

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Coba

Penelitian pengembangan media TAKESYI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” dengan menggunakan model penelitian pengembangan (Research & Development) dan menggunakan Model Pengembangan Bord & Gall dan sudah melakukan validasi oleh para ahli materi, ahli media dan produk ini juga sudah dilakukan uji coba respon kepada siswa dan guru. Berdasarkan dalam 10 Tahapan dalam pengembangan Bord & Gall ini hanya sampai 9 tahapan yang digunakan karena keterbatasan waktu dan biaya. Berikut 9 tahapan Bord & Gall yang hanya sampai 9 tahapan yaitu :

4.1.1 *Research and Information collection* (penelitian dan pengumpulan data)

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara di SDN Tempit dan melakukan proses pengenalan media yang berkaitan dengan pengembangan produk yang ingin dibuat. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran media TAKESYI ini belum sama sekali digunakan pada proses pembelajaran, karena sebelumnya pada proses pembelajaran hanya menggunakan buku siswa dan menggambar di papan tulis. Sedangkan dari hasil observasi diperoleh permasalahan yaitu selama proses pembelajaran berlangsung siswa masih kesulitan dalam menerima materi yang membuat siswa tidak terlalu paham dan mudah bosan pada saat guru menjelaskan

materi, hal ini terlihat dari kegiatan siswa yang dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa lebih asik bermain dengan temannya pada saat guru sedang menjelaskan materi. Hal lain dapat ditemukn yaitu siswa kurang aktif dalam proses tanya jawab karena dima pada saat siswa ditanya hanya sebagian yang bisa menjawab. Dan pada saat ada tugas kelompok yang diberikan dimana, hanya beberapa siswa siswa yang melakukan diskusi sedangkan yang lain terlihat asik ngobrol, main-main dan coret-coret buku, sehingga rasa tanggung jawab siswa yang lain untuk menyelesaikan tugas kelompok masih rendah.

4.1.2 *Planning* (perencanaan)

Pada tahap penelitian ini dari beberapa hasil pengumpulan data sebelumnya dimana dalam proses pembelajaran berlangsung siswa masih kesulitan dalam menerima materi dan kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran sehingga siswa mudah bosan. Dari beberapa data tersebut peneliti mengembangkan media TAKESYI dengan menentukan materi dan RPP yang sesuai dengan materi pada Tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-4. Berdasarkan pada perencanaan media TAKESYI ini menghasilkan salah satu media yang menarik, mudah dipahami pada saat proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.

4.1.3 *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal)

Pada tahap ini peneliti mulai mendesain media pembelajaran yaitu media TAKESYI yang berkaitan dengan Muatan Bahasa Indonesia, PKN dan IPS pada Kelas IV. Desain media yang serupa dengan media TAKESYI

ialah media MIKABUDI (Miniatur Keragaman Budaya Indonesia) yang di mana media ini berbentuk bentang wilayah kepulauan Indonesia terkhusus pulau Sumatera dan dilengkapi dengan kartu keragaman Indonesia dengan menggunakan alat dan bahan yaitu triplek, kertas Koran bekas, lem fox, chat minyak, gergaji, penggaris, kuas lukis, dan gambar-gambar kebudayaan seperti gambar pakaian adat dan rumah adat. Dari desain di atas media TAKESYI ini juga didesain dengan bentuk pulau wilayah Indonesia seperti gambar peta Indonesia yang di buat dengan menggunakan bahan triplek, bubur kertas, lem fox, chat minyak, kuas lukis, gergaji, pensil dan penggaris. Dengan dilengkapi kartu gambar terdapat gambar pakainya adat dan kartu keterangan menjelaskan tentang pakaian adat, serta memiliki warna *background* yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Penelitian pengembangan ini telah dilaksanakan di SDN Tempit. Dengan tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menghasilkan kelayakan pada pengembangan media TAKESYI pembelajaran tematik pada kelas IV kurikulum 2013.

4.1.4 *Preliminari Field Testing (Uji coba Lapangan Awal)*

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi media TAKESYI yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi praktisi. pada tahap validasi ini validatornya adalah 2 dosen dan 3 guru sekolah dasar, dimana peneliti memberikan lembar validasi yang selanjutnya dinilai, masukan/saran perbaikan terhadap media TAKESYI yang akan dikembangkan.

