

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di 3 sekolah dasar yaitu SD Negeri Dondong 01, SD Negeri Tritih Kulon 07, dan SD Negeri Ciwuni 01. Adapun gambaran umum tempat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Identitas Sekolah

Tabel 4 1 Identitas Sekolah

Nama Sekolah	:	SD NEGERI DONDONG 01
Alamat	:	Jl. Pemuda, Dondong
Kecamatan	:	Kesugihan
Kabupaten	:	Cilacap
Kode Pos	:	53274
Nama Sekolah	:	SD NEGERI TRITIH KULON 07
Alamat	:	Jl. Nyamplung No.17, Tritih Kulon
Kecamatan	:	Cilacap Utara
Kabupaten	:	Cilacap
Kode Pos	:	53233
Nama Sekolah	:	SD NEGERI CIWUNI 01
Alamat	:	Jl. Manggis No. 23, Ciwuni
Kecamatan	:	Kesugihan
Kabupaten	:	Cilacap
Kode Pos	:	53274

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini kurikulum 2013 yang berupa tema tentu membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Informasi wawancara yang didapat dari SD Negeri Dondong 01 bahwa media pembelajaran yang berbasis digital masih jarang digunakan, maka pesatnya IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi komputer) yang menjadikan guru harus inovatif. Pengumpulan informasi dilakukan dengan melihat sebagai berikut :

- a. Tema 5 Eksosistem Kelas V Muatan Pembelajaran IPS
- b. Kompetensi Inti
- c. Kompetensi Dasar

1.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan social, budaya, ekonomi dan transportasi serta komunikasi

1.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan social, budaya, ekonomi dan transportasi serta komunikasi

- d. Kelas
- e. Media yang digunakan
- f. Gambar yang dibutuhkan
- g. Materi pembelajaran yang dibutuhkan.

Berdasarkan hasil wawancara pada Senin, 16 Agustus 2021 yang dilakukan oleh guru kelas V di Sekolah Dasar Negeri Dondong 01, maka dibutuhkan media pembelajaran dalam bentuk permainan misalnya media pembelajaran berbentuk permainan putar dadu yang akan mengurangi rasa bosan pada saat proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian peserta didik pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Desain Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari beberapa menu utama Kompetensi Dasar, petunjuk penggunaan, materi dan evaluasi, serta profil pengembang. Media pembelajaran ini terdiri dari teks, gambar dan animasi, yang dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan tombol yang bervariasi seperti, *home*, *back*, *next*, dan *cancel* yang difungsikan melalui menu hyperlink sehingga menambah kemudahan, kemenarikan dan keinteraktifan media.

Materi dilengkapi dengan teks bacaan mengenai letak geografis dan kegiatan ekonomi masyarakat. Kuis disajikan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Selain itu, latihan soal yang disajikan dapat mendukung tercapainya salah satu indikator tujuan pembelajaran yang dijabarkan dari Kompetensi Dasar (KD).

Selanjutnya untuk desain produk media pembelajaran putar dadu muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang

dikembangkan oleh peneliti terdiri dari beberapa komponen sebagai berikut :

a. Halaman judul

Halaman judul bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran putar dadu sebelum masuk ke menu utama. Halaman ini terdiri dari judul media, tombol mulai dan animasi.



Gambar 4 1 Halaman Judul Media Pembelajaran
Putar Dadu

b. Halaman petunjuk

Halaman petunjuk terdiri dari keterangan mengenai petunjuk penggunaan media pembelajaran putar dadu seperti *home*, *mulai*, *halaman sebelumnya*, *halaman selanjutnya* dan tombol *close* disertai dengan keterangan fungsi dari ikon tombol yang akan digunakan.



Gambar 4 2 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran
Putar Dadu

c. Halaman kompetensi dasar

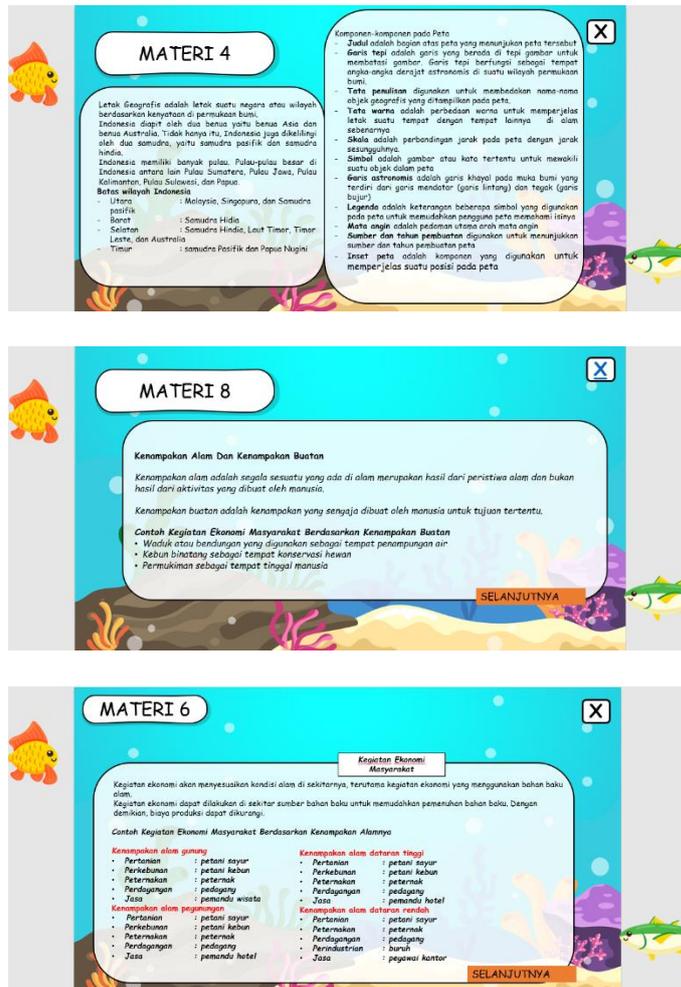
Halaman kompetensi dasar berisi keterangan mengenai kompetensi dasar. Halaman kompetensi dasar terdiri dari keterangan kompetensi dasar judul, tombol close, tombol home dan animasi.



Gambar 4 3 Halaman Kompetensi Dasar Media
Pembelajaran Putar Dadu

d. Halaman materi

Dalam halaman materi terdiri dari keterangan materi terkait lingkungan geografis, komponen peta, kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan alam dan buatan, judul, tombol close, tombol home, dan animasi.

