

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan Media *Geoboard* yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan langkah awal dari model pengembangan. Telah diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media yang dibuat sendiri. Khususnya pada mata pelajaran matematika. Guru hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah seperti buku pelajaran, dan papan tulis.¹ Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias yang mana ditemukan beberapa siswa yang ramai sendiri dengan teman-teman sebangkunya, mengantuk, dan siswa kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran. Dengan adanya kenyataan tersebut, media pembelajaran *geoboard* yang dikembangkan ini sangat berperan penting dalam menjawab permasalahan di atas.

Pada penelitian ini peneliti menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa media *geoboard*. Tujuan dari dikembangkannya media pembelajaran *geoboard* ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di kelas IV MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri terhadap materi bangun datar. Penelitian yang dihasilkan Gresia menunjukkan bahwa media *geoboard* memiliki manfaat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep bangun datar.² Media ini dapat digunakan dengan cara bermain sambil belajar.

¹ Hasil Observasi di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri. Pada tanggal 1 Oktober 2022.

² Gresia Dolhasair. "Penggunaan Media Geoboard(Papan Berpaku) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Sswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 2022, 237.

Media pembelajaran *geoboard* dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip media pembelajaran yang juga mengacu pada karakteristik siswa. Prinsip-prinsip media pembelajaran antara lain proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menjadi lebih aktif.³ Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Branch yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

2. Kelayakan Media *Geoboard* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik di kelas IV MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri.

Untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan hasil uji validitas dan efektivitas.⁴ Uji validitas media *geoboard* dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa. Adapun rata-rata persentase perolehan dari ahli media, materi, dan bahasa mendapatkan persentase $\geq 81\%$ dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan data uji kevalidan, media *geoboard* memenuhi kategori valid dengan skor rata-rata dari semua aspek penilaian yaitu rentang nilai 81%-100% sehingga layak untuk digunakan.⁵

³ Muhammad Miftah, "Kriteria Pemilihan Media dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sesuai Kebutuhan Peserta Didik", *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 2022, 413.

⁴ Iis Ernawarti, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server", *Jurnal Elinvo (Electronic, Informatic, and Vocational Education)*, 2(2), 2017, 208.

⁵ Gresia Dolhasair dan Siti Istiyati, "Penggunaan Media Geoboard (Papan Berpaku) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar", *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 1(2), 2017.

Sedangkan uji efektivitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.⁶ Uji efektivitas diperoleh melalui persentase hasil tes siswa di kelas IV MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri dari hasil tes pada *pre-test* dan *post-test* dari persentase ketuntasan klasikal sebesar 17,5%. menjadi 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media *geoboard*.⁷

3. Pemahaman Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul falaah Manisrenggo Kota Kediri terhadap Materi Bangun Datar setelah dilakukan Pengembangan Media *Geoboard*

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik terdapat peningkatan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi bangun datar. Hal ini diukur dengan hasil tes *pre-test* dan *pos-test* yang kemudian dihitung dengan menggunakan *N-Gain Score* untuk mengetahui tingkat kenaikan hasil belajar peserta didik. Adapun hasil tes menunjukkan angka 0,84 berada dalam rentang nilai $N-Gain \geq 0,7$ yang termasuk dalam kriteria tinggi. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media *geoboard* ini mengalami kenaikan taraf tinggi.⁸

4. Kelemahan, Kelebihan Media Pembelajaran *Geoboard*

⁶ Julsyam Fitra dan Hasan Maksam, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK", *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 2021.

⁷ Kris Aflia, "Pengembangan Media Pembelajaran *Geoboard* untuk Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(5), 2020.

⁸ Hesti Yurliananda, Skripsi: Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Materi Hubungan antar Garis Menggunakan Model *Dscovery Learning* d SDN 01 Pasar Laban Bungus Teluk Kabung, (Sumatera: Universitas Bung Hatta, 2022), 23.

Meskipun telah melewati tahap validasi oleh para ahli, adapun kelemahan, kelebihan, dan peluang dari produk media pembelajaran *geoboard* yang telah dikembangkan, antara lain adalah:

a) Kelebihan media pembelajaran *geoboard*

- 1) Adanya media *geoboard* pendidik mampu dengan mengajarkan konsep bentuk bangun datar kepada siswa dengan menggunakan karet gelang yang telah disediakan.
- 2) Adanya media *geoboard* dapat membantu siswa untuk mengabstraksikan secara langsung bentuk bangun datar yang ingin dibentuk, sehingga macam-macam bentuk bangun datar yang dibentuk pada media *geoboard* lebih sesuai dengan bentuk sebenarnya dari pada bentuk bangun datar yang disajikan dari gambar atau kertas karton lainnya. Dengan demikian, media *geoboard* tidak menyesatkan persepsi anak.
- 3) Media *geoboard* yang dikembangkan peneliti terdapat unsur bermain, karena media *geoboard* yang dikembangkan ini dilengkapi dengan kartu bentuk-bentuk bangun datar dan kuis.

b) Kelemahan media pembelajaran *geoboard*

- 1) Media *geoboard* hanya dapat digunakan sebagai alat peraga pada materi bangun datar.
- 2) Media *geoboard* hanya dapat digunakan untuk mencari luas dan keliling pada bangun datar persegi dan persegi panjang.

3) Media *geoboard* dikembangkan hanya pada kelas IV MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri.

Hal-hal yang menjadi kelemahan media ini masih dapat dimaksimalkan lagi, media ini tidak hanya dapat digunakan untuk mencari luas dan keliling persegi dan persegi panjang, media *geoboard* juga dapat digunakan untuk mencari luas bangun datar segitiga dengan syarat alas dan tinggi yang sama, media *geoboard* juga dapat dikembangkan untuk siswa SD/MI kelas 2 dan 3, yang mana media *geoboard* ini dapat membantu siswa memahami dan mengabstraksikan secara langsung bentuk-bentuk bangun datar.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *geoboard* (papan berpaku) dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri, peneliti memberikan beberapa saran atau masukan untuk penelitian mendatang, diantaranya sebagai berikut:

1. Harapan peneliti untuk kedepannya media *geoboard* ini tidak hanya digunakan guru saja akan tetap masyarakat secara berkelanjutan.
2. Media pembelajaran serupa diharapkan bisa mengimplementasikan di beberapa sekolah maupun lingkungan masyarakat umum secara luas.
3. Diharapkan penelitian selanjutnya pengembang dapat merancang desain media pembelajaran yang lebih dari sebelumnya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