Hasil validasi media TAKESYI pada tema 7 subtema 2, yaitu uji validitas yang dilakukan oleh validator praktisi yang berjumlah 5 orang.

Berikut analisis validasi materi media TAKESYI

1. Validasi Materi

a. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Dosen PGSD UMMAT)

Tabel 4.1 Pernyataan, keterangan dan skor validasi materi praktisi 1

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi ini pada kurikulum 2013	4	Baik
2	Meteri pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	5	Sangat Baik
3	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	Sangat Baik
4	Media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan konsep materi indahny keragaman di Negriku	4	Baik
5	Ketepatan materi yang termuat dalam media TAKESYI	4	Baik
6	Ketepatan materi dengan kaidah bahasa Indonesia	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
8	Ketetapan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	4	Baik
9	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	4	Baik
10	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI dapat meningkatkan motivasi siswa	4	Baik
Jumlah sekor		43	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 1, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$= 86\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator ahli materi 1 diperoleh data persentase yaitu 86 % dalam kategori Sangat Valid. Sehingga dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 86 % dalam kategori sangat valid.

b. Dahir, S.Pd (guru kelas IV)

Tabel 4.2 Pernyataan, keterangan dan skor validasi materi praktisi 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi ini pada kurikulum 2013	4	Baik
2	Meteri pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	5	Sangat Baik
3	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	Sangat Baik
4	Media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan konsep materi indahny keragaman di Negriku	4	Baik
5	Ketepatan materi yang termuat dalam media TAKESYI	4	Baik
6	Ketepatan materi dengan kaidah bahasa Indonesia	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
8	Ketetapan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	4	Baik
9	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	4	Sangat Baik
10	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI dapat meningkatkan motivasi siswa	4	Baik
Jumlah sekor		45	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 2, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = \frac{45}{50} \times 100\% \\ = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator ahli materi 2, diperoleh data persentase yaitu 90% dalam kategori Sangat Valid. Sehingga dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 90 % dalam kategori sangat valid.

c. Basmin, S.Pd (guru kelas V)

Tabel 4.3 Pernyataan keterangan dan skor validasi materi praktisi 3

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi ini pada kurikulum 2013	4	Baik
2	Meteri pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	5	Sangat Baik
3	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	Sangat Baik
4	Media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan konsep materi indahny keragaman di Negriku	4	Baik
5	Ketepatan materi yang termuat dalam media TAKESYI	4	Baik
6	Ketepatan materi dengan kaidah bahasa	5	Sangat Baik

	Indonesia		
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
8	Ketetapan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	4	Baik
9	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	5	Sangat Baik
10	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI dapat meningkatkan motivasi siswa	4	Baik
Jumlah sekor		44	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 3, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = \frac{44}{50} \times 100\% \\ = 88\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator ahli materi,3, diperoleh data persentase yaitu 88 % dalam kategori Sangat Valid. Sehingga dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 88 % dalam kategori sangat valid.

d. Fatma, S.Pd (Guru kelas III)

Tabel 4.4 Pernyataan, keterangan dan skor validasi materi praktisi 4

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi ini pada kurikulum 2013	4	Baik
2	Meteri pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	5	Sangat Baik
3	Materi pada media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	5	Sangat Baik
4	Media pembelajaran TAKESYI ini sesuai dengan konsep materi indahny keragaman di Negriku	4	Baik
5	Ketepatan materi yang termuat dalam media TAKESYI	5	Sangat Baik
6	Ketepatan materi dengan kaidah bahasa Indonesia	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
8	Ketetapan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	5	Sangat Baik
9	Materi yang dikembangkan dalam media TAKESYI ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	4	Baik
10	Materi yang dikembangan dalam media TAKESYI dapat meningkatkan motivasi siswa	4	Baik
Jumlah sekor		45	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 4, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$= 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator praktisi 4, didapatkan data persentase yaitu 90% dalam kategori Sangat Valid. Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 90%.