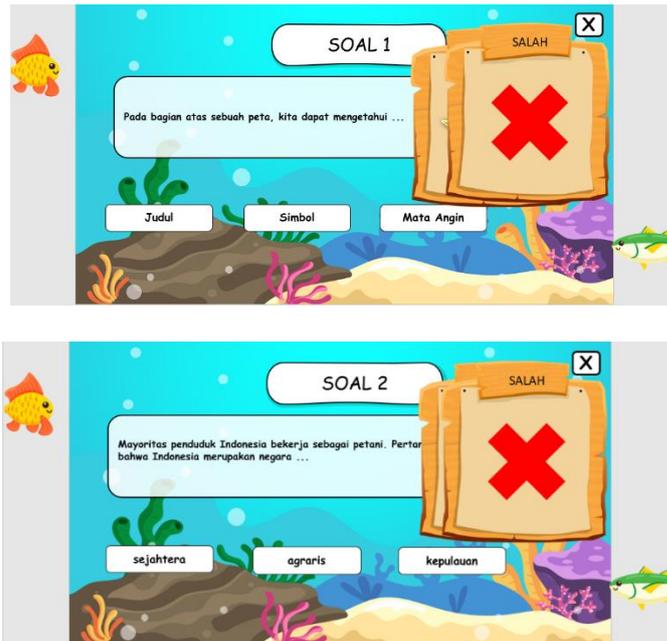


Gambar 4 4 Halaman Materi Media Pembelajaran

Putar Dadu

e. Halaman latihan soal

Halaman latihan soal adalah halaman yang berisi latihan soal berupa pilihan ganda dan terkait materi pembelajaran. Latihan soal terdiri dari 10 soal.



Gambar 4 5 Halaman Latihan Soal Media Pembelajaran

Putar Dadu

f. Halaman profil pengembang

Halaman profil pengembang berisi identitas pengembang media pembelajaran. Dilengkapi dengan tombol close, tombol home.



Gambar 4 6 halaman pengembang media pembelajaran Putar dadu

3. Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, dalam tahap ini peneliti memvalidasi media yang dikembangkan sesuai dengan saran validator ahli. Media divalidasi oleh dosen UNUGHA CILACAP yang paham dan ahli dalam bidangnya yaitu ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi.

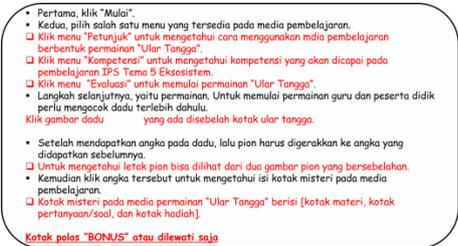
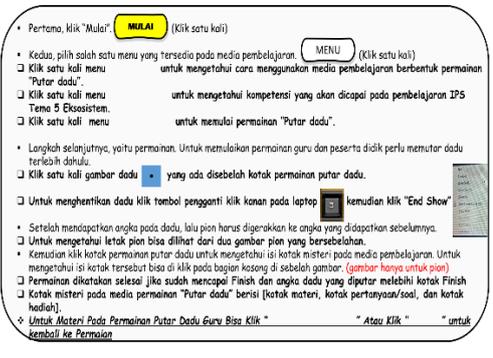
Berikut ini merupakan hasil penilaian validasi dari ahli:

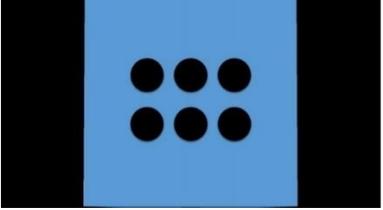
a. Validasi Ahli Media

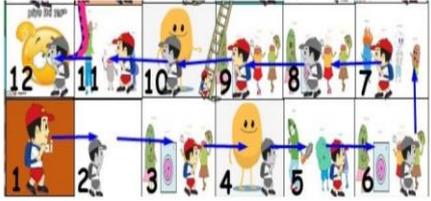
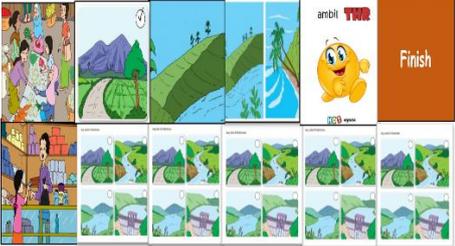
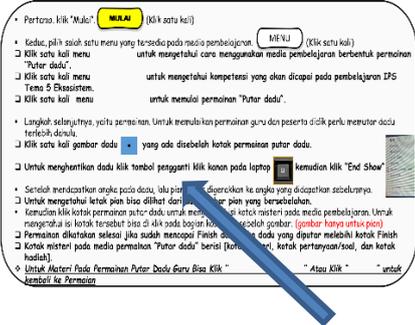
Validasi produk ahli media ini dinilai oleh bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd. Dalam penyusunan aspek dan kriteria penilaiannya, peneliti mengambil sumber dari buku (Suryani, Setiawan, & Putra, 2018) yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti .

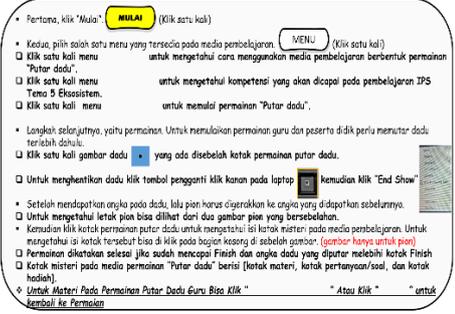
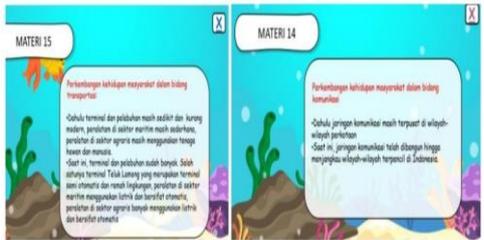
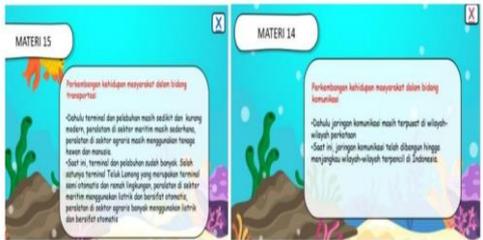
Penilaian kevalidan item atau kriteria penilaian menggunakan skala *Guttman* yaitu dengan cara memberi tanda check list pada pilihan ya atau tidak. Validasi angket ahli media ini terdiri dari 3 aspek yaitu tampilan media, kemudahan penggunaan dan pemilihan jenis dan ukuran huruf, serta terdiri dari 7 kriteria penilaian dan telah dianggap valid sehingga dapat digunakan peneliti sebagai angket validasi kelayakan produk untuk ahli media. Sebelum penilaian validasi kelayakan produk dilakukan oleh ahli media terdapat revisi terkait media pembelajaran yang dilakukan. Berikut merupakan revisi oleh ahli media:

