku besar berbentuk tiga dimensi dengan aktivitas lepas-pasang yang dapat melatih kemampuan motorik halus dengan berfokus pada kemampuan mengontrol otot-otot kecil, seperti mengambil benda kecil menggunakan ibu jari dan telunjuk, memegang dan menggenggam benda-benda kecil, memindahkan benda-

benda kecil dari *Busy Box*, melepaskan dan menempelkan perekat pada tempat yang

sesuai dengan menggunakan jemari tangan dan sebagainya. Media ini juga menampilkan bentuk angka secara tiga dimensi dengan warna mencolok dan menarik.

Media *Busypop* dapat digunakan oleh siswa hambatan intelektual ringan yang mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran matematika dengan materi membilang 1-10. Media ini dirancang dengan merangsang koordinasi mata dan tangan untuk melakukan kegiatan membilang 1-10. Media ini berukuran A3+ dengan menggunakan bahan dasar kertas *Art Carton* yang kokoh dan tidak mudah sobek atau rusak.

Terdapat sepuluh halaman dalam *Busypop*. Pada setiap halaman buku, terdapat angka yang berbentuk tiga dimensi dengan sebuah wadah penyimpanan media gambar. Media penyimpanan ini disebut *Busy Box*. Didalamnya terdapat banyak pilihan gambar yang digunakan sebagai media untuk menghitung banyak benda sesuai dengan angka yang ditampilkan. Siswa dapat melepas dan memasang gambar pada kain velcro yang disediakan. Varian gambar beragam, sehingga bisa digunakan secara berulang.

## C. Karakteristik Produk

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai spesifikasi produk, kelebihan produk, dan kelemahan produk yang dimiliki. Berikut penjelasannya dibawah ini :

### 1. Spesifikasi Produk

Produk ini bernama *Busypop* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- a. Ukuran : A3+
- b. Bahan : *Art Carton*
- c. Jenis Jilid : *Hard Cover*
- d. Warna : *Full Color*
- e. Huruf : Arial ukuran 48 pt
- f. Ilustrasi : Ilustrasi berupa gambar Pop-up angka 1-10 dengan Busy Box sebagai wadah penyimpanan media gambar dan tulisan angka 1-10.

### 2. Kelebihan Produk

Setiap media pembelajaran, tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Masing-masing media tentu memiliki keduanya. Pada media *Busybook* pun demikian, berikut adalah kelebihan dari media *Busybook* :

- a. Media ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa hambatan intelektual yang kesulitan dalam kemampuan berfikir abstrak dan memerlukan media konkret dalam pembelajaran.
- b. Media *Busybook* dikembangkan khusus untuk pembelajaran matematika dengan materi membilang 1-10.
- c. Memiliki tampilan visual menarik dan penuh warna yang berbentuk dua dan tiga dimensi.
- d. Mudah untuk digunakan dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggeser, menempelkan, melipat, membuka dan melepaskan perekat.
- e. Mudah disimpan dan dapat digunakan secara berulang-ulang.
- f. Menggunakan bahan yang aman, tidak mudah rusak, tidak mudah robek, kuat dan juga elastis.

### **3. Kelemahan Produk**

Selain memiliki kelebihan, media *Busypop* juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan yang terdapat pada media *Busypop*

diantaranya adalah harga pembuatan yang tidak ekonomis, sehingga cukup mahal untuk suatu bentuk media. Selain itu media ini cukup rumit dari segi pembuatan.

#### **D. Prosedur Pemanfaatan Produk**

Media *Busypop* dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa hambatan intelektual ringan yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran membilang 1-10 dengan cara yang menyenangkan. Media *Busypop* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-10 pada siswa hambatan intelektual ringan dengan memperkenalkan angka 1-10 dalam bentuk tiga dimensi dan disertai aktivitas lepas pasang sesuai dengan gambar yang disediakan pada bagian dalam media. Media ini juga dapat membantu merangsang motorik siswa.

##### **1. Cara Penggunaan Media *Busybook***

Adapun cara penggunaan media *Busybook* yaitu sebagai berikut :

- 1) Siswa membuka halaman depan (*cover*) dari *Busybook*.
- 2) Siswa kemudian dibacakan panduan dan petunjuk penggunaan buku oleh guru.