2. Validasi Media

a. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd Si (Dosen PGSD UMMAT)

Tabel 4.5 Pernyataan, keterangan dan skor validasi media praktisi 1

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Media pembelajaran TAKESYI yang digunakan sesuai dengan materi ajar (indahny keragaman di Negriku)	5	Sangat Baik
2	Media pembelajaran TAKESYI sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	5	Sangat Baik
3	Kemudahan pengembangan media	4	Baik
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
5	Kejelasan stiap komponen dalam media	4	Baik
6	Kesesuaian ilustrasi pada media dengan kenyataan	4	Baik
7	Kualitas bahan yang digunakan	4	Baik
8	Keawetan media dan tidak mudah rusak	4	Baik
9	Mudah dalam perawatan dan penyimpanan	5	Sangat Baik
10	Bahan pembuatan media TAKESYI ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa	5	Sangat Baik
11	Desain media pembelajaran TAKESYI menarik motivasi belajar siswa	4	Baik
12	Tampilan media TAKESYI ini menarik dan cocok digunakan di kelas IV SD sebagai sumber belajar	5	Sangat Baik
13	Keterampilan dalam setiap komponen media	4	Baik
14	Warna dan gambar media TAKESYI dapat menarik minat siswa	4	Baik
Jumlah Sekor		61	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 1, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = \frac{61}{70} \times 100\%$$

$$= 87,1\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator praktisi 2, didapatkan data persentase yaitu 87,1% dalam kategori Sangat Valid. Dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 87,1%.

b. Dahir, S.Pd (guru kelas IV)

Tabel 4.6 Pernyataan, keterangan dan skor validasi media praktisi 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Media pembelajaran TAKESYI yang digunakan sesuai dengan materi ajar (indahny keragaman di Negriku)	5	Sangat Baik
2	Media pembelajaran TAKESYI sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	5	Sangat Baik
3	Kemudahan pengembangan media	4	Baik
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
5	Kejelasan tiap komponen dalam media	4	Baik
6	Kesesuaian ilustrasi pada media dengan kenyataan	4	Baik
7	Kualitas bahan yang digunakan	4	Baik
8	Keawetan media dan tidak mudah rusak	4	Baik
9	Mudah dalam perawatan dan penyimpanan	5	Sangat Baik
10	Bahan pembuatan media TAKESYI ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa	5	Sangat Baik
11	Desain media pembelajaran TAKESYI menarik motivasi belajar siswa	5	Sangat Baik

12	Tampilan media TAKESYI ini menarik dan cocok digunakan di kelas IV SD sebagai sumber belajar	5	Sangat Baik
13	Keterampilan dalam setiap komponen media	4	Baik
14	Warna dan gambar media TAKESYI dapat menarik minat siswa	5	Sangat Baik
Jumlah Sekor		63	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 2, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = \frac{63}{70} \times 100\%$$

$$= 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator praktisi 2, didapatkan data persentase yaitu 90% dalam kategori Sangat Valid. Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 90%.

c. Basmin, S.Pd (guru kelas V)

Tabel 4.7 Pernyataan, keterangan dan skor validasi media praktisi 3

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Media pembelajaran TAKESYI yang digunakan sesuai dengan materi ajar (indahny keragaman di Negriku)	5	Sangat Baik
2	Media pembelajaran TAKESYI sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	5	Sangat Baik
3	Kemudahan pengembangan media	4	Baik
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
5	Kejelasan stiap komponen dalam media	4	Baik

6	Kesesuaian ilustrasi pada media dengan kenyataan	4	Baik
7	Kualitas bahan yang digunakan	5	Sangat Baik
8	Keawetan media dan tidak mudah rusak	4	Baik
9	Mudah dalam perawatan dan penyimpanan	5	Sangat Baik
10	Bahan pembuatan media TAKESYI ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa	5	Sangat Baik
11	Desain media pembelajaran TAKESYI menarik motivasi belajar siswa	5	Sangat Baik
12	Tampilan media TAKESYI ini menarik dan cocok digunakan di kelas IV SD sebagai sumber belajar	5	Sangat Baik
13	Keterampilan dalam setiap komponen media	4	Baik
14	Warna dan gambar media TAKESYI dapat menarik minat siswa	5	Sangat Baik
Jumlah Sekor		64	

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 3, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = \frac{64}{70} \times 100\%$$

$$= 91.4\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator praktisi 3, didapatkan data persentase yaitu 91,4% dalam kategori Sangat Valid. Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 91,4%.

d. Fatmah, S.Pd (guru kelas III)

