

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk

##### 1. Pengembangan Media Diosir (Diorama Siklus Air) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Bakalan Grogol Kab. Kediri

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang layak untuk digunakan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran diosir (diorama siklus air) materi siklus air mata pelajaran IPA kelas V. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey yang memiliki 5 tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Pemilihan model ADDIE ini dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis, setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui. Beberapa tahapan sebelum pembuatan produk menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: tahapan pertama diawali dengan tahap analisis, yakni tahap analisis permasalahan yang ada di lapangan terkait analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik.

Tahap kedua merupakan tahap desain yang dimulai dengan menentukan materi. Penentuan materi ini menyesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan yaitu pada materi Siklus Air. Setelah menentukan materi kemudian peneliti memulai merancang media.

Selanjutnya tahap ketiga merupakan tahap pengembangan media, setelah dikembangkan media akan diuji kelayakan guna mengetahui kevalidan media yang diperoleh dari beberapa validator. Berdasarkan hasil validator media 1 mendapatkan nilai 80% dengan kategori “Layak” sedangkan validator media 2 mendapatkan nilai 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada ahli materi, validator materi 1 mendapatkan nilai 98% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator materi 2 memperoleh nilai 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Jadi media pembelajaran ini dinyatakan layak dengan kualifikasi valid dan tidak perlu revisi.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi yang merupakan tahap penerapan media pembelajaran kepada 21 peserta didik kelas V MI Miftahul Huda Bakalan Grogol Kab. Kediri. Dalam tahap ini peneliti menerapkan Analisa data yang diperoleh dari hasil angket sebelum dan sesudah penerapan media. Tahap kelima yaitu merupakan tahap evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran Diosir (Diorama Siklus Air) sesuai dengan saran dan komentar yang didapat selama proses pembuatan media.

## **2. Analisis Kelayakan Media Diosir (Diorama Siklus Air)**

Dalam mengukur tingkat kelayakan media, peneliti melakukan validasi pada beberapa ahli untuk mendapatkan komentar dan masukan sehingga dapat dijadikan sebagai acuan kelayakan media. Peneliti menggunakan 2 ahli media dan 2 ahli materi sebagai validator.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator media 1 mendapatkan nilai 80% dengan kategori “Layak” sedangkan validator media mendapatkan nilai 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada ahli materi, validator materi 1 mendapatkan nilai 98% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan validator materi 2 memperoleh nilai 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Setelah di revisi dan di ujicobakan ke peserta didik presentase hasil angket setelah uji coba memiliki presentase 91% maka media termasuk kategori layak.

Jadi, media pembelajaran ini dikategorikan sangat layak digunakan dan bisa berguna bagi pendidik dalam proses penyampaian materi serta dapat membangkitkan semangat siswa, hal ini sejalan dengan pendapat S. Gerlach dan P. Ely dalam Noveri dkk, jika media pembelajaran mempunyai fungsi yang jelas yaitu untuk membantu memperjelas materi dan menjadikan penyampaian materi menjadi lebih menarik dan dapat membangun semangat siswa sehingga dengan adanya media pembelajaran membuat aktivitas pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien.

Selain itu, sesuai dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu mendatangkan pengaruh psikologis pada siswa serta keinginan dan motivasi dalam kegiatan belajar sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar yang akhirnya dapat mengatasi permasalahan motivasi siswa yang rendah.

### **3. Efektifitas Media Diosir (Diorama Siklus Air) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Efektivitas dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dikatakan efektif apabila usaha tersebut telah mencapai suatu tujuan dan guru juga dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif.<sup>46</sup> Maka guru harus menyusun aktivitas pembelajaran yang bermutu dengan cara memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran. Menurut Slavin indikator untuk mengukur tingkat efektivitas suatu pembelajaran, antara lain yaitu mutu pengajaran harus di sesuaikan antara aktivitas guru dan aktivitas peserta didik.<sup>47</sup> Aktivitas pembelajaran yang bermutu diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas pembelajaran, maka dapat dengan menghadirkan media yang mampu membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media lebih efisien dari pada pembelajaran yang hanya mengacu pada buku siswa. Karena dengan adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat menarik perhatian peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang sesuai dengan harapan serta tujuan belajar yang ingin di capai.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan bahwa efektivitas media pembelajaran Diosir (Diorama Siklus Air) berpengaruh positif dan adanya perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa yang dapat dilihat

---

<sup>46</sup> Rohmawati. *Efektivitas Pembelajaran*. (Jurnal Pendidikan Usia Dini 2015). 9 (1) :15-32.