- 3) Siswa kemudian akan diperlihatkan tampilan utama halaman dengan tampilan angka 1-10 yang berbentuk *Pop-up*.
- 4) Siswa disediakan *Busy Box* yang berfungsi sebagai wadah penyimpanan media gambar.
- 5) Siswa mengambil salah satu media gambar dan menempelkan gambar pada kain velcro.
- 6) Jumlah yang ditempelkan sesuai dengan angka yang ditampilkan di setiap halaman buku.
- 7) Siswa melakukan kegiatan tersebut secara berurutan sejak angka 1 sampai angka 10.
- 8) Jika siswa dapat menyelesaikan tahapan di angka 1, maka siswa bisa melanjutkan ke tahapan angka berikutnya.

## **2. Tahapan Pembelajaran**

- 1) Kegiatan Sebelum Pembelajaran
  - Siapkan media *Busypop*
  - Siswa memperhatikan gambar sampul depan “Aku Pandai Berhitung”
  - Bacakanlah judul
- 2) Kegiatan Pembelajaran
  - Bukalah halaman pertama dan bacakanlah petunjuk penggunaan media *Busypop* yang tersedia.

- Halaman 2 : Berisikan tampilan angka 1. Ambil gambar sebanyak jumlah yang ditunjukkan. Tempelkan gambar. Siswa menyebutkan jumlahnya.
- Halaman 3 : Berisikan tampilan angka 2. Ambil gambar sebanyak jumlah yang ditunjukkan. Tempelkan gambar. Siswa menyebutkan jumlahnya.
- Halaman 4 : Berisikan tampilan angka 3. Ambil gambar sebanyak jumlah yang ditunjukkan. Tempelkan gambar. Siswa menyebutkan jumlahnya
- Halaman 5 : Berisikan tampilan angka 4. Ambil gambar sebanyak jumlah yang ditunjukkan. Tempelkan gambar. Siswa menyebutkan jumlahnya
- Halaman 6 : Berisikan tampilan angka 5. Ambil gambar sebanyak jumlah yang ditunjukkan. Tempelkan gambar. Siswa menyebutkan jumlahnya.
- Halaman 7 : Berisikan tampilan angka 6. Ambil gambar sebanyak jumlah yang ditunjukkan. Tempelkan gambar. Siswa menyebutkan jumlahnya.
- Halaman 8 : Berisikan tampilan angka 7. Ambil gambar sebanyak jumlah yang ditunjukkan. Tempelkan gambar. Siswa menyebutkan jumlahnya.

- Halaman 9 : Berisikan tampilan angka 8. Ambil gambar sebanyak jumlah yang ditunjukkan. Tempelkan gambar. Siswa menyebutkan jumlahnya.
- Halaman 10 : Berisikan tampilan angka 9. Ambil gambar sebanyak jumlah yang ditunjukkan. Tempelkan gambar. Siswa menyebutkan jumlahnya.
- Halaman 11 : Berisikan tampilan angka 10. Ambil gambar sebanyak jumlah yang ditunjukkan. Tempelkan gambar. Siswa menyebutkan jumlahnya.

### **3. Tahapan Evaluasi**

- 1) Siswa kembali mengulang pembelajaran sampai memahami tata cara penggunaan media dan mampu membilang 1-10.
- 2) Siswa melakukan secara berurutan dari angka 1 sampai angka 10.
- 3) Evaluasi dilakukan dengan mengamati pada setiap langkah yang dilakukan siswa.
- 4) Lakukan tanya jawab seputar kegiatan membilang 1-10.
- 5) Berikan pujian dan motivasi kepada siswa agar semangat dalam melaksanakan pembelajaran.



## E. Prosedur Pengembangan Addie

Pengembangan media *Busypop* mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam model ADDIE terdapat lima tahap, yaitu:

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Dalam tahap analisis, peneliti mengidentifikasi apa saja permasalahan yang ditemukan sehingga muncul ide atau gagasan dalam menentukan produk yang akan dikembangkan. Selama tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi dengan melaksanakan observasi dan wawancara di kelas IV di SLB-C Asih Budi Jakarta Timur. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran serta mengamati media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pada hasil observasi, ditemukan fakta bahwa terdapat siswa hambatan intelektual ringan di kelas IV yang masih belum mampu melakukan kegiatan membilang 1-10 pada mata pelajaran matematika. Sedangkan jika mengacu pada Kompetensi Dasar yang ada, siswa seharusnya sudah mampu membilang 1-60 dengan bantuan benda konkret.

