

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian dan pengembangan ini yang dilakukan peneliti sesuai dengan hasil dari pengumpulan. Penelitian tersebut adalah penelitian pengembangan (R&D) yang berupa produk media pembelajaran. Penelitian ini diterapkan di SD Muhammadiyah 2 Pendil Kecamatan Gending Kabupaten Probolinggo pada hari Selasa tanggal 29 Maret 2022 dan hari Rabu 30 Maret 2022. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk berupa media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) yang sesuai dengan KD dan Indikator serta materi ajar kelas IV SD.

A. Penyajian Data Uji coba

Pengumpulan data telah dilakukan pada penelitian dan pengembangan yang menghasilkan data dari uji coba lapangan. Penelitian pengembangan dilakukan pada tanggal 29 dan 30 Maret 2022 di SD Muhammadiyah 2 Pendil yang beralamat di jalan raya Sebaung Kecamatan Gending Kabupaten Probolinggo. Sebelum mengembangkan media pembelajaran berupa Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) peneliti menganalisis terlebih dahulu kebutuhan media pembelajaran, dengan terjun langsung ke tempat penelitian dan mengobservasi serta wawancara secara langsung kepada guru/wali kelas IV. Langkah selanjutnya, peneliti memvalidasi produk yang usai dibuat dan dikembangkan kepada ahli media dan ahli materi, dan peneliti telah merevisi produk yang dinilai sesuai saran dan komentar para ahli. Kemudian melakukan

ujicoba produk kepada guru/wali kelas dan peserta didik kelas IV SD. Uji coba kepada peserta didik ini dilakukan dengan cara kolaborasi kelompok besar yang terdiri dari satu kelompok berisi 4 siswa. Dikarenakan model belajar yang digunakan adalah kolaborasi yang maksudnya membutuhkan banyak siswa dalam satu kelompoknya. Berikut adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti:

1. Pengumpulan Data/Informasi

Pengumpulan data dan informasi didapatkan dari hasil wawancara kepada guru/wali kelas IV SD dan dilakukannya observasi siswa kelas IV pada waktu pembelajaran dimulai. Berdasarkan hasil tersebut yang telah dilakukan jaranganya penggunaan media pembelajaran oleh guru saat mengajar disebabkan kurang efektifnya waktu untuk membuat media, dan guru hanya mengandalkan satu buku ajar saja tanpa adanya media pembelajaran. Guru juga mengalami kesulitan dalam hal manajemen waktu karena harus menjelaskan materi yang sama kepada siswa yang masih belum mengerti sehingga materi yang seharusnya terselesaikan hari ini belum bisa terselesaikan.

Pada dasarnya karakteristik dari peserta didik di SD yaitu senang bermain sambil belajar atau lebih senang melakukan aktivitas dari pada mendengarkan ceramah. Seorang guru perlu memperhatikan karakteristik dari peserta didik dalam proses pembelajaran dan dalam memilih media pembelajaran sehingga materi tersampaikan dengan jelas dan diterima oleh peserta didik. Maka dari itu, guru hendaknya membuat media pembelajaran

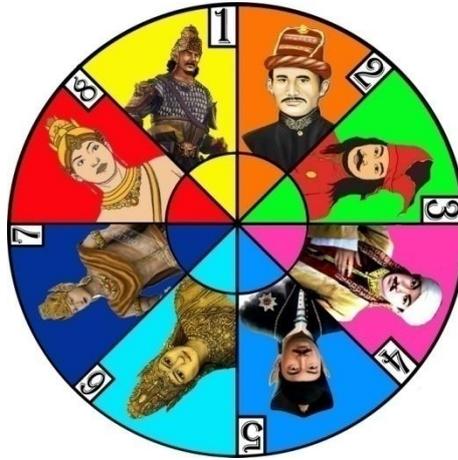
yang dapat menarik perhatian peserta didik dan disini peneliti membuat media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) yang mayoritas peserta didik suka belajar yang menghubungkan dengan suatu permainan, sehingga peserta didik saat antusias dalam belajar apalagi mendengarkan guru. Media ini dikerjakan secara kolaborasi atau kelompok sehingga membuat peserta didik semangat dalam persaingan belajar dan mengerjakan tugas dari dulu bersama satu tim teman belajarnya