Tabel 4.8 Pernyataan, keterangan dan skor validasi media praktisi 4

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Media pembelajaran TAKESYI yang digunakan sesuai dengan materi ajar (indahny keragaman di Negriku)	5	Sangat Baik
2	Media pembelajaran TAKESYI sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	5	Sangat Baik
3	Kemudahan pengembangan media	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
5	Kejelasan stiap komponen dalam media	4	Baik
6	Kesesuaian ilustrasi pada media dengan kenyataan	4	Baik
7	Kualitas bahan yang digunakan	4	Baik
8	Keawetan media dan tidak mudah rusak	4	Baik
9	Mudah dalam perawatan dan penyimpanan	5	Sangat Baik
10	Bahan pembuatan media TAKESYI ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan siswa	5	Sangat Baik
11	Desain media pembelajaran TAKESYI menarik motivasi belajar siswa	4	Baik
12	Tampilan media TAKESYI ini menarik dan cocok digunakan di kelas IV SD sebagai sumber belajar	5	Sangat Baik
13	Keterampilan dalam setiap komponen media	5	Sangat Baik
14	Warna dan gambar media TAKESYI dapat menarik minat siswa	4	Baik

Dari hasil perhitungan angket validasi praktisi 4, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV = skor validator

x = jumlah skor

y = skor maksimal

$$NV = \frac{63}{70} \times 100\%$$

$$= 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Dari hasil analisis skor kevalidan media TAKESYI dari validator praktisi 4, didapatkan data persentase yaitu 90% dalam kategori Sangat

Valid. Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa, media TAKESYI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 90%.

4.1.5 *Main Product Revision* (merevisi hasil uji coba)

Pada tahap ini peneliti merevisi media TAKESYI yang dikembangkan berdasarkan penilaian, masukan/saran dari validator ahli dan validator praktisi media yaitu dengan menambahkan keterangan untuk budaya di NTB Sumbawa dan Mbojo. Sedangkan pada gambar pakaian adat di lengkapi dengan nama asal pakaian adat dan di karu penjelasan dirubah warna backgrun. Sebelum diuji cobakan pada subjek uji coba terbatas dan uji coba lapangan (empiris).

4.1.6 *Main Field Testing* (Uji Lapangan Utama)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas di kelas V SDN Tempit Pakuan yang berjumlah 8 siswa. Dimana peneliti menguji cobakan media TAKESYI yang sudah direvisi sebelumnya, selain itu peneliti memberikan angket respon siswa terhadap penggunaan media TAKESYI untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Berikut analisis kepraktisan yaitu:

Angket respon siswa uji lapangan diberikan kepada kelas IV SDN Tempit dengan tujuan untuk mengetahui saran dan masukan. Untuk angket dan skor respon siswa uji lapangan. Berikut angket respon siswa dan skor pada uji coba lapangan:

Tabel 4.9 Analisis Angket respons siswa dan skor uji lapangan

NO	NAMA	Respon Siswa	
		Skor	Keterangan
1.	MA	87,6	Sangat Praktis
2.	MR	92,3	Sangat Praktis
3.	MM	89,2	Sangat Praktis
4.	SL	90,7	Sangat Praktis
5.	JK	89,2	Sangat Praktis
6.	WM	87,6	Sangat praktis
7.	M	92,3	Sangat Praktis
8.	AR	89,2	Sangat Praktis
Jumlah		718,1	Sangat Praktis

Dari nilai masing-masing siswa akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari seluruh respon siswa maka dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

P = Skor rata-rata siswa

$\sum x_i$ = Jumlah nilai penilaian siswa

n = jumlah siswa

$$= \frac{87,6 \times 2 + 92,3 \times 2 + 89,2 \times 3 + 90,7}{8}$$

$$= \frac{718,1}{8}$$

$$= 89,7\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Hasil kepraktisan media TAKESYI yang diperoleh dari data kelas V sebagai Uji Lapangan, didapatkan data persentase 89,7% pada kategori sangat praktis. Sehingga, media TAKESYI dapat dikatakan Praktis karna telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan persentase 89,7% dalam kategori sangat Praktis.

4.1.7 *Operational Product Revision* (penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan)

Pada tahap ini peneliti merevisi media TAKESYI dari hasil angket respon siswa yang diberikan oleh peneliti untuk mengetahui masukan/saran perbaikan dari siswa kelas uji terbatas, sebelum diuji cobakan pada kelas IV sebagai subjek uji coba lapangan operasional/empiris.

