

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Pembahasan Kajian Produk Yang Dikembangkan

1. Pengembangan Media *Flash Card*

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa guru hanya memanfaatkan LKS sebagai bahan ajar tanpa disertai dengan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru, sedangkan peserta didik lebih suka dengan pembelajaran yang tidak monoton, aktif dan menyenangkan. Peneliti melakukan pengembangan media ini sebagai solusi permasalahan tersebut seperti yang disebutkan. Dalam penelitian ini dapat menjadikan media pembelajaran sebagai kegiatan belajar berjalan dengan baik, dengan menggunakan media menjadikan peserta didik aktif dan menambah interaksi timbal balik peserta didik dengan pendidik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Media yang dikembangkan peneliti adalah media *flash card* berbasis *qr-code*. Kelebihan dari media ini adalah mudah dan praktis digunakan maupun dibawa kemana saja dan kapan saja, selain itu media ini juga dinilai mampu membangkitkan motivasi belajar dan kemampuan matematis peserta didik. *Flash card* dibuat dengan aplikasi *pixellab* dan dicetak menggunakan kertas art paper laminasi *glossy*. Tujuan pemberian *qr-code* pada bagian belakang yaitu dengan dampingan pendidik, peserta didik dapat melihat video penjelasan materi sesuai topik yang terdapat pada bagian depan.

2. Kelayakan Pengembangan Media *Flash Card*

Media pembelajaran *flash card* yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh 4 validator, yaitu 2 ahli media pembelajaran, dan 2 ahli materi pembelajaran. Penilaian dari uji coba ahli materi pembelajaran menyatakan sangat layak digunakan, penilaian dari ahli media pembelajaran menyatakan sangat layak digunakan. Sedangkan penilaian untuk uji penggunaan dari pendidik dan peserta didik juga menyatakan sangat layak digunakan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan tidak perlu revisi. Dari ahli materi pembelajaran didapatkan skor presentase kevalidan 88% dan 80% yang artinya berada pada kategori sangat layak dan tidak perlu revisi. Dari ahli media pembelajaran didapatkan skor presentase tingkat kevalidan 80% dan 94% yang artinya berada pada tingkat sangat layak dan tidak perlu direvisi. Dari subjek uji coba pengguna pendidik didapatkan skor kevalidan 96% yang artinya sangat layak dan tidak perlu direvisi. Sedangkan dari subjek uji coba pengguna peserta didik, dipilih secara acak dan hanya diisi oleh 3 peserta didik didapatkan skor presentase sebesar 92% yang media tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* berbasis *qr-code* yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar

peserta didik pada kelas III semester 1. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis data *pretest* dan *posttest* yang dapat dihitung melalui data yang ditunjukkan pada uji t menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic 26* dengan menggunakan uji *Paired Simple T-Test* dengan menggunakan dua arah hipotesis (sisi kanan dan sisi kiri) dapat diketahui bahwa titik kritis $-t_{\text{tabel}} = -2,04523$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,04523$, $t_{\text{hitung}} = -20,092$ berada pada daerah penolakan, jadi keputusan tolak H_0 terima H_a karena $t_{\text{hitung}} = -20,092 < -t_{\text{tabel}} = -2,04523$. Dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sesudah penggunaan media pembelajaran dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik pada uji coba produk yang dikembangkan.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini memenuhi kebutuhan kelengkapan serta bahan evaluasi, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan ini. Dari hal tersebut, media yang dikembangkan dikatakan efisien dan juga berdasarkan hasil penilaian angket yang sudah dipaparkan pada BAB IV terbukti bahwa media pembelajaran ini menarik untuk dipelajari.

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

1. Saran Kekurangan Produk

Media pembelajaran berupa *flash card* berbasis *qr-code* yang telah dikembangkan masih banyak kekurangan dan perlu diperbaiki, media ini membutuhkan alokasi waktu yang panjang dalam pembelajaran dan

hanya memuat satu materi yaitu ciri-ciri makhluk hidup. Sehingga, diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat menambahkan evaluasi soal yang lebih beragam dan dapat menambahkan berbagai animasi maupun komponen lain yang mampu menunjang kemenarikan dan kelayakan media tersebut.

2. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat saran kepada pengguna maupun pembaca sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik, media *flash card* berbasis *qr-code* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.
- b. Bagi peserta didik, media *flash card* berbasis *qr-code* dapat dimanfaatkan sebagai sumber pendamping dalam pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan kognitif peserta didik.
- c. Bagi peneliti, media *flash card* berbasis *qr-code* dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mengeksplor lebih dalam mengenai media *flash card* berbasis *qr-code* agar dalam penggunaannya lebih maksimal. Karena keterbatasan peneliti, media ini masih sangat sederhana dan juga materi yang disajikan belum terlalu dalam keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari,

sehingga peserta didik masih kurang terlalu jelas dalam memahami materi.

3. Saran Diseminasi Produk

Media *flash card* berbasis *qr-code* ini diharapkan dapat digunakan bagi seluruh peserta didik kelas III SDN Rejomulyo maupun sekolah lainnya. Peneliti disini menyarakan ketika melakukan pengembangan suatu produk, maka harus memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Penyebaran media pembelajaran ini dilakukan untuk mendapatkan beberapa kritik dan saran agar dapat menghasilkan sebuah produk yang lebih baik lagi.

4. Saran Pengembangan Produk Lanjutan

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah media *flash card* berbasis *qr-code* yang digunakan untuk kelas III SD/MI dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Terdapat kendala pada saat mengimplementasikan media ini, yaitu; USB untuk menyambungkan antara handphone ke proyektor sedang bermasalah, pada akhirnya melihatkan video dari laptop yang disambungkan ke proyektor langsung dan peserta didik hanya diberikan contoh cara membuka scan barcode pada media tersebut. Selain hal itu, kritik dan saran dari beberapa ahli seperti ahli materi pembelajaran dan juga ahli media pembelajaran, berguna untuk perbaikan produk agar menjadi lebih baik lagi dan layak digunakan. Seperti kritik dan saran oleh para ahli validator yang telah dipaparkan pada BAB IV.