

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Tabota pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan pada kelas II MI Miftahul Huda Bakalan, Kabupaten Kediri, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) media ini, peneliti mengadopsi model pengembangan ADDIE, sebuah pendekatan sistematis yang umum digunakan dalam dunia pendidikan.¹ Model ini terdiri dari lima tahapan utama yang saling berkaitan, yakni: 1). Analisis (*Analysis*), yaitu pelaksanaan observasi dan wawancara dengan pihak-pihak terkait untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam pembelajaran dengan objek peserta didik kelas II MI Miftahul Huda Bakalan, berdasarkan temuan tersebut, peneliti memperoleh pemecahan masalah baru berupa rancangan pengembangan media pembelajaran berupa Tabota (Teater Boneka Tangan); 2). Desain (*Design*), yaitu proses perencanaan dan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Aplikasi Canva digunakan sebagai alat bantu dalam membuat desain media melakukan penulisan naskah cerita, perancangan visual buku cerita. Selain itu peneliti juga membuat instrumen validasi yang disesuaikan dengan aspek yang telah ditentukan; 3). Pengembangan (*Development*), ketika media selesai dibuat, dilakukan proses validasi untuk

¹ Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. *Educational Research: An Introduction*. 7th ed. Boston: Allyn & Bacon, 2003.

menjamin kualitas dan kelayakan produk. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setiap ahli memberikan evaluasi berdasarkan bidang keahliannya sehingga media dapat disempurnakan. Selanjutnya media dibuat mulai dari panggung, boneka dan buku dicetak dengan ukuran A4 dengan kertas *paper full color*; 4). Implementasi (*Implementation*), media pembelajaran diimplementasikan dalam lingkungan pembelajaran melalui uji coba kelompok kecil terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan media perbaikan .selanjutnya uji kelompok besar yang terdiri dari 24 peserta didik di kelas II MI Miftahul Huda. Implementasi dimulai dengan pretest untuk mengukur kemampuan literasi visual peserta didik sebelum penggunaan media. Selanjutnya, media *Tabota* diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Kegiatan diakhiri dengan posttest untuk menilai kemampuan literasi visual setelah penggunaan media sekaligus sebagai data untuk analisis kemampuan literasi visual peserta didik; 5). Evaluasi (*Evaluation*).² Tahap ini dilakukan untuk meninjau kembali seluruh proses penelitian dan pengembangan, mengidentifikasi kekurangan, serta merumuskan solusi atas permasalahan yang ditemukan.

2. Validasi kelayakan media pembelajaran digunakan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar-mengajar.³ Berdasarkan hasil kelayakan media *tabota* media *Tabota*

² I Made Tegeh.(2014) Dkk. *Model Penelitian Pengembangan*. (Singaraja:Yogyakarta Graha Ilmu), 42.

³ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

memperoleh nilai sebesar 68% dan 80%. Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut, media *Tabota* yang dikembangkan dapat dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran; Penilaian dari ahli materi memperoleh skor 96%. Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut, media *Tabota* yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran; untuk penilaian dari ahli bahasa menunjukkan skor 84% dan 94%. Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut, media *Tabota* yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh lima validator ahli sesuai bidangnya, media *Tabota* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik kelas II MI Miftahul Huda Bakalan.

3. Keefektifan media pembelajaran *Tabota* Penggunaan media yang efektif dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan literasi visual peserta didik, Selain itu juga meningkatkan pemahaman siswa, mempercepat proses belajar, dan mendorong keterlibatan aktif.⁴ Dengan demikian, pemanfaatan media yang efektif tidak hanya memperkaya kemampuan literasi visual siswa, tetapi juga mendukung keseluruhan proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan bermakna. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa skor rata-rata *posttest* mencapai 80,8%, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan skor rata-rata *pretest* yang hanya sebesar 35,4%. Hal ini mengindikasikan adanya perkembangan positif dalam

⁴ Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Pres

kemampuan literasi visual peserta didik setelah pembelajaran. Selanjutnya, hasil perhitungan uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,70, yang tergolong dalam kategori peningkatan "sedang". Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Tabota memberikan dampak yang baik terhadap kemampuan literasi visual siswa. Lebih lanjut, berdasarkan hasil analisis statistik non-parametrik menggunakan uji Wilcoxon terhadap data pretest dan *posttest*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi visual sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Tabota. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik. Temuan ini mendukung bahwa integrasi media inovatif dalam proses pembelajaran berkontribusi positif kemampuan literasi visual peserta didik.