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kelas IV, langkah selanjutnya yaitu membuat produk yang akan dikembangkan. Pengumpulan alat dan bahan untuk melakukan desain media yang akan digunakan. Langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat desain produk Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan), sebagai berikut:

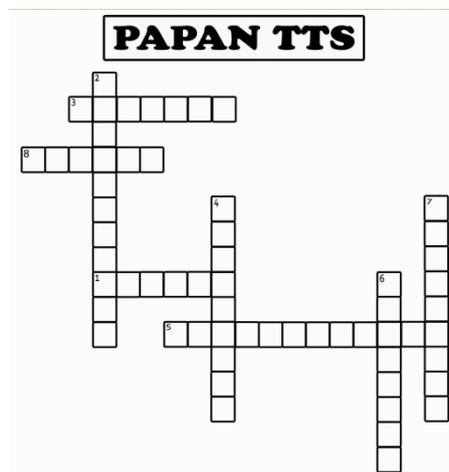
a) Menentukan gambar-gambar pahlawan dan merancang desain TTS

Langkah awal dalam pengembangan media yaitu menentukan gambar-gambar pahlawan yang akan diletakkan pada media. Desain ini menggunakan photoshop agar hasil lebih bagus. Gambar-gambar pahlawan yang digunakan pada media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) yaitu gambar yang sesuai dan menarik. Adapun gambar yang digunakan untuk dijadikan roda putar yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.1 Desain ROPAH (Roda Pahlawan)

Setelah membuat rancangan ROPAHnya, kemudian merancang sebuah Papan TTS yang berhubungan dengan kuis/pertanyaan yang ada di ROPAH (Roda Pahlawan). Berikut adalah desain Papan TTS :

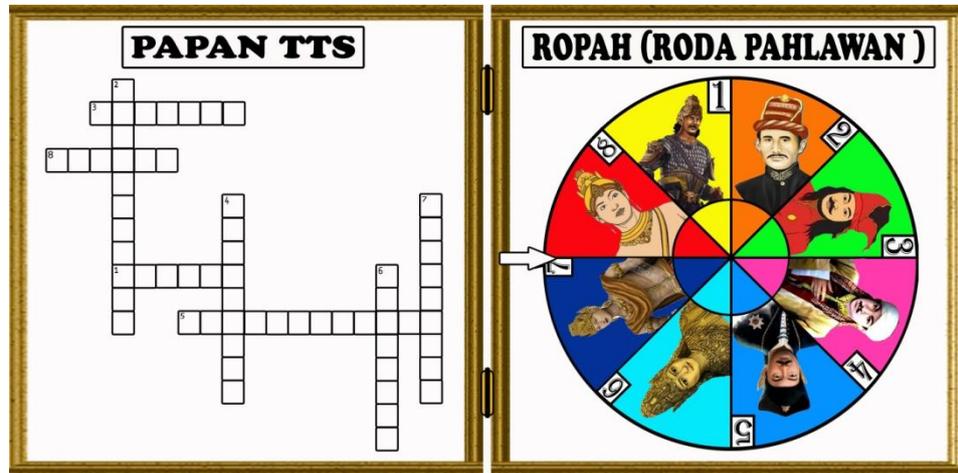


Gambar 4.2 Desain Papan TTS (Teka Teki Silang)

b) Membuat desain secara utuh

Selanjutnya membuat desain secara menyeluruh yang berbahan dasar triplek melamin dan kertas karton sehingga media akan siap digunakan.

