

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian data yang peneliti lakukan telah sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (R&D) yang berupa produk media pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini di SDN Mentor 1 Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo pada tanggal 26 April 2022 dan 25 Mei 2022. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN Mentor 1.

#### **A. Penyajian Data Uji Coba**

Hasil data uji coba didapatkan dari pengumpulan data yang dilakukan berdasarkan prosedur pada penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dilakukan pada tanggal 26 April dan 25 Mei 2022 di SDN Mentor 1 yang beralamatkan di Jalan Brawijaya desa Mentor Kecamatan Sumberasih kabupaten Probolinggo. Langkah pertama sebelum mengembangkan Media Interaktif Berbasis PPT, peneliti melakukan kajian media pembelajaran dengan melakukan wawancara singkat terhadap guru kelas IV sebelum diadakannya penelitian. Lalu melakukan kajian data. Setelah itu melakukan validasi ahli media, ahli materi, serta ahli media pembelajaran IPA. Untuk langkah akhir yakni mengaplikasikan media dalam bentuk penelitian kepada siswa kelas IVA SDN Mentor 1. Tahap-tahap pengembangan yang akan dilakukan peneliti yaitu:

### **a. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data diperoleh dari wawancara singkat kepada guru kelas IV dan melaksanakan penelitian setelahnya. Hasil dari wawancara dan penelitian kelas yang telah dilaksanakan yakni: monotonnya penggunaan media pembelajaran karena terkendala oleh waktu dalam pembuatannya, dan guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar sekaligus media pembelajaran, serta keterbatasan waktu guru dalam menyampaikan materi ketika hendak menjelaskan materi yang sama jikalau ada siswa yang tidak memahami materi yang telah disampaikan. Sehingga materi yang seharusnya terselesaikan pada waktunya akan tertunda.”

Pada dasarnya siswa usia Sekolah Dasar terkategori senang bermain dibandingkan harus mempelajari sesuatu yang monoton. Maka dalam sebuah pembelajaran diperlukan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa. Seperti halnya guru harus mengetahui karakteristik siswa. Setidaknya mengetahui gaya belajar mereka. Dengan mengetahui gaya belajar siswa maka proses belajar mengajar pun akan terasa lebih menyenangkan. Maka dari itu, peneliti memilih mengembangkan Media Interaktif Berbasis PPT. Karena untuk menarik perhatian siswa melalui gaya belajar mereka dengan adanya ilustrasi dan suara yang diadopsi dari salah satu *channel youtube*, serta pengaplikasian dari gaya belajar yang jarang sekali diimplementasikan yakni gaya belajar Kinestetik. Dengan ini peneliti merangkum materi yang telah dipaparkan dengan cara menyanyikannya ke dalam sebuah lagu yang

sudah dikenal siswa dengan judul Pelangi-pelangi. Pembelajaran pun menjadi lebih hidup karena selain motorik mereka juga terlatih, secara tidak langsung mereka dapat memahami bahkan menghafal rangkuman materi dalam bentuk lagu tersebut.

## **b. Desain Produk**

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan maka selanjutnya dilakukan pembuatan media yang akan dikembangkan. Peneliti sengaja mendesain produk ketika sudah dalam tahap pembuatan. Materi yang dipilih pada pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT ini dibuat dengan acuan mengoptimalkan gaya belajar.

### 1. Materi

Materi ini diambil berdasarkan Kompetensi Dasar dan Inti dari K-13 yakni sebagai berikut:

- a) Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
- b) Kelas : IV
- c) Kompetensi Dasar : 3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh tumbuhan.  
4.1 Menghafal bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya.
- d) Indikator : 3.1.1 Siswa dapat menganalisis bentuk dan fungsi bagian tubuh tumbuhan.  
4.1.1 Siswa dapat menghafal bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya.

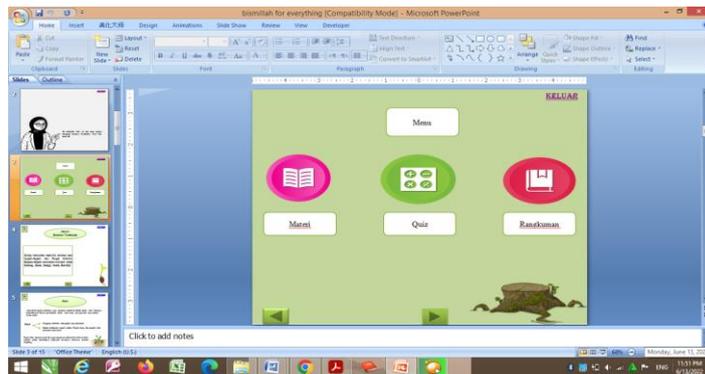
- e) Tujuan : 1. Melalui penjelasan guru disertai media interaktif berbasis PPT siswa dapat menganalisis bentuk dan fungsi bagian tumbuhan.
2. Melalui arahan guru disertai media interaktif berbasis PPT siswa dapat menghafal bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya.

