

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Grabagan Tulangan, yang terletak di kecamatan Tulangan, Sidoarjo, Jawa Timur. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena memenuhi kriteria untuk dilakukan penelitian yaitu terdapat kelas paralel yang dapat mendukung pelaksanaan penelitian.

Penelitian dilakukan pada kelas IV, yaitu kelas IV A yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 12 perempuan sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan sebagai kelompok kontrol, karena pada saat ini terjadi pandemi wabah virus covid 19 yang menyebabkan terhambatnya proses belajar mengajar dan proses penelitian oleh karena itu sampel diperkecil menjadi 6 siswa untuk kelompok eksperimen dan 5 siswa untuk kelompok kontrol.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu di SD Negeri Grabagan pada bulan Maret 2020. Adapun sampel yang diteliti yaitu siswa kelas IV yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Kelas IV A. Pada

penelitian ini kelas eksperimen yang digunakan IV A dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Waktu	Kegiatan
1.	02 Maret 2020	Validasi ahli materi
2.	04 Maret 2020	Validasi ahli media
3.	21-20 April 2020	Pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen
4.	24-25 April 2020	Pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 20 April 2020. Pada awal pendahuluan pembelajaran peneliti menyapa siswa dengan menanyakan kabar. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa. Setelah berdoa guru meminta siswa untuk mengerjakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah mengerjakan *pretest*, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan. Tahap selanjutnya kegiatan inti. Guru terlebih dahulu menjelaskan materi dan tujuan dari pembelajaran, guru menjelaskan aturan penggunaan teknik permainan EMOSI (engklek modifikasi) kepada seluruh siswa kemudian Guru meminta dari tiap siswa secara bergantian maju kedepan untuk melakukan permainan engklek modifikasi, permainan engklek modifikasi dimulai.

Setelah menggunakan media EMOSI, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa. Guru dan siswa membahas sumber daya alam dan keragaman flora dan fauna yang ada di buku paket siswa.

Pada tahap akhir penutup pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari itu. Guru juga memberikan penguatan berupa jawaban benar dan salah terhadap hasil jawaban siswa. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua di kelas eksperimen pembelajaran dilaksanakan pada hari Selasa 21 April 2020. Guru mengucapkan salam kepada siswa kemudian mengajak siswa berdoa. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa dan membacakan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah selesai mengamati Buku Tema guru mereview kembali pembelajaran sebelumnya sambil memberikan pertanyaan tentang keragaman flora dan fauna. Guru membentuk 2 kelompok, setiap kelompok diberikan perintah untuk membuat 2 pertanyaan yang belum dimengerti tentang kemudian oleh guru pertanyaan tersebut ditukar kepada kelompok lain secara acak. Masing-masing kelompok mendiskusikan jawabannya kemudian dipresentasikan di depan kelas. Dengan bimbingan guru, siswa bersama-sama membahas kembali jawaban.

Guru memberikan tes akhir (*posttest*) kepada semua siswa untuk mengetahui pendalaman materi. Kemudian guru memberikan penguatan berupa jawaban benar atau salah terhadap hasil jawaban siswa. Guru menugaskan siswa untuk membaca materi berikutnya dan

memotivasi siswa agar giat belajar di rumah, kemudian guru memberikan lembar angket respon siswa, siswa diminta mengisi sesuai petunjuk pengisian. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

1) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama di kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan pada hari Jum'at 24 April 2020. Guru mempersiapkan siswa untuk dapat memulai pelajaran dengan meminta perwakilan dari mereka memimpin doa. Sebelum guru menyampaikan materi siswa diminta mengerjakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah mengerjakan *pretest*, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tahap selanjutnya, guru meminta siswa membaca buku Tema 6 Cita-citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-cita. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai pengertian materi sumber daya alam, keragaman flora dan fauna, lalu meminta siswa mengerjakan latihan yang ada di buku paket dengan teman sebangku. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil kerjasama dengan teman sebangku. Guru memberikan waktu kepada siswa yang ingin memberikan jawaban tambahan.

Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini. Kemudian memberikan penguatan berupa jawaban benar atau salah dari hasil kerja siswa kemudian guru memberikan lembar angket respon siswa, siswa diminta mengisi sesuai petunjuk pengisian. Guru memotivasi siswa untuk giat belajar dirumah. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan kedua di kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan pada hari Sabtu 25 April 2020. Guru melakukan komunikasi kehadiran siswa dan mengajak siswa berdoa terlebih dahulu. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi pertemuan sebelumnya.

Tahap selanjutnya guru meminta siswa untuk membaca buku Tema 6 Cita-citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-cita. Guru menjelaskan materi yang diajarkan. Siswa dibentuk menjadi 2 kelompok. Masing-masing kelompok membuat dua pertanyaan tentang masalah sosial. Guru menukarkan pertanyaan setiap kelompok secara acak. Setiap kelompok berdiskusi menentukan jawabannya kemudian mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Guru memberikan penguatan mengenai materi hari ini. Guru memberikan *postest* kepada semua siswa untuk mengetahui pendalaman materi selama 2 kali pertemuan.

Guru memberikan kesempatan siswa bertanya mengenai materi hari ini. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini. Kemudian memberikan penguatan berupa jawaban benar atau salah dari hasil kerja siswa, kemudian guru memberikan lembar angket respon siswa, siswa diminta mengisi sesuai petunjuk pengisian. Guru memotivasi siswa untuk giat belajar di rumah. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa.

c. Data hasil pelaksanaan Nilai *Pretest Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berikut ini merupakan data hasil *pretest* dan *posttes* terhadap media pembelajaran EMOSI.

Tabel 4.2 Daftar Nilai *Pretest Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Kelompok Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
1.	NN	65	85
2.	DA	70	95
3.	PA	60	80
4.	MN	65	85
5.	MP	50	80
6.	EB	60	90
Jumlah		370	515
Rata-rata		61.7	85.7

Tabel 4.3 Daftar Nilai *Pretest Posttest* Kelompok Kontrol

No	Nama	Kelompok Kontrol	
		Pretest	Posttes
1.	AA	50	70
2.	CB	55	75
3.	BA	45	75
4.	VR	60	80
5.	AD	50	75
Jumlah		260	375
Rata-rata		52	75

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan yaitu nilai terendah pada saat *pretest* yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 70. Setelah diberikan perlakuan (*posttest*), maka siswa memperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai terendah yaitu 80 dan nilai tertinggi yaitu 95.

Adapun untuk hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol mengalami peningkatan. Nilai *pretest* yaitu 45 dan nilai yang tertinggi yaitu 60. Sedangkan nilai terendah setelah diberikan *posttest* yaitu 70 dan nilai tertinggi yaitu 80.

d. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1) Validasi Media

Penilaian media EMOSI (engklek modifikasi) divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui seberapa layak media EMOSI untuk diujicoba di lapangan. Apabila kriteria media layak maka dapat diuji cobakan, namun apabila media belum memenuhi kriteria layak maka akan dilakukan perbaikan sehingga

media dapat dikatakan layak untuk diujicobakan. Adapun hasil validasi ahli materi dan ahli media yaitu sebagai berikut:

a) Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak S selaku Guru SD Negeri Grabagan Tulangan Sidoarjo pada tanggal 02 Maret 2020. Berikut hasil penilaian media EMOSI oleh validasi ahli materi yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor	Keterangan
1.	Kesesuaian materi dengan KD	5	Sangat sesuai
2.	Kesesuaian indikator dengan KD	5	Sangat sesuai
3.	Adanya petunjuk belajar	5	Sangat sesuai
4.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	5	Sangat sesuai
5.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	4	Sesuai
6.	Penyampaian materi menarik	5	Sangat sesuai
7.	Kebenaran materi sesuai dengan buku tematik	5	Sangat sesuai
8.	Penyampaian materi secara runtut	5	Sangat sesuai
9.	Materi bermanfaat bagi siswa	5	Sangat sesuai
10.	Kualitas penyaji materi	5	Sangat sesuai
11.	Keterlibatan peran guru dan siswa dalam aktifitas belajar	5	Sangat sesuai
12.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	4	Sesuai
13.	Kemudahan untuk dipahami	4	Sesuai
14.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa	5	Sangat sesuai
15.	Kualitas umpan balik	5	Sangat sesuai
Jumlah		72	
Persentase		96%	
Kriteria Penilaian		Sangat Valid	