Tabel 4 2 Komentar Dan Revisi Validator Ahli Media

No.	Komentar	Revisi
1.	<p>Pada menu petunjuk penggunaan akan lebih baik jika semua informasi tombol disajikan dengan gambar tampilan tombol sesungguhnya di media</p> 	<p>Menambahkan gambar tampilan tombol pada media</p> 
2.	<p>Terdapat kesalahan pengetikan</p>	<p>Memperbaiki kata yang kurang tepat</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Pertama, klik "Mulai". • Kedua, pilih salah satu menu yang tersedia pada media pembelajaran. ❑ Klik menu "Petunjuk" untuk mengetahui cara menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan "Ular Tangga". ❑ Klik menu "Kompetensi" untuk mengetahui kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran IPS Tema 5 Eksosistem. ❑ Klik menu "Evaluasi" untuk memulai permainan "Ular Tangga". • Langkah selanjutnya, yaitu permainan. Untuk memulai permainan guru dan peserta didik perlu mengocok dadu terlebih dahulu. Klik gambar dadu yang ada disebelah kotak ular tangga. • Setelah mendapatkan angka pada dadu, lalu pion harus digerakkan ke angka yang didapatkan sebelumnya. ❑ Untuk mengetahui letak pion bisa dilihat dari dua gambar pion yang bersebelahan. • Kemudian klik angka tersebut untuk mengetahui isi kotak misteri pada media pembelajaran. ❑ Kotak misteri pada media permainan "Ular Tangga" berisi [kotak materi, kotak pertanyaan/soal, dan kotak hadiah]. <p>Kotak polos "BONUS" atau dilewati saja</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pertama, klik "Mulai". (Klik satu kali) • Kedua, pilih salah satu menu yang tersedia pada media pembelajaran (Klik satu kali) ❑ Klik satu kali menu "Petunjuk" untuk mengetahui cara menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan "Putar dadu". ❑ Klik satu kali menu "Kompetensi" untuk mengetahui kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran IPS Tema 5 Eksosistem. ❑ Klik satu kali menu "Evaluasi" untuk memulai permainan "Putar dadu". • Langkah selanjutnya, yaitu permainan. Untuk memulai permainan guru dan peserta didik perlu memutar dadu terlebih dahulu. ❑ Klik satu kali gambar dadu yang ada disebelah kotak permainan putar dadu. ❑ Untuk menghentikan dadu klik tombol penganti klik kanan pada laptop kemudian klik "End Show". • Setelah mendapatkan angka pada dadu, lalu pion harus digerakkan ke angka yang didapatkan sebelumnya. ❑ Untuk mengetahui letak pion bisa dilihat dari dua gambar pion yang bersebelahan. • Kemudian klik kotak permainan putar dadu untuk mengetahui isi kotak misteri pada media pembelajaran. Untuk mengetahui isi kotak tersebut bisa di klik pada bagian kosong di sebelah gambar. (gambar hanya untuk pion) ❑ Permainan dikatakan selesai jika sudah mencapai Finish dan angka dadu yang diputar melebihi kotak Finish ❑ Kotak misteri pada media permainan "Putar dadu" berisi [kotak materi, kotak pertanyaan/soal, dan kotak hadiah]. ❖ Untuk Materi Pada Permainan Putar Dadu Guru Bisa Klik " " Atau Klik " " untuk kembali ke Permainan
<p>3.</p>	<p>Pemilihan warna pada petunjuk sebaiknya semua warna hitam, hanya pada penekanan petunjuk dibuat cetak tebal dan informasi yang dirasa penting maka bias diberi warna merah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertama, klik "Mulai". • Kedua, pilih salah satu menu yang tersedia pada media pembelajaran. ❑ Klik menu "Petunjuk" untuk mengetahui cara menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan "Ular Tangga". ❑ Klik menu "Kompetensi" untuk mengetahui kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran IPS Tema 5 Eksosistem. ❑ Klik menu "Evaluasi" untuk memulai permainan "Ular Tangga". • Langkah selanjutnya, yaitu permainan. Untuk memulai permainan guru dan peserta didik perlu mengocok dadu terlebih dahulu. Klik gambar dadu yang ada disebelah kotak ular tangga. • Setelah mendapatkan angka pada dadu, lalu pion harus digerakkan ke angka yang didapatkan sebelumnya. ❑ Untuk mengetahui letak pion bisa dilihat dari dua gambar pion yang bersebelahan. • Kemudian klik angka tersebut untuk mengetahui isi kotak misteri pada media pembelajaran. ❑ Kotak misteri pada media permainan "Ular Tangga" berisi [kotak materi, kotak pertanyaan/soal, dan kotak hadiah]. <p>Kotak polos "BONUS" atau dilewati saja</p>	<p>Menambahkan informasi penting dalam petunjuk penggunaan media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertama, klik "Mulai". (Klik satu kali) • Kedua, pilih salah satu menu yang tersedia pada media pembelajaran (Klik satu kali) ❑ Klik satu kali menu "Petunjuk" untuk mengetahui cara menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan "Putar dadu". ❑ Klik satu kali menu "Kompetensi" untuk mengetahui kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran IPS Tema 5 Eksosistem. ❑ Klik satu kali menu "Evaluasi" untuk memulai permainan "Putar dadu". • Langkah selanjutnya, yaitu permainan. Untuk memulai permainan guru dan peserta didik perlu memutar dadu terlebih dahulu. ❑ Klik satu kali gambar dadu yang ada disebelah kotak permainan putar dadu. ❑ Untuk menghentikan dadu klik tombol penganti klik kanan pada laptop kemudian klik "End Show". • Setelah mendapatkan angka pada dadu, lalu pion harus digerakkan ke angka yang didapatkan sebelumnya. ❑ Untuk mengetahui letak pion bisa dilihat dari dua gambar pion yang bersebelahan. • Kemudian klik kotak permainan putar dadu untuk mengetahui isi kotak misteri pada media pembelajaran. Untuk mengetahui isi kotak tersebut bisa di klik pada bagian kosong di sebelah gambar. (gambar hanya untuk pion) ❑ Permainan dikatakan selesai jika sudah mencapai Finish dan angka dadu yang diputar melebihi kotak Finish ❑ Kotak misteri pada media permainan "Putar dadu" berisi [kotak materi, kotak pertanyaan/soal, dan kotak hadiah]. ❖ Untuk Materi Pada Permainan Putar Dadu Guru Bisa Klik " " Atau Klik " " untuk kembali ke Permainan <p>Menebalkan setiap informasi petunjuk yang penting</p>
<p>4.</p>	<p>Cara menghentikan putaran dadu belum muncul instruksinya</p> 	<p>Menambahkan instruksi putaran dadu dalam petunjuk penggunaan media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertama, klik "Mulai". (Klik satu kali) • Kedua, pilih salah satu menu yang tersedia pada media pembelajaran (Klik satu kali) ❑ Klik satu kali menu "Petunjuk" untuk mengetahui cara menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan "Putar dadu". ❑ Klik satu kali menu "Kompetensi" untuk mengetahui kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran IPS Tema 5 Eksosistem. ❑ Klik satu kali menu "Evaluasi" untuk memulai permainan "Putar dadu". • Langkah selanjutnya, yaitu permainan. Untuk memulai permainan guru dan peserta didik perlu memutar dadu terlebih dahulu. ❑ Klik satu kali gambar dadu yang ada disebelah kotak permainan putar dadu. ❑ Untuk menghentikan dadu klik tombol penganti klik kanan pada laptop kemudian klik "End Show". • Setelah mendapatkan angka pada dadu, lalu pion harus digerakkan ke angka yang didapatkan sebelumnya. ❑ Untuk mengetahui letak pion bisa dilihat dari dua gambar pion yang bersebelahan. • Kemudian klik kotak permainan putar dadu untuk mengetahui isi kotak misteri pada media pembelajaran. Untuk mengetahui isi kotak tersebut bisa di klik pada bagian kosong di sebelah gambar. (gambar hanya untuk pion) ❑ Permainan dikatakan selesai jika sudah mencapai Finish dan angka dadu yang diputar melebihi kotak Finish ❑ Kotak misteri pada media permainan "Putar dadu" berisi [kotak materi, kotak pertanyaan/soal, dan kotak hadiah]. ❖ Untuk Materi Pada Permainan Putar Dadu Guru Bisa Klik " " Atau Klik " " untuk kembali ke Permainan
<p>5.</p>	<p>Permainan tidak bisa dilakukan oleh lebih dari satu orang sebagaimana konsep ular tangga. Hal ini dikarenakan cara pemain berjalan sesuai dadu hanya satu arah dan bersumber dari satu pemain</p>	<p>Merubah format permainan ular tangga menjadi permainan putar dadu</p>

