

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

I. Pengembangan Media *Phia Box*

Penelitian yang dilakukan pada pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang bernama *Phia Box*. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi perkalian dan pembagian. Media ini diujicobakan terhadap siswa kelas III di SDN Ngronggo V Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE : *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Hal ini didukung oleh teori yang ditulis oleh R.M Branch dalam bukunya yakni ADDIE merupakan proses kerangka panduan pengembangan yang terstruktur dan cocok untuk situasi kompleks.⁷⁶ Beberapa situasi kompleks yang dihadapi meliputi perbedaan pemahaman siswa, keberagaman gaya belajar siswa, keterbatasan media dan keterlibatan pendidik. Melalui berbagai tahapan pengembangan tersebut, telah dikembangkan produk bernama *Phia Box* yang merupakan media pendukung pembelajaran. Produk ini sudah melewati tahap uji coba dan revisi sesuai masukan para ahli. Masih dengan buku yang sama, R.M Branch mengatakan melibatkan pakar dalam pengujian produk yang dikembangkan dalam tahap *Develop* adalah langkah penting untuk memastikan bahwa produk tersebut efektif, berkualitas, relevan, dan siap untuk digunakan dalam konteks yang dimaksudkan.⁷⁷

Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dalam mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi perkalian dan pembagian pada siswa kelas III. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama Bapak Dony Setiawan, S. Pd.SD pembelajaran di kelas III kurang efektif dikarenakan banyak hal, salah satunya adalah kurangnya keterlibatan media pembelajaran dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam menerima materi serta perbedaan pemahaman siswa. Hal ini beriringan dengan teori yang

⁷⁶ Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2.

⁷⁷ Branch, 84.

dinyatakan oleh Reiser Robert, penggunaan media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Keterlibatan media pembelajaran juga berpengaruh signifikan terhadap efektivitas proses belajar siswa.⁷⁸ Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk membuat media belajar yang bernama *Phia Box* untuk membantu guru dan siswa serta mengujinya di SDN Ngronggo V Kota Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media tersebut serta membandingkan efektivitas pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran tersebut dengan pembelajaran yang tidak menggunakannya.

2. Kelayakan Media *Phia Box*

Dalam mengetahui kelayakan media *Phia Box* dilakukan uji validitas kepada validator. Pengujian validitas dinilai oleh ahli materi, ahli media, ahli instrumen. Pada penelitian ini media yang dikembangkan divalidasi sebelum dilakukannya implementasi kepada siswa. Validasi dilakukan oleh penilai yang berpengalaman dalam bidangnya yakni ahli materi dan ahli media. Adapun perolehan skor rata-rata kelayakan dari validator adalah sebesar $\geq 76\%$ dengan kriteria sangat layak. Seperti halnya dengan pengembangan Kobaki yang menjadi inspirasi media *Phia Box* dikembangkan, media tersebut memperoleh persentase kelayakan dengan kategori sangat layak.⁷⁹ Hasil persentase menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikatakan layak digunakan dalam menunjang pembelajaran pada siswa kelas III di SDN Ngronggo V Kota Kediri

3. Keefektivitasan Media *Phia Box*

Dalam mengetahui keefektivitasan media *Phia Box* dilakukan uji dengan *pretest* yang diterapkan sebelum penerapan media dan *posttest* yang dilakukan setelah penerapan media. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa mengalami cukup peningkatan pemahaman. Hal ini sangat mungkin terjadi dikarenakan efek tidak terjadi secara langsung dan masih memerlukan perlakuan

⁷⁸ Robert A. Reiser, *Instructional Planning : A Guide for Teachers* (Boston : Allyn and Bacon, 1996), <http://archive.org/details/instructionalpla0000reis>.

⁷⁹ Asmara, Kuswandi, dan As'ari, "Pengembangan media kobaki pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II sekolah dasar."

regularly. Hal ini sesuai dengan pernyataan oleh Rahmah Maulidia yang menekankan bahwa belajar adalah proses yang rumit dan membutuhkan waktu serta observasi yang mendalam untuk benar-benar memahami bagaimana siswa berkembang dan mencapai pemahaman yang mendalam serta keterampilan yang dibutuhkan.⁸⁰ Namun, respon peserta didik menunjukkan bahwa mereka tertarik terhadap *Phia Box*.