Persentase kelayakan:

$$\sum x = 72$$

$$\sum xi = 75$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{72}{75} \times 100 \% = 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian materi, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 72 dengan persentase 96%. Apabila persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kriteria pengkategorian, maka dapat disimpulkan bahwa materi media EMOSI dalam kategori sangat valid. Dalam penilaian tersebut, validator menyatakan bahwa secara keseluruhan materi media EMOSI sudah bagus, hanya saja lebih diperhatikan kesesuaian materi dengan indikator.

b) Ahli media

Validasi media dilakukan oleh Ibu A selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP PGRI Sidoarjo pada tanggal 4 Maret 2020. Berikut hasil penilaian media EMOSI oleh validasi ahli media yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media EMOSI (engklek modifikasi)

No.	Indikator	Skor	Keterangan
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	Sangat sesuai
2.	Ketepatan pemilihan warna, latar, dan warna tulisan	4	Sesuai
3.	Komposisi warna	5	Sangat sesuai
4.	Ketepatan jenis huruf	5	Sangat sesuai
5.	Ketepatan ukuran huruf	4	Sesuai
6.	Ketepatan warna huruf	5	Sangat sesuai
7.	Ketepatan <i>layout</i>	5	Sangat sesuai
8.	Ketepatan memilih gambar	5	Sangat sesuai
9.	Media menarik	5	Sangat sesuai
10.	Media mudah digunakan	5	Sangat sesuai
11.	Ketepatan memilih ukuran media	5	Sangat sesuai
12.	Tingkat interaktif siswa terhadap media	5	Sangat sesuai
13.	Media mudah dibawa dan dipindahkan	5	Sangat sesuai
Jumlah		63	
Persentase		96,9%	
Kriteria Penilaian		Sangat Valid	

Persentase kelayakan:

$$\sum x = 63$$

$$\sum xi = 65$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{63}{65} \times 100 \% = 96,9\%$$

Berdasarkan hasil penilaian media mendapatkan jumlah nilai 63 dengan persentase 96,9%. Apabila persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kriteria pengkategorian, maka dapat disimpulkan bahwa media EMOSI dalam kategori sangat valid. Dalam penilaian tersebut, validator mengatakan bahwa secara keseluruhan media EMOSI sudah bagus, hanya saja lebih diperhatikan kesesuaian materi dengan indikator.

c) Penilaian tes

Lembar tes diberikan kepada siswa dalam uji coba terbatas untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, dan sensitivitas tes. Apabila tes telah memenuhi standarisasi pada uji validitas, reliabilitas, dan sensitivitas, maka tes dinyatakan layak untuk diberikan kepada subjek penelitian.

(1) Hasil perhitungan uji validitas

Berikut merupakan hasil uji validitas butir soal menggunakan program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) 24 for Windows yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Uji Validitas

No. Butir Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (alpha)	Keterangan
1	0,934	0,950	0,006	0,05	Valid
2	0,934	0,950	0,006	0,05	Valid
3	-0,234	0,950	0,656	0,05	Tidak Valid
4	-0,185	0,950	0,726	0,05	Tidak Valid
5	0,934	0,950	0,006	0,05	Valid
6	0,934	0,950	0,006	0,05	Valid
7	-0,185	0,950	0,726	0,05	Tidak Valid
8	0,934	0,950	0,006	0,05	Valid
9	-0,185	0,950	0,726	0,05	Tidak Valid
10	0,934	0,950	0,006	0,05	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas data menunjukkan bahwa dari 10 butir soal, hanya 6 butir soal yang valid. Data dinyatakan valid jika $R_{hitung} > R_{tabel}$ (0,950) dan nilai probabilitas signifikan kurang dari 0,05. Sedangkan jika $R_{hitung} < R_{tabel}$ maka data dinyatakan tidak valid. Untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel media

pembelajaran engklek modifikasi (EMOSI) dengan variabel kemampuan berpikir tingkat tinggi, maka digunakan tabel interpretasi nilai r yaitu dengan skala sangat kuat 0,80-1.000.

