**BAB V**

**KAJIAN DAN SARAN**

1. **Kajian Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa media *Pop-Up Book Megabima.* Media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* ini terdiri dari beberapa komponen yaitu papan ular tangga, kartu kebenaran, kartu tantangan, dadu, bidak, dan komponen utamannya adalah buku *Pop-Up Book,* semua komponen media tersebut disimpan dalam sebuah kotak media. Pada bab ini menjelaskan mengenai:

1. **Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) untuk siswa kelas IVC semester 2 MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA.**

Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IVC semester 2 MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA*,* peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE menurut Sezer adalah suatu pendekatan yang menekankan pada suatu analisis bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.[[1]](#footnote-1) Tahapan ADDIE terdiri dari tahap analisis (*Analysis),* tahap desain *(Design),* tahap pengembangan *(Development),* tahap implementasi *(Implementation)* dan tahap evaluasi (*Evaluation)*.

Proses pengembangan produk diawali dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa guna untuk mengetahui permasalahan dan menentukan solusi, yaitu melakukan observasi di MIN 1 Kota Kediri. Pada tahap desain, peneliti membuat sketsa atau kerangka media *Pop-Up Book Megabima* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri. Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini, terdapat langkah-langkah yang dilakukan peneliti, diantaranya: membuat sketsa desain media pada Ms Word, membuat rancangan materi yang akan dimaksukkan pada media, embuat rancangan soal, mencari bahan bahan untuk media, yaitu berupa gambar animasi, membuat media sesuai dengan bahan yang telah terkumpul. membuat rancangan desain video pendamping media, mencari bahan bahan deain video, yaitu berupa gambar animasi, video animasi dan audio, membuat video pendamping sesuai dengan bahan yang telah terkumpul, menyusun angket terkait dengan validasi produk media *Pop-Up Book Megabima,* memvalidasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ke empat yaitu tahap implementasi. Tahap ini, peneliti mengimplementasikan media *Pop-Up Book Megabima* kepada siswa untuk mengambil data *posttest*. Tahap terakhir adalah evaluasi, tahap ini untuk mengetahui produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* pada siswa kelas IVC MIN 1 Kota Kediri dapat meningkatkan motivasi belajar siswa atau tidak.

1. **Kelayakan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) untuk siswa kelas IV C semester 2 MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA.**

Uji kelayakan produk merupakan suatu kegiatan bertujuan menilai apakah rancangan produk sudah baik atau belum untuk digunakan. Hal ini bermaksud produk yang dibuat secara rasional akan efektif digunakan atau tidak, dilihat dari kesesuaian dalam penggunaan saat menyelesaikan masalah pembelajaran.[[2]](#footnote-2) Kelayakan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA, dapat dilihat dari hasil para validator ahli media dan ahli materi. Hasil analisis dari data validasi ahli media adalah validator 1 dengan skor presentase 76%, validator 2 dengan skor presentase 100% dan validasi 3 dengan skor presentase 97%. Sedangkan jumlah rata-rata dari ketiga vaalidator ahli media adalah 91%. Dengan hal ini, maka jumlah skor pada media yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak untuk di implementasikan ke siswa. Untuk hasil analisis dari data validasi ahli materi adalah validator 1 dengan skor presentase 80%, untuk validator 2 dengan skor presentase 95%. Sedangkan jumlah rata-ra ta dari kedua validator ahli materi adalah 87,5%, maka materi pada media yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan. Dari hasil data validasi para ahli media dan ahli materi dapat disampaikan bahwa media ini dapat di implementasikan kepada siswa kelas IV C MIN 1 Kota Kediri.

1. **Peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV C semester 2 MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi).**

Hasil analisis data pengisian angket motivasi belajar siswa kelas IV C MIN 1 Kota Kediri menyatakan jika media yang dikembangkan mampu meningkatnya motivasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari data hasil *pretest* dan *posttest*, yangmana data tersebut diuji dengan uji normalitas yang memperoleh hasil *pretest* sebesar 0,437 dan hasil *posttest* 0,084, dimana keduanya menyatakan lebih besar dari 0,05, menunjukkan jika data berdistribusi normal. Selanjutnya, di uji dengan uji t yang mendapat nilai Sig. (2 Tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka ditolak dan diterima. Selain itu hasil nilai t hitung 11,367 > 2,042, maka ditolak dan diterima. Sehingga dapat diketahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV C MIN 1 Kota Kediri.

