

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Pengembangan Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) pada subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku kelas IV SD Negeri Siwalanpanji berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara memberi angket respon peserta didik dan observasi dengan pendidik kelas IV. Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan tersebut antara lain:

- a. Pemahaman peserta didik masih rendah dalam mengetahui keragaman budaya, mengenai bentuk dan letak pulau pada peta Indonesia, serta keunikan dari rumah adat di Indonesia.
- b. Kurangnya antusias dari peserta didik dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Perhatian peserta didik tidak terarah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan suka mengobrol dengan teman sekelasnya.
- d. Keterbatasan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik minat peserta didik.
- e. Pendidik dalam mengajar lebih dominan menjelaskan dari buku tema dan LKS.
- f. Media PATAYARA belum digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya.

2. Pengumpulan Data

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dikembangkannya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melihat sarana dan prasarana di sekolah yang kurang memadai, maka peneliti melakukan perencanaan pengembangan produk yang mudah digunakan dengan bahan yang mudah didapatkan dan tidak memerlukan media elektronik. Peneliti membuat Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) pada subtema Indahya Keragaman Budaya Negeriku untuk peserta didik kelas IV SD.

3. Desain Produk

Proses desain produk meliputi beberapa tahapan antara lain:



Gambar 4.1 Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA)

Karton dipotong dengan ukuran $\pm 76 \text{ cm} \times 47 \text{ cm}$. Media PATAYARA dibuat diatas karton dengan membuat sketsa bentuk pulau menggunakan pensil. Langkah selanjutnya membuat adonan dari koran bekas yang dilunakkan menjadi bubur kertas sebagai bahan utama membuat pulau pada Media Peta Budaya Nusantara. Kemudian, dari adonan tersebut dapat

dibentuk tiruan pulau sesuai dengan bentuk bulau peta Indonesia, setelah selesai lalu dikeringkan dan dicat.



Gambar 4.2 Cover Buku Panduan Media (PATAYARA)



Gambar 4.3 Buku Panduan Media (PATAYARA)

Pada gambar 4.2 cover buku panduan ini di buat dengan memanfaatkan gambar dari internet, kemudian diedit menggunakan aplikasi android pixelLab dengan format png, setelah itu dibuat di microsoft word. Gambar 4.3 Buku panduan dari media PATAYARA berisikan kata pengantar, daftar isi mengenai pengertian, fungsi, tujuan, cara penggunaan media PATAYARA, lembar kegiatan peserta didik, bacaan rumah adat, dan penjelasan warna pulau pada peta Indonesia.



Gambar 4.4 Gambar Rumah adat beserta kayu penancapnya

Pada gambar 4.4 Menyiapkan gambar rumah adat 34 provinsi yang dilengkapi dengan kayu penancapnya. Gambar rumah adat berukuran $\pm 5,5$ cm \times 5 cm dan kayu penancap berukuran ± 12 cm.

4. Validasi Desain

Setelah pembuatan produk selesai, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi ahli materi dan ahli media.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ini meliputi aspek ketepatan materi, kejelasan materi, dan cakupan materi. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi berupa data kualitatif. Data kualitatif tersebut diubah menjadi data kuantitatif dengan skor 1, 2, 3, 4 dan 5.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	
			Tahap I	Tahap II
1)	Ketepatan Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di kelas IV SD	3	5
		Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	4	5
		Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media	3	4
2)	Kejelasan Materi	Kejelasan isi materi	3	5
		Kebenaran materi	4	5
3)	Cakupan Materi	Keruntutan penyajian materi	4	4
		Kesesuaian soal dengan materi	4	5
		Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	3	5
		Kemudahan memahami materi	3	5

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	
			Tahap I	Tahap II
		Kesesuaian isi materi dengan media yang digunakan	4	5
Jumlah			35	48
Persentase			70%	96%
Keterangan			Layak	Sangat Layak

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{(\text{Skor Tahap I} + \text{Skor Tahap II})/2}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{(35 + 48)/2}{50} \times 100\% \\
 &= \frac{41,5}{50} \times 100\% \\
 &= 83\%
 \end{aligned}$$