(2) Hasil perhitungan uji reliabilitas

Dari data uji validitas mengetahui besarnya pengaruh antara variabel media pembelajaran engklek modifikasi (EMOSI) dengan variabel kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sudah ada kemudian digunakan untuk menghitung uji reliabilitas menggunakan program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) 24 for Windows yaitu sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.679	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas data menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel karena nilai *alpha cronbach* sebesar 0,679 dan lebih dari 0,6. Jika sebuah tes dinyatakan validitas maka hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes tersebut dengan kriteria yaitu 0,80 - 1,000 dalam kategori sangat kuat.

(3) Hasil perhitungan uji sensitivitas tes

Untuk menguji kepekaan tes, maka dilakukan uji sensitivitas pada tes yang telah diuji cobakan. Uji sensitivitas tes menunjukkan hasil sebesar :

$$I_s = \frac{RA - RB}{T}$$

$$I_s = \frac{6 - 4}{6}$$

$$I_s = \frac{2}{6}$$

$$I_s = 0,33$$

Maka hasil uji kepekaan tes dinyatakan mempunyai tingkat sensitivitas karena berada diantara 0,00 dan 1,00, dan dinyatakan memiliki sensitivitas ntuk mengukur seberapa baik butir soal itu dapat dibedakan tingkat kemampuan siswa sebelum menerima pembelajaran dan sesudah menerima pembelajaran

e. Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Penilaian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi untuk mengetahui dan membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah, melalui cara membedakan dari perolehan skor nilai dari setiap siswa dengan memberikan 10 soal uraian yang terdiri dari 3 kategori yaitu level berpikir C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mencipta), setiap soal benar nilai skor 10, soal dikerjakan tetapi jawaban kurang benar nilai skor 5, jika soal tidak dikerjakan nilai skor 0. Penilaian bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa untuk memebedakan soal yang mudah, cukup atau sukar.

Tabel 4.7 Level Berpikir Tingkat Tinggi

Mata Pelajaran	Jenis Tes	Tujuan Pembelajaran	Nomor Soal	Aspek Kognitif
IPA	Uraian	Siswa dapat mengetahui keragaman hayati di Indonesia dan mengetahui perbedaannya	1	C4 Menganalisis
IPA	Uraian	Siswa dapat mengetahui cara untuk memelihara keberagaman flora dan fauna	2	C4 Menganalisis
IPA	Uraian	Siswa dapat menyebutkan hewan langka yang perlu dilindungi	3	C4 Menganalisis
IPA	Uraian	Siswa dapat menjelaskan penyebab utama flora dan fauna langka	4	C5 Mengevaluasi
IPS	Uraian	Siswa dapat menjelaskan sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui	5	C5 Mengevaluasi
IPS	Uraian	Siswa dapat mengetahui pencegahan terjadinya kerusakan sumber daya alam	6	C5 Mengevaluasi
IPS	Uraian	Siswa dapat menjelaskan fungsi cagar alam bagi flora dan fauna	7	C5 Mengevaluasi
IPS	Uraian	Siswa dapat mengetahui cara untuk mengatasi masalah sampah	8	C6 Mencipta

		yang ada di Indonesia		
IPS	Uraian	Siswa dapat mencari informasi dari berbagai sumber tentang daerah yang menjadi sumber daya alam hewan dan tumbuhan	9	C6 Mencipta
IPS	Uraian	Siswa dapat mengamati dan membuat peta persebaran flora dan fauna di Indonesia	10	C6 Mencipta

Berikut ini nilai siswa dalam penilaian kategori kemampuan berpikir tingkat tinggi:

Tabel 4.8 Nilai Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	NN	80	Baik
2.	DA	90	Sangat Baik
3.	PA	100	Sangat Baik
4.	MA	100	Sangat Baik
5.	MP	85	Baik
6.	EB	95	Baik

f. Analisis media Pembelajaran

Setelah Media divalidasi, kemudian dilakukan ujicoba untuk mengetahui respon siswa dan kelayakan media EMOSI. Ujicoba media dilaksanakan di kelas IV A SD Negeri Grabagan Tulangan Sidoarjo yang berjumlah 6 siswa. Pembelajaran dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media EMOSI. Guru kelas IV A yaitu Bapak Syamsu Septiyanto S.Pd sebagai pengamat pembelajaran, apakah media EMOSI efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar atau tidak. Penelitian dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh melalui angket tanggapan siswa dan hasil *pretest posttest*.

Hasil *pretest-posttest* dan angket tanggapan siswa dapat diketahui bahwa secara keseluruhan terdapat peningkatan, sehingga media Media efektif digunakan.

1) Pengaruh Media Pembelajaran

Pengaruh Media Pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) terhadap Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV SD Negeri Grabagan Tulangan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Data yang diambil yaitu hasil belajar siswa *posttes* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat ditentukan untuk nilai $X=1$ untuk kelas eksperimen dan nilai $X=0$ untuk kelas kontrol, $Y= posttes$ untuk kelas eksperimen dan kontrol. Berikut ini perhitungan korelasi:

Tabel 4.9 Korelasi

No	Kelas	Y	X	Yx	x ²	y ²
1	Kelas kontrol	70	0	0	0	4900
2		75	0	0	0	5625
3		75	0	0	0	5625
4		80	0	0	0	6400
5		75	0	0	0	5625
1	Kelas eksperimen	85	1	85	1	7225
2		95	1	95	1	9025
3		80	1	80	1	6400
4		85	1	85	1	7225
5		80	1	80	1	6400
6		90	1	90	1	8100
Jumlah		890	6	515	6	72550

Menghitung harga a (bilangan konstata regresi) dan b (koefisien regresi) untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran

$$a = \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n \Sigma Y^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$a = \frac{(890)(6) - (6)(515)}{11.6 - 6^2}$$

$$a = \frac{5340 - 3090}{66 - 36}$$

$$a = \frac{2250}{30}$$

$$a = 75$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka a (bilangan konstata regresi) mendapatkan nilai 75

Menghitung harga b (koefisien regresi)

$$b = \frac{n \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n \Sigma Y^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$b = \frac{(11)(515) - (6)(890)}{11.6 - 6^2}$$

$$b = \frac{5665 - 5340}{66 - 36}$$

$$b = \frac{325}{30}$$

$$b = 10,8$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka b (koefisien regresi) mendapatkan nilai 10,8

Selanjutnya yaitu menyusun persamaan regresi

$$Y' = a + bX$$

Y' = Subjek/ nilai

a = Bilangan konstanta regresi untuk $X = 0$ (nilai y pada saat x nol)

b = Angka arah atau koefisien regresi

X = Subjek pada variabel independen

$$Y' = a + bX$$

$$Y' = 75 + 10,8X$$

$$Y' = 75 + 10,8(1)$$

$$Y' = 85,8$$

Jadi pengaruh media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) terhadap Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV SD Negeri Grabagan Tulangan menggunakan analisis regresi linear sederhana adalah 85,8 untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol adalah 75. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Sehingga dapat dilihat bahwa media EMOSI memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2) Angket respon siswa

Berikut merupakan hasil angket respon siswa terhadap media EMOSI.

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya pernah belajar menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi) sebelumnya	0	6
2.	Saya mudah memahami pembelajaran menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi)	6	0
3.	Dengan menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi) saya senang untuk mengikuti pelajaran	6	0
4.	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran dengan menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi)	6	0
5.	Media EMOSI (engklek modifikasi) menjadikan materi lebih mudah diingat	6	0
6.	Dengan menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi) memudahkan siswa dalam mempraktekkan materi	6	0
7.	Media EMOSI (engklek modifikasi) dapat membuat saya senang belajar	6	0
8.	Media EMOSI (engklek modifikasi) meningkatkan belajar saya	6	0
9.	Adakah kesulitan dalam menggunakan media EMOSI (engklek modifikasi) ?	2	4
10	Apakah anda setuju media EMOSI (engklek modifikasi) diterakan di sekolah ?	6	0
Jumlah		50	10
Persentase		83,33%	
Kategori Penilaian		Sangat Baik	