		
<p>6.</p>	<p>Fungsi Ular dan Tangga tidak ada fungsinya (hanya hiasan). Kalau sampai pada tangga tidak bias naik, saat sampai ular tidak turun</p> 	<p>Menghapus fungsi Ular dan Tangga sehingga dirubah menjadi permainan putar dadu</p> 
<p>7.</p>	<p>Tambahkan keterangan Dadu agar pengguna tidak bingung. Bisa dengan tanda panah dan tulisan Klik Untuk Melempar Dadu atau sejenisnya.</p> 	<p>Menambahkan keterangan Dadu</p> 
<p>8.</p>	<p>Kotak nomor 18 tidak dilalui oleh peserta (dari 17 ke 19)</p> 	<p>Memperbaiki media yang sebelumnya tidak dapat dilalui</p> 

<p>9.</p>	<p>Saat sampai Finis tidak terjadi apa-apa atau tidak ada petunjuk lanjutan harus bagaimana</p> 	<p>Menambahkan instruksi pada petunjuk bahwa ketika sampai Finis maka permainan selesai</p> 
<p>10.</p>	<p>Pada tampilan isi materi jika diklik di luar tanda silang masuk ke materi berikutnya</p> 	<p>Menambahkan pada tampilan isi materi jika diklik di luar tanda silang masuk ke materi berikutnya</p> 
<p>11.</p>	<p>Pada kotak 19 dan 26 tidak ada aktivitas yang bisa dilakukan</p> 	<p>Menambahkan kotak pada media pembelajaran</p> 
<p>12.</p>	<p>Saat media digunakan masih sering keluar dari tampilan fullscreen</p>	

Setelah melakukan perbaikan terkait media pembelajaran yang disarankan oleh ahli media, langkah selanjutnya dilakukan penilaian terkait validasi kelayakan produk yang digunakan. Berikut merupakan hasil validasi kelayakan produk oleh ahli media:

Tabel 4 3 Hasil Validasi Kelayakan Produk Ahli Media

No	Aspek	Kriteria penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kelayakan/ Kategori
1.	Tampilan Media	Tampilan media ini menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	3	4	75	Layak digunakan
		Media ini tidak membahayakan keselamatan peserta didik	3	4	75	Layak digunakan
Rata-rata persentase aspek kesesuaian			6	8	75	Layak digunakan
2.	Kemudahan Penggunaan	Media ini dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan peserta didik	2	4	50	Layak digunakan
		Penggunaan Bahasa dalam media ini sederhana dan mudah dipahami peserta didik	2	4	50	Layak digunakan
		Media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	2	4	50	Kurang Layak digunakan
		Media ini dapat memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	3	4	75	Layak digunakan
Rata-rata persentase aspek bahasa			9	16	56	Layak digunakan
3.	Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf	Jenis dan huruf yang dipilih sudah tepat sehingga menjadikan media lebih menarik	3	4	75	Layak digunakan
Rata-rata persentase aspek keakuratan materi			3	4	75	Layak digunakan
Jumlah keseluruhan data			18	28	64,8	Layak digunakan

Berdasarkan data pada tabel 4.3, penilaian validasi kelayakan produk yang diberikan oleh ahli media terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek tampilan media mendapatkan rata-rata persentase 75% dengan kategori layak digunakan, aspek kemudahan penggunaan mendapatkan rata-rata persentase 56% dengan kategori layak digunakan, aspek pemilihan jenis dan ukuran huruf mendapatkan rata-rata persentase 75% dengan kategori layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 64,8% dan termasuk dalam kategori layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

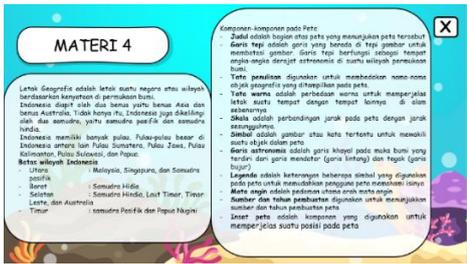
b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi produk ahli Bahasa ini dinilai oleh Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd. Dalam penyusunan aspek dan kriteria penilaiannya, peneliti mengambil sumber dari buku (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018) yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti .

Penilaian kevalidan item atau kriteria penilaian menggunakan skala *Guttman* yaitu dengan cara memberi tanda check list pada pilihan ya atau tidak. Validasi angket ahli Bahasa ini terdiri dari 2 aspek yaitu fungsi dan penggunaan Bahasa dan Kualitas Materi,

serta terdiri dari 10 kriteria penilaian dan telah dianggap valid sehingga dapat digunakan peneliti sebagai angket validasi kelayakan produk untuk ahli Bahasa. Sebelum penilaian validasi kelayakan produk dilakukan oleh ahli Bahasa terdapat revisi terkait media pembelajaran yang dilakukan. Berikut merupakan revisi oleh ahli Bahasa :

Tabel 4 4 Komentar dan Revisi Validator Ahli Bahasa

No	Komentar	Revisi
1.	Tidak ada tombol back	<p>Menambahkan tombol back dalam media pembelajaran permainan putar dadu yang dikembangkan</p>  <p>The screenshot shows a game interface with a title 'MATERI 4' and a list of geographical features. The text includes: 'Lokasi Geografis adalah letak suatu negara atau wilayah berdasarkan kenyataan di permukaan bumi. Indonesia dapat dikatakan bahwa letak bangsa Asia dan benua Australia. Tidak hanya itu, Indonesia juga dikelilingi oleh dua samudra, yaitu samudra pasifik dan samudra hindia. Indonesia memiliki banyak pulau. Pulau-pulau besar di Indonesia antara lain Pulau Sumatra, Pulau Jawa, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, dan Papua. Berikut wilayah Indonesia: - Lufas : Malaysia, Singapura, dan Samudra Pasifik - Barat : Samudra Hindia - Selatan : Samudra Hindia, Laut Timor, Timor Leste, dan Australia - Timur : Samudra Pasifik dan Papua Nugini'. There is also a legend section with a list of items: 'Legenda adalah keterangan beberapa simbol yang digunakan pada peta untuk memudahkan pengguna peta memahami: - Mata angin adalah pedoman untuk arah mata angin - Garis dan warna pembatas digunakan untuk menunjukkan sumber dan tahun pembuatan peta - Zarah peta adalah kumpulan yang digunakan untuk memperjelas suatu posisi pada peta'.</p>

Setelah melakukan perbaikan terkait media pembelajaran yang disarankan oleh ahli Bahasa, langkah selanjutnya dilakukan penilaian terkait validasi kelayakan produk yang digunakan. Berikut merupakan hasil validasi kelayakan produk oleh ahli Bahasa :