Gambar desain media pembelajaran Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) secara utuh adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3 Desain media secara utuh

c) Menyusun petunjuk penggunaan media

Petunjuk penggunaan media akan memudahkan pengguna media pembelajaran, jadi hal ini harus disertakan. Berikut adalah petunjuk menggunakan media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) :

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait dengan menjawab kuis/pertanyaan yang ada media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan).
- b. Setelah setiap perwakilan siswa maju memutar ROPAH tersebut dan membacakan kuis/soal kepada semua kelompok.
- c. Siswa diminta mencatat ringkasan materi yang telah dibacakan dan didiskusikan bersama teman sekelompoknya untuk bisa menjawab TTS yang ada pada media.

d. Perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan hasil jawaban/diskusi dan mengisi di papan TTS ROPAH tersebut.

Setelah perancangan media selesai, selanjutnya membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Adapun bahan dan alat serta cara membuat media adalah sebagai berikut :

1) Alat dan Bahan

Alat yang digunakan yaitu steples, klaher, lem fox, palu, obeng, penggaris, paku, baut, engsel, spidol permanen, gergaji, cutter, dan kunci inggris.

Bahan yang digunakan yaitu triplek/papan melamin, bingkai kayu, kertas karton, banner, tali krek, kertas, dan sedotan.

2) Cara membuat media

- a. Menyiapkan bahan dan alat yang akan dibuat media.
- b. Membuat materi dan kuis yang akan diletakkan di roda putar pahlawan sesuai KD dan Indikator.
- c. Mulai mendesain media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan)
- d. Merancang media pembelajaran Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan)
 - a) Memotong triplek dan bingkai kayu sesuai ukuran yang ditentukan.
 - b) Merakit triplek melamin dan bingkai kayu menjadi satu bagian dan dibuat sebanyak 2 papan dengan merekatkannya menggunakan paku dan treples.

- c) Menggabungkan kedua bagian menjadi satu dengan memakai engsel sehingga mempermudah membuka dan menutup papan TTS dan ROPAH (Roda Pahlawan).
 - d) Memotong kertas karton menjadi lingkaran yang berdiameter 46 cm dan ditempel desain banner yang telah dibuat dengan menggunakan lem fox.
 - e) Menyesuaikan letak lingkaran kertas karton yang telah dirakit.
 - f) Membuat lobang di tengah kertas karton dan triplek melamin.
 - g) Meletakkan klaher di bagian karton yang telah diberi lubang serta baut di bagian triplek.
 - h) Dirakit menjadi satu di triplek menggunakan mur.
 - i) Memasang panah penunjuk menggunakan tali krek di bagian samping roda putar.
 - j) Membuat papan TTS menggunakan penggaris dan spridol permanen.
 - k) Meletakkan nama keterangan papan TTS dan papa ROPAH (Roda Pahlawan) di bagian atas.
 - l) Meletakkan kuis ke papan ROPAH tersebut
- e. Media Papan TTS ROPAH ini dibuat dalam bentuk papan yang dapat dilipat yang berisi TTS dan roda putar, bergambarkan pahlawan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam Indonesia berisi kuis/pertanyaan terkait materi yang sudah disampaikan. Ukuran

panjang papan 120 cm dan lebar 60 cm, lingkaran ropah berdiameter 46 cm.

3. Pengembangan Produk

Pengembangan produk ini juga harus menentukan bahan ajar seperti materi dan RPP yang akan dikembangkan. Materi yang dipilih pada pengembangan media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) yaitu tentang Pahlawanku.

(1) Materi

Materi ini diambil berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator yang berlaku pada K13 Tema 5 tentang Pahlawanku Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan yaitu sebagai berikut:

- | | |
|----------------------|---|
| (a) Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) |
| (b) Tema 5 | : Pahlawanku |
| (c) Sub Tema 1 | : Perjuangan Para Pahlawan |
| (d) Kelas | : IV |
| (e) Kompetensi Dasar | : 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat Indonesia, serta pengaruhnya pada masyarakat masa kini. |
| (f) Indikator | : |
- 1) Siswa dapat menyebutkan pahlawan-pahlawan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.