Peneliti juga melakukan analisis terhadap karakteristik siswa hambatan intelektual dan bagaimana proses belajar yang dilakukan dari aspek sikap dan pengetahuan selama pembelajaran berlangsung. Peneliti menemukan beberapa fakta lainnya dimana kondisi siswa memang sangat beragam. Beberapa siswa sudah mampu mengerti instruksi, mampu menjawab pertanyaan serta kemampuan bahasa yang cukup baik sehingga sudah mampu menyebutkan bilangan secara verbal. Namun, tiga dari tujuh siswa masih kesulitan jika terlibat dalam proses pembelajaran membilang. Proses pembelajaran yang peneliti amati saat dikelas masih berpusat pada guru dengan metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab.

Kemudian wawancara dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa hambatan intelektual dalam membilang 1-10 dalam mata pelajaran matematika. Guru kelas menjelaskan bahwa kurangnya ragam dan variasi media yang tersedia untuk pembelajaran matematika sehingga memungkinkan guru hanya menggunakan media yang sama secara berulang-ulang dan tidak menarik perhatian siswa dalam belajar. Kemudian guru kelas menjelaskan bahwa adanya kebutuhan media yang lebih khusus terhadap materi membilang. Dimana media tersebut dapat menampilkan angka-angka dan juga mencakup kegiatan dalam membilang. Namun, media tersebut belum tersedia dan hanya

menggunakan media yang seadanya. Dari analisis inilah peneliti tertarik untuk merancang media yang menarik bagi siswa hambatan intelektual yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membilang 1-10. Media yang dirancang oleh peneliti dinamakan media *Busypop*.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

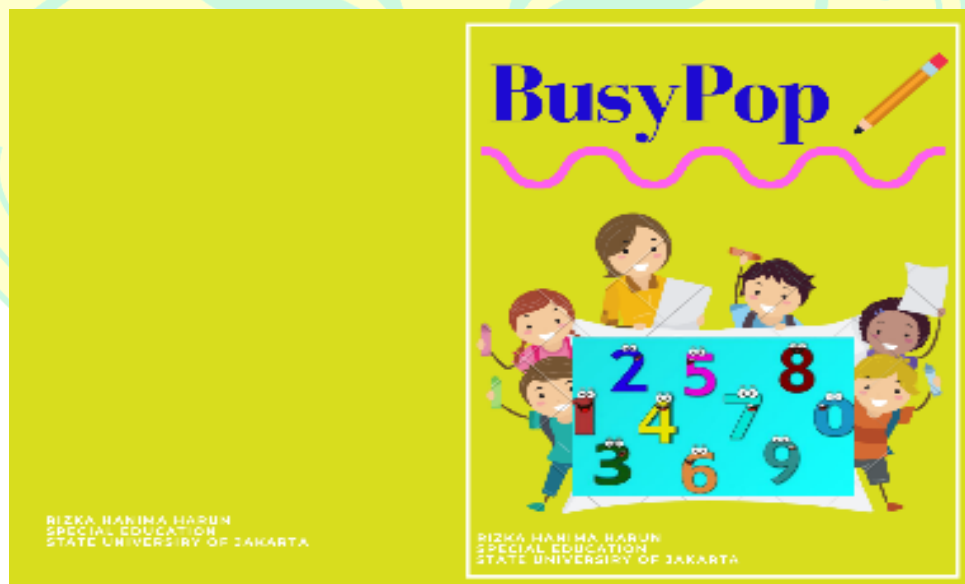
Tahap ini dilakukan dengan merancang sebuah produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Adapaun rancangan awal yang dilakukan adalah dengan menentukan konsep media *Busypop* yang didasari oleh media *Busy book* dan *Pop-Up book* yang kemudian peneliti kembangkan menjadi media terbaru bernama *Busybook*.

Media ini disesuaikan dengan mengacu pada Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan kemampuan membilang 1-10 siswa hambatan intelektual. Selanjutnya, peneliti melakukan rancangan konten media yang terdiri dari kegiatan membilang 1-10 dengan menampilkan bentuk angka secara virtual dengan tampilan *Pop-Up*. Alasan peneliti memilih angka 1-10 dikarenakan ini adalah angka dasar yang harus diketahui dalam kegiatan pra hitung pada siswa yang belum mampu melakukan kegiatan membilang.