4.1.8 *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional/empiris)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan operasional/empiris di kelas IV SDN Tempit yang berjumlah 12 siswa. Dimana peneliti menguji cobakan media TAKESYI yang sudah direvisi sebelumnya, selain itu peneliti memberikan angket respon siswa dan angket motivasi belajar untuk mengetahui keefektifan dari media TAKESYI yang dikembangkan.

1. Analisis keterlaksanaan pembelajaran

Keterlaksanaan Pembelajaran diperoleh dari hasil Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diamati atau dinilai oleh observer ketika memulai pembelajaran. Berikut tabel hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

Tabel 4.10 Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
a. Pendahuluan			
1.	Guru memberikan salam	4	Sangat Terlaksana
2.	Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.	4	Sangat Terlaksana
3.	Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.	3	Terlaksana
4.	Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau	3	Terlaksana

	lagu nasional lainnya		
5	Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.	4	Sangat Terlaksana
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	4	Sangat Terlaksana
7	Guru memperkenalkan media TAKESYI dan menjelaskan cara penggunaannya	3	Terlaksana
8	Siswa mengamati cara penggunaan media	3	Terlaksana
9	Guru menjelaskan keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya melalui media TAKESYI	4	Sangat Terlaksana
b. Inti			
10	Guru membagikan kelompok menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 2 siswa. Untuk melakukan diskusi mengenai pakaian adat yang digunakan di daerah mereka	4	Sangat Terlaksana
11	Siswa membuat laporan tertulis mengenai nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat yang ada di daerah mereka tinggal.	3	Terlaksana
12	Perwakilan tiap kelompok membaca teks tentang ragam pakaian adat di Indonesia.	3	Terlaksana
13	Perwakilan setiap kelompok maju untuk melakukan hompimpa. Siswa yang menang pertama mengambil kartu lalu membacanya	4	Sangat Terlaksana
14	Siswa mencari gambar pakaian adat yang ada dalam kartu tersebut	3	Terlaksana
15	Siswa mencari daerah asal pakaian adat pada Media TAKESYI kemudian menempelkan gambar pada tempat asalnya.	3	Terlaksana
16.	Guru melakukan pengecekan bersama apakah tiap kelompok benar menempelkan pakaian adat pada asalnya	4	Sangat Terlaksana
17.	Guru bertanya mengenai adanya perbedaan pakaian adat di setiap daerah di Indonesia disebabkan oleh adanya perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia	4	Sangat Terlaksana
18.	Siswa mencermati gambar beberapa pakaian adat dari berbagai daerah yang ada di media TAKESYI	3	Terlaksana
19	Siswa menuliskan keunikan dari setiap pakaian adat pada soal yang diberikan oleh guru.	3	Terlaksana
20.	Siswa menuliskan keunikan dari setiap pakaian adat pada soal yang diberikan oleh guru.	3	Terlaksana
21	Guru menjelaskan kepada siswa mengenai beberapa contoh tindakan untuk melestarikan pakaian adat.	4	Sangat Terlaksana
22.	Siswa membaca teks tentang Keunikan pakaian adat wanita Minangkabau.	3	Terlaksana
23.	Siswa diberi pertanyaan oleh guru mengenai letak geografis daerah	3	Terlaksana

	Minangkabau lalu maju menunjukan letaknya pada media TAKESYI .		
24.	Guru menyuruh siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangku mengenai gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.	4	Sangat Terlaksana
25	Siswa membacakan hasil diskusi di depan kelas	3	Terlaksana
c. Penutup			
26	Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan pembelajaran	4	Sangat Terlaksana
27.	Salam dan doa penutup.	4	Sangat
Jumlah skor		94	

Berdasarkan hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran diperoleh data dengan rumus sebagai berikut:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = skor keterlaksanaan pembelajaran

x = jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

y = skor maksimum keterlaksanaan pembelajaran

$$xi = \frac{94}{108} \times 100\%$$

$$= 87\%(\text{Sangat Terlaksana})$$

Dari hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh data persentase dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yaitu 87% dalam kategori Sangat Terlaksana. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media TAKESYI yang dikembangkan terlaksana dengan baik.

4.1.9 Final Product Revision (penyempurnaan produk)

Pada tahap ini peneliti merevisi media TAKESYI dari hasil angket respon siswa dan hasil angket motivasi yang diberikan kepada siswa, sehingga media TAKESYI yang valid, praktis, dan efektif.

