

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada Bab ini akan diuraikan mengenai hasil pengembangan, kelayakan, dan efektifitas media pembelajaran politema serta pembahasan media pembelajaran politema. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama satu bulan dimulai dari persiapan sampai penelitian selama 6 pembelajaran. Adapun uraian proses pengembangan media pembelajaran politema sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah peneliti membagi menjadi dua langkah, yaitu:

a) Potensi

Potensi dari penelitian ini adalah pengembangan media politema dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran

b) Masalah

Masalah dalam penelitian ini yaitu pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku tema yang ditampilkan di proyektor.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara, adapun hasil wawancara sebagai berikut;

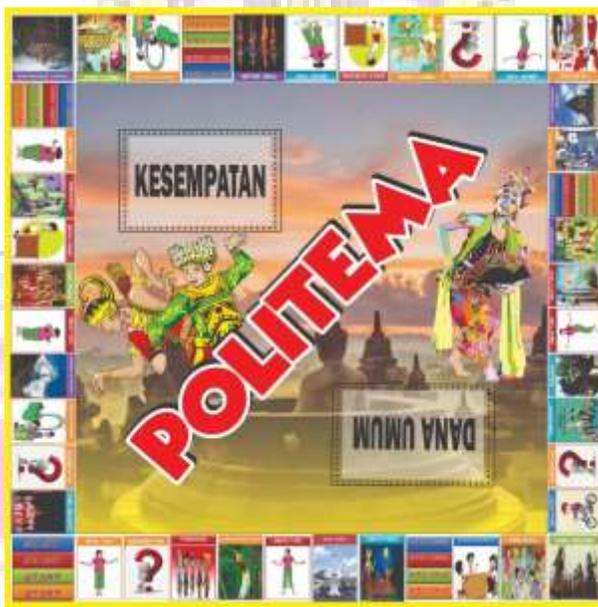
Hasil wawancara pada guru kelas IV MI Darul Hidayah Tulangan Sidoarjo, Sekolah masih belum memiliki media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil wawancara dan angket respon pada siswa kelas IV MI Darul Hidayah Tulangan Sidoarjo media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah media pembelajaran yang bergambar dan siswa dapat bermain dengan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa dan guru MI Darul Hidayah Tulangan Sidoarjo, proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan jika melibatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti merancang terlebih dahulu media pembelajaran sebelum membuat media pembelajaran. Adapun hasil rancangan media pembelajaran dapat di lihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.1 Desain/ Rancangan Awal Media Pembelajaran Politema



Gambar 4.2 Media Pembelajaran Politema yang sudah tervalidasi



Gambar 4.3 Komponen Media Pembelajaran Politema

4. Validasi Produk

Validasi produk media pembelajaran politema ini di tunjukan kepada ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi sebagai berikut:

a. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), ahli media menilai aspek media pembelajaran politema sebanyak 17 butir pertanyaan. Data Penilaian ahli media terhadap media pembelajaran politema dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Penilaian Ahli Media

No	Deskripsi	Nilai	Kategori
1	Ukuran media tidak besar/kecil	5	Sangat Valid
2	Media tidak mudah rusak	4	Valid
3	Media tidak menyebabkan siswa terluka	5	Sangat Valid
4	Media dapat digunakan dengan baik	5	Sangat Valid
5	Media mudah dipahami oleh siswa	5	Sangat Valid
6	Media mudah digunakan	5	Sangat Valid
7	Memiliki alur penggunaan media yang jelas	4	Valid
8	Pengoperasian media sederhana	5	Sangat Valid
9	Pengguna dapat berinteraksi dengan media	5	Sangat Valid
10	Keterkaitan media dengan materi	4	
11	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	5	Sangat Valid
12	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas dan unik)	5	Sangat Valid
13	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	4	Valid
14	Tulisan dapat dibaca dengan baik	5	Sangat Valid
15	Pemilihan warna dalam media sudah tepat	5	Sangat Valid
16	Gambar menarik	4	Valid
17	Gambar yang digunakan tidak mengganggu	5	Sangat Valid
Nilai Rata-Rata		4,7	Valid