- 2) Siswa dapat menjelaskan masing-masing peran pahlawan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.
 - 3) Siswa menjelaskan perjuangan pahlawan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.
- (g) Tujuan :
- 1) Melalui penjelasan guru disertai media papan TTS ROPAH, siswa dapat menyebutkan pahlawan-pahlawan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dengan tepat.
 - 2) Melalui penjelasan guru disertai media papan TTS ROPAH, siswa dapat menjelaskan masing-masing peran kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dengan benar.
 - 3) Melalui penjelasan guru disertai media papan TTS ROPAH, siswa dapat menjelaskan perjuangan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dengan benar.
- (h) Sintak Penggunaan Media :
- (1) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Jumlah anggota kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa.
 - (2) Setelah guru membagi siswa menjadi kelompok, salah satu perwakilan kelompok maju untuk memutar papan roda pahlawan tersebut.
 - (3) Guru memberikan penjelasan materi terkait pahlawan yang sudah tertunjuk oleh anak panah yang ada di media pembelajaran.

- (4) Setiap kelompok membuat catatan kecil terkait informasi yang telah dijelaskan.
- (5) Setelah guru menjelaskan semua materi, kemudian siswa diberi LKK untuk bisa menjawab pertanyaan yang ada di ROPAH (Roda Pahlawan)
- (6) Setiap perwakilan kelompok akan memutar dan membacakan kuis/soal kepada semua kelompok.
- (7) Masing-masing kelompok mencatat soal di LKK dan diarahkan berdiskusi untuk menjawab soal tersebut.
- (8) Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan yang sesuai.
- (9) Perwakilan kelompok akan ditunjuk oleh guru untuk mengisi jawaban TTS yang ada di papan TTS ROPAH tersebut dan membacakan hasil jawaban kepada kelompok lain / mempresentasikan jawabannya serta mengisi TTS yang ada di depan kelas.

B. Analisis Data

1. Validasi Desain

Penerapan dapat dilakukan untuk media pengembangan Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) jika sudah melakukan validasi dan ujicoba produk. Validator yang memvalidasi di antaranya yaitu ahli media dan ahli materi serta ujicoba produk kepada guru/wali kelas dan siswa kelas IV SD yang dilakukan dengan skala kelompok besar.

(1) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai desain media yang sudah dibuat oleh peneliti. Peneliti melakukan validasi media kepada Ibu Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd. selaku dosen media pembelajaran Universitas Panca Marga Probolinggo. Ahli media menilai tentang desain penyajian media pembelajaran, ketertarikan peserta didik terhadap media yang dibuat oleh peneliti. Ahli media juga memberikan saran dan komentar tentang media yang dibuat oleh peneliti pada angket yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil validasi ahli media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Desain (Interface)					
1	Warna yang digunakan pada media menarik			✓	
2	Tampilan media menarik				✓
3	Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran				✓
4	Media mudah dan aman digunakan				✓
5	Media fleksibel (dapat dimainkan di mana-mana)				✓
6	Bentuk media dapat memotivasi siswa			✓	
7	Gambar yang digunakan dalam media bervariasi			✓	
Kesesuaian materi dengan media serta keterlibatan siswa					
8	Penyajian materi sesuai dengan Standart Kompetensi				✓
9	Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓
10	Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami				✓
11	Media dapat digunakan oleh siswa dan dapat memotivasi siswa.			✓	
Total skor		40			
Skor Presentase		90,9 %			
Kritik dan Saran					
Gambar yg hitam putih ganti dg yg berwarna					

Presentase yang diperoleh dari hasil validasi ahli media:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\% = \frac{40}{44} \times 100\% = 90,9\%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran menunjukkan rata-rata 3,63 dengan presentase 90,9 %. Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti memiliki masih terdapat kekurangan yaitu dua gambar pahlawan pada ROPAH (Roda Pahlawan) tidak berwarna atau hitam putih sebaiknya gambar yang hitam putih ganti dengan yang berwarna. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media pembelajaran media yang dibuat dinyatakan telah layak untuk digunakan karena media sudah menarik, aman digunakan serta dapat memotivasi belajar siswa meskipun harus ada revisi media agar hasilnya lebih baik lagi.