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$\sum x = 50$$

$$\sum xi = 60$$

$$P = \frac{50}{60} \times 100\% = 83,33\%$$

Berdasarkan hasil respon siswa, respon yang digunakan mendapatkan jumlah nilai 50 dengan persentase 83,88%. Apabila

persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa media EMOSI dalam kategori sangat baik karena persentase kelayakan mencapai $\geq 60\%$ sesuai dengan tabel tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan media.

g. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya. Pembuktian uji hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t dua sampel independen karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini tidak berkorelasi, yang artinya anggota sampel yang terdapat pada kelas eksperimen tidak ada yang menjadi anggota kelas pembanding. Langkah pertama dalam uji hipotesis pada penelitian ini adalah dengan membandingkan nilai *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis yang digunakan dalam uji hipotesis *pretest* adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV di SD Negeri Grabagan Tulangan.

H_1 : Ada pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV di SD Negeri Grabagan Tulangan.

Kriteria pengujian pada hipotesis apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Hasil perhitungan nilai *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Analisis Uji Hipotesis *Pretest* Uji-t Dua Sampel Independent

Data	Nilai
t_{hitung}	0.173
t_{tabel}	2.015
Keputusan	H_0 diterima

Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh nilai $t_{hitung} = 0.173$ dan $t_{tabel} = 2.015$ diketahui hasil perhitungan hipotesis diperoleh $-t_{tabel} (2.015) \leq t_{hitung} (0.173) \leq t_{tabel} (2.015)$. pada tabel 4.10 dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan nilai *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas pembandingan atau kemampuan awal peserta didik kedua kelompok sampel.

Langkah kedua dalam uji hipotesis pada penelitian ini adalah dengan membandingkan nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas pembandingan, dalam langkah ini menggunakan rumus varians tidak homogen karena data tidak homogen. Hipotesis yang digunakan dalam uji hipotesis *posttest* adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV di SD Negeri Grabagan Tulangan.

H_i : Ada pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV di SD Negeri Grabagan Tulangan.

Kriteria pengujian pada hipotesis apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Hasil perhitungan nilai *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Analisis Uji Hipotesis *Posttest* Uji-t Dua Sampel Independent

Data	Nilai
t_{hitung}	3.223
t_{tabel}	2.015

Keputusan H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 4.11 diperoleh nilai $t_{hitung} = 3.223$ dan $t_{tabel} = 2.015$. diketahui hasil perhitungan hipotesis diperoleh $-t_{tabel} (2.015) \leq t_{hitung} (3.223) \leq t_{tabel} (2.015)$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan nilai *posttest* antara kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran EMOSI dan kelas kontrol tanpa menggunakan media, sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir tingkat tinggi antara kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran EMOSI dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran.

h. Respon Siswa

Respon siswa setelah menggunakan media EMOSI selama pembelajaran sangat positif, baik siswa pada tahap uji coba maupun uji coba pemakaian. Siswa dapat menerima dan menggunakan media EMOSI yang dijadikan media pembelajaran dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Berikut perbandingan respon siswa dalam penggunaan media EMOSI.

Dari proses uji coba dan pemakaian diketahui kenaikan persentase respon siswa dari tahap uji coba yaitu 83,33% pada tahap uji pemakaian menunjukkan bahwa respon siswa menjadi semakin baik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media EMOSI.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan penelitian ini memaparkan tentang pengaruh media terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. Media pembelajaran EMOSI dengan pemahaman materi dan pendidikan karakter anak memiliki hubungan yang kuat dan berkaitan. Dimana media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar menurut Arsyad (2006: 10). Media pembelajaran yang tepat dan menarik akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga tujuan belajar dapat tercapai dan siswa dapat paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu diungkapkan oleh Listyo Yuwanto (2012), pendidikan karakter akan berhasil

bila disertai dengan media pembelajaran yang tepat dan diberikan sejak anak berusia dini.

