

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media *Puzzle* ASEAN mata pelajaran IPS materi ASEAN guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI MI Nurul Islam Bareng Jombang. Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu: 1) Tahap Analisis, 2) Tahap Perancangan, 3) Tahap Pengembangan, 4) Tahap Implementasi, 5) Evaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini sesuai dengan kurikulum 2013, meliputi KI dan KD serta kegiatan pembelajarannya. Karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah terdapat berbagai komponen-komponen yang terdapat di media *puzzle* ASEAN, yaitu dengan *puzzle* bergambar peta asia tenggara berwarna biru ukuran 30 x 43 cm, juga terdapat angka dibalik kepingan-kepingan *puzzle* tersebut dan soal yang terdapat dibalik bendera ASEAN (10 Negara ASEAN) dengan ukuran 20 x 12 cm yang mampu untuk menumbuhkan daya tarik peserta didik untuk mempelajari materi yang dikembangkan ini.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini telah melalui tahap penilaian atau validasi oleh para ahli serta telah direvisi sesuai dengan penilaian para ahli tersebut. Diantara para ahli tersebut ialah ahli materi pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, dan ahli pembelajaran IPS. Dari hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini berada pada tingkat kualifikasi valid dan

tidak perlu revisi. Dari ahli materi pembelajaran didapatkan skor persentase tingkat kevalidan 94% dan 100% yang artinya berada pada tingkat valid dan tidak perlu direvisi. Dari ahli desain media pembelajaran didapatkan skor persentase tingkat kevalidan 88% dan 99% yang artinya berada pada tingkat valid dan tidak perlu direvisi. Dari ahli soal *pretest posttest* didapatkan skor persentase tingkat kevalidan sebesar 92% yang artinya berada pada tingkat valid dan tidak perlu direvisi. Dari ahli pembelajaran IPS didapatkan skor persentase tingkat kevalidan sebesar 100% dan 100% yang artinya berada pada tingkat valid dan tidak perlu direvisi. Selain penilaian dari para ahli, peneliti dalam hal ini juga mengambil data dari hasil pengisian angket oleh peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk melihat respon serta penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil pengisian angket oleh subjek pengguna media pembelajaran yang dikembangkan terdapat 3 peserta didik yang dipilih secara acak didapatkan skor persentase sebesar 90% yang berarti berada pada tingkat valid.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* ASEAN yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VI semester 2. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data *pretest* dan *posttest* yang dihitung melalui data yang ditunjukkan pada uji t menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* dengan menggunakan uji *Paired Simple T-Test* dengan menggunakan dua arah hipotesis (sisi kanan dan kiri) dapat diketahui bahwa titik kritis $-t_{tabel} = -2,04523$ dan $t_{tabel} = 2,04523$, $t_{hitung} = -19,691$ berada pada daerah penolakan jadi keputusan tolak H_0 terima H_a karena $t_{hitung} = -19,691 < -t_{tabel} = -2,04523$.

Dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sesudah penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada uji coba produk yang dikembangkan. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan juga dapat dilihat dari analisis data *pretest* dan *posttest* yang dihitung melalui uji *n-gain* dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* yang menunjukkan kategori indeks *gain* tinggi terdapat 9 (30%) peserta didik, kategori indeks *gain* sedang 21 (70%) peserta didik dan kategori indeks *gain* rendah 0 (0%) peserta didik.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini memenuhi kebutuhan kelengkapan serta bahan evaluasi, sehingga guru dalam pembelajarannya cukup menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan ini. Dari hal tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efisien. Daya tarik dari media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini dapat dilihat dari hasil penilaian angket peserta didik pada poin saya senang dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Dari hasil penilaian angket yang sudah dipaparkan pada BAB IV terbukti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menarik untuk dipelajari. Selain itu, daya tarik dari media yang dikembangkan ini juga bisa dilihat dari karakteristiknya, yaitu penjelasan materinya dijelaskan melalui media yang sesuai dengan materi yang diajarkannya.

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

1. Saran Kekurangan Produk

Media pembelajaran berupa *puzzle* ASEAN yang telah dikembangkan masih banyak kekurangan dan perlu diperbaiki, media *puzzle* ASEAN membutuhkan alokasi waktu yang panjang dalam pembelajaran dan hanya memuat satu materi pembelajaran IPS yaitu ASEAN. Sehingga diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat menambahkan evaluasi soal yang lebih beragam dan 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 *Puzzle* ASEAN dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran IPS di materi ASEAN kelas VI semester 2, sehingga akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.
- b. Bagi peserta didik, media *puzzle* ASEAN ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber pendamping dalam pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan kognitif peserta didik.
- c. Bagi peneliti, media *puzzle* ASEAN dapat dijadikan sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mengeksplor lebih dalam lagi mengenai media *puzzle* ASEAN agar penggunaannya lebih maksimal. Karena keterbatasan peneliti, media ini masih sangat sederhana dan materi yang disajikanpun belum mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik masih sulit memahami materi.

3. Saran Diseminasi Produk

Media *puzzle* ASEAN ini diharapkan dapat digunakan bagi seluruh peserta didik MI Nurul Islam Bareng Jombang maupun sekolah lainnya. Peneliti menyarankan ketika melakukan pengembangan suatu produk maka harus memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Penyebaran media pembelajaran ini dilakukan untuk mendapatkan beberapa masukan saran agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

4. Saran Pengembangan Produk Lanjutan

Media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti yaitu berupa media *puzzle* ASEAN yang dikembangkan untuk kelas VI SD/MI dan dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu kritik dan saran dari beberapa ahli seperti ahli materi pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, dan ahli pembelajaran. Kritik dan saran tersebut berguna untuk perbaikan produk agar menjadi lebih baik lagi dan sesuai tujuan. Seperti kritik dan saran oleh para narasumber ahli validator yang telah dipaparkan pada tabel 4.4.

