

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan suatu media pembelajaran yaitu board game yang digunakan untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi cahaya. Media pembelajaran tersebut diuji cobakan pada peserta didik kelas V MI Darul Falah Sidomulyo Kab. Kediri. Dalam penelitian pengembangan ini penulis menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap pengembangan. Tahapan tersebut adalah : *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Dari tahapan-tahapan tersebut menghasilkan suatu produk media pembelajaran board game yang telah diuji cobakan dan direvisi dengan saran yang diberikan ahli media.

1. Pengembangan Media *Board Game* “Dunia Cahaya”

Pada mengembangkan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran, media difokuskan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi cahaya (Sifat-sifat cahaya, Alat Optik dan Mata). Hal ini berdasarkan penelitian pada tahap Addie yaitu yang pertama Analisis (*analysis*) yaitu analisis kebutuhan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama oleh Ibu Laila Kartika Sari bahwa pembelajaran di kelas V kurang efektif karena kurangnya media pembelajaran sebagai alat peraga yang memudahkan peserta didik memahami materi. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif mengembangkan

media pembelajaran board game dan melakukan uji coba di MI Darul Falah Sidomulyo Kab. Kediri tersebut untuk menilai kelayakan dan melakukan implementasi apakah media yang digunakan efektif atau tidaknya jika diterapkan di sekolah. Kemudian menganalisis kurikulum yang sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang begitu menyukai game.

Setelah menganalisis peneliti melalui tahap perancangan (*design*) media yang telah disesuaikan dengan saran dosen dan para ahli, dengan memperbaiki media yang menarik, awet dan aman digunakan dalam mengimplementasikan pembelajaran kepada peserta didik

Kemudian tahap pengembangan (*development*) media yang telah divalidasi para pengembangan media ini divalidasi sebelum melakukan implementasi atau uji coba. Media divalidasikan pada ahli media dan ahli materi yang berkompeten dalam bidangnya. Hasil dari validasi kedua ahli tersebut menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *board game* merupakan media yang layak digunakan dalam membantu keberlangsungan proses pembelajaran peserta didik kelas V di MI Darul Falah Sidomulyo. Hal ini dibuktikan dengan Hasil analisis data dari ahli media yang telah dilakukan bersama Ibu Aziza Anggi Maiyanti, M.Pd. sebesar 86,6% yang artinya media layak digunakan dalam proses pembelajaran dan bersama Ibu Eni Masruroh S.Pd. sebesar 94,4% yang artinya cukup media layak digunakan dalam proses pembelajaran,. Begitupun dengan hasil yang data yang diperoleh dari ahli materi yang telah dilakukan dengan Ibu Dr. Yuliana Yusal, M.Pd. mendapat presentase 94,6% yang artinya sangat baik dan

dengan Ibu Laila Kartika Sari mendapatkan presentasi 76% dengan kategori layak materi digunakan dalam proses pembelajaran untuk itu materi dapat digunakan dalam membantu keberlangsungan pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi cahaya. Kemudian meimplementasikan (*implementation*) pada kelompok kecil dan besar. Tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*) produk yang telah disesuaikan.

Adapun penelitian ini sama dengan penelitian oleh Rahmawati dan Setiawan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPA" merupakan penelitian R&D yang menggunakan model ADDIE juga pada tahap pengembangan dan melibatkan tahap validasi oleh ahli media dan materi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli media dan materi, serta diuji coba kepada siswa, efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.⁵⁹

2. Kelayakan Media Board Game “Dunia Cahaya”

Kelayakan media ini kelayakan yang mengacu pada sejauh mana media yang dikembangkan memenuhi kriteria tertentu seperti validitas, kepraktisan, dan kegunaan. Hal ini dibuktikan dengan Berdasarkan rumus untuk mengukur jika nilai angket uji respon siswa yang dilakukan kepada 6 siswa yang memiliki nilai skor rata-rata 97% yang dapat mengungkapkan bahwa media board game dan media ini layak dilakukan, dan penelitian ini sesuai dengan penelitian oleh Rahmawati dan Setiawan