Tabel 4 5 Hasil Validasi Kelayakan Produk Ahli Bahasa

No	Aspek	Kriteria penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kelayakan/ Kategori
1.	Fungsi Penggunaan Bahasa	Makna bahasa pada media pembelajaran ini jelas sehingga mudah dipahami peserta didik	3	4	75	Layak digunakan
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini disesuaikan dengan perkembangan anak usia sekolah dasar	3	4	75	Layak digunakan
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini sudah komunikatif	3	4	75	Layak digunakan
		Bahasa pada media pembelajaran ini menggunakan kaidah Bahasa yang benar	3	4	75	Layak digunakan
Rata-rata persentase aspek kesesuaian			12	16	75	Layak digunakan
2.	Keterbacaan Bahasa	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam materi mudah dipahami	3	4	75	Layak digunakan
		Ketepatan ejaan Bahasa dimateri sudah sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia (EBI) sehingga mudah untuk dibaca	3	4	75	Layak digunakan

Rata-rata persentase aspek bahasa		6	8	75	Layak digunakan	
3.	Tulisan pada Bahasa	Penggunaan jenis font/huruf dalam media pembelajaran ini sudah tepat	3	4	75	Layak digunakan
		Ukuran font/huruf yang digunakan untuk setiap bagian teks konsisten	3	4	75	Layak digunakan
		Tidak menggunakan terlalu banyak variasi jenis huruf	3	4	75	Layak digunakan
		Kualitas teks Bahasa, jarak teks, alenia pada media pembelajaran ini sudah baik	3	4	75	Layak digunakan
Rata-rata persentase aspek bahasa		12	16	75	Layak digunakan	
Jumlah keseluruhan data		30	40	75	Layak digunakan	

Berdasarkan data pada tabel 4.5, penilaian validasi kelayakan produk yang diberikan oleh ahli Bahasa terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek fungsi penggunaan Bahasa 75% dengan kategori layak digunakan dan aspek kualitas materi mendapatkan rata-rata persentase 75% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 75% dan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

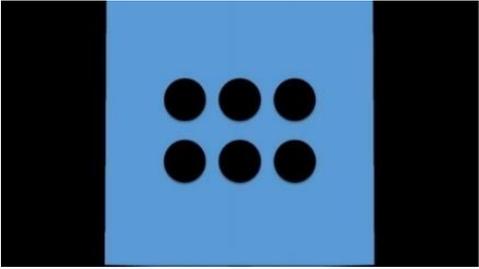
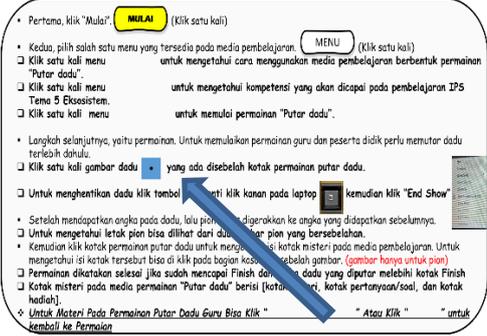
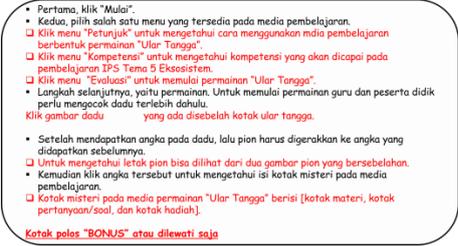
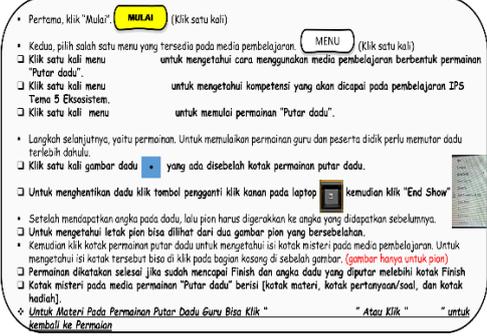
c. Validasi Ahli Materi

Validasi produk ahli Materi ini dinilai oleh ibu Dr. Umi Zulfa, M.Pd. Dalam penyusunan aspek dan kriteria penilaiannya, peneliti mengambil sumber dari buku (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018) yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti .

Penilaian kevalidan item atau kriteria penilaian menggunakan skala *Guttman* yaitu dengan cara memberi tanda check list pada pilihan ya atau tidak. Validasi angket ahli Bahasa ini terdiri dari 2 aspek yaitu kesesuaian materi dan kualitas materi, serta terdiri dari 8 kriteria penilaian dan telah dianggap valid sehingga dapat digunakan peneliti sebagai angket validasi kelayakan produk untuk ahli materi. Sebelum penilaian validasi kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi terdapat revisi terkait media pembelajaran yang dilakukan. Berikut merupakan revisi oleh ahli materi :

Tabel 4 6 Komentar dan Revisi Validator Ahli Materi

No	Komentar	Revisi
1.	Tampilan gambar pada media pembelajaran putar dadu disesuaikan dengan materi	Menyesuaikan gambar dengan materi muatan pembelajaran IPS Tema 5

		
<p>2. Cara menghentikan putaran dadu belum muncul instruksinya</p>		<p>Menambahkan instruksi putaran dadu dalam petunjuk penggunaan media</p> 
<p>3. Semua instruksi media permainan putar dadu dimasukkan dalam petunjuk agar memudahkan pembaca</p>		<p>Menambahkan petunjuk-petunjuk dalam media permainan putar dadu</p> 

Setelah melakukan perbaikan terkait media pembelajaran yang disarankan oleh ahli materi, langkah selanjutnya dilakukan penilaian

terkait validasi kelayakan produk yang digunakan. Berikut merupakan hasil validasi kelayakan produk oleh ahli materi :

Tabel 4 7 Hasil Validasi Kelayakan Produk Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kelayakan/ Kategori
1.	Kesesuaian Materi	Materi pembelajaran pada media ini sesuai dengan kompetensi inti	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Materi pembelajaran pada media ini sesuai dengan kompetensi dasar	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Materi pembelajaran berisi tentang pengertian letak geografis	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Materi pembelajaran berisi tentang komponen peta beserta kenampakannya	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Materi pembelajaran berisi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kenampakan alam dan buatan	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Materi pembelajaran berisi tentang perkembangan kehidupan masyarakat berdasarkan bidangnya	4	4	100	Sangat layak digunakan
Rata-rata persentase aspek kesesuaian			24	24	100	Sangat layak digunakan
2.	Kualitas Materi	Materi yang terdapat pada media pembelajaran ini mudah dipahami oleh peserta didik	3	4	75	Layak digunakan
		Materi dapat dibaca dengan jelas	4	4	100	Sangat Layak digunakan
Rata-rata persentase aspek bahasa			7	8	87	Sangat

				Layak digunakan
Jumlah keseluruhan data	31	32	97	Sangat Layak digunakan

Berdasarkan data pada tabel 4.7, penilaian validasi kelayakan produk yang diberikan oleh ahli materi terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian materi mendapatkan rata-rata persentase 100% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek kualitas materi mendapatkan rata-rata persentase 87% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 97% dan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Artinya materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementasi

Langkah berikutnya yaitu implementasi peneliti melakukan implementasi media pada praktik Pendidikan di tiga SD berbeda yaitu SD Negeri Dondong 01, SD Negeri Tritih Kulon 07, SD Negeri Ciwuni 01. Penelitian ini menggunakan metode dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada tahap implementasi yang melibatkan 16 peserta didik dari SD Negeri Ciwuni 01 sebagai kelas eksperimen dan 16 peserta

didik dari SD Negeri Tritih Kulon 07 sebagai kelas kontrol. Pada tahap implementasi kegiatannya sama seperti pada tahap uji coba kelompok kecil yaitu memberikan lembar angket penilaian media setiap peserta didik.