## 2. Pengembangan Desain

Pengembangan desain dilakukan setelah menentukan materi. Desain dibuat langsung dari *software* PPT. Langkah-langkah tersebut antara lain: Membuat tombol menu untuk kemudian diaplikasikan pada *hyperlink* agar dapat dituju pada menu yang diinginkan, setelah itu menginput materi Struktur Tumbuhan dari sumber belajar buku pegangan guru kelas IV, langkah selanjutnya menyisipkan video dari salah satu *channel youtube* untuk mengasah gaya belajar audio maupun visual siswa, lalu pembuatan *quiz*, dan langkah terakhir membuat rangkuman yang sengaja peneliti buat dengan pengaplikasian lagu Pelangi-Pelangi untuk menggerakkan motorik atau gaya belajar kinestetik siswa.

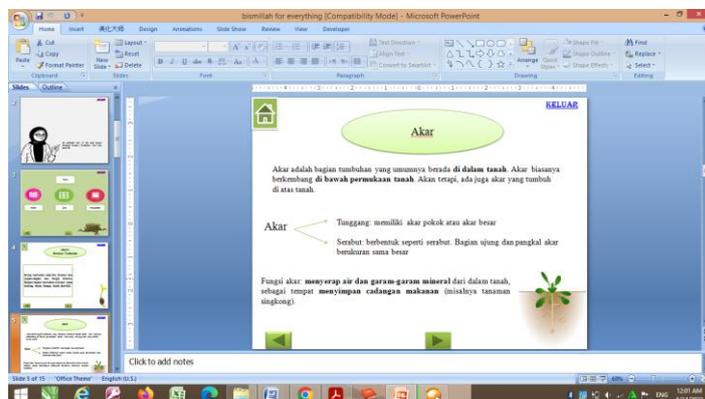
- a. Desain tombol menu: Desain tombol menu ini dilengkapi dengan menu materi, quiz, serta rangkuman. Tidak adanya menu petunjuk karena telah disampaikan secara verbal oleh

peneliti mengenai penggunaan media. Apalagi penggunaan media PPT ini hanya dengan mengklik tombol yang hendak dituju.



**Gambar 4.1 Desain Tombol Menu**

- b. Input materi: penginputan materi disesuaikan dengan materi kelas IV yakni mengenai struktur Tumbuhan.



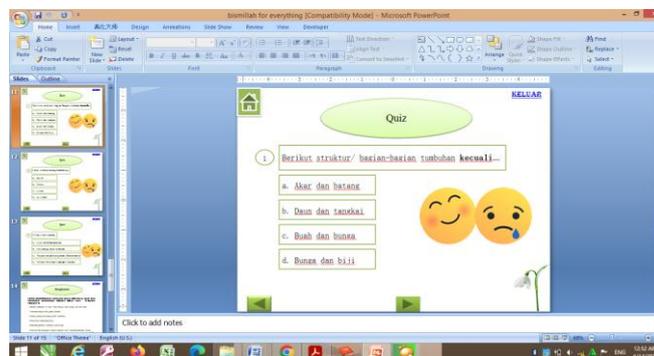
**Gambar 4.2 Input Materi**

- c. Penyisipan video: Penyisipan video dilakukan dengan memilih salah satu video *channel youtube* yang menarik dengan durasi yang tidak memakan waktu. Sehingga porsi pembelajaran lebih efisien.



**Gambar 4.3 Penyisipan Video**

- d. Pembuatan *quiz*: Pembuatan *quiz* ini ditampilkan setelah materi selesai diulas. Sehingga dapat mengukur seberapa paham siswa mengenai materi yang telah disajikan pada media yang ada.



**Gambar 4.4 Pembuatan Quiz**

- e. Pembuatan rangkuman: Pembuatan rangkuman ini sengaja peneliti buat dengan pengaplikasian lagu Pelangi-Pelangi. Harapannya agar siswa dapat secara langsung menghafal serta memahami materi dengan baik serta gaya belajar kinestetik pun dapat diterapkan.