Media politema dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 282):

$$P = \frac{\sum 80}{\sum 85} \times 100\%$$

$$P = 94,11\%$$

Berdasarkan Tabel 4.1, validator ahli media memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 94,11% atau media pembelajaran politema dikategorikan sangat baik berdasarkan Tabel 3.2. Dengan kata lain media pembelajaran politema layak untuk di uji coba pemakaian.

b. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Guru MI Darul Hidayah Sidoarjo, ahli materi menilai aspek materi pembelajaran politema sebanyak 17 butir pertanyaan, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan soal Pretest Posttest

Data Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran politema dapat dilihat pada Tabel 4.2 sampai dengan Tabel 4.5 di bawah ini :

Tabel 4.2 Penilaian Ahli Materi

No	Deskripsi	Nilai	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Valid
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4	Valid
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Valid
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap	4	Valid
5	Materi yang disajikan sistematis	3	Cukup Valid
6	Materi yang disajikan jelas	4	Valid
7	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	4	Valid
8	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	Valid
9	Soal dirumuskan dengan jelas	4	Valid
10	Soal di dalam media lengkap	4	Valid
11	Soal sesuai teori dan konsep	4	Valid
12	Kunsi jawaban sesuai dengan soal	4	Valid
13	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran	4	Valid
14	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	Valid
15	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai	4	Valid
16	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	Valid
17	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar	3	Cukup Valid
Nilai Rata-Rata		3,8	Cukup Valid

Media politema dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 282):

$$P = \frac{\sum 66}{\sum 85} \times 100\%$$

$$P = 77,64\%$$

Berdasarkan Tabel 4.2, validator ahli materi memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 77,64% atau media pembelajaran politema dikategorikan baik berdasarkan Tabel 3.2. Dengan kata lain media pembelajaran politema layak untuk di uji coba pemakaian.

Tabel 4.3 Penilaian RPP

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
I	FORMAT		
	1. Kejelasan pembagian materi	5	Sangat Valid
	2. Sistem penomoran jelas	5	Sangat Valid
	3. Pengaturan ruang/ tata letak	5	Sangat Valid
	4. Jenis dan ukuran huruf sesuai	5	Sangat Valid
II	ISI		
	1. Kesesuaian dengan standar kompetensi K13	4	Valid
	2. Pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sarana pembelajaran dilakukan dengan tepat, sehingga memungkinkan siswa aktif belajar	5	Sangat Valid
	3. Kegiatan guru dan kegiatan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional, sehingga mudah dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.	5	Sangat Valid
	4. Kesesuaian dengan Pembelajaran Berbasis Masalah	4	Valid
	5. Kesesuaian urutan materi	4	Valid
	6. Kesesuaian alokasi waktu	4	Valid
	7. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran	5	Sangat Valid
III	BAHASA		
	1. Kebenaran tata bahasa	4	Valid
	2. Kesederhanaan struktur kalimat	4	Valid
	3. Kejelasan petunjuk dan arahan	5	Sangat Valid
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	4	Valid
Nilai Rata-Rata		4,5	Valid

Media politema dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 282):

$$P = \frac{\sum 68}{\sum 75} \times 100\%$$

$$P = 90,66\%$$

Berdasarkan Tabel 4.3, validator ahli materi memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 90,66% atau media pembelajaran politema dikategorikan sangat baik berdasarkan Tabel 3.2. Dengan kata lain media pembelajaran politema layak untuk di uji coba pemakaian

Tabel 4.4 Penilaian LKS

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
I	FORMAT		
	1. Kejelasan pembagian materi	5	Sangat Valid
	2. Sistem penomoran jelas	5	Sangat Valid
	3. Pengaturan ruang/ tata letak	5	Sangat Valid
	4. Jenis dan ukuran huruf sesuai	5	Sangat Valid
II	ISI		
	1. Kebenaran isi / materi	4	Valid
	2. Kesesuaian dengan pembelajaran berbasis masalah. a. Masalah yang diajukan autentik b. Masalah memungkinkan jawaban siswa berbeda-beda c. Masalah sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa (bermakna bagi siswa) d. Masalah cukup luas/komplek e. Masalah bermanfaat bagi siswa	5	Sangat Valid
	3. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran	5	Sangat Valid
III	BAHASA		
	1. Kebenaran tata bahasa	4	Valid
	2. Kesesuaian kalimat dengan taraf berfikir	4	Valid