Selanjutnya, yang membedakan tahap implementasi dengan tahap-tahap sebelumnya adalah peneliti melakukan pretest kepada tiap kelompok dengan perlakuan yang berbeda. Pretest pada kelas eksperimen peserta didik diberikan perlakuan berupa penggunaan media, pretest pada kelas kontrol peserta didik tidak menggunakan media. Berikut hasil akumulasi penilaian dari semua peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol :

a. Data hasil uji coba produk pada kelompok kecil

Kegiatan uji coba produk dalam skala kecil dilakukan pada tanggal 08 April 2022 di SD Negeri Dondong 01 dan 09 April 2022 di SD Negeri Tritih Kulon 07. Kegiatan tersebut melibatkan 2 guru kelas V dari 2 sekolah tersebut. Jadi uji coba lapangan pada kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik yaitu 3 peserta didik kelas V di SD Negeri Dondong 01 dan 6 peserta didik kelas V di SD Negeri Tritih KuLON 07. Berikut merupakan hasil uji coba produk lapangan pada guru kelas V SD Negeri Dondong 01 dan SD Negeri Tritih Kulon 07.

**Tabel 4 8 Hasil Uji Coba Produk Kelompok Kecil
Kepada 2 Guru Kelas V di SD Negeri Dondong 01
dan SD Negeri Tritih Kulon 07**

No	Aspek	Kriteria penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kelayakan/kategori
1.	Kesesuaian materi	Media sesuai dengan materi pelajaran	8	8	100	Sangat Layak Digunakan
		Media sesuai dengan KI dan KD	8	8	100	Sangat Layak Digunakan
		Media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tema 4	8	8	100	Sangat Layak Digunakan
Rata-rata aspek kesesuaian materi			24	24	100	Sangat Layak Digunakan
2.	Kemudahan untuk dipahami	Tampilan media menarik	7	8	87,5	Sangat Layak Digunakan
		Penggunaan media meningkatkan perhatian peserta didik	6	8	75	Layak Digunakan
		Media dapat digunakan secara berulang-ulang	7	8	87,5	Sangat Layak Digunakan
Rata-rata aspek kemudahan untuk dipahami			20	24	83,3	Sangat Layak Digunakan
3.	Kejelasan	Penggunaan bahasa sudah jelas	8	8	87,5	Sangat Layak Digunakan
		Kesesuaian jenis huruf dan ukuran	7	8	87,5	Sangat Layak

		huruf jelas				Digunakan
Rata-rata aspek kejelasan			15	16	93,75	Sangat Layak Digunakan
4.	Memberi umpan balik	Penggunaan media dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik	8	8	100	Sangat Layak Digunakan
		Media ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	8	8	100	Sangat Layak Digunakan
Rata-rata aspek memberi umpan balik			16	16	100	Sangat Layak Digunakan
Jumlah keseluruhan data			75	80	93,75	Sangat layak digunakan

Berdasarkan data pada tabel 4.8, hasil uji coba produk kelompok kecil kepada 2 guru kelas V di SD Negeri Dondong 01 dan SD Negeri Tritih Kulon 07 terdapat 4 aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian materi mendapatkan rata-rata persentase 100% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek kemudahan untuk dipahami mendapatkan rata-rata persentase 83,3% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek kejelasan mendapatkan rata-rata persentase 93,75% dengan kategori sangat layak digunakan, dan aspek memberi umpan balik mendapat persentase 100% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 93,75% dan termasuk dalam kategori sangat layak

digunakan dalam pembelajaran. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berikut ini merupakan tabel hasil uji coba skala kecil kepada 3 peserta didik SD Negeri Dondong 01 dan 6 peserta didik SD Negeri Tritih Kulon 07 :

Tabel 4 9 Hasil Uji Coba Produk Kelompok Kecil oleh Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Dondong 01 dan SD Negeri Tritih Kulon 7

No	Aspek	Kriteria penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kelayakan/kategori
1.	Ketertarikan	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	35	36	97,2	Sangat Layak Digunakan
		Tampilan media pembelajaran menarik	34	36	94,5	Sangat Layak Digunakan
		Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan	33	36	91,6	Sangat Layak Digunakan
		Isi media mudah dimengerti dan dipahami	32	36	88,9	Sangat Layak Digunakan
		Media dapat digunakan dengan mudah	31	36	86,1	Sangat Layak Digunakan
Rata-rata persentase ketertarikan			165	180	91,7	Sangat Layak Digunakan
2.	Pembelajaran	Materi yang disajikan	34	36	94,5	Sangat Layak

		dalam media menarik dan mudah dipahami				Digunakan
		Penggunaan media membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar	35	36	97,2	Sangat Layak Digunakan
		Media merangsang rasa ingin tahu peserta didik	28	36	77,8	Sangat Layak Digunakan
Rata-rata persentase aspek pembelajaran			97	108	89,8	Sangat Layak Digunakan
3.	Bahasa	Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami	31	36	86,1	Sangat Layak Digunakan
		Huruf yang digunakan sederhana	34	36	94,5	Sangat Layak Digunakan
Rata-rata persentase aspek bahasa			65	72	86,1	Sangat Layak Digunakan
Jumlah keseluruhan data			327	360	90,8	Sangat Layak Digunakan

Berdasarkan data pada tabel 4.9, hasil uji coba produk kelompok kecil kepada peserta didik kelas V di SD Negeri Dondong 01 dan SD Negeri Tritih Kulon 07 terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek ketertarikan mendapatkan rata-rata persentase 91,7% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek

pembelajaran mendapatkan persentase 89,8% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek bahasa mendapatkan persentase 86,1% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 90,8% dengan kategori sangat layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Data hasil uji coba produk dalam skala besar

Pada uji coba skala besar dilakukan pada tanggal 11 April 2022. Peneliti menguji produk pada SD Negeri Ciwuni 01 yang terdiri dari 16 peserta didik kelas V dan 1 guru. Setelah dilakukan uji coba peneliti memberikan angket penilaian dan pemberian saran kepada guru dan peserta didik untuk memberikan masukan terhadap produk. Berikut merupakan hasil uji coba produk dalam skala besar kepada guru kelas V SD Negeri Ciwuni 01 yaitu :