⁵⁹ Rahmawati, S. & Setiawan, B. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 5. No. 3. 2022. H. 123

dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPA" merupakan contoh penelitian R&D yang menggunakan model ADDIE dan melibatkan tahap uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diuji coba kepada siswa, efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.⁶⁰

3. Keefektifan Media Board Game “Dunia Cahaya”

Keefektifan media ini mengacu pada seberapa baik media tersebut mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan literasi sains peserta didik. Peneliti ini membuktikan dengan beberapa cara yang pertama uji normalitas dan uji-t. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, data pada pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis lebih lanjut dilakukan menggunakan uji Wilcoxon sebagai alternatif dari uji T untuk data yang tidak berdistribusi normal. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari perlakuan atau intervensi yang diterapkan.

Kemudian peneliti menggunakan mengukur tingkatan skor yang dilakukan sebelum menggunakan produk dengan nilai rata-rata 55 dan setelah penerapan media dengan nilai rata – rata sebesar 95. Dari hasil tes pemahaman yang dilakukan dengan kelompok besar setelah produk di uji

⁶⁰ Rahmawati, S. & Setiawan, B. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 5. No. 3. 2022. H. 123

coba ini dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pemahaman peserta didik. Hasil ini diperkuat dengan hasil respon peserta didik yang senang dengan penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam materi cahaya materi cahaya. dan penelitian ini sesuai dengan penelitian oleh Rahmawati dan Setiawan (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPA" peneliti ini juga melibatkan tahap uji coba kelompok besar untuk melihat dampak media terhadap pemahaman siswa.⁶¹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media board game sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran, sesuai dengan tahapan jenis penelitian ADDIE. Paparan data di atas menunjukkan juga bahwa media board game dapat meningkatkan literasi sains belajar peserta didik terhadap materi Cahaya di MI Darul Falah Sidomulyo dengan hasil skor yang didapatkan dari kelompok besar.

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

1. Saran Pemanfaatan Saran pemanfaatan produk pengembangan media Board Game adalah sebagai berikut:
 - a. Peserta didik diharapkan memperhatikan dengan seksama proses pengaplikasian media *board game*, sehingga penggunaan media bisa diaplikasikan dengan benar dan materi cahaya.

⁶¹ Rahmawati, S. & Setiawan, B. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPA". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 5. No. 3. 2022. H. 123

- b. Peserta didik diharapkan dapat melakukan presentasi saat kegiatan pembelajaran, karena selain untuk memudahkan pemahaman peserta didik, media juga diperuntukkan untuk melatih rasa saling membantu sesama peserta didik.
 - c. Peserta didik diharapkan dapat memahami materi penting yang disajikan dalam media pembelajaran, menjawab beberapa pertanyaan tentang materi cahaya. Hal ini dimaksudkan untuk mengukur daya ingat peserta didik terhadap tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang dipelajari.
2. Saran Diseminasi Produk media *board game* dapat digunakan pada semua sekolah tingkatan dasar, baik Sekolah Dasar Islam (SDI) maupun Madrasah Ibtidaiyah (MI), untuk penyajian materi bisa disesuaikan dengan kebutuhan atau permasalahan pembelajaran yang mungkin dihadapi oleh lembaga terkait, namun tetap memperhatikan kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik, sehingga produk dapat diaplikasikan secara efektif.
3. Saran untuk keperluan pengembangan produk lebih lanjut Adapun saran pengembangan produk media pembelajaran lebih lanjut adalah sebagai berikut:
 - a. Bagi semua pihak dapat mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan materi.
 - b. Produk pengembangan ini hanya dapat digunakan secara offline namun apabila dikembangkan dalam media online materi ini sudah

sesuai dengan memanfaatkan berbagai platform digital, aplikasi mobile, dan video conference

- c. Produk pengembangan ini telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sehingga proses implementasi dapat dilaksanakan dengan baik