

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah Kartu SUDIS (Sudut Istimewa) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada tahapan *Analysis*, kebutuhan siswa dapat diketahui dengan mewawancarai salah satu guru. Pada tahapan *Design*, dilakukan perancangan produk seperti pengumpulan bahan-bahan materi, pembuatan desain awal produk dan penyusunan instrumen penelitian. Pada tahapan *Development*, produk akan divalidasi dan direvisi berdasarkan saran serta masukan dari validator. Selain itu, produk diuji dalam skala kecil untuk mengetahui kesiapan produk sebelum dilakukan uji skala besar. Pada tahapan *Implementation*, dilakukan uji coba skala besar kepada 33 siswa kelas X IPA 2 MAN 1 Kediri . Selama tahap evaluasi, produk akan diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan validator.

Kevalidan produk dari hasil validasi oleh ahli media, dihasilkan persentase 86% termasuk dalam kriteria valid. Hasil uji penelitian ini senada dengan penelitian Ulfah dkk., (2016), yaitu hasil validasi media dengan persentase kevalidan sebesar 87,50% dan produk yang dikembangkan kartu UNO pada satuan panjang dengan kriteria valid. Siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari karena penggunaan media melalui permainan edukatif kartu UNO. Penelitian lain mengatakan Rozak dkk., (2018), hasil validasi ahli media dengan persentase kevalidan 84,44% dan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran SASA-AURA pada pembelajaran matematika dengan kriteria valid.

Berdasarkan validasi produk oleh ahli materi ,dihasilkan persentase rata-rata 86% termasuk dalam kriteria valid. Hasil aspek kevalidan dari penelitian Setiawan dkk., (2020), yaitu memperoleh tingkat kevalidan sebesar 86% dan produk yang dikembangkan kartu domino pecahan dengan kategori valid. Media pembelajaran kartu domino pecahan ini dapat membantu siswa dalam memahami materi bilangan pecahan dapat menjembadani siswa dalam tahap berpikir konkrit untuk memahami matematika yang bersifat abstrak. Penelitian lain mengatakan Aunin Najiah, (2021), diperoleh tingkat kevalidan sebesar 88% dengan produk pengembangan media permainan kartu UNO SPIN pada pembelajaran aljabar dengan kategori valid.

Sedangkan, berdasarkan uji kepraktisan oleh ahli praktisi, dihasilkan persentase 94% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil uji kepraktisan senada dengan penelitian Sabella dkk., (2022), di peroleh tingkat kepraktisan sebesar 92,7% dengan kriteria sangat praktis pada produk pengembangan kartu domino materi bangun ruang. Kartu domino dapat meningkatkan pembelajaran, antusiasme siswa, dan melatih siswa dalam memecahkan masalah dengan kelompoknya. Penelitian lain oleh Harahap dkk., (2022), tingkat kepraktisan produk Kartu *Uno Math* pada materi luas bangun datar mendapatkan persentase 83,88% dengan kriteria sangat valid. Kartu *Uno Math* dapat menimbulkan kesenangan dan membuat siswa lebih giat belajar. Kepraktisan produk dari hasil angket respon siswa pada skala kecil sebesar 84% dan pada skala besar sebesar 86%. Rata-rata hasil dari persentase keduanya adalah 85% dengan kategori praktis. Dari hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mendapat respon baik, hal ini dinyatakan dengan hasil skor pada

aspek minat dan rasa senang rata-rata siswa memberikan skor 4 dan 5 dengan keterangan setuju dan sangat setuju dalam mempelajari matematika menggunakan media pembelajaran kartu SUDIS.

Evaluasi hasil belajar siswa pada uji coba skala kecil diperoleh persentase 67% dengan kategori efektif dan skala besar diperoleh persentase 89% dengan kategori sangat efektif, sehingga produk dapat dikatakan efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Khabibah dkk., (2016), media permainan kartu kwartet memenuhi aspek keefektifan sebesar 96,67 % siswa mendapat skor $\geq 2,66$ sehingga masuk dalam kategori tuntas dalam tes hasil belajar. Sedangkan hasil penelitian Amalia dkk., (2019), di peroleh hasil keefektifan media Kartu Matematika Asyik (KARMAS) sebesar 86,36% dengan kategori sangat efektif. Media KARMAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa kelebihan dari kartu SUDIS sendiri adalah mudah dibawa kemana saja, dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja, sehingga efektif untuk digunakan hal ini sesuai dengan hasil penelitian Srintin dkk., (2019), penggunaan media pembelajaran berupa kartu sangat ringkas, mudah dibawa kemana saja, karena kartu sendiri tidak membutuhkan banyak ruang, sesuai dengan hasil kepraktisan dari validator bahwa kepraktisan media mendapatkan skor lima (sangat baik). Dalam memilih media, guru harus memilih media yang fleksibilitas karena dapat digunakan di berbagai situasi (Nurrita, 2018).