(2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang ada pada media serta RPP pembelajaran sesuai media. Validator ahli materi dilakukan oleh Ibu Ribus Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen di Universitas Panca Marga Probolinggo, validator memberikan penilaian, saran dan komentar pada media dan RPP yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi terdiri dari beberapa aspek di antaranya pembelajaran, kurikulum, isi materi, materi ajar, dan interaksi. Adapun hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
Pembelajaran (Instructional)					
1	Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelas	✓			
2	Penggunaan judul menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar		✓		
Kurikulum (Curriculum)					
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	✓			
Isi materi (Content of matter)					
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	✓			
Interaksi (Interaction)					
11	Media mudah untuk digunakan oleh siswa	✓			
12	Pengguna bisa mengerjakan soal setelah menggunakan media		✓		
Total skor		42			
Skor Presentase		87,5 %			
Kritik dan saran: Perbaiki RPP					
<ul style="list-style-type: none"> - Penilaian - Tabel skor - Menambah punishment dan hadiah 					
<ul style="list-style-type: none"> - Menambah kunci jawaban Media - Gambar berwarna putih diganti - Lembar observasi keaktifan diganti kepeimpinan. 					
simpulan:					

Presentase yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\% = \frac{42}{48} \times 100\% = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi menunjukkan rata-rata 3,5 dan presentase 87,5%. Berdasarkan penilaian tersebut, materi dan RPP pembelajaran yang dibuat oleh peneliti memiliki masih terdapat kekurangan yaitu RPP dan media masih harus diperbaiki seperti, penilaian, tabel skor, menambah punishment dan hadiah yang tercantum di RPP, menambahkan kunci jawaban media, gambar yang berwarna

putih diganti dengan yang berwarna, serta lembar observasi keaktifan diganti dengan kepemimpinan. Sehingga jika dilihat dari segi materi media bisa dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran meskipun harus dengan revisi.

Kevalidan media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) dari ahli media dan ahli materi. Presentase yang diperoleh ahli media yaitu 90,9% dan ahli materi 87,5%.

$$\frac{a.m+a.m}{2} = \frac{90,0+87,5}{2} = \frac{178,4}{2} = 89,2\% : \text{Sangat valid}$$

(3) Ujicoba Lapangan Guru/Wali Kelas IV

Ujicoba lapangan guru/wali kelas dilakukan untuk mengetahui kelayakan pada materi. Penilaian dilakukan oleh guru kelas IV Sekolah Dasar yaitu Bapak Adius Salam, S.Pd. sebagai guru SD Muhammadiyah 2 Pendil. Guru/wali kelas memberikan penilaian, saran dan komentar kepada media yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian yang diberikan oleh guru/wali kelas meliputi beberapa aspek di antaranya kepraktisan media, pembelajaran, kurikulum, isi materi, materi ajar, dan interaksi siswa. Adapun hasil penilaian yang diberikan oleh guru/wali kelas yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Guru /Wali Kelas IV SD

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
Pembelajaran (<i>Instructional</i>)					
1	Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan kelas	✓			
2	Penggunaan judul menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar	✓			

Kurikulum (<i>Curriculum</i>)					
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	✓			
Isi materi (<i>Content of matter</i>)					
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	✓			
Interaksi (<i>Interaction</i>)					
11	Media mudah untuk digunakan oleh siswa	✓			
12	Pengguna bisa mengerjakan soal setelah menggunakan media	✓			
Total skor		47			
Skor presentase		97,9%			
Kritik dan saran:					

Presentase yang diperoleh dari hasil penilaian guru/wali kelas IV:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\% = \frac{47}{48} \times 100\% = 97,9\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh guru/wali kelas IV SD menunjukkan rata-rata 3,91 dengan presentase 97,9% sehingga media dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4) Ujicoba Lapangan Siswa

Ujicoba produk kelompok besar dilakukan pada hari Selasa, 29 Maret 2022 dan hari Rabu, 30 Maret 2022 kelas IV di SD Muhammadiyah 2 Pendil. Pembagian per kelompok siswa dilakukan secara acak yaitu terbagi menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4

orang dalam satu kelompok dengan cara peneliti langsung menunjuk acak siswa. Jumlah Peserta didik keseluruhan adalah 19 orang siswa tetapi pada saat penelitian atau ujicoba pemakaian hanya 16 siswa yang hadir dan 3 orang siswa tidak hadir atau tidak masuk sekolah. Adapun respon peserta didik ujicoba kelompok besar terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 4.4 Hasil Ujicoba Kelompok