Hasil penilaian yang sudah ditabulasikan menunjukkan persentase yang diperoleh dari ahli mengenai media sebesar 97,92% dikatakan layak digunakan. Sedangkan hasil perhitungan penilaian mengenai materi memperoleh persentase sebesar 98,07% dikatakan layak digunakan. Pengkategorian ini sesuai dengan tabel persentase yang digunakan oleh Effendi dan Manning.⁸¹ Oleh sebab itu, materi dapat digunakan dalam materi perkalian pada mengingat perkalian dan menghitungnya dengan bersusun serta pembagian pada perhitungan bersusun dengan bersisa maupun tidak bersisa.

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan pemaparan di atas, pengembangan media *Phia Box* dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Dari pemaparan data yang telah dilakukan media *Phia Box* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan pembagian serta menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pada saat pembelajaran di SDN Ngronggo V Kota Kediri. Menurut Anggraini dan Limiansih pada penelitiannya yang mengatakan dengan menggunakan media yang menarik, guru dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, yang pada gilirannya akan membantu mereka mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang lebih baik.⁸²

Berikut adalah masalah-masalah yang diatasi melalui pengembangan media pembelajaran *Phia Box*:

⁸⁰ Rahmah Maulidia, "Problem Malas belajar pada remaja (sebuah analisis psikologis)," *At-Ta'dib* 4, no. 2 (2009): 130.

⁸¹ Sofian Effendi dan Chris Manning, "Prinsip-Prinsip Analisa Data, Metode Penelitian Survei," *Masri, LP3ES. Jakarta*, 1989.

⁸² Clara Resti Anggraini dan Kintan Limiansih, "Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Yang Dikembangkan Untuk Siswa Kelas II SD," *Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa* 1, no. 1 (9 Agustus 2022): 51.

1. Media pembelajaran matematika terbatas. Dengan pengembangan media *Phia Box* diharapkan dapat menunjang pembelajaran dalam peningkatan pemahaman siswa. Karena, berdasarkan perhitungan ahli media tersebut sudah dikatakan layak digunakan.
2. Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada saat membahas perkalian dan pembagian. Penyajian materi menggunakan *Phia Box* dengan desain unik dan menarik mampu menarik perhatian siswa dan siswa merasa tertantang dalam mengikuti pembelajaran. Sekaligus siswa yang masih kurang dalam menambah wawasan mulai dari perkalian 6 ke atas atau di bawahnya dapat melakukan teknik menghafal perkalian dengan suasana yang baru.
3. Media *Phia Box* dikategorikan layak digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil tabulasi data penilaian yang dilakukan oleh para ahli terhadap keefektifan media belajar.

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

1. Saran Pemanfaatan

Adapun saran pemanfaatan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Phia Box* adalah sebagai berikut:

- a. Guru dapat memberikan latihan-latihan tambahan menggunakan *Phia Box* untuk memperkuat pemahaman siswa. Latihan ini dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda, sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.
- b. Siswa dapat diberi kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai cara penggunaan *Phia Box*, yang dapat mendorong kreativitas dan inovasi dalam belajar matematika. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Saran Diseminasi

Memanfaatkan media sosial dan platform digital seperti YouTube, blog pendidikan, dan situs web sekolah untuk memperkenalkan *Phia Box*. Video tutorial, artikel, dan ulasan dari pengguna yang telah mencoba *Phia Box* dapat diposting untuk mencapai pengguna yang lebih luas. Selain itu, menerima dan mengumpulkan *feedback* dari pengguna awal *Phia Box* untuk

terus melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Evaluasi berkala akan membantu memastikan bahwa *Phia Box* tetap relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berikut ini adalah beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya :

- a. Mengganti bahan menjadi lebih ringan namun tetap mempertahankan aspek keawetan agar dapat digunakan dalam jangka panjang. Serta menambahkan *safety*
- b. Membuat versi digital dari *Phia Box* yang bisa diakses melalui perangkat tablet atau komputer. Aplikasi ini dapat memiliki fitur interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri siswa serta dilengkapi dengan animasi dan gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar.
- c. Penambahan benda-benda konkret diperlukan agar menyempurnakan pada Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang telah disesuaikan.