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

1. Saran pemanfaatan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, terdapat sejumlah saran dan rekomendasi yang dapat disampaikan kepada para pengguna maupun pembaca. Tujuan dari penyampaian saran ini adalah untuk mendukung optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang serta memberikan panduan bagi pihak-pihak yang tertarik untuk mengadopsi, menyesuaikan, atau mengembangkan media serupa di masa mendatang.

Adapun beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan adalah sebagai berikut

a. Bagi sekolah

Media pembelajaran Tabota diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media ini diyakini mampu membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar. Selain itu, kehadiran media ini berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dinamis, dan tidak monoton. Dengan pendekatan yang lebih variatif, proses pembelajaran pun dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien, serta lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan beragam gaya belajar.

b. Bagi pendidik

Bagi para pendidik, media pembelajaran Tabota diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi cerita rakyat. Penggunaan media ini memberikan alternatif penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Keunggulan media ini memungkinkan pendidik untuk tidak hanya bergantung pada metode ceramah semata, melainkan juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif, dan partisipatif.

Selain itu, pemanfaatan media Tabota membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan fleksibel, sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di kelas. Dengan adanya pendekatan yang lebih adaptif ini, proses belajar mengajar menjadi lebih hidup, tidak membosankan, dan mampu menumbuhkan antusiasme serta keterlibatan aktif peserta didik. Secara keseluruhan, penggunaan media Tabota diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi cerita rakyat, melalui pendekatan kontekstual yang lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Bagi peserta didik

Kehadiran media pembelajaran Tabota diharapkan mampu menjadi sarana belajar yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam menyampaikan materi cerita rakyat. Melalui pendekatan *learning by playing* atau belajar sambil bermain, peserta didik dapat memahami konsep secara lebih menyenangkan dan kontekstual. Model pembelajaran seperti ini tidak hanya membuat proses belajar terasa lebih ringan, tetapi juga membangun suasana yang mendorong eksplorasi dan rasa ingin tahu siswa.

Dengan dukungan buku panduan yang telah disusun secara sistematis, media Tabota dapat dimanfaatkan baik secara mandiri oleh peserta didik maupun dengan pendampingan dari pendidik. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya, baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Selain itu, pendekatan berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar,

keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep secara lebih mendalam dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah.

Dengan demikian, media Tabota tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih antusias dalam menggali dan memahami materi pelajaran.

2. Saran diseminasi

Media pembelajaran Tabota dikembangkan secara khusus untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi cerita rakyat. Media ini dirancang agar selaras dengan tuntutan kurikulum yang berlaku, sehingga dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Melalui pendekatan yang menarik dan interaktif, Tabota bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Meskipun demikian, dalam proses perancangannya, penting bagi pendidik dan pengembang untuk memperhatikan karakteristik peserta didik secara menyeluruh. Faktor-faktor seperti tingkat perkembangan kognitif, minat belajar, latar belakang budaya, serta gaya belajar peserta didik perlu menjadi pertimbangan utama. Dengan memahami kebutuhan dan karakteristik siswa, penerapan media Tabota dapat dilakukan secara lebih tepat sasaran, sehingga mampu memberikan dampak yang maksimal terhadap proses dan hasil pembelajaran.

3. Saran pengembangan lebih lanjut

Dalam proses pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, diperlukan tindak lanjut berupa penelitian lanjutan guna mengevaluasi secara lebih mendalam mengenai efektivitas serta dampak nyata dari penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran. Salah satu arah pengembangan yang dapat diambil adalah melakukan uji pengaruh terhadap proses belajar, khususnya dalam menganalisis sejauh mana media Tabota berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik, terutama pada materi cerita rakyat.

Lebih lanjut, penelitian berikutnya juga dapat diarahkan untuk mengeksplorasi penerapan konsep media ini pada materi pembelajaran lain yang memiliki karakteristik serupa dan masih memerlukan pendekatan interaktif. peserta didik berpotensi memperluas cakupan manfaatnya, tidak hanya terbatas pada satu materi, tetapi juga pada berbagai topik dalam kurikulum.

Melalui pengembangan dan inovasi yang berkelanjutan, diharapkan media ini dapat terus disempurnakan, baik dari segi konten maupun bentuk penyajiannya. Dengan demikian, produk ini tidak hanya menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran, tetapi juga berkontribusi secara signifikan dalam mendorong penggunaan media pembelajaran inovatif di dunia pendidikan yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik masa kini.

