

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan Media Game Janu Adventure

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran bernama *game Janu Adventure*. Pengembangan media ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV pada materi keragaman budaya, dan diuji cobakan pada peserta didik kelas IV Madinah di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Impelementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Hal ini didukung oleh teori yang ditulis oleh Yudi Hari Rayanto dan Sugianti dalam bukunya yakni ADDIE merupakan proses generic yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembang pelatihan yang dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan.⁷⁹ Beberapa situasi kompleks yang dihadapi meliputi perbedaan pemahaman peserta didik, keberagaman gaya belajar peserta didik, keterbatasan media. Melalui berbagai tahapan pengembangan tersebut, telah dihasilkan produk bernama *game Janu Adventure* yang merupakan

⁷⁹ Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 28–29.

media pendukung pembelajaran. Produk yang dikembangkan sudah melewati tahapan uji coba dan revisi sesuai masukan para ahli.

Media pembelajaran ini disusun untuk memenuhi kebutuhan pada mata pelajaran IPS, terutama dalam materi keragaman budaya bagi peserta didik kelas IV. Berdasarkan wawancara yang dilakukan Bersama Ibu Faiz Choiratul Umami, S.Pd pembelajaran di kelas IV Madinah kurang efektif karena pada proses pembelajaran di kelas IV Madinah ini masih menggunakan metode ceramah terkait materi keragaman budaya, serta pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan buku cetak, hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran ini. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Reiser Robert, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Selain itu, keterlibatan media pembelajaran juga memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas proses belajar peserta didik.⁸⁰ Maka, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yaitu media *game* *Janu Adventure* pada materi keragaman budaya untuk membantu guru dan diujikan di MI Ma'arif NU Insan Cendekia. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan serta membandingkan hasil belajar peserta didik ketika menggunakan media dan tidak menggunakan media tersebut.

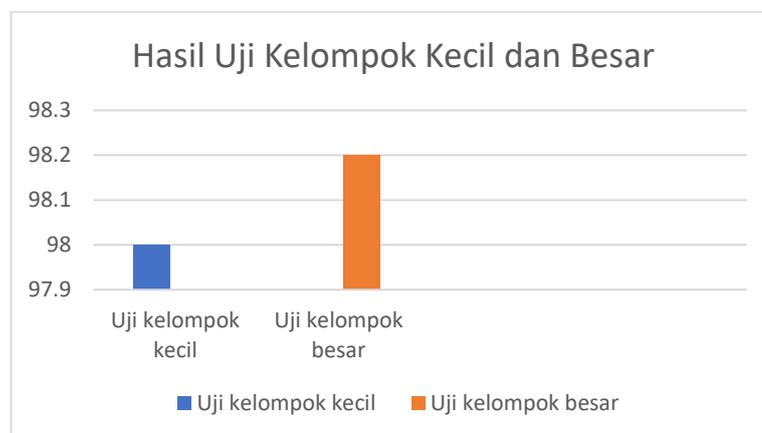
⁸⁰ Robert A Reiser dan Walter Dick, "*Instructional planning: A guide for teachers*", 1996.

2. Kelayakan Media Game Janu Adventure

Menurut Sugiyono, kelayakan media ditentukan oleh aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Media dikatakan layak jika telah melalui proses validasi oleh ahli, uji coba lapangan, serta menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁸¹

Untuk mengetahui kelayakan media *game Janu Adventure* dilakukan validasi sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya, yaitu ahli materi dan ahli media, lalu diuji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji kelompok kecil ini dilakukan untuk memperoleh nilai dari angket respon peserta didik yang sudah menggunakan media. Adapun perolehan skor rata-rata kelayakan dari validator adalah sebesar 98% yang termasuk kategori sangat layak. Pada uji kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 98% dan termasuk kategori sangat layak. Sedangkan pada uji kelompok besar memperoleh 98,2% dan termasuk kategori sangat layak. Hasil persentase menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikatakan layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.

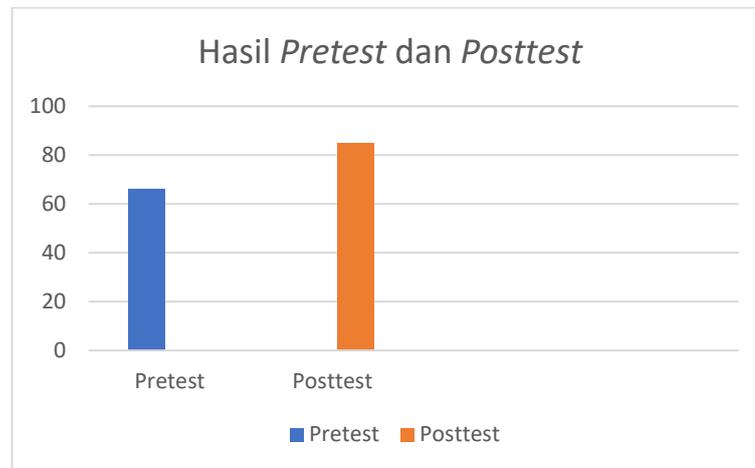
⁸¹ Dr Sugiyono, "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," 2013.

Diagram 5. 1 Hasil Uji Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

3. Peningkatan Hasil Belajar IPS

Dalam mengetahui peningkatan hasil belajar IPS kelas IV Madinah di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet dilakukan pengujian menggunakan *pretest* sebelum penerapan media dan *posttest* setelah penerapan media. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik cukup meningkat. Hal ini sesuai dengan pernyataan oleh Rohani yang memaparkan bahwa hasil belajar adalah semua efek yang diperoleh digunakan sebagai indikator untuk menilai penggunaan strategi pembelajaran. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.⁸²

⁸² Ahmad Rohani, "Pengelolaan Pengajaran (Jakarta: PT Rineka Cipta), cet. pertama edisi revisi," 2010.

Diagram 5. 2 Hasil Pretest dan Posttest

Hasil penilaian yang sudah ditabulasi menunjukkan persentase yang diperoleh dari ahli materi adalah sebesar 90% dan dikatakan sangat layak. Sedangkan persentase yang diperoleh dari ahli media adalah sebesar 85% dan dikatakan sangat layak untuk digunakan. Pengkategorian ini sesuai dengan tabel persentase yang digunakan oleh Alfiyanto Pramuaji.⁸³

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan pemaparan diatas, pengembangan media *game* Janu *Adventure* dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Dari pemaparan data yang telah dilakukan media *game* Janu *Adventure* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekie Betet.

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

1. Saran Pemanfaatan

Adapun saran pemanfaatan produk yang dikembangkan berupa media *game* Janu *Adventure* adalah sebagai berikut:

⁸³ Pramuaji, "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan Corel Draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara."

- a. Guru dapat menggunakan *game Janu Adventure* untuk menilai pemahaman peserta didik tentang keragaman budaya dan membuat kuis atau soal ujian secara daring.
- b. Media *game Janu Adventure* hendaknya digunakan dengan dampingan guru/orang tua,

2. Saran Diseminasi

Menjalin Kerjasama dengan pengembang *game* untuk memperbarui dan menyempurnakan *game Janu Adventure* berdasarkan umpan balik dari pengguna, serta dengan institusi pendidikan untuk mengimplementasikan *game* ini dalam kurikulum yang berlaku.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Dalam pengembangan produk yang telah dilakukan, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media ini dengan menambahkan *backsound* dan *sound effect* agar lebih menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang baik.