Penilaian ahli materi setelah dilakukan 2 tahap memperoleh persentase 83% dengan keterangan sangat layak, dengan demikian materi yang dibuat peneliti layak untuk diujikan pada peserta didik kelas IV SD.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ini meliputi aspek fisik, pemanfaatan, ilustrasi gambar, warna, dan tulisan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media berupa data kualitatif. Data kualitatif tersebut diubah menjadi data kuantitatif dengan skor 1, 2, 3, 4 dan 5.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	
			Tahap I	Tahap II
1)	Fisik	Jenis bahan yang digunakan	4	4
		Ukuran alas peta budaya Indonesia	4	5
		Keawetan alas peta budaya Indonesia	3	4
		Keamanan bahan yang digunakan	4	4
2)	Pemanfaatan	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik kelas IV	5	5
		Kepraktisan media	4	4
		Kemudahan penggunaan media	4	5
		Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan peserta didik	5	5
		Ketepatan media dalam mengembangkan sikap Kerjasama	4	5
		Kejelasan lembar petunjuk	3	4
3)	Ilustrasi Gambar	Kejelasan gambar	5	5
		Kesesuaian gambar dengan materi	4	5
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik peserta didik kelas IV	4	4
4)	Warna	Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik kelas IV	3	5
		Keterpaduan warna gambar	3	5
		Komposisi warna, gambar, dan tulisan	3	5
		Ketertarikan warna pada kemasan (alas)	4	5
5)	Tulisan	Kesesuaian ukuran huruf	4	4
		Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	4	5
		Kejelasan tulisan	5	5
Jumlah			79	93
Persentase			79%	93%
Keterangan			Layak	Sangat Layak

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{(\text{Skor Tahap I} + \text{Skor Tahap II})/2}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{(79+93)/2}{100} \times 100\% \\
 &= \frac{172/2}{100} \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Penilaian ahli media setelah dilakukan 2 tahap memperoleh persentase 86% dengan keterangan sangat layak, dengan demikian media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) yang dibuat peneliti layak untuk diterapkan pada peserta didik kelas IV SD .

5. Revisi Desain

Pada tahap ini revisi desain yang di nilai atau disetujui oleh ahli media mengenai warna pulau pada peta Indonesia. Pewarnaan pulau pertama menunjukkan pulau dominan berwarna hijau, sedangkan untuk pewarnaan kedua setelah dilakukan revisi desain, maka tampak ada perubahan warna pulau pada peta budaya nusantara yaitu berwarna warni dengan tujuan agar dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat letak batasan-batasan provinsi dalam suatu pulau.

6. Uji Coba Produk

Media PATAYARA setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan mendapatkan rekomendasi layak, maka peneliti melakukan uji coba produk. Uji coba awalnya akan dilaksanakan di SD Negeri Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo pada kelas IV-B dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang, tetapi karena adanya keterbatasan dalam penelitian akibat dari

pandemi COVID-19 ini yang tidak memungkinkan penelitian dilaksanakan di sekolah, maka ujicoba produk dilaksanakan di lingkungan sekitar rumah peneliti dan sampel diperkecil dengan jumlah 6 orang peserta didik kelas IV SD. Sebelum peneliti memberikan soal *pretest* pada peserta didik, maka peneliti melakukan uji coba instrumen soal tes untuk mengetahui tes tersebut valid dan reliabel.

a. Analisis Tes Awal

1) Uji Validitas Tes

Uji validitas tes ini untuk mengetahui data instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Hasil perhitungan validitas diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,707$ dengan taraf signifikansi 5% untuk $N = 10$. Item dikatakan valid jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dan $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$ tidak valid.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig.	α (Alpha)	Ket.
1	0,100	0,707	0,783	0,05	Tidak Valid
2	0,916	0,707	0,000	0,05	Valid
3	0,173	0,707	0,633	0,05	Tidak Valid
4	-0,234	0,707	0,516	0,05	Tidak Valid
5	0,916	0,707	0,000	0,05	Valid
6	0,033	0,707	0,927	0,05	Tidak Valid
7	0,916	0,707	0,000	0,05	Valid
8	0,857	0,707	0,002	0,05	Valid
9	0,127	0,707	0,726	0,05	Tidak Valid
10	0,857	0,707	0,002	0,05	Valid
11	0,916	0,707	0,000	0,05	Valid
12	-0,032	0,707	0,930	0,05	Tidak Valid
13	0,923	0,707	0,000	0,05	Valid
14	0,857	0,707	0,002	0,05	Valid
15	0,916	0,707	0,000	0,05	Valid

Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (Alpha)	Ket.
16	-0,032	0,707	0,930	0,05	Tidak Valid
17	0,923	0,707	0,000	0,05	Valid
18	0,857	0,707	0,002	0,05	Valid
19	0,916	0,707	0,000	0,05	Valid
20	0,923	0,707	0,000	0,05	Valid
21	0,857	0,707	0,002	0,05	Valid
22	0,916	0,707	0,000	0,05	Valid
23	0,923	0,707	0,000	0,05	Valid
24	0,916	0,707	0,000	0,05	Valid
25	0,127	0,707	0,726	0,05	Tidak Valid
26	0,100	0,707	0,783	0,05	Tidak Valid
27	0,857	0,707	0,002	0,05	Valid
28	0,400	0,707	0,252	0,05	Tidak Valid
29	0,916	0,707	0,000	0,05	Valid
30	0,923	0,707	0,000	0,05	Valid

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan validitas butir soal uji coba diperoleh 20 soal valid dan 10 soal tidak valid dari jumlah keseluruhan 30 butir soal. Soal yang diujikan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Butir soal *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk pilihan ganda.

2) Uji Reliabilitas Tes

Hasil uji reliabilitas tes menggunakan program SPSS 24.0 *for Windows* butir soal diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* yang digunakan sebagai r_{hitung} adalah $r_{11} = 0,944$ dan $N = 10$ dengan hasil keputusan jika $r_{11} > 0,6$ maka dikatakan reliabel. Hasil reliabilitas uji SPSS dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.944	30

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,944 > 0,6 maka soal tes dapat dikatakan reliabel.

b. Analisis Data Lanjutan

1) Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Setelah diuji validitas dan reliabilitas maka soal yang valid dan reliabel akan diberikan kepada peserta didik berupa *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan media dan materi, sedangkan *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir setelah diberi media pembelajaran. Berikut hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.5 Hasil Nilai Tes *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Peserta Didik	Skor Minimal	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	AR	70	44	83
2.	DF	70	47	89
3.	DV	70	53	85
4.	ID	70	40	91
5.	NZ	70	42	88
6.	SF	70	56	93
Ketuntasan Kelas			$\frac{0}{6} \times 100\% = 0\%$	$\frac{6}{6} \times 100\% = 100\%$
Keterangan			Tidak Baik	Sangat Baik

Nilai *pretest* memperoleh keterangan tidak baik, karena dari 6 peserta didik keseluruhan mendapat nilai di bawah skor minimal. Nilai *posttest* memperoleh keterangan sangat baik, karena nilai yang didapat

dari 6 peserta didik keseluruhan mendapat nilai baik yaitu di atas skor minimal ketuntasan yaitu 70. Jadi, setelah mendapatkan perlakuan atau menggunakan media PATAYARA peserta didik mengetahui dan memahami penjelasan dari pendidik dengan mudah, itu terlihat dari antusias dan nilai yang didapatkan.

2) Angket Respons Peserta Didik

Peneliti memberikan angket pada peserta didik. Angket tersebut dimaksudkan untuk menilai media peta budaya nusantara. Angket ini meliputi aspek isi, pembelajaran, dan media. Penilaian menggunakan skala Guttman yaitu dengan memberikan tanda checklist (√) pada pernyataan yang dianggap sesuai dengan pendapat peserta didik. “Ya” dengan skor 1 berarti setuju dan “Tidak” dengan skor 0 berarti tidak setuju.

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Respons Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Isi		Aspek Pembelajaran										Aspek Media				Jml					
		(1)		(2)		(3)		(4)		(5)		(6)		(7)		(8)		(9)		(10)			
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T		
1.	AR	-	√	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	9	1
2.	DF	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	10	0
3.	DV	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	10	0
4.	ID	-	√	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	9	1
5.	NZ	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	10	0
6.	SF	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	10	0
Jumlah Keseluruhan																					58	2	
$\frac{58}{60} \times 100\% = 96,7\%$ (Sangat Baik)																							

Penilaian angket yang dilakukan oleh peserta didik sebagai respons dalam penggunaan media PATAYARA dalam materi yang diajarkan

pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku dengan subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pada pembelajaran 3 memperoleh persentase 96,7% dengan kualifikasi respons sangat baik dan keterangan sangat layak.

3) Angket Observasi

Angket observasi didapatkan dari cara peneliti melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran. Penilaian menggunakan skala Likert yaitu dengan memberikan tanda checklist (√) pada pernyataan yang dianggap sesuai dengan pendapat observer.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Observasi Terhadap Pendidik

No.	Aspek Observasi	Nilai
1)	Terdapat fasilitas belajar untuk peserta didik di dalam kelas	4
2)	Peserta didik semangat dan antusias saat pembelajaran	4
3)	Pendidik menggunakan media saat pembelajaran	5
4)	Pendidik menggunakan metode saat pembelajaran	4
5)	Peserta didik aktif dalam penggunaan media pembelajaran	5
6)	Peserta didik termotivasi untuk belajar	4
7)	Suasana belajar lebih kondusif dan menyenangkan	4
8)	Efektivitas dan efisiensi penggunaan waktu tepat	3
9)	Karakteristik peserta didik sesuai dengan media yang diberikan	5
10)	Pendidik terbantu dengan menggunakan media	5
Jumlah Skor		43
Persentase		$\frac{43}{50} \times 100\%$ = 86%

Observer telah memberikan penilaian berdasarkan hasil pengamatannya saat peneliti melakukan kegiatan mengajar. Hasil penilaian oleh observer

terhadap peneliti memperoleh persentase 86 % dengan kualifikasi sangat baik dan keterangan sangat layak.

7. Revisi Produk

Tahap revisi produk ini mengarah pada warna pulau peta.



Gambar 4.5 Pewarnaan pulau sebelum direvisi



Gambar 4.6 Pewarnaan pulau setelah direvisi

Pada gambar 4.5 warna pulau dominan dengan warna hijau setelah itu untuk warna pulau mendapat revisi dari ahli media sehingga warna pulau di cat dan diperbaiki menjadi lebih banyak warna yang bisa dilihat dari gambar 4.6. Revisi pada warna pulau ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik. Warna pulau yang berwarna-warni memudahkan peserta didik untuk mengetahui batasan dan jumlah provinsi pada setiap pulau dengan melihat perbedaan warna pada setiap provinsinya dengan begitu peserta didik dengan mudah mengingatnya. Selain itu, dengan warna warni pulau membuat peserta didik lebih tertarik dalam menggunakan media PATAYARA ini.

B. Pembahasan

1. Efektifitas Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA)

Berdasarkan penelitian peneliti, efektifitas dari media PATAYARA dapat dilihat dari aktivitas dan respons peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Pendidik memberikan angket respons peserta didik, dimana dalam angket ini terdiri dari 3 aspek yaitu aspek isi, aspek pembelajaran, dan aspek media. Angket ini menjadi acuan dalam penilaian respons peserta didik saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA). Hasil penilaian dari seluruh aspek memperoleh keterangan sangat layak dengan persentase 96,7%. Pelaksanaan uji coba produk mendapatkan respons peserta didik sangat baik, mereka senang, antusias, dan aktif saat menggunakan media PATAYARA.

Kendala yang pertama dalam penelitian ini adalah pembuatan media PATAYARA yaitu sulit mendapatkan koran bekas di era yang serba teknologi seperti saat ini, karena tak banyak dari masyarakat memanfaatkan koran sebagai media untuk mengetahui berbagai informasi. Kendala kedua yaitu karena terbatasnya waktu dalam penelitian yang dikarenakan pada saat penelitian berlangsung sedang dalam masa pandemi COVID-19, yang menyebabkan orang tua peserta didik merasa cemas ketika anak mereka sedang mengikuti penelitian atau belajar bersama.

2. Pengaruh Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA)

Berdasarkan penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh dari media PATAYARA pendidik memberikan tes *pretest* pada peserta didik,

kemudian pendidik menjelaskan materi yang akan dipelajari, lalu menjelaskan mengenai media PATAYARA beserta penggunaannya. Media PATAYARA diterapkan agar peserta didik lebih memahami ciri khas rumah adat dari berbagai provinsi dan pulau asalnya. Setelah peserta didik memahami apa yang disampaikan pendidik selanjutnya pendidik memberikan tes *posttest*. Pengaruh dari suatu media dapat dilihat dari nilai hasil soal *pretest* dan *posttest* yang peserta didik kerjakan. Hasil untuk soal *pretest* memperoleh keterangan tidak baik karena nilai dari 6 peserta didik di bawah skor minimal, kemudian untuk soal *posttest* memperoleh keterangan sangat baik, karena nilai dari 6 peserta didik di atas skor minimal yaitu dengan acuan ketuntasan 70. Nilai dari kedua tes dapat dijadikan acuan sebagai pembandingan sebelum dan setelah peserta didik menggunakan media PATAYARA tersebut. Jadi media PATAYARA berpengaruh kepada peserta didik.

Kendala dalam penelitian ini yaitu ada beberapa peserta didik yang harus dijelaskan ulang mengenai penggunaan media PATAYARA, walaupun sudah dijelaskan oleh pendidik dan sudah diberikan buku pedoman dari media PATAYARA.