Media pembelajaran EMOSI (engklek modifikasi) yang digunakan pada pelajaran Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3 Giat Meraih Prestasi dirasa tepat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar siswa paham dengan materi yang disampaikan dan juga membantu guru mengamati karakter siswa dan membentuk karakter pada saat pembelajaran. Media pembelajaran selain berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat memahami materi yang disampaikan guru, juga berfungsi untuk menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain (Jamil,2013).

1. Kelayakan Media EMOSI (engklek modifikasi)

Berdasarkan hasil penilaian media EMOSI telah melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media. Tahap validasi ahli materi, media mendapatkan jumlah nilai 72 dengan persentase 96%. Apabila persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa media EMOSI dalam kategori sangat valid. Saran yang diberikan validator yaitu untuk keseluruhan media EMOSI sudah bagus, hanya saja lebih perhatikan kesesuaian materi dengan indikator.

Validasi ahli media mendapatkan jumlah nilai 63 dengan persentase 96,9%. Apabila persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kriteria pengkatagorian, maka dapat disimpulkan bahwa media EMOSI dalam kategori sangat valid dan beberapa bagian yang harus diperbaiki, yaitu

kecerahan gambar pada media EMOSI dan lebih memperbesar kartu soal pada media. Pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa media EMOSI sudah layak digunakan dan dapat diujicobakan kepada siswa.

2. Kemampuan berpikir tingkat tinggi

Dalam mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peneliti menggunakan *pretes* dan *posttes* yang kemudian hasilnya digunakan sebagai acuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pada penelitian ini diketahui bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas yang menggunakan media pembelajaran meningkat. Hal ini disertai dengan teori belajar Piaget yang mengungkapkan bahwa anak usia sekolah (7-11 tahun) masih tahap oprasional konkret, dimana anak sudah mampu berpikir rasional seperti penalaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang konkret sehingga dengan penggunaan media EMOSI (engklek modifikasi siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu menurut Nurhasan (2005), bahwa anak usia sekolah (usia 7-8 tahun) berada pada tahap gerak dasar dan gerak khusus, pada tahap ini anak masih perlu stimulasi gerak untuk mengasah keterampilan dasar dengan tujuan umum untuk lari, lompat, dan melempar.

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerak gerakan tubuh yang

menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Sukamti dalam Rohmatin, 2019: 173). Seseorang yang memiliki kemampuan motorik yang tinggi diduga akan lebih baik dan berhasil dalam melakukan berbagai tugas keterampilan dibandingkan seseorang yang memiliki kemampuan motorik rendah.

Menurut Krathwohl dalam Sujoko (2013: 37) tingkatan proses kognitif hasil belajar berdasarkan Taksonomi Bloom ini bersifat hierarkis, yang berarti kategori pada dimensi proses kognitif disusun berdasar tingkat kompleksitasnya. Memahami lebih kompleks daripada mengingat, menerapkan lebih kompleks daripada memahami, dan seterusnya. Namun, kategori proses kognitif pada taksonomi Bloom, memungkinkan untuk saling melengkapi dengan kategori proses kognitif yang lain. Pada media EMOSI (engklek modifikasi) yang digunakan pada tema 6 Cita-citaku subtema 3 Giat Meraih Cita-Cita di kelas IV tepat untuk penerapan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menerapkan tingkatan ranah kognitif yaitu pada C4 (analisis), C5 (evaluasi) dan C6 (mencipta).

Media pembelajaran sangat berperan penting dan berhubungan dengan pendidikan. Diperlukan kesadaran guru untuk memilih media yang tepat dan kreatifitas dari guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Adapun hambatan pada penelitian ini diantaranya yaitu, terhambatnya proses penelitian di sekolah karena pandemi virus Covid-19 sehingga peneliti sulit untuk

mencari responden untuk penerapan penggunaan media, serta kurangnya sarana dan prasarana saat penerapan media menjadikan proses pembelajaran kurang kondusif.