4.2 Hasil Uji Coba Produk

4.2.1 Hasil Kevalidan Media TAKESYI

1. Hasil validasi materi

Berdasarkan analisis kevalidan media TAKESYI dari validator pada (hal: 49), dapat dihitung rata-ratanya, yaitu:

Tabel 4.11 Nilai Kevalidan Dari Validator Materi Praktisi

No	Nama Validator	Profesi	NV	Keterangan
1.	Sukron Fujiaturrahman.M.Pd	Dosen PGSD UMMAT	86	Sangat Valid
2.	Dahir, S.Pd	Guru kls IV SDN Tempit	90	Sangat Valid
3.	Basmin S.Pd	Guru kls V SDN Tempit	88	Sangat Valid
4.	Fatmah, S.Pd	Guru kls III SDN Tempit	90	Sangat Valid
Rata-rata			88,5	Sangat Valid

Adapun perolehan data dalam mencari skor rata-rata dari ke 4 validator, sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor validator

n = jumlah validator

$$V = \frac{86 + 90 + 88 + 90}{4}$$

$$= \frac{354}{4}$$

$$= 88,5 \text{ (Sangat Valid)}$$

Sebuah materi pembelajaran dapat dinyatakan valid, apabila memenuhi kriteria kevalidan. Validator 1 didapatkan skor 86 (sangat

valid). Validator 2 didapatkan skor 90 (sangat valid), validator 3 didapatkan skor 80 (sangat valid) dan validator 4 didapatkan skor 90 (sangat valid). Untuk mengetahui keseluruhan skor rata-rata dari 4 validator, semua skor dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah validator dan mendapatkan hasil 88,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi termasuk dalam kategori Valid.

2. Hasil Validasi Media

Berdasarkan analisis kevalidan media TAKESYI dari validator pada (hal:54), dapat dihitung rata-ratanya, yaitu:

Tabel 4.12 Nilai Kevalidan Dari Validator Media Praktisi

No	Nama Validator	Profesi	NV	Keterangan
1.	Dr.Mummad Nizaar, M.Pd .Si	Dosen PGSD UMMAT	87,1	Sangat Valid
2.	Dahir, S.Pd	Guru kls IV SDN Tempit	90	Sangat Valid
3.	Basmin, S.Pd	Guru kls V SDN Tempit	91,4	Sangat Valid
4.	Fatmah, S.Pd	Guru kls III SDN Tempit	90	Sangat Valid
Rata-rata			89,6	

Adapun perolehan data dalam mencari skor rata-rata dari ke 4 validator, sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor validator

n = jumlah validator

$$V = \frac{87,1 + 90 + 91,4 + 90}{4}$$

$$= \frac{358,5}{4}$$

$$= 89,6 \text{ (Sangat Valid)}$$

Sebuah media pembelajaran dapat dinyatakan valid, apabila memenuhi kriteria kevalidan. Validator 1 didapatkan skor 87,1(sangat valid). Validator 2 didapatkan skor 90 (sangat valid), validator 3 didapatkan skor 91,4 (sangat valid) dan validator 4 didapatkan skor 90 (sangat valid). Untuk mengetahui keseluruhan skor rata-rata dari 4 validator, semua skor dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah validator dan mendapatkan hasil 89,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media TAKESYI termasuk dalam kategori Valid.

4.2.2 Hasil Kepraktisan Media TAKESYI

Angket respon siswa pada uji terbatas diberikan kepada siswa kelas V SDN Tempit dengan tujuan dapat mengetahui perlunya perbaikan pada media TAKESYI yang dibuat, berdasarkan saran/saran perbaikan dari siswa. Setelah, melakukan perbaikan media TAKESYI, kemudian diuji cobakan pada kelas IV sebagai uji lapangan/empiris.

Masukan/saran perbaikan perbaikan media TAKESYI, yang diperoleh dari siswa uji coba terbatas yang dilakukan di kelas V SDN Tempit, dikarenakan sudah mendapatkan materi tema 7 pada kelas IV, sehingga dapat memberikan saran perbaikan baik itu dari kejelasan bentuk peta, tampilannya, kesulitan soal, ukuran media, ukuran gambar dan ukuran hurufnya, beberapa siswa memberikan tanggapan terhadap media TAKESYI, yaitu :

- 1) Media TAKESYI sangat menarik digunakan
- 2) Media TAKESYI membuat saya senang dalam belajar.

Setelah memberikan media pembelajaran berupa media TAKESYI pada siswa kelas V sebagai uji terbatas, kemudian langsung diuji cobakan di kelas IV sebagai uji lapangan utama.