Kegiatan dalam media dirancang dengan melakukan kegiatan membilang secara bertahap dari angka satuan terkecil hingga angka

puluhan. Kemudian disediakan juga gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang ada disekitar, serta gambar-gambar yang disenangi oleh siswa. Gambar-gambar ini difungsikan sebagai bantuan untuk membilang. Kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa adalah dengan memasang gambar sesuai dengan angka yang ditampilkan pada kain velcro.

Diakhir kegiatan siswa akan diminta untuk melakukan evaluasi sebagai tolak ukur berhasilnya kinerja siswa dalam kegiatan sebelumnya. Dan rancangan akhir pada tahap ini yaitu pembuatan desain media *Busypop* dan mencetaknya. Berikut adalah desain awal pada media *Busypop* :



**Gambar 4.1.**

Tampilan Cover Media Busypop

Halaman 1-10 : Berisikan tampilan angka 1-10 dan juga dilengkapi gambar sesuai dengan tema yang dilepas pasang dengan menggunakan kain velcro



**Gambar 4.2.**  
Tampilan Design Awal Media



**Gambar 4.3.**

Tampilan Design Awal Media

**3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap ini, peneliti mewujudkan rancangan media *Busypop* pada tahap perancangan. Pengembangan ini disesuaikan dengan arahan dari validator ahli yang berkompeten sesuai dengan bidang pendidikan masing-masing untuk mendapat saran, masukkan dan perbaikan agar media *Busypop* sesuai dengan tujuan pengembangan. Ahli yang mengevaluasi terdiri dari tiga aspek keahlian yaitu ahli media, ahli materi dan ahli kekhususan hambatan intelektual. Total ahli yang menjadi validator berjumlah 5 orang ahli dengan pembagian validator ahli media sebanyak 3 orang, ahli materi sebanyak 1 orang dan ahli kekhususan hambatan intelektual sebanyak 1 orang.

**a. Ahli Media**

Ahli media dalam penelitian ini berjumlah tiga ahli, yaitu Dra. Suprayekti, M.Pd, Diana Arian, M.Pd dan Dr. Lalan Erlani, M.Ed. Ahli media bertindak sebagai validator dengan mengisi kuesioner penilaian kualitas media.

b. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini berjumlah satu ahli, yaitu Dr. Indra Jaya, M.Pd. Ahli materi bertindak sebagai validator dengan mengisi kuesioner penilaian kesesuaian materi dan pembelajaran yang terdapat dalam media.

c. Ahli Kekhususan Hambatan intelektual

Ahli kekhususan hambatan intelektual dalam penelitian ini berjumlah satu ahli, yaitu Dra. Ety Hasmayati, M.Pd. Ahli kekhususan hambatan intelektual bertindak sebagai validator dengan mengisi kuesioner penilaian kesesuaian klasifikasi kekhususan yang dipilih dengan kualitas media.

Data yang didapat dari para ahli digunakan untuk mengembangkan dan memperbaiki kualitas media menjadi lebih baik. Berdasarkan evaluasi tersebut, peneliti melaksanakan peningkatan kualitas media dengan hasil revisi sebagai berikut :



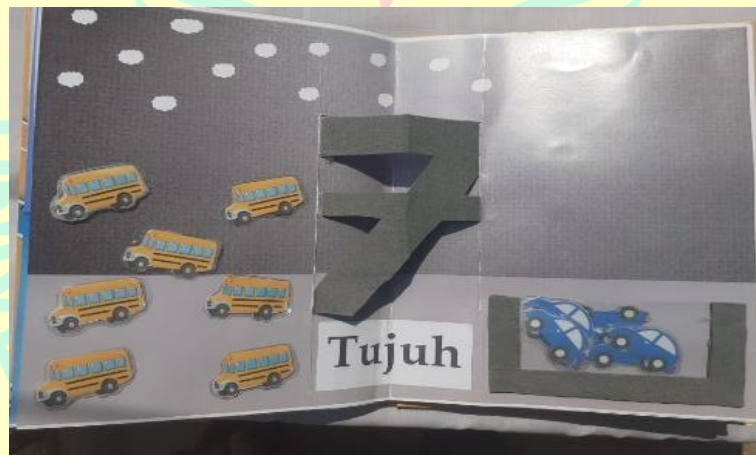
**Gambar 4.4.** Tampilan Cover

Halaman 1-10 : Berisikan tampilan angka 1-10 dan juga dilengkapi gambar sesuai dengan tema yang dilepas pasang dengan menggunakan kain velcro. Setelah mendapat saran dari para ahli untuk menambahkan variasi dalam setiap gambar, maka peneliti menambahkan masing-masing tiga gambar dalam satu angka yang ada pada satu halaman seperti berikut.