<sup>47</sup> Triwibowo, Deskripsi Efektivitas Discovery Learning pada Pembelajaran Matematika di SMP Muhammadiyah 5 Purbalingga dan SMP Negeri 2 Rembang, Jurnal Pendidikan Matematika. 8(6), 2015, h. 7-10

dari hasil angket sebelum dan sesudah yaitu 66% naik menjadi 91 %. Serta hasil uji t-test data angket sebelum dan sesudah diketahui bahwa t-hitung sebesar -9,082 yang jika dilihat dengan signifikansi 0,05 karena berada pada 2 arah nilai df 20 memiliki t-tabel two tail test sebesar 2,086 yang memiliki arti bahwa t-hitung = -9,082 berada pada daerah penolakan jadi keputusan tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$  karena t-hitung = -9,082 < t-tabel yaitu 2,086. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi sesudah penggunaan media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada uji coba media diorama siklus air yang dikembangkan. Selain itu dilihat dari uji N-Gain yang memperoleh hasil rata-rata skor N-Gain yakni sebesar 0,726 yang mana pada tabel kriteria indeks N-Gain maka 0,726 mempunyai hasil lebih dari 0,70 kemudian peneliti menghitung seberapa efektif media diosir yang ditafsirkan dengan tabel 3.9 maka diperoleh prosentase 91 sehingga dapat dikategorikan “Sangat Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Diosir (Diorama Siklus Air) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran Diosir (Diorama Siklus Air) dapat meningkatkan motivasi siswa, sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik bahwa media pembelajaran dapat mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran salah satunya rendahnya motivasi atau minat belajar yang rendah.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih**

### **Lanjut**

#### **1. Saran Pemanfaatan**

Dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka saran dari peneliti kepada pengguna ataupun pembaca sebagai berikut:

- a. Bagi guru, sebaiknya media pembelajaran Diosir (Diorama Siklus Air) dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat pembelajaran dan memfasilitasi guru dalam menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan siswa dapat memanfaatkan media Diosir (Diorama Siklus Air) ini sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan umum dan sosial serta kemampuannya.
- c. Bagi peneliti, media Diosir (Diorama Siklus Air) ini bisa dimanfaatkan sebagai salah satu sumber referensi ketika melakukan kegiatan pembelajaran

#### **2. Saran Diseminasi**

Produk pengembangan media Diosir (Diorama Siklus Air) ini di implementasikan pada kelas V di MI Miftahul Huda Bakalan Grogol Kab. Kediri, namun juga dapat di implementasikan di semua SD/MI lainnya terutama pada peserta didik kelas V di wilayah Kediri dan sekitarnya. Sebelum mengimplementasikan produk media diosir tersebut pendidik juga harus memperhatikan terlebih

dahulu mengenai karakter peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan pembuatan media yang telah dibuat tidak sia-sia.

### **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran Diosir (Diorama Siklus Air) tidak hanya dikembangkan untuk kelas V saja tetapi dapat diselaraskan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan media pembelajaran media Diosir (Diorama Siklus Air) ini dengan mendapatkan kritik dan saran dari berbagai ahli, termasuk ahli media dan materi. Adapun kekurangan media pembelajaran media Diosir (Diorama Siklus Air) yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mendesain media, media berukuran besar dan berat, Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut alangkah lebih baik berhati hati apabila menggunakan bahan kaca atau akrilik. Dan juga mempertimbangkan ukuran media yang dibuat. supaya dapat menciptakan rasa minat dan pemahaman siswa dalam belajar dengan menerapkan media pembelajaran media Diosir (Diorama Siklus Air) sesuai tujuan pembelajaran bisa tercapai.