**Gambar 4.5 Pembuatan Rangkuman**

## **B. Analisis Data**

### **a. Validasi Desain**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PPT ini dapat diimplementasikan pada siswa setelah melalui tahap validasi. Diantaranya validasi oleh ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran. Sedangkan tahap uji coba langsung diimplementasikan pada tahap uji pemakaian oleh siswa kelas IVA.

#### **1. Validasi Ahli Media**

Validasi media dilakukan untuk menilai desain media yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti melakukan validasi media kepada bapak Moh. Khoirul Anam, M.Pd selaku dosen mata kuliah Dasar-Dasar Logika, Statistik, dan Matematika di STIA Bayuangga Probolinggo. Ahli media memberikan saran dan komentarnya melalui angket validasi media sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Ahli Media Pembelajaran**

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
<b>Desain (Interface)</b>					
1	Tampilan media menarik	√			
2	Warna yang digunakan pada media menarik	√			
3	Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	√			
4	Media aman dan mudah digunakan	√			
5	Media memacu gaya belajar siswa	√			
6	Bentuk media dapat memotivasi siswa		√		
7	Gambar yang digunakan dalam media menarik	√			
<b>Kesesuaian materi dengan media serta keterlibatan siswa</b>					
8	Penyajian materi sesuai dengan Standart Kompetensi	√			
9	Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	√			
10	Materi yang digunakan jelas dan mudah dipahami	√			
<b>Total skor</b>				<b>39</b>	
<b>Skor Presentase</b>				<b>97,5%</b>	
<b>Kritik dan saran:</b> Media yang dibuat sudah sangat bagus, namun ada baiknya jika ada waktu dan kemampuan untuk bisa meng-upgrade nya ke dalam aplikasi yang dapat diunduh di <i>playsore</i> . Sehingga siswa bisa menggunakan hp nya secara tepat guna.					

Dari hasil penelitian ahli media pembelajaran di atas diperoleh skor total 39 dengan rata-rata 3,9 dan presentase 97,5%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini tergolong sangat baik atau sangat layak digunakan sebagai media

pembelajaran dengan memenuhi rentang pencapaian atau interval 81-100%.

## 2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi pada media pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Sri Wulandari, S.Pd. Berikut hasil validasi beserta kritik dan saran dari beliau.

**Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
<b>Pembelajaran (<i>Instructional</i>)</b>					
1	Media dapat digunakan untuk pembelajaran IPA	√			
2	Pembuatan media menarik minat siswa	√			
<b>Kurikulum (<i>Curriculum</i>)</b>					
3	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa	√			
4	Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	√			
5	Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas		√		
<b>Isi materi (<i>Content of matter</i>)</b>					
6	Isi materi sesuai dengan Standar Kompetensi (SK)	√			
7	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	√			
8	Isi materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	√			
9	Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat	√			
10	Media melibatkan partisipasi siswa	√			
<b>Interaksi (<i>Interaction</i>)</b>					
11	Media mudah untuk digunakan oleh siswa	√			

12	Pengguna bisa mengerjakan soal setelah menggunakan media		√		
<b>Total:</b>		<b>46</b>			

*Kritik dan Saran: Dalam pembuatan soal pilihan ganda  
 Option pakai huruf besar, dan jawaban huruf  
 kecil, Untuk titik sudah digun titik jawaban.*

Dari hasil penelitian ahli media pembelajaran di atas diperoleh skor total 46 dengan rata-rata 3,8 dan presentase 95,83%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini tergolong sangat baik atau sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan memenuhi rentang pencapaian atau interval 81-100%.

### 3. Validasi Ahli Pembelajaran IPA

Validasi ahli pembelajaran IPA ini dilakukan oleh bapak Dedi Cahyono, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Mentor 1 untuk mengetahui kelayakan materi pada media pembelajaran. Penilaian yang diberikan terkait beberapa aspek sebagai berikut.

**Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Ahli Pembelajaran IPA**

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
<b>Pembelajaran (<i>Instructional</i>)</b>					
1	Media dapat digunakan untuk pembelajaran IPA	√			
2	Pembuatan media menarik minat siswa		√		
<b>Kurikulum (<i>Curriculum</i>)</b>					
3	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa		√		
4	Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	√			
5	Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas	√			
<b>Isi materi (<i>Content of matter</i>)</b>					
6	Isi materi sesuai dengan Standar Kompetensi (SK)	√			
7	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	√			
8	Isi materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	√			
9	Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat	√			
10	Media melibatkan partisipasi siswa	√			
<b>Interaksi (<i>Interaction</i>)</b>					
11	Media mudah untuk digunakan oleh siswa	√			
12	Pengguna bisa mengerjakan soal setelah menggunakan media		√		
<b>Total:</b>		<b>45</b>			

**Kritik dan Saran:** Ciptakanlah pembelajaran yang adil, dengan kebutuhan dan kesanggupan siswa.

Dari hasil penelitian ahli media pembelajaran di atas diperoleh skor total 45 dengan rata-rata 3,75 dan presentase 93,75%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini

tergolong sangat baik atau sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan memenuhi rentang pencapaian atau interval 81-100%.

#### 4. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan pada tanggal 25 Mei 2022 oleh siswa kelas IVA SDN Mentor 1. Uji coba pemakaian ini melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan. Setelah itu siswa meresponnya melalui angket yang telah disediakan oleh peneliti terkait penggunaan media pembelajaran yang ada. Berikut respon 27 siswa kelas IVA SDN Mentor 1.

**Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	
		Ya	Tidak
<b>Pengoperasian atau penggunaan media</b>			
1	Apakah media mudah dioperasikan atau digunakan?	27	0
2	Apakah petunjuk penggunaan media jelas?	27	0
3	Apakah kalian suka pada tampilan media interaktif berbasis PPT?	27	0
<b>Reaksi pemakai (<i>User Reaction</i>)</b>			
4	Apakah kalian merasa senang menggunakan media interaktif berbasis PPT?	27	0
5	Apakah kalian merasa senang jika materi lain menggunakan media interaktif berbasis PPT?	26	1
6	Apakah kalian bersemangat atau termotivasi belajarnya dengan menggunakan media interaktif berbasis PPT?	27	0

7	Apakah kalian dapat memahami materi dengan baik?	27	0
8	Apakah kalian dapat mengerjakan latihan soal dengan baik?	27	0
9	Apakah kalian berminat menggunakan media interaktif berbasis PPT ini pada kegiatan pembelajaran?	27	0
10	Apakah media interaktif berbasis PPT ini mudah digunakan?	27	0
<b>Skor Total</b>		269	1
<b>Skor Maksimal</b>		270	270
<b>Presentase (%)</b>		99,6%	0,4%

Bererdasarkan angket respon siswa terhadap pengembangan media interaktif berbasis PPT diperoleh hasil respon positif berupa kata “ya” sebanyak 269 poin dengan presentase sebesar 99,6%, sedangkan respon negatif berupa kata “tidak” diperoleh 1 poin dengan presentase sebesar 0,4%. Sesuai acuan skala Likert, media yang telah peneliti kembangkan ini sangat baik atau sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan memenuhi rentang pencapaian atau interval 81-100%. Dengan ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PPT sangat relevan untuk digunakan pada pembelajaran IPA pada kelas IV SDN Mentor 1.

#### 5. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PPT pada materi Struktur Tumbuhan tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema 1 Hewan dan Tumbuhan Lingkungan Rumahku pembelajaran 3. Untuk hasil belajar siswa sebelum penggunaan media disebut *pre-test*. Sedangkan untuk hasil belajar siswa sesudah penggunaan media

disebut *post-test*. Berikut ini hasil hasil *pre-test* dan post test siswa kelas IV SDN

Mentor 1.

**Tabel 4.5 Nilai Hasil Belajar Siswa**

No	Nama Siswa	Nilai	
		Sebelum	Sesudah
1	M. Rehan Fatah	50	100
2	Lintang Zahrani Junindita	70	100
3	Ismi Hilmina Dewi	30	100
4	Angelica Gita Pratiwi	40	80
5	Abriel Maulana C. S	60	100
6	Alrian Dwi Zaenda F	50	90
7	Alisa Puspita Sari	60	80
8	Dewi Wardani	60	100
9	Dinda Istiana A	60	100
10	Dwi Andika P	80	100
11	Istianah Dewi	40	80
12	Ilham Raditia H	50	80
13	Iftahul Jannah	70	90
14	Hilyatus Saidah	50	100
15	Kevin Aldio Vano	50	90
16	M. Maulana Akbar	20	100
17	M. Rizky Aditiya	40	90
18	Haykal Sibaweh	60	100
19	M. Fikri H	40	90
20	Putri Nirmala Sari	20	80
21	Sevia Indah P. S	60	90

