

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Diorama*

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini telah menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran *Diorama* pada mata pelajaran IPAS persebaran Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Dimana pengembangan dan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan dalam proses nya, antara lain tahap *analysis* (analisis) yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik. *Design* (perancangan desain) yang terdiri perancangan media pembelajaran *Diorama*, buku panduan penggunaan media, modul ajar, dan lembar instrument validasi. *Development* (pengembangan), pada tahap ini dilakukan pembuatan media dari yang sudah dirancang sebelumnya, setelah media selesai dibuat maka selanjutnya divalidasikan kepada validator media dan materi. *Implementation* (implementasi) dilakukan menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecil yang terdiri dari 5 peserta didik dan kelompok besar yang terdiri dari 19 peserta didik, uji kelompok kecil dan kelompok besar ini dilakukan untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Diorama*. *Evaluation* (evaluasi) dilaksanakan dengan tujuan untuk bahan pertimbangan terhadap revisi produk, evaluasi ini tidak hanya dilakukan pada saat tahap pengembangan saja akan tetapi setiap tahap perlu adanya evaluasi.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Diorama*

Hasil uji kelayakan terdapat media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *Diorama* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Dari kedua ahli tersebut pada validator media mendapatkan hasil persentase 90,34% yang selanjutnya di klasifikasikan menurut kategori kelayakan media pembelajaran *Diorama*. Berdasarkan pada tabel kategori kelayakan media pembelajaran media *Diorama* masuk pada rentang persentase 81 % - 100% sehingga masuk pada kategori “sangat layak”. Sedangkan pada validator materi mendapatkan hasil persentase 91,42% yang selanjutnya di klasifikasikan menurut kategori kelayakan media pembelajaran *Diorama*. Berdasarkan pada tabel kategori kelayakan media pembelajaran media *Diorama* masuk pada rentang persentase 81 % - 100% sehingga masuk pada kategori “sangat layak”

3. Efektivitas Media Pembelajaran *Diorama* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

Hasil uji keefektifan penggunaan media pembelajaran *Diorama* ini diperoleh melalui Uji t pada kelompok kecil dapat diketahui t_{hitung} sebesar -5.752 dan nilai t_{tabel} -2,776 yang memiliki arti bahwa $t_{hitung} -5.752 < t_{tabel}$ yaitu -2,776. Jadi keputusan tolak H_0 dan terima H_a , dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sesudah menggunakan media *Diorama* dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada uji coba produk yang dikembangkan. Sedangkan hasil analisis pada kelompok besar dapat diketahui t_{hitung} sebesar -7.869 dan nilai t_{tabel} -2,101 yang memiliki arti bahwa $t_{hitung} -7.869 < t_{tabel}$ yaitu -2,101. Jadi keputusan tolak H_0 dan terima H_a , dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sesudah menggunakan media *Diorama* dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada uji coba produk yang

dikembangkan. Dari kedua kelompok tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Selain menggunakan Uji t juga menggunakan *N-Gain* dari hasil pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* dengan memperoleh hasil nilai rata-rata sebelum mendapatkan perlakuan penggunaan media pembelajaran pada kelompok kecil sebesar 70,4 dan pada kelompok besar memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,9 dari skor maksimal 100. Setelah mengetahui nilai dari *pretest* yang dikerjakan oleh peserta didik kemudian dilakukan penerapan media pembelajaran *Diorama*, hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Setelah dilakukan penerapan media pembelajaran *Diorama* dirasa memberikan pengaruh positif dan lebih baik dari hasil pengerjaan *posttest* memperoleh rata-rata nilai sebesar 87,5 pada kelompok kecil dan 82,4 pada kelompok besar, dengan demikian mengalami peningkatan dari rata-rata 70,4 menjadi 87,5 dan 62,9 menjadi 82,4. Selanjutnya efektivitas media pembelajaran *Diorama* dengan menggunakan rumus *N-Gain* memperoleh hasil 0,55 pada kelompok kecil dan 0,51 pada kelompok besar yang dikualifikasikan pada kriteria keefektifan media pembelajaran masuk pada kategori “sedang” dengan rentang skor $0,3 \leq g \leq 0,7$ masuk kedalam kategori “Efektif” sehingga media *Diorama* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *Diorama* berada pada Tingkat yang sedang. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu Tingkat kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan sudah memiliki dasar yang baik sehingga peningkatannya mungkin tidak sebesar peserta didik dengan kemampuan awal yang lebih rendah, selanjutnya ada faktor – faktor individu seperti gaya belajar dan kondisi emosional

peserta didik juga dapat mempengaruhi hasil *N-Gain*. Dari hasil perolehan nilai tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Diorama* pada materi persebaran Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan efektif digunakan pada kelas IV.

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

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan produk

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Diorama* pada mata pelajaran IPAS materi persebaran Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV MI Al Munir peneliti memberikan beberapa saran untuk penelitian mendatang, diantaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *Diorama* materi persebaran Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
- b. Bagi guru diharapkan dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda dalam menyampaikan materi yang diajarkan.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya peneliti dapat melakukan pengembangan media pembelajaran *Diorama* ini pada pokok bahasan yang berbeda sehingga menambah variasi materi dalam media pembelajaran dan dikemas dengan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

d. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya peneliti dapat melakukan pengembangan media pembelajaran *Diorama* ini pada peserta didik yang belum memiliki dasar kemampuan berpikir kritis yang baik agar hasilnya bisa lebih signifikan.

2. Saran Dimensi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran *Diorama* pada mata pelajaran IPAS materi persebaran Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV MI Al Munir. Produk yang dikembangkan peneliti media pembelajaran *Diorama* mempunyai kelemahan yaitu jika terkena gesekan, stiker pada produk bisa rusak. Jika terkena coretan bolpoin atau spidol tidak bisa dihapus atau dihilangkan, maka pengembang selanjutnya bisa menggunakan bahan dan kualitas media *Diorama* yang lebih bagus. Selain itu pengembang harus tetap memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dari masing-masing sekolah, sehingga penggunaan produk tepat pada sasaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat melakukan cara dengan menambah materi lain atau menggunakan desain tampilan lain sehingga produk yang dihasilkan akan lebih maksimal sehingga produk yang dikembangkan lebih lanjut akan lebih menarik dari tampilan desain isi penyampaian materi.