**Tabel 4 10 Hasil Uji Coba Produk Oleh Guru Kelas V SD
Negeri Ciwuni 01 Dalam Skala Besar**

No	Aspek	Kriteria penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kelayakan/kategori
1.	Kesesuaian materi	Media sesuai dengan materi pelajaran	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Media sesuai dengan KI dan KD	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tema 4	4	4	100	Sangat layak digunakan
Rata-rata aspek kesesuaian materi			12	12	100	Sangat layak digunakan
2.	Kemudahan untuk dipahami	Tampilan media menarik	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Penggunaan media meningkatkan perhatian peserta didik	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Media dapat digunakan secara berulang-ulang	3	4	75	Layak digunakan
Rata-rata aspek kemudahan untuk dipahami			11	12	91,6	Sangat layak digunakan
3.	Kejelasan	Penggunaan bahasa sudah jelas	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Kesesuaian jenis huruf dan ukuran huruf jelas	3	4	75	Sangat layak digunakan
Rata-rata aspek kejelasan			7	8	87,5	Sangat

						layak digunakan
4.	Memberi umpan balik	Penggunaan media dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4	4	100	Sangat layak digunakan
		Media ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	4	4	100	Sangat layak digunakan
Rata-rata aspek memberi umpan balik			8	8	100	Sangat layak digunakan
Jumlah keseluruhan data			38	40	95	Sangat layak digunakan

Berdasarkan tabel 4.10, hasil uji coba produk kelompok besar kepada 1 guru kelas V SD Negeri Ciwuni 01 terdapat 4 aspek yaitu aspek kesesuaian materi mendapatkan rata-rata persentase 100% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek kemudahan untuk dipahami mendapatkan persentase 91,6% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek kejelasan mendapatkan persentase 87,5% dengan kategori sangat layak digunakan, dan aspek memberi umpan balik mendapatkan rata-rata persentase 100% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 95% termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan tabel

hasil uji coba kelompok besar kepada 16 peserta didik kelas V SD

Negeri Ciwuni 01 yaitu :

Tabel 4 11 Hasil Uji Coba Skala Besar Oleh Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Ciwuni 01

No	Aspek	Kriteria penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kelayakan/kategori
1.	Ketertarikan	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	64	64	100	Sangat layak digunakan
		Tampilan media pembelajaran menarik	63	64	98,5	Sangat layak digunakan
		Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan	56	64	87,5	Sangat layak digunakan
		Isi media mudah dimengerti dan dipahami	60	64	93,75	Sangat layak digunakan
		Media dapat digunakan dengan mudah	56	64	87,5	Sangat layak digunakan
Rata-rata persentase ketertarikan			299	320	93,5	Sangat layak digunakan
2.	Pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media menarik dan mudah dipahami	57	64	89,5	Sangat layak digunakan
		Penggunaan media membuat	59	64	98,3	Sangat layak digunakan

		peserta didik lebih bersemangat untuk belajar				
		Media merangsang rasa ingin tahu peserta didik	58	64	90,5	Sangat layak digunakan
Rata-rata persentase aspek pembelajaran			180	192	93,75	Sangat layak digunakan
3.	Bahasa	Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami	61	64	95,5	Sangat layak digunakan
		Huruf yang digunakan sederhana	62	64	96,8	Sangat layak digunakan
Rata-rata persentase aspek bahasa			123	128	96,5	Sangat layak digunakan
Jumlah keseluruhan data			602	640	94,5	Sangat layak digunakan

Berdasarkan table 4.11, hasil uji coba produk kelompok besar kepada 16 peserta didik kelas V SD Negeri Ciwuni 01 terdapat 3 aspek yaitu aspek ketertarikan mendapatkan rata-rata persentase 93,5% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata persentase 93,75% dengan kategori sangat layak digunakan, dan aspek bahasa mendapatkan rata-rata persentase 96,5% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 94,5% dengan kategori sangat layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang

dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Evaluasi

Setiap langkah pengembangan dengan model ADDIE dilakukan evaluasi apakah setiap langkahnya sudah berjalan dengan baik atau belum. Akhir penelitian juga dilakukan evaluasi yaitu dengan menganalisis hasil serangkaian uji coba untuk melihat bagaimana hasil kelayakan dari media yang dikembangkan. Hasil akhir yang digunakan untuk menentukan kelayakan yaitu berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa serta guru dan peserta didik pada tahap uji lapangan. Hasil evaluasi dalam penelitian ini media yang dikembangkan memperoleh predikat layak digunakan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran, analisisnya dapat dilihat pada penyajian validitas data angket dan pembahasan.

C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran adalah pembelajaran yang efektif apabila tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan berhasil diterapkan dalam pembelajaran, memberikan pengalaman baru, dan membentuk kompetensi peserta didik secara optimal (Damopolii, Bito, & dkk, 2019). Dalam pembuatan soal *pretest* dan *posttest* dilakukan analisis uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran dari soal tersebut. Berikut dibawah ini merupakan hasil uji validitas butir soal :

Tabel 4 12 hasil validasi butir soal

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan
1	0,224	0,497	Tidak Valid
2	0,771	0,497	Valid
3	0,563	0,497	Valid
4	-0,224	0,497	Tidak Valid
5	0,342	0,497	Tidak Valid
6	0,482	0,497	Tidak Valid
7	0,400	0,497	Tidak Valid
8	0,084	0,497	Tidak Valid
9	0,873	0,497	Valid
10	0,578	0,497	Valid
11	0,334	0,497	Tidak Valid
12	0,579	0,497	Valid
13	0,432	0,497	Tidak Valid
14	0,627	0,497	Valid
15	0,802	0,497	Valid
16	0,224	0,497	Tidak Valid
17	-0,137	0,497	Tidak Valid
18	0,287	0,497	Tidak Valid
19	0,449	0,497	Tidak Valid
20	0,628	0,497	Valid

Berdasarkan tabel 4.12 hasil uji validitas butir soal dengan diketahui df sebesar 16 maka dilanjutkan dengan melihat “r” *Product Moment* taraf signifikansi 5% yaitu 0.497, maka soal yang dikatakan valid terdapat 8 soal. Kemudian untuk mengetahui hasil dari uji reliabilitas butir soal dapat dilakukan menggunakan SPSS 25.0. Berikut dibawah ini merupakan hasil dari uji reliabilitas butir soal yaitu:

Tabel 4 13 hasil uji reliabilitas butir soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.746	20

Berdasarkan tabel 4.13 hasil uji reliabilitas butir soal dengan diketahui N 20 maka dilanjutkan dengan rumus Cronbach’s Alpha dan bantuan program SPSS versi 25.0 menyatakan bahwa suatu instrumen penilaian memiliki nilai koefisien reliabilitas 0,746 dikategorikan uji reliabilitasnya tinggi (Ariani, 2019). Kemudian untuk mengetahui hasil dari uji daya pembeda butir soal dapat dilakukan menggunakan SPSS 25.0. Berikut dibawah ini merupakan hasil dari uji daya pembeda butir soal yaitu :

Tabel 4 14 hasil uji daya pembeda butir soal

No Soal	Output SPSS	Daya Pembeda Butir Soal
1	0,224	Cukup
2	0,771	Baik Sekali
3	0,563	Baik
4	-0,224	Jelek Sekali
5	0,342	Cukup
6	0,482	Baik
7	0,400	Baik
8	0,084	Kurang Baik
9	0,873	Baik Sekali
10	0,578	Baik
11	0,334	Cukup
12	0,579	Baik
13	0,432	Baik
14	0,627	Baik
15	0,802	Baik Sekali
16	0,224	Kurang Baik
17	-0,137	Jelek Sekali
18	0,287	Kurang Baik
19	0,449	Baik
20	0,628	Baik