Pada saat mengembangkan kartu ini dapat disesuaikan dengan desain yang diinginkan. Seperti dalam pemilihan kombinasi warna, huruf, dan bahan membuat tampilan kartu sudis menarik, pemilihan bahan yang sesuai menjadikan kartu sudis awet dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama.

Hal ini, sesuai dengan hasil validator yang memberikan skor lima (sangat baik) pada indikator tampilan dan keawetan bahan.

Kelebihan lain dari kartu SUDIS dengan model pembelajaran kooperatif TGT ini dapat melatih kemampuan berpikir, meningkatkan rasa tanggung jawab, kerja sama, kompetisi yang sehat dan pembelajaran yang lebih aktif oleh siswa hal ini berdasarkan hasil observasi saat proses pembelajaran dilakukan. Menggunakan model pembelajaran TGT dalam implementasi media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa untuk aktif selama proses pembelajaran sehingga penguasaan materi dan minat belajar siswa meningkat (Ernada et al., 2021). Penggunaan model pembelajaran TGT dalam mengimplementasikan media berbasis kartu dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran bersama kelompoknya (Amalia et al., 2019).

Kekurangan dari kartu SUDIS ini adalah belum ada versi digitalnya, penggunaan media digital dapat membantu siswa dan guru belajar secara online (Tiyasari et al., 2021) . Penggunaan media digital menghemat waktu dalam pengumpulan tugas dan menghemat dalam penggunaan kertas (Hasiru et al., 2021). Kekurangan lain yaitu pembelajaran berbasis permainan membutuhkan waktu yang lama dari mulai mengkondisikan siswa sampai kegiatan permainan berlangsung. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Supami (2022), pembelajaran berbasis permainan banyak memakan waktu, sulit mengkondisikan siswa saat diadakan peraturan menang kalah sehingga menimbulkan suara gaduh dari kelompok siswa karena antusias dalam memperoleh kemenangan. Kelemahan lain yaitu harus sabar dalam proses membuat kartu, karena harus menuliskan soal maupun angka pada kartu satu-satu. Sedangkan, pada saat mencetak kartu sendiri

membutuhkan biaya yang lumayan mahal karena menggunakan bahan kartu yang tebal .

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Hasil pengembangan media Kartu SUDIS (Sudut Istimewa) dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran trigonometri disekolah, untuk meningkatkan keefektifan dan antusias siswa dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi trigonometri. Untuk pemanfaatan produk sebaiknya guru harus mempelajari hal-hal berikut :

- a. Guru harus mempelajari dan mendalami model pembelajaran yang akan digunakan dalam media, agar saat pengimplementasian media berjalan dengan lancar dan sesuai dengan aturan model pembelajaran. Pada media kartu SUDIS ini menggunakan model pembelajaran TGT dimana pembelajaran berpusat pada siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa sebagai pusat pembelajaran. Sehingga, guru diwajibkan untuk mempelajari aturan pembelajaran menggunakan model TGT.
- b. Guru harus memahami tahapan permainan kartu SUDIS. Pemahaman pada tahapan permainan menjadi penting karena proses pembelajaran berjalan sesuai alur dalam aturan permainan.
- c. Guru harus dapat mengkondisikan siswa dan waktu yang akan dipergunakan dalam proses pembelajaran agar tidak banyak waktu terbuang sia-sia.

2. Saran Diseminasi

Penggunaan kartu SUDIS hendaknya dapat di sebarluaskan ke guru-guru matematika lain di sekolah, yang sekiranya masih belum optimal dalam penggunaan media. Penyebar luasan produk ini dapat di lakukan dengan cara sosialisai dengan pihak terkait. Sebelum penyebaran produk dilakukan, sebaiknya dipastikan produk telah dilakukan pengajuan HKI.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk selanjutnya disarankan untuk membuat kartu SUDIS versi elektorniknya, menggunakan model, materi lain, desain kartu SUDIS dibuat semenarik mungkin dan menambahkan variasi kartu yang lain. Selain itu, diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk mengukur keefektifan produk dengan meninjau kemampuan pemahaman konsep siswa, kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemampuan berpikir kreatif atau kemampuan yang lainnya.