22	Syifatul Fauziah	30	100
23	Sahrul	50	90
24	Salman Alfarisy	40	100
25	Lisa'adah	40	90
26	Vivin Hardianti	50	100
27	Warda Nurul Jannah	50	100
<b>Skor Total</b>		1.320	2.520
<b>Skor Maksimal</b>		2700	2700
<b>Rata-rata</b>		48,9	93,3
<b>Persentase</b>		48,9%	93,3%
<b>KKM</b>		<b>75</b>	

Berdasarkan perbandingan hasil nilai *pre-test* dan *post test* pembelajaran IPA dengan menggunakan media interaktif berbasis PPT dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki keefektifan serta keefisienan dalam pembelajaran. Karena dilihat dari presentase yang terlampir terdapat kenaikan sebesar 44,4% hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis PPT untuk mata pelajaran IPA. Hasil ini sangat baik jika dibandingkan sebelum penggunaan media yang telah peneliti kembangkan.

## **C. Revisi Produk**

### **a. Revisi dari Ahli Media**

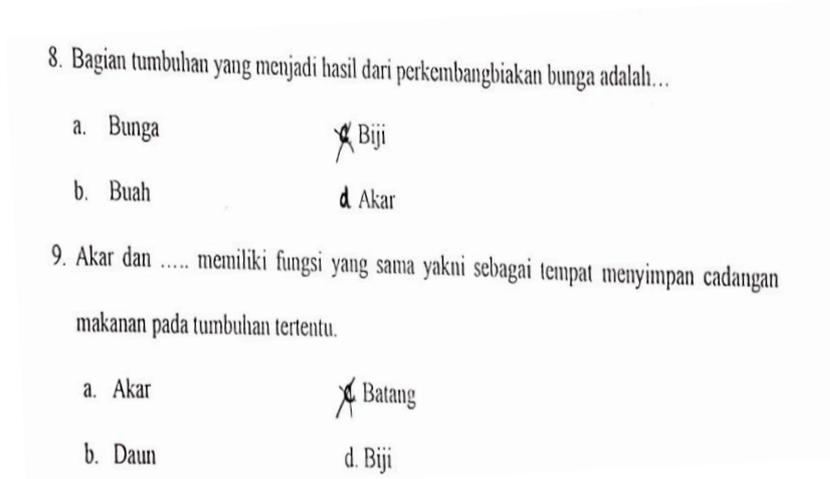
Ketika peneliti melakukan validasi media kepada bapak Moch. Khoirul Anam, M.Pd, beliau berkomentar bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PPT yang telah peneliti buat sudah baik namun jika hendak melakukan pembaharuan dengan menjadikannya media pembelajaran yang dapat diakses oleh android yang otomatis bisa diunduh di *playstore* maka siswa dapat mendapatkannya dengan mudah. Sehingga nantinya bisa diaplikasikan secara efektif oleh siswa.

Namun alasan peneliti tidak akan melakukan pembaharuan tersebut karena patokan peneliti hanya pada media yang sudah peneliti kembangkan yakni berupa PPT interaktif. Selain itu PPT ini juga bisa langsung diaplikasikan pada *android* yang notabene sudah tersedia pada kebanyakan *smart phone*.

### **b. Revisi dari Ahli Materi**

Peneliti melakukan validasi ahli materi kepada ibu Sri Wulandari, S.Pd. Beliau memaparkan bahwa dalam pembuatan soal pilihan ganda, option memakai huruf besar dan jawaban huruf kecil, serta tanda titik sesuai dengan letak jawaban.

Misal seperti ini:



**Gambar 4.6**

Perbaikan yang tepat untuk contoh soal di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk soal nomer 8 kesalahannya terdapat pada banyaknya tanda titik pada akhir soal. Seharusnya terdapat 4 tanda titik dan untuk pilihan ganda peletakkan option memakai huruf besar dan jawaban memakai huruf kecil.
2. Untuk soal nomer 9 kesalahannya juga terdapat pada banyaknya tanda titik. Pada tengah soal seharusnya terdapat 3 tanda titik dan untuk pilihan ganda juga sama yakni untuk pilihan ganda peletakkan option memakai huruf besar dan jawaban memakai huruf kecil.