

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Proses Pengembangan Media TARANA (Tangga Raja Nusantara)

Dalam pengembangan media TARANA, peneliti menerapkan metode penelitian RnD dengan model penelitian ADDIE yang didalamnya terdapat 5 tahapan yakni, tahap pertama adalah *analysis* (analisis), yang mencakup analisis kurikulum, analisis kebutuhan, serta analisis karakteristik peserta didik. Tahap kedua adalah *design* (desain), yaitu proses perancangan media pembelajaran berdasarkan bahan yang telah disiapkan. Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), di mana media yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk nyata. Selanjutnya, tahap keempat adalah *implementation* (implementasi), yang melibatkan validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli angket motivasi belajar, serta uji coba dalam skala kecil dan besar. Terakhir, tahap kelima yakni *evaluation* (evaluasi), yang mencakup analisis hasil validasi dan respons peserta didik.

2. Kelayakan Media TARANA (Tangga Raja Nusantara)

Untuk mengetahui kelayakan media TARANA, peneliti mengumpulkan data dari validasi media, validasi materi, dan respon peserta didik terhadap media. Berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli media didapatkan persentase 98,4% dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak", artinya media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan. Adapun hasil penilaian dari validasi ahli materi 1 diperoleh persentase 84% dan validasi ahli materi 2 adalah 98%. Dimana keduanya, memiliki kriteria kelayakan

yang dinyatakan "Sangat Layak" dengan kesimpulan bahwa media layak untuk diujicobakan.

Selain itu, peneliti juga memperoleh data mengenai kelayakan media TARANA melalui angket yang diisi oleh peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dan besar. Pada uji coba kelompok kecil, media TARANA mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari siswa, begitu pula saat dilakukan uji coba pada kelompok besar. Hasil penilaian menunjukkan bahwa dalam kelompok kecil, media ini memperoleh rata-rata skor sebesar 98%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Sementara pada kelompok besar, rata-rata penilaian mencapai 97%, yang juga berada dalam kategori yang sama, yaitu "Sangat Layak".

Menurut Arikunto, tingkat kelayakan diklasifikasikan ke dalam lima kategori, di mana persentase 81%-100% masuk kategori sangat layak, 61%-80% dikategorikan layak, dan 41%-60% dianggap cukup layak, 21%-41% dikategorikan kurang layak, dan <21% sangat kurang layak. Dari analisis yang sudah dilakukan, didapatkan persentase di atas 80%. Artinya, media TARANA layak digunakan dalam pembelajaran materi kerajaan di Nusantara guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara optimal.

3. Keefektifan Media TARANA (Tangga Raja Nusantara)

Efektivitas media TARANA terlihat dari hasil analisis data *pretest* dan *posttest* yang memperlihatkan adanya peningkatan. Tahap pertama yakni uji coba pada kelompok kecil, dihasilkan rata rata nilai *pretest* di angka 53 sementara *posttest* 96. Pada *posttest* nilai terendah di angka 80 dan

tertinggi 100. Sementara tahap kedua, uji coba pada kelompok besar, dengan nilai rata rata *pretest* di angka 57.931 sementara *posttest* 94.8275. Pada *posttest* nilai terendah di angka 80 dan tertinggi 100.

Hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan nilai di atas 0,7, yang termasuk dalam kategori "Tinggi." Data tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media TARANA memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV di MI Diponegoro Gurah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media TARANA (Tangga Raja Nusantara) efektif digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

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

1. Saran Pemanfaatan

Mengikuti hasil penelitian dan pengembangan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di MI Diponegoro Gurah, peneliti memberikan beberapa saran terkait pemanfaatan media ini agar dapat digunakan secara optimal, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Dengan adanya media TARANA (Tangga Raja Nusantara) diharapkan dapat dimanfaatkan ketika proses pembelajaran materi kerajaan supaya pembelajaran lebih menyenangkan serta menyediakan pengalaman belajar bagi peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Harapannya, media TARANA dapat menjadi inovasi dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif di kelas. Pendidik dapat mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Lebih lanjut, media ini juga disertai panduan penggunaan media, *handout*, serta modul ajar

c. Bagi Peserta Didik

Melalui media TARANA, peserta didik diharapkan bisa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, yaitu melalui konsep bermain sambil belajar. Peserta didik juga dianjurkan untuk mengikuti petunjuk dalam buku panduan dengan cermat dan tentunya dengan bimbingan pendidik.

d. Bagi Peneliti

Media TARANA bisa dipakai sebagai referensi untuk penelitian mendatang terkait pengembangan media pembelajaran inovatif. Selain itu, media ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan berbagai perbaikan dan inovasi agar semakin efektif dalam meningkatkan motivasi belajar maupun pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

2. Saran Diseminasi

Selain di kelas IV, pengembangan media TARANA ini juga bisa diterapkan di kelas lain yang mempelajari materi tentang kerajaan di Nusantara. Dalam proses penyebarannya, penting untuk

mempertimbangkan dan menyesuaikan karakteristik peserta didik supaya media ini bisa dimanfaatkan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Dengan demikian, bagi peserta didik, media TARANA mampu menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media TARANA, peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan produk lebih lanjut agar media ini semakin optimal dalam penggunaannya, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk memastikan stiker pada bagian anak tangga menempel dengan baik dan tahan lama, sebaiknya sebelum pemasangan, permukaan anak tangga dilapisi lem terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar stiker dapat merekat dengan kuat serta menghindari munculnya gelembung atau gelombang yang dapat mengganggu estetika dan kenyamanan saat digunakan.
- b. Dalam pembuatan wadah media TARANA, perlu diperhatikan desain pegangan agar lebih nyaman saat dibawa. Pemilihan bahan yang kokoh namun ringan juga penting untuk memastikan wadah mudah dibawa tanpa mengurangi ketahanan dan keawetan media.

Dengan adanya saran pengembangan ini, diharapkan media TARANA dapat terus mengalami perbaikan dan inovasi sehingga lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