Untuk mengetahui nilai rata-rata kepraktisan dari angket respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Untuk nilai kepraktisan sebagai berikut :

Berdasarkan analisis kepraktisan media TAKESYI pada (hal: 58), dapat disimpulkan bahwa, Uji coba lapangan di kelas V SDN Tempit diperoleh nilai rata-rata kepraktisan yaitu 89,7%, sehingga media TAKESYI dapat dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan rata-rata persentase 89,7%.

4.2.3 Hasil Keefektifan Media TAKESYI

Uji lapangan dilakukan di kelas IV SDN Tempit untuk mengetahui keefektifan dari media TAKESYI yang dikembangkan. Peneliti memberikan angket motivasi belajar sebagai bahan evaluasi pembelajaran, dengan adanya angket motivasi belajar apakah media TAKESYI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV.

Instrumen soal *pretest* dan *posttest* yang telah dibuat, sebelumnya dilakukan setelah divalidasi oleh ahli materi, media dan guru kelas. Jumlah angket motivasi *pretest* dan *posttest* yang dipakai untuk mengetahui tingkat keefektifan dan yang dilihat dari peningkatan motivasi siswa yang dilihat

dari 13 item pernyataan. Hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* diolah dengan perhitungan dan analisis data program *Microsoft Office Excel*.

Berikut penyajian data terkait hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas IV terhadap Media TAKEYI Tema7 Subtema 2” indahny keragaman di negriku”, yang disusun pada tabel 4.13, sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Keefektifan uji lapangan

No	Nama	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Skore
		Pre	Post			
1	RR	44	90	46	56	0,82
2	UW	40	84	44	60	0,73
3	D	42	88	46	58	0,79
4	IS	40	86	46	60	0,77
5	S	40	84	44	60	0,73
6	IL	36	92	56	64	0,88
7	AW	40	88	48	60	0,80
8	MK	36	90	54	64	0,84
9	ZR	42	86	44	58	0,76
10	MM	38	84	46	62	0,74
11	MH	38	88	50	62	0,81
12	ZS	44	84	40	56	0,71
Rata-rata						0,78

Setelah dilakukan perhitungan berdasarkan kriteria dari jawaban siswa pada tahap uji lapangan ini menghasilkan jumlah skor rata-rata *pretes* 40% dan sekor postes 87% yang menunjukkan motivasi meningkat setelah menggunakan media TAKESYI, kemudian untuk n-gain skor memperoleh 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan data yang di peroleh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada tema 7 subtema 2

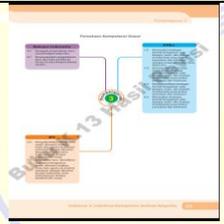
Pembelajaran ke 4 di SDN Tempit, memperoleh skor rata-rata N-Gain 0,78 dan termasuk dalam kategori” tinggi”.

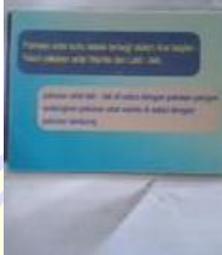
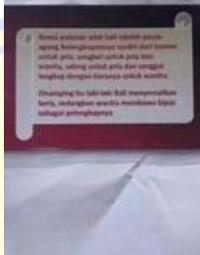
Berdasarkan hasil analisis dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran pada (hal: 61), dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran terlaksana dengan baik dengan perolehan data persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 87% pada kategori sangat terlaksana.

4.3 Revisi Produk

Berikut revisian media TAKESYI yang dikembangkan yang kemudian diberi masukan atau saran perbaikan oleh validator. Adapun hasil perbaikan dari validator disusun pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14 Hasil Produk Media TAKESYI

No	Aspek validasi	Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
1	Materi			<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum revisi materi subtema 7 tema 2 pembelajaran-3 • Sesudah revisi materi diubah ke tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-4
2	Bentuk media			<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum keterangan pada pulau sumbawa dan bima di media TAKESYI belum ada • Sesudah revisi keterangan pada pulau Sumbawa dan Bima sudah ada

3	Gambar pakaina adat			<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum pada bagian gambar belum ada keterangan asal pakaian adat asal gambar validator menyarankan untuk menambahkan bagian keterangan pada bawah gambar • Sesudah gambar pada pakaian adat sudah ada keterangan asal pakaian adat
4	Kartu			<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum backgrun pada kartu harus terang dan jelas • Sesudah backgrun pada kartu sudah terang dan jelas.