No	Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori
	dan kemampuan membaca serta usia siswa		
	3. Kesederhanaan struktur kalimat	5	Sangat Valid
	4. Kejelasan petunjuk dan arahan	5	Sangat Valid
	5. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	4	Valid
Nilai Rata-Rata		4,6	Valid

Media politema dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 282):

$$P = \frac{\sum 56}{\sum 60} \times 100\%$$

$$P = 93,33\%$$

Berdasarkan Tabel 4.4, validator ahli materi memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 93,33% atau media pembelajaran politema dikategorikan sangat baik berdasarkan Tabel 3.2. Dengan kata lain media pembelajaran politema layak untuk di uji coba pemakaian.

Tabel 4.5 Penilaian THB

Validitas Isi	Bahasa dan Penulisan	Rekomendasi
Cukup Valid	Dapat dipahami	Tampa Revisi

Berdasarkan Tabel 4.5, validator ahli materi memberikan penilaian: 1) Validas isi “cukup valid”, 2) Bahasa dan penulisan “dapat dipahami”, dan 3) Rekomendasi “Tampa revisi”. Dengan kata lain hasil dari penilaian ahli materi dapat di uji pemakaian.

Berdasarkan aktifitas siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Wijayanti, 2012:67)

$$PA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

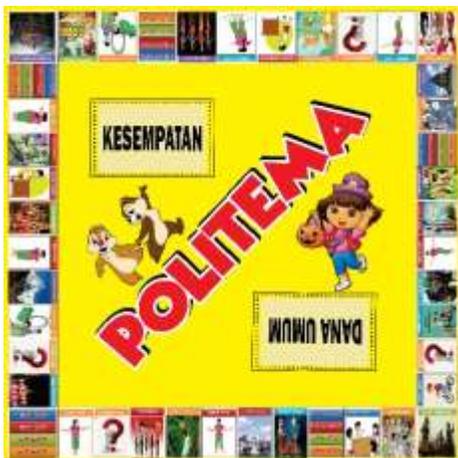
$$PA = \frac{58,7}{32} \times 100\%$$

$$PA = 1,85 \%$$

Berdasarkan Tabel 4.2 sampai dengan Tabel 94,11%, validator ahli materi memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 77,64% pada aspek materi, memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 90,66% pada aspek RPP, memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 93,33% pada aspek LKS dan memberikan penilaian pada aspek THB yaitu tanpa revisi atau media pembelajaran politema dikategorikan valid. Dengan kata lain media pembelajaran politema dapat di uji coba produk.

5. Revisi Desain

Penilaian yang didapatkan akan digunakan untuk merevisi desain yang dianggap masih kurang oleh validator pada aspek materi, sajian materi, fisik, pemakaian, gambar, warna, dan tulisan. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi media pembelajaran politema dapat digunakan tanpa revisi, dengan kata lain media pembelajaran politema tanpa ada koreksi dari ahli media dan materi. Adapun media pembelajaran sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) di revisi.



4.5 Media Pembelajaran
Politema Sebelum Revisi



4.6 Media Pembelajaran
Politema Setelah Revisi

Media sebelum direvisi ukurannya 30cm, gambar background kurang menarik, gambar petakan kurang jelas dan setelah direvisi kembali ukuran media menjadi 60cm, gambar background sudah menarik, gambar petakan sudah jelas. Sehingga media sudah dapat digunakan untuk siswa.

6. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk pada penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MI Darul Hidayah Sidoarjo dengan responden 12 siswa. Adapun hasil uji produk media pembelajaran sebagai berikut:

a. Tes Hasil Belajar

a. Hasil Belajar *Pre-Test*Tabel 4.6 Hasil *Pre-Test*

No	Siswa	Nilai	Kategori
1	DKS	70	Memenuhi
2	EFZ	70	Memenuhi
3	FTP	60	Belum Memenuhi
4	FR	60	Belum Memenuhi
5	NOS	60	Belum Memenuhi
6	NVB	65	Belum Memenuhi
7	FNR	70	Memenuhi
8	NH	65	Belum Memenuhi
9	NMN	70	Memenuhi
10	MRADW	65	Belum Memenuhi
11	MDNR	70	Memenuhi
12	MI	60	Belum Memenuhi
Nilai Rata-Rata		65,41	Belum Memenuhi

Rumus persentase ketuntasan sebagai berikut:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{785}{12} \times 100\%$$

$$P = 65,41 \%$$

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil belajar siswa (*Pre-Test*) dengan nilai rata-rata 65,41 belum memenuhi nilai KKM sekolah, dengan kata lain siswa membutuhkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Hasil Belajar *Post-Test*

Tabel 4.7 Hasil *Post-Test*

No	Siswa	Nilai	Kategori
1	DK	80	Memenuhi
2	EFZ	80	Memenuhi
3	FTP	75	Memenuhi
4	FR	70	Memenuhi
5	FNR	70	Memenuhi
6	NO	90	Memenuhi
7	NVB	100	Memenuhi
8	NMN	80	Memenuhi
9	NH	90	Memenuhi
10	MDNR	80	Memenuhi
11	MI	90	Memenuhi
12	MRADW	100	Memenuhi
Nilai Rata-Rata		83,75	Memenuhi

Rumus persentase ketuntasan sebagai berikut:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1005}{12} \times 100\%$$

$$P = 83,75\%$$

Berdasarkan Tabel 4.7 hasil belajar siswa (*Post-Test*) sudah memenuhi nilai KKM sekolah, dengan kata lain media pembelajaran politema dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Respon Siswa

Tabel 4.8 Respon Siswa

No	Indikator	Nilai	Kategori
1	Apakah media dapat digunakan dengan mudah	100%	Memenuhi
2	Apakah media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	100%	Memenuhi
3	Apakah media tidak rusak ketika digunakan	100%	Memenuhi
4	Apakah media tidak menyebabkan siswa terluka	100%	Memenuhi
5	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami	100%	Memenuhi
6	Apakah pembahasan contoh soal jelas	91%	Memenuhi
7	Apakah materi disajikan secara runtut	100%	Memenuhi
8	Apakah bahasa yang digunakan komunikatif	100%	Memenuhi
9	Apakah perumusan soal mudah dipahami	75%	Memenuhi
10	Apakah soal dalam media ini sesuai dengan materi	100%	Memenuhi
11	Apakah penggunaan <i>background</i> tidak mengganggu	100%	Memenuhi
12	Apakah <i>background</i> yang digunakan sudah tepat	100%	Memenuhi
13	Apakah tampilan yang digunakan dalam media menarik	100%	Memenuhi
14	Apakah tulisan dapat dibaca dengan baik	100%	Memenuhi
15	Apakah gambar yang digunakan menarik	100%	Memenuhi
16	Apakah gambar yang digunakan tidak mengganggu	100%	Memenuhi
Nilai Rata-Rata		98%	Memenuhi

Media politema dinyatakan layak apabila hasil validasi termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Uji validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010: 282):

$$P = \frac{\sum 58}{\sum 60} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan Tabel 4.8, respon siswa memberikan penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 98% atau media pembelajaran politema dikategorikan sangat baik berdasarkan Tabel 3.2. Dengan kata lain media pembelajaran politema layak untuk di uji coba pemakaian.

B. Pembahasan

1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran politema sebagai media pembelajaran siswa kelas IV. Adapun 10 proses pengembangan berdasarkan model pengembangan menurut Sugiyono (2012), Proses pengembangan ini telah dimodifikasi oleh peneliti menjadi 7 proses pengembangan hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan waktu biaya dan kebutuhan peneliti. 7 prosedur pengembangan media pembelajaran politema yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:
 - a. Potensi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran politema dan masalah dalam penelitian ini adalah guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
 - b. Pengumpulan data menggunakan angket untuk mengetahui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
 - c. Peneliti merancang media pembelajaran sebelum membuat media pembelajaran.
 - d. Media pembelajaran politema ini di tunjukan kepada ahli media dan ahli materi.