Pada hasil dari kriteria motivasi belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan menyatakan bahwa, adanya peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan produk media pembelajaran Pop-Up Book Megabima. Hasil meningkatnya motinvasi belajar siswa dapat dilihat dari bagan berikut:

**Bagan 5.1 Meningkatnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV C MIN I Kota Kediri dengan Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Dimana data dari angket *pretest* menunjukkan hasil kreteria motivasi belajar “Sangat Termotivasi” berjumlah 1 siswa dengan data presentase yang didapat 88,75%. Kriteria motivasi belajar “Termotivasi” jumlah 25 siswa dengan presentase terbesar 83,75% dan presentasi terkecil 73,13%. Kriteria “Cukup Termotivasi” berjumlah 6 siswa dengan nilai terbesar presentase 70% dan nilai presentase terkecil 72,5%. Sedangkan data dari angket *posttest* menunjukkan hasil kreteria “Sangat Termotivasi” berjumlah 21 siswa dengan presentase terbesar 98,12% dan presentasi terkecil 88,75%. Untuk kreteria “Termotivasi” berjumlah 11 siswa dengan nilai terbesar presentase 85,62% dan nilai presentase terkecil 78,12%. Jadi dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* mampu meningkatkan motivasi siswa kelas IVC di MIN 1 Kota Kediri.

Dengan ini media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa *Pop-Up Book Megabima,* dapat dinyatakan jika mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV C, yang menunjukkan bahwa: siswa setelah menggunakan media dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru sampai selesai; siswa dalam mengerjakan soal tidak mudah putus asa dan dikerjakan sebisanya sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing; siswa menunjukkan rasa ingin tau yang tinggi dan minat belajar dalam mempelajari materi yang diajarkan menggunakan media; siswa dapat mengerjakan tugas atau masalah secara mandiri, jika ada yang tidak mengerti siswa akan bertannya kepada guru maupun temannya; siswa dalam belajar terlihat lebih aktif dikelas dan tidak cepat bosan selama pembelajaran berlangsung; siswa yakin akan jawabannya selama menjawab pertanyaan yang diberikan dan tidak terpengaruh dengan jawaban temannya; siswa sangat antusias dalam mempelajari materi selama pembelajaran berlangsung. Meningkatnya motivasi belajar siswa kelas VI C terlihat seperti apa yang dikemukakan oleh Sardiman mengenai indikator motivasi belajar siswa, sebagai berikut: a) Tekun terhadap tugas; b) Ulet menghadapi tugas; c) Menunjukkan minat; d) Lebih senang bekerja mandiri; e) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin; f) Dapat mempertahankan pendapatnya; g) Tidak dapat melepaskan hal-hal yang diyakini itu; h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.[[3]](#footnote-3)

Begitupun juga dengan pendapat *George R. Terry* motivasi belajar, “*motivation is desire within an individual that stimulates him or her to action”,* motivasi adalah keinginan di dalam diri seorang individu yang mendorong ia untuk bertindak.[[4]](#footnote-4) Sedangkan *Abraham Maslow* sebagai tokoh motivasi menyatakan bahwa kebutuhan manusia secara hierarki semuanya dari diri manusia. Dalam dunia pendidikan, teori *Maslow* dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan siswa supaya mampu mencapai hasil belajar yang maksimal dan meningkatkan prestasi. Teori tersebut memiliki makna serta peranan kognisi dalam kaitannya dengan perilaku seseorang. Motivasi yang terkait dengan peranan kognisi lebih pada motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari dalam, seperti minat atau keingintahuan.[[5]](#footnote-5) Konsep motivasi intrinsik mengidentifikasi tingkah laku siswa yang merasa senang terhadap sesuatu. Apabila merasa menyenangkan kegiatan itu maka termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut. Jika menghadapi tantangan dan merasa mampu, maka akan mencoba melakukan kegiatan tersebut.[[6]](#footnote-6) Menurut Sardiman, siswa yang memiliki motivasi akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang tertentu. Siswa yang benar-benar ingin mencapai tujuan maka harus belajar, karena tanpa pengetahuan maka tujuan belajar tidak akan tercapai. Jadi dorongan motivasi muncul dari dalam dirinya sendiri yang bersumber dari kebutuhan untuk menjadi yang terdidik, [[7]](#footnote-7)

Pendapat Darmodjo anak usia sekolah dasar merupakan anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik, pertumbuhan intelektual, emosi maupun pertumbuhan badaniyah, dari aspek-aspek tersebut kecepatan pertumbuhan pada anak berbeda-beda. Selain aspek-aspek tersebut anak diusia sekolah dasar memiliki karakteristik secara umum yaitu: senang bermain, senang bergerak, senang berkerja sama dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.[[8]](#footnote-8) Dengan hal itu, dari upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Latuheru menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antar guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.[[9]](#footnote-9) Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis di dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Arsyad, diantaranya: 1) Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar. 2) Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. 3) Mampu menanggulangi keterbatasan indera, ruang dan waktu. 4) Mampu memberikan kasamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.[[10]](#footnote-10) Media pembelajaran yang dipakai peneliti dalam penelitian ini ialah media berupa *Pop-Up Book.* Menurut pendapat Sholikhah media *Pop-Up Book* merupakan buku yang mampu menampilkan halaman yang didalamnya terdapat lipatan gambar membentuk 3 dimensi dan juga bisa digerakkan sehingga dapat menarik minat para pembaca. [[11]](#footnote-11) Begitupun pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Nurul Hidayah Safitri, (2022) pada jurnalnya dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbahan Dasar Kertas Bekas Berbasis Kreatifitas Siswa Pada Matari Perubahan Iklim”,* hasil penelitian menyatakan jika respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book* menunjukkan hasil yang berkatagori sangat layak dengan presentasi 89,19%. Penggunaan *Pop-Up Book* mampu mengajak siswa ikut serta dalam menggunakan media, dapat menjelaskan materi lebih kompleks dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi.[[12]](#footnote-12)

Jadi, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa *Pop-Up Book Megabima,* dapat dinyatakan jika mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV C MIN I Kota Kediri.