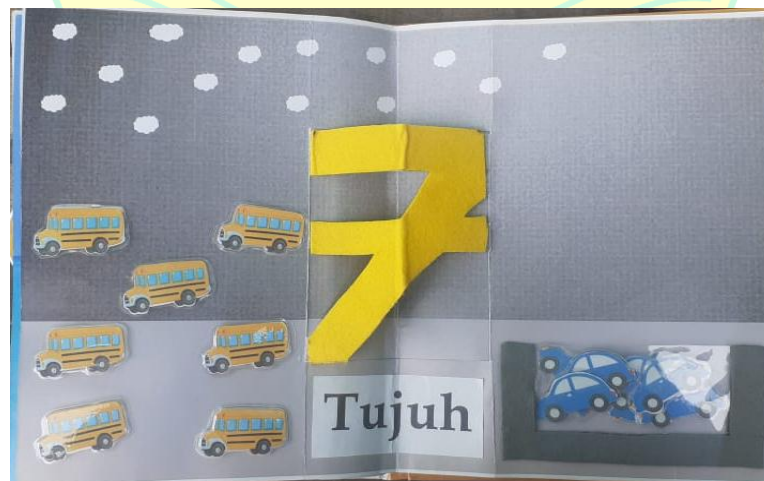




**Gambar 4.5.** Penambahan Variasi Pada Halaman Utama Sesudah Revisi Berikut adalah salah satu revisi yang diberikan oleh para ahli. Sebelumnya, angka yang ditampilkan dengan latar belakang memiliki warna yang tidak kontras. Kemudian peneliti membuat perubahan dengan memilih warna yang kontras sesuai dengan saran dari ahli.

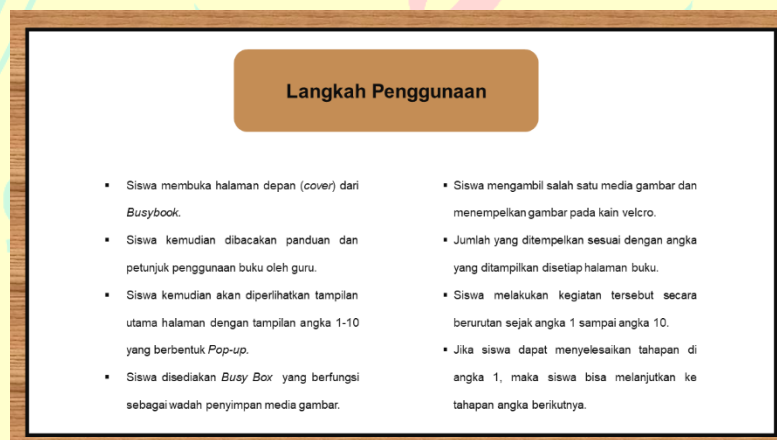


**Gambar 4.6.** Tampilan angka  
sebelum revisi



### Gambar 4.7. Tampilan angka sesudah revisi

Berikut adalah revisi yang diberikan oleh para ahli. Sebelumnya, tidak mencantumkan petunjuk penggunaan media. Kemudian peneliti menambahkan langkah penggunaan media sesuai dengan saran ahli



### Gambar 4.8. Tampilan penambahan langkah penggunaan media sesudah revisi

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba kepada siswa hambatan intelektual ringan yang mengalami kesulitan dalam membilang 1-10. Namun, peneliti mengalami keterbatasan dalam

melakukan uji coba serta terdapat kendala yang dikarenakan pandemi COVID-19 sejak awal maret 2020 hingga saat ini.

Hal ini berdampak pada peniadaan sementara pembelajaran secara tatap muka di sekolah dan melakukan pembelajaran secara daring atau belajar dari rumah (BDR). Orangtua siswa merasa keberatan jika peneliti datang berkunjung ke rumah guna melakukan uji coba media dan melakukan penelitian dikarenakan kekhawatiran menjadi faktor pembawa Virus COVID-19. Sehingga peneliti hanya mengambil data validasi dari dari skor dan saran perbaikan yang didapatkan dari kuesioner tiga ahli media, satu ahli materi dan satu ahli kekhususan hambatan intelektual dengan total ahli secara keseluruhan berjumlah lima ahli.