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji daya pembeda butir soal dengan diketahui df sebesar 16 maka dilanjutkan dengan bantuan program SPSS versi 25.0 menyatakan bahwa suatu instrumen penilaian memiliki nilai koefisien daya pembeda butir soal (Magdalena, Septy, & dkk, 2021) sebagai berikut :

Tabel 4 15 Interval daya pembeda

Interval	Interprestasi
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang Baik
Bertanda negative	Jelek Sekali

Kemudian untuk mengetahui hasil dari uji tingkat kesukaran butir soal dapat dilakukan menggunakan SPSS 25. Berikut dibawah ini merupakan hasil dari uji tingkat kesukaran butir soal yaitu

Tabel 4 16 hasil uji tingkat kesukaran butir soal

No Soal	Output SPSS	Tingkat Kesukaran Soal
1	0,87	Mudah
2	0,68	Sedang
3	0,75	Mudah
4	0,12	Sulit
5	0,75	Mudah
6	0,68	Sedang
7	0,62	Sedang
8	0,62	Sedang
9	0,81	Mudah
10	0,62	Sedang
11	0,81	Mudah
12	0,81	Mudah
13	0,81	Mudah
14	0,93	Mudah
15	0,87	Mudah
16	0,87	Mudah
17	0,68	Sedang
18	0,50	Sedang

19	0,37	Sedang
20	0,81	Mudah

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji tingkat kesukaran soal butir soal dengan diketahui df sebesar 15 maka dilanjutkan dengan bantuan program SPSS versi 25.0 menyatakan bahwa suatu instrumen penilaian memiliki nilai koefisien tingkat kesukaran butir soal berdasarkan (Magdalena, Septy, & dkk, 2021) sebagai berikut :

Tabel 4 17 Interval tingkat kesukaran

Interval	Interprestasi
0,00 – 0,30	Soal Sukar
0,31 – 0,70	Soal Sedang
0,71 – 1,00	Soal Mudah

Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran juga ditentukan dengan uji-t yang didasarkan pada nilai pretest dan posttest (Andani & Hendratno, 2015). Penilaian dilakukan dengan penghitungan menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 25 diperoleh hasil normalitas sebagai berikut :

Tabel 4 18 Hasil Uji Normalitas Menggunakan Uji-t

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-20.000	14.606	3.651	-27.783	-12.217	-5.477	15	.000
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-8.889	9.634	2.271	-13.680	-4.098	-3.915	17	.001

Berdasarkan tabel 4.18 uji normalitas dengan analisis Kolmogorv-Smimov (pretest dan posttest) kelas kontrol dan kelas eksperimen tingkat sig. >0.05 dikategorikan terdistribusi normal (Santoso, 2015). Dengan begitu kesimpulan hasil dari kedua data secara keseluruhan terdistribusi normal maka dapat dilakukan analisis selanjutnya dengan menganalisis uji-t (independent sampel tes). Berikut dibawah ini hasil dari uji-t yaitu :

Tabel 4 19 Hasil Uji-T (Independent Sampel Tes)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Eksperimen	63.75	16	15.652	3.913
	Posttest Eksperimen	83.75	16	8.266	2.067
Pair 2	Pretest Kontrol	68.06	18	10.310	2.430
	Posttest Kontrol	76.94	18	6.890	1.624

Berdasarkan tabel 4.19 hasil perhitungan uji-T menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2 *tailed* mempunyai < nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan nilai antara kelas control dan kelas eksperimen sehingga media dikatakan efektif (Santoso, 2015).

D. Hasil Uji Efektivitas Penggunaan Media Menggunakan Uji-t

Berikut merupakan hasil nilai dari soal pretest dan posttest yang dilakukan kelas V SD Negeri Tritih Kulon 07 (Kelas Kontrol) dan SD Negeri Ciwuni 01 (Kelas Eksperimen)

Tabel 4 20 hasil *pretest dan posstest* peserta didik

NO	NAMA PESERTA DIDIK	Kelas Eksperimen	
		Pre-Test	Post-Test
1	Ananda.S	35	90
2	Fikri Kurniawan	85	90
3	Muhammad Bagus A.	30	80
4	Wildan Faizza. R	45	75
5	Meilina. R	65	85
6	Reza Mega Saputra	70	95
7	Eka Pujiono	80	85
8	Indri Dwi Ramadhani	50	60
9	Alfina Hendri. R	70	80
10	Roby Aditya	65	90
11	Citra Cicit Anjarrani	70	80
12	Nabila Solihah Faih	65	85
13	Adelia Anindya Putri	70	85
14	Mareta Mariana. S	70	80

15	Farhah Salsabila	75	90
16	Sinta Nur Avizah	75	90

Tabel 4 21 hasil *pretest* dan *posstest* peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Kelas Kontrol	
		Pre-Test	Post-Test
1	Alpha	70	75
2	Ega Nur Sulistio	70	85
3	Ika Indah Oktafiani	70	65
4	Rifaa Nur Dzakivah	80	85
5	Arini Keila R	70	80
6	Nur Balqis Umahirah	75	85
7	Rafky	65	75
8	Harlian	70	85
9	Rangga Ilham B.S	80	80
10	Nesa Alviana Irmayanti	85	85
11	Adlin Rulita	40	80
12	Jurdan Fatah Istikmala	60	65
13	Jeconia Jonathan Ignatius	75	75
14	Mahajaya King Lianchy	65	75
15	Nantika Aulia	55	65
16	Annisa Lailin Sukma	60	75
17	Rasih Muji U	65	75
18	Khaiza Nur Q.L	70	75

E. Pembahasan

Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran permainan putar dadu untuk kelas V Tema 5 muatan pembelajaran IPS sekolah dasar. Pengembangan produk ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan informasi, perencanaan, desain produk, uji validasi, dan uji lapangan. Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan produk media ini adalah menghasilkan media pembelajaran dengan kualitas layak

untuk pembelajaran serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya untuk kelas V tema 5 Ekosistem.

Pengembangan media pembelajaran ini disajikan dengan tampilan yang menarik pada setiap tampilan yang ada, materi serta gambar yang dikemas dalam bentuk animasi agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Produk yang dikembangkan peneliti diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada tema 5 dan agar peserta didik lebih aktif belajar didalam kelas.

Berikut ini merupakan hasil keseluruhan data terkait penilaian kelayakan produk oleh ahli media, ahli Bahasa, ahli materi, guru, dan peserta didik kelas V :

1. Penilaian kelayakan produk oleh ahli media

Penilaian pengembangan media pembelajaran berupa permainan putar dadu yang dilakukan oleh ahli media Bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd pada tanggal 04 Maret 2022. Berdasarkan data pada tabel 4.3, penilaian validasi kelayakan produk yang diberikan oleh ahli media terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek tampilan media mendapatkan rata-rata persentase 75% dengan kategori layak digunakan, aspek kemudahan penggunaan mendapatkan rata-rata persentase 56% dengan kategori layak digunakan, aspek pemilihan jenis dan ukuran huruf mendapatkan