1. **Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Supaya pemanfaatan produk pengembangan media *Pop-Up Book Megabima* dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembejaran *Pop-Up Book Megabima* adalah:

1. Siswa dan guru diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran dengan seksama sehingga ketika menggunakan media *Pop-Up Book Megabima* sudah siap.
2. Produk media *Pop-Up Book Megabima* ini dapat dikolaborasikan dengan metode pembelajaran lainnya, supaya pembelajaran lebih menarik.
3. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait materi sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
4. Siswa diharapkan mengerjakan semua perintah dan latihan-latihan yang telah disediakan pada kartu permainan ular tangga, serta mendiskusikan latihan-latihan secara bersama-sama sehingga siswa memiliki pengetahuan baik.
5. Saran Desiminasi Produk

Saran desiminasi dari produk pengembangan media *Pop-Up Book Megabima* ini, ialah:

1. Dapat disebar luaskan atau digunakan di seluruh kelas IV sekolah lainnya namun tetap memperhatikan karakteristik siswa, sehingga penyebaran produk tidak-sia-sia.
2. Produk dapat disosialisasikan kepada guru lain, sehingga dapat menambah masukan bagi guru dalam mengmbangkan media pembelajaran berupa *Pop-Up Book.*
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan produk lebih lanjut dari produk pengembangan media *Pop-Up Book Megabima* ini, ialah:

1. Semua pihak yang mengembangkan produk media *Pop-Up Book Megabima* dapat menambahkan materi atau menggantinya sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Semua pihak yang mengembangkan produk media *Pop-Up Book Megabima* dapat menambah atau mengganti desain gambar pada buku maupun video agar tampilan lebih bagus dan menarik, sehingga mampu meningkatkan rasa minta dalam membaca dan siswa memiliki ketertarikan tinggi menggunakan media.
3. Semua pihak yang mengembangkan produk media *Pop-Up Book Megabima* dapat menambahkan dengan buku pendamping mengenai materi, sehingga apabila video pembelajaran tidak ditayangkan siswa dapat memahami materi dari buku itu dan buku pendamping dapat di perbanyak sejumlah siswa.
4. Semua pihak yang mengembangkan produk media *Pop-Up Book Megabima* dapat mengubah ukuran media dengan ukuran yang lebih besar, seingga siswa lebih fokus pada media saat media di implementasikan.
5. Semua pihak yang mengembangkan produk media *Pop-Up Book Megabima* dapat mengubah ukuran papan ular tangga dengan ukuran yang lebih besar, sehingga saat di mainkan semua siswa 1 kelas dapat melihatnya dengan jelas saat diletakkan di depan kelas.

1. # Yudi Hari, Sugianto, “Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek”, Lembaga Academic & Research Institute: Pasuruan, 2020, hal 28-29.

   [↑](#footnote-ref-1)
2. Mahayani Septi, Op. Cit, hal 57 [↑](#footnote-ref-2)
3. # Nasrah, A Muafiah, Op.Cit, hal 209.

   [↑](#footnote-ref-3)
4. Muhammad Iqbal H, S.T., M.Pd. “Secuil Esensi Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa”, Bandung: PT. Panca Terra Firma, 2019, hal 19-20. [↑](#footnote-ref-4)
5. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd. “Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan”, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006. Hal 5-6. [↑](#footnote-ref-5)
6. Ibid, hal 6. [↑](#footnote-ref-6)
7. Endang Titik Lestari, “Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar”, Yogyakarta: CV Budi Utomo, 2020, hal 7. [↑](#footnote-ref-7)
8. Dr. Meriyati, M.Pd, “Memahami Karakteristik Anak Didik” Lampung: Fakta Press, 2015 Hal 13-15 [↑](#footnote-ref-8)
9. Sufri Mashuri, S. Pd., M.Pd., “Media Pembelajaran Matematika”, Sleman: CV Budi Utama, 2019, hal 4 [↑](#footnote-ref-9)
10. Sufri Mashuri, S. Pd., M.Pd., “Media Pembelajaran Matematika”, Sleman: CV Budi Utama, 2019, hal 5. [↑](#footnote-ref-10)
11. # Melin Sri Ulfa, Cut Eva Nasryah, “Pengembangan Pembelajaran *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD”, *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2020, 1(1), hal 12.

    [↑](#footnote-ref-11)
12. # Nurul Hidayah Safitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbahan Dasar Kertas Bekas Berbasis Kreatifitas Siswa Pada Matari Perubahan Iklim”, *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2022, 3(1), hal 55-56.

    [↑](#footnote-ref-12)