- e. Peneliti merevisi desain yang dianggap masih kurang oleh validator pada aspek materi, sajian materi, fisik, pemakaian, gambar, warna, dan tulisan.
- f. Uji coba produk dilaksanakan di kelas IV MI Darul Hidayah Sidoarjo dengan responden 12 siswa.
- g. Kelemahan media pembelajaran diperbaiki kembali pada tahap ini untuk menghasilkan produk maksimal.

Hal ini selaras dengan ahli, Menurut Sugiyono (2012:45) pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Adapun

Hasil pengembangan media pembelajaran politema yaitu: 1) Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 3,8 dan ahli media menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 4,7. Berdasarkan penilaian ahli, media pembelajaran politema dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi. 2) Berdasarkan angket respons siswa media pembelajaran politema dinilai menarik dan menyenangkan. 3) Pengembangan media pembelajaran politema terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 75,25.

2. Hasil keaktifan siswa yaitu siswa tertarik pada media pembelajaran politema hal ini di berdasarkan hasil belajar siswa dan respon siswa pada saat menggunakan media politema. Adapun kegiatan siswa menggunakan media pembelajaran politema : pada 30 menit pertama siswa memperhatikan penjelasan guru, memahami masalah dan bertanya tentang hal-hal yang tidak dimengerti pada media pembelajaran politema, pada 30 menit selanjutnya siswa bekerjasama menyelesaikan masalah dengan kelompoknya, menuliskan hasil karya di kertas yang disediakan dan menyampaikan hasil karya kepada kelompok

lain, pada 30 menit terakhir siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pendapat ahli Wijayanti (2012: 67) dimana keaktifan siswa dapat diukur dengan angket respon siswa dan hasil belajar siswa.

3. Hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) menggunakan media pembelajaran politema adalah 65,41 atau tidak memenuhi nilai KKM sekolah, hal tersebut dipengaruhi oleh pemahaman siswa yang kurang menguasai materi yang disajikan guru seperti kurangnya bahan ajar, sedangkan hasil belajar siswa sesudah (*post-test*) menggunakan media pembelajaran politema adalah 76,25 atau memenuhi nilai KKM sekolah, hal tersebut dipengaruhi oleh media pembelajaran yang disajikan dalam belajar sambil bermain sehingga membuat siswa lebih menyenangkan dan berkesan dalam memahami materi keunikan - keunikan daerah tempat tinggalku. Dengan kata lain media pembelajaran politema dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Prastyawati (2015). Hasil belajar siswa menjadi meningkat setelah menggunakan sebuah media pembelajaran.
4. Uji coba keefektifan media pembelajaran politema ini untuk mendapat respon dari siswa, hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data presentase angket. Adapun hasil dari aspek produk media, menunjukkan persentase rata-rata sebesar 80% dan dari aspek materi mendapat persentase rata-rata sebesar 75%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran politema yang telah dibuat peneliti memenuhi standar media dan media pembelajaran yang baik. Selain memenuhi standar bahan ajar baik, ternyata sebesar 87,5% siswa merasa tertarik belajar dengan menggunakan media pembelajaran politema. Selain tertarik menggunakan media pembelajaran politema yang dibuat penulis, sebesar 85% siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran politema ini

membuat semangat belajar. Menurut Sugiyono (2012: 96) penelitian akan menjadi efektif jika media pembelajaran berkategori baik atau memiliki respon baik dari siswa.

Adapun panduan penggunaan media pembelajaran politema sebagai berikut :

- a. Media dimainkan minimal 2 orang dan maksimal 4 orang
- b. Mainkan dadu dan mulai berjalan sesuai angka dadu
- c. Ketika giliran kamu berhenti di kesempatan maka kamu akan mendapatkan pertanyaan yang harus kamu jawab dan ketika kamu berhenti di dana umum maka kamu akan mendapatkan penjelasan materi
- d. Ketika kamu berhenti di petak selain kesempatan dan dana umum maka kamu harus menjawab pertanyaan sesuai gambar tersebut yang akan diberikan oleh guru
- e. Ketika kamu berhasil menjawab semua pertanyaan dalam satu putaran maka kamu akan mendapatkan 1 pin *smile*