No	Aspek Penilaian	Kategori	
		Ya	Tidak
Pengoperasian atau penggunaan media			
1	Apakah media mudah dioperasikan atau digunakan?	16	0
2	Apakah petunjuk penggunaan media jelas?	16	0
3	Apakah kamu suka pada tampilan media papan TTS Ropah (Roda Pahlawan)?	16	0
Reaksi pemakai (User Reaction)			
4	Apakah kalian merasa senang menggunakan media papan TTS Ropah (Roda Pahlawan)?	16	0
5	Apakah kalian senang jika materi lain menggunakan media papan TTS Ropah (Roda Pahlawan)?	16	0
6	Apakah kalian bersemangat dan termotivasi belajarnya dengan menggunakan media papan TTS Ropah (Roda Pahlawan)?	13	3
7	Apakah kalian dapat mengetahui pahlawan-pahlawan masa kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam serta perjuangannya?	13	3
8	Apakah kalian berminat untuk menggunakan papan TTS Ropah (Roda Pahlawan) ini dirumah?	7	9
9	Apakah kalian berminat untuk menggunakan papan TTS Ropah (Roda Pahlawan) ini pada kegiatan pembelajaran?	12	4
10	Apakah media papan TTS Ropah (Roda Pahlawan) mudah digunakan?	14	2
Total skor		139	21
Skor maksimal		160	160
Presentase (%)		86,9%	13%

Presentase siswa yang menjawab ya adalah :

$$P = \frac{\sum x}{x} \times 100\% = \frac{139}{160} \times 100\% = 86,9\%$$

Presentase siswa yang menjawab tidak adalah :

$$P = \frac{\sum x}{x} \times 100\% = \frac{21}{160} \times 100\% = 13\%$$

Berdasarkan penilaian ujicoba kelompok besar, media yang dikembangkan mendapat respon positif (ya) sebesar 86,9% dan respon negatif (tidak) sebesar 13%. Pada ujicoba kelompok ini menggunakan angket respon siswa dengan pertanyaan yang jawabannya antara “ya” atau “tidak”, hal ini menggunakan skala Guttman. Hasil presentase respon positif peserta didik menyatakan bahwa media yang dikembangkan dikatakan layak atau valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas IV SD mata pelajaran IPS tentang Pahlawanku Tema 5 Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan.

Kepraktisan media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) diperoleh dari angket ujicoba lapangan guru dan ujicoba lapangan siswa. Presentase yang diperoleh yaitu guru/wali kelas 97,9% dan siswa 86,9%.

$$\frac{U.L.guru+U.L.siswa}{2} = \frac{97,9+86,9}{2} = \frac{184,8}{2} = 92,4\% : \text{Sangat Praktis}$$

5) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa ini didapatkan sebelum dan sesudah menggunakan media pada pembelajaran IPS Tema 5 Kepahlawananku Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan. Berdasarkan hasil belajar siswa peneliti dapat mengetahui keefektifan produk media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) untuk siswa. Di bawah ini adalah perbandingan nilai hasil belajar siswa sebelum dan sudah menggunakan media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan):

Tabel 4.5 Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	
		Sebelum	Sesudah
1	Alvin Afdhalul Rizky	50	80
2	Denis Achmad A.	60	95
3	Fadilah Tsania Wardah	65	95
4	Fristiya Putri Utami	65	95
5	Gelsi Cyntania Lochita	60	95
6	Haikal Muqoddas	40	75
7	M. Wahyudi Fatah	50	95
8	Moch. Bayu Anggoro	55	90
9	Muhammad Faza Fauzan Adzima	65	90
10	M. Ilham Aufa	30	75
11	M. Rizky Romahoni	60	95
12	Muhammad Zukhrufin Ibrahim	70	90
13	Nabila Latifatul Junaidah	55	90
14	Nazriel Cahyo Birawa	45	75
15	Nurzul Mun'im	50	90
16	Zainul Anwar	35	75
Skor Total		855	1.400
Skor Maksimal		1.600	1.600
Rata-Rata		53,4	87,5
Presentase		53,4%	87,5%
KKM 70			