## **2. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap evaluasi ini mengukur keefektifan dan efisiensi media *Busypop* dengan menggunakan evaluasi formatif dengan bentuk review ahli (*Expert Review*), dan teknik yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif.

Pada analisis kualitatif dilakukan dengan melakukan beberapa tahapan sebagai berikut :

### **a. Reduksi Data**

Reduksi data dilakukan dengan mengumpulkan saran-saran yang terdapat pada kuesioner dari ahli media, ahli materi, dan ahli

kekhususan hambatan intelektual. Dari semua saran dikelompokkan lagi dengan mengambil sara perbaikan untuk media *Busypop*.

b. Penyajian Data

Saran perbaikan yang telah didapatkan dari tahap reduksi kemudian disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.**  
**Penyajian Data Para Ahli**

<b>Validasi Ahli Media</b>	
Dra. Suprayekti, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara umum, media yang dibuat sudah bagus.</li> <li>2. Pastikan perekat yang digunakan lebih kuat</li> <li>4. Tambahkan petunjuk penggunaan untuk siswa dan orangtua</li> <li>5. Desain bagian cover dibuat mencolok dan menonjol</li> </ol>
Diana Ariani, M.Pd	Buatlah media dengan variasi gambar yang lebih banyak lagi agar media dapat digunakan secara berulang
Dr. Lalan Erlani, M.Pd	Gambar yang ada di pocket terlalu kecil, sebaiknya disesuaikan dengan ukuran agar mudah digenggam oleh pengguna media.
<b>Validasi Ahli Materi</b>	
Dr. Indra Jaya, M.Pd	Pembuatan media dengan materi sudah sesuai. Untuk jumlah benda bisa dlebihihkan. Misalnya untuk angka 2 maka gambarnya bisa lebih dari dua

	agar siswa memiliki pilihan untuk menentukan jumlah 2.
<b>Validasi Ahli Kekhususan Hambatan intelektual</b>	
Dra. Ety Hasmayati, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gunakanlah warna yang cerah pada setiap angka.</li> <li>2. Warna pada angka 7 dibuat kontras</li> </ol>

c. Kesimpulan

Saran perbaikan yang telah didapatkan dari para ahli digunakan sebagai acuan untuk merevisi media *Busypop*. Berikut adalah keseluruhan masukan dan saran yang telah diberikan oleh ahli media, ahli materi dan ahli kekhususan hambatan intelektual yang telah dilakukan revisi.

**Tabel 5.**

**Rekapitulasi Saran dan Masukan Ahli**

<b>Aspek</b>	<b>Sebelum Penilaian Ahli</b>	<b>Sesudah Penilaian Ahli</b>
Warna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. warna dan tulisan cover tidak menonjol</li> <li>2. Pemilihan warna angka dan latar belakang tidak kontras</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan warna yang cerah pada cover</li> <li>2. Menggunakan warna kontras pada angka dan latar belakang</li> </ol>

Variasi	1. Tidak ada variasi gambar 2. Pilihan gambar sesuai dengan angka	1. Menambahkan variasi gambar 2. Pilihan gambar dilebihkan dari angka.
Petunjuk Penggunaan Media	Tidak ada petunjuk penggunaan media	Menambahkan petunjuk penggunaan media.
Keamanan	Perekat mudah terlepas	Mengganti perekat yang lebih kuat.

Pada analisis kuantitatif dilakukan rekapitulasi penilaian instrumen terhadap media *Busypop* yang telah diisi oleh para ahli dengan dengan jumlah skor sebagai berikut :

a. Ahli Media

**Tabel 6.**

**Rekapitulasi Skor Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator	No. Soal	Skor Penilaian		
			Ahli media 1	Ahli media 2	Ahli media 3
Teknis	Keamanan media	1	4	3	4
	Kualitas bahan media	2	3	2	2
	Kemudahan penggunaan	3	4	4	2
		15	4	4	3
		6	3	3	3
	Penyajian desain media	7	3	3	3
		8	4	3	3
		11	3	3	3
	Pemilihan warna	12	4	3	1
13		4	3	3	

		14	4	3	4
	Pemilihan angka / gambar	9	4	3	3
	Daya tarik media	5	4	3	4
		10	4	2	3
	Kesesuaian tulisan (ukuran huruf, jenis huruf)	16	4	3	4
		18	4	3	4
		19	4	3	4
	Ketersediaan petunjuk penggunaan	17	3	3	4
	Kepraktisan media	4	4	3	3
		20	4	3	4
<b>Jumlah Keseluruhan Skor</b>			<b>75</b>	<b>60</b>	<b>64</b>

b. Ahli Materi

**Tabel 7.**

**Rekapitulasi Skor Ahli Materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Skor</b>
<b>Ketepatan media dengan materi</b>	Kesesuaian media dengan materi	4	4
	Kesesuaian media dengan kurikulum	1	4
	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	2	4
		5	4
	Kesesuaian media dengan indikator	3	4
<b>Teknis</b>	Kemudahan penggunaan	6	4
		7	4
		8	4
		19	4
	Pemilihan warna	17	4
		18	4
	Pemilihan angka / gambar	9	3
10		3	

		15	4
	Daya tarik media	16	4
	Kesesuaian tulisan (ukuran huruf, jenis huruf)	11	4
		13	3
		14	4
	Ketersediaan petunjuk penggunaan	12	3
	Penyajian variasi media	20	4
<b>Jumlah Keseluruhan Skor</b>		<b>76</b>	

c. Ahli Kekhususan Hambatan intelektual

**Tabel 8.**

**Rekapitulasi Skor Ahli Kekhususan Hambatan intelektual**

Aspek Penilaian	Indikator	No. Soal	Skor
<b>Ketepatan media dengan materi</b>	Kesesuaian media dengan materi	1	4
	Kesesuaian media dengan prinsip pembelajaran siswa	5	4
	Kesesuaian media dengan kebutuhan belajar siswa	10	4
<b>Kesesuaian media dengan karakteristik siswa</b>	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	2	4
<b>Teknis</b>	Kemudahan penggunaan	3	3
	Pemilihan warna	7	2
		8	2
	Pemilihan angka / gambar	6	3
	Daya tarik media	4	3
	Kepraktisan media	9	3
11		3	



	Penyajian variasi media	12	3
<b>Jumlah Keseluruhan Skor</b>		<b>38</b>	

Berdasarkan data yang disajikan diatas, maka peneliti melakukan penjumlahan hasil dari data yang didapatkan. Berikut adalah hasil rekapitulasi secara keseluruhan yang terdiri dari tiga ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli kekhususan hambatan intelektual.

**Tabel 9.**  
**Hasil Rekapitulasi Skor Ahli**

<b>Nama Ahli</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Total Skor</b>
<b>Ahli Media</b>		
Dra. Suprayekti, M.Pd (Ahli 1)	75	199
Diana Ariani, M.Pd (Ahli 2)	60	
Dr. Lalan Erlani, M.Pd (Ahli 3)	64	
<b>Ahli Materi</b>		
Dr. Indra Jaya, M.Pd	76	76
<b>Ahli Kekhususan Hambatan Intelektual</b>		
Dra Etty Hasmayati, M.Pd	38	38
<b>Jumlah Keseluruhan Hasil Skor Ahli</b>		<b>313</b>

Pengolahan data hasil kuesinoner digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase skor akhir

$\sum R$  = Jumlah Skor hasil penilaian validasi ahli

N = Jumlah skor maksimal

Dari hasil perhitungan tersebut maka akan diperoleh total skor dari kelima validator ahli dalam bentuk persentase. Persentase yang didapat merupakan keterangan hasil kuantitatif yang diubah menjadi kualitatif dengan acuan sebagai berikut :

**Tabel 10.**  
**Kriteria Tingkat Validitas**

<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
81-100 %	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid/ tidak perlu revisi
61-80 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu revisi
41-60 %	Cukup Baik	Kurang layak/tidak valid/perlu revisi
21-40 %	Kurang	Tidak layak/tidak valid/perlu direvisi
<20 %	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu direvisi

Berdasarkan rumus diatas, maka didapatkan hasil dari para ahli sebagai berikut :

$$P = \frac{313}{368} \times 100 \% = 85\%$$

Dengan perolehan skor ahli media sebanyak 199, skor ahli materi sebanyak 76 dan skor dari ahli kekhususan hambatan intelektual sebanyak 38. Maka diperoleh hasil rekapitulasi penilaian dari para ahli terhadap media *Busypop* adalah 85%. Berdasarkan tingkat validitas, kualitas produk media *Busypop* termasuk kedalam kategori sangat baik.