4.4 Pembahasan

Tahap pengembangan pada media kartu bergambar yang dikembangkan menggunakan model Model Borg & Gall ini terdapat 10 Tahap yaitu: *Research and Information colletion* (penelitian dan pengumpulan data), *Planning* (perencanaan), *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal), *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), *Main Product Revision* (merevisi hasil uji coba), *Main Field Testing* (uji lapangan utama), *Operational Product Revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan), *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional/empiris), *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk), peneliti tidak sampai pada tahap *Disemination and Implementasi* (Desiminasi dan implementasi) karna dilakukan hanya pada 1 Sekolah saja yaitu SDN Tempit. Pengembangan

media pembelajaran berupa media TAKESYI pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas IV SD. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memaparkan bahwa media TAKESYI belum dipakai dalam proses pembelajaran Sehingga Siswa kurang memperhatikan, kurang memahami isi materi pembelajaran dan mudah bosan. Untuk itu solusinya perlu mengembangkan media TAKESYI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4. Hal ini merupakan Tahap Pertama yaitu *Research and Information collection* (penelitian dan pengumpulan data).

Tahap kedua, yaitu *Design* (Perancangan), peneliti melakukan perancangan media pembelajaran yaitu media TAKESYI. Perancangan media TAKESYI yaitu menentukan tema, subtema dan pembelajaran yang akan digunakan, selanjutnya peneliti mendesain ukuran peta dan warna apa yang sesuai dengan warna peta yang asli. peneliti menentukan gambar pakaian adat mana yang sesuai dengan materi yang akan digunakan.

Tahap selanjutnya, yaitu *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal), *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), *Main Product Revision* (merevisi hasil uji coba), *Main Field Testing* (uji lapangan utama), *Operational Product Revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan), *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional/empiris), *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk) setelah mendesain media pembelajaran, peneliti melakukan pembuatan media TAKKESYI secara

utuh dari konseptual selanjutnya direalisasikan dengan tahap validasi dengan ahli dan validasi praktisi. Adapun validator ahli dan validator praktisi media TAKESYI dari 2 dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd, dan Bapak Dr.Muhammad Nizaar, M.Pd Si dari Universitas Muhammadiyah Mataram. Selain itu Validator Praktisi oleh Guru-guru SDN Tempit, yaitu Bapak Dahir, S.Pd (Guru kelas IV), Bapak Basmin, S.Pd (Guru kelas V) dan Ibu Fatmah S.Pd (Guru kelas III). Untuk Kepraktisan media TAKESYI yang dikembangkan didapatkan dari respon siswa kelas IV sebagai uji terbatas dan kelas V sebagai uji lapangan.

Hasil Analisis media TAKESYI yang dikembangkan diperoleh data dari 5 validator praktisi, data validasi materi diperoleh skor 88,5% pada kategori sangat valid dan data validasi media TAKESYI diperoleh skor 89,6% pada kategori sangat valid. Kepraktisan media TAKESYI berdasarkan respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji lapangan di kelas IV SDN Tempit, dengan persentase 89,1% pada kategori sangat praktis. Dengan demikian media TAKESYI yang dikembangkan Praktis. Keefektifan media TAKESYI dilihat dari hasil angket motivasi siswa diperoleh data hasil uji lapangan di kelas IV SDN Tempit, dengan nilai rata-rata pretes 40 % dan rata-rata postes 87%. Dengan nilai rata-rata N-Gain 0,78 dengan kategori tinggi. Selain itu Keefektifan media TAKESYI dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati

dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 87% pada kategori sangat terlaksana.

Berdasarkan hasil analisis media TAKESYI, dengan demikian dapat disimpulkan TAKESYI yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SDN Tempit, karena memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan media TAKESYI. Selain itu media TAKESYI dikatakan efektif karna dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Tempit, pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori, menurut Sundari (2008) mengatakan bahwa media peta dapat menciptakan suasana belajar yang meningkatkan semangat dan gairah belajar sehingga dapat mendorong siswa berfikir kritis dan kreatif. Pendapat Winda (2019) Tujuan dari pengembangan media peta ialah untuk menyediakan media belajar yang layak digunakan, sehingga memotivasi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.