Presentase hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran:

$$P = \frac{\sum x}{x} \times 100\% = \frac{855}{1.600} \times 100\% = 53,4\%$$

Presentase hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran:

$$P = \frac{\sum x}{x} \times 100\% = \frac{1.400}{1.600} \times 100\% = 87,5\%$$

Berdasarkan perbandingan hasil nilai sebelum dan sesudah menggunakan media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan) dengan cara mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) dapat disimpulkan bahwa media Papan TTS ROPAH (Papan Pahlawan) memiliki efektifan dalam pembelajaran karena terdapat kenaikan 34,1% hasil belajar siswa

sesudah menggunakan media Papan TTS ROPAH (Roda Pahlawan), dan ini hasilnya jauh lebih baik dari pada sebelum menggunakan media tersebut. Maka nilai peserta didik di atas KKM.

C. Revisi Produk

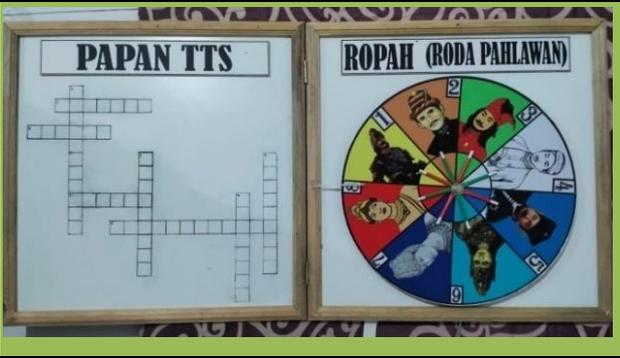
1. Revisi Desain

(1) Revisi dari Ahli Media Pembelajaran

Ketika peneliti melakukan validasi kepada ahli media, validator mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti untuk menilai media yang telah dikembangkan. Angket tersebut dilengkapi dengan kolom komentar dan saran agar validator bisa memberikan komentar maupun saran tentang media yang dikembangkan. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator media akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi media agar media dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Diketahui hasil penilaian dari ahli media bahwa media yang dikembangkan masih ada kekurangan di antaranya dua gambar pahlawan pada ROPAH (Roda Pahlawan) tidak berwarna atau hitam putih sebaiknya gambar yang hitam putih ganti dengan yang berwarna. Untuk tampilan Papan TTS sudah menarik dan bagus begitupun bentuk dan tampilan dari Papan ROPAH (Roda Pahlawan). Peneliti hanya mengganti gambar dengan yang berwarna setelah itu tidak perlu direvisi lagi. Validator memberi penilaian bahwa media layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 4.6 Perbandingan gambar media sebelum dan setelah direvisi

<p>Media Sebelum Revisi</p>	
	<p>Dua gambar pahlawan berwarna putih hitam</p>
<p>Media Setelah Revisi</p>	
	<p>Semua gambar pahlawan dengan warna</p>

(2) Revisi dari Ahli Materi

Peneliti melakukan validasi kepada ahli materi untuk menilai media yang dikembangkan dengan menyertakan angket. Angket tersebut dilengkapi dengan kolom komentar dan saran agar validator bisa memberikan komentar maupun saran tentang media yang dikembangkan. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator media akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi media agar media dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penilaian tersebut, materi dan RPP pembelajaran yang dibuat oleh peneliti memiliki masih terdapat kekurangan yaitu RPP dan media masih harus diperbaiki seperti, penilaian, tabel skor, menambah punishmen dan hadiah yang tercantum di RPP, menambahkan kunci jawaban media, gambar yang berwarna putih diganti dengan yang berwarna, serta lembar observasi keaktifan diganti dengan kepemimpinan. Sehingga sesuai penilaian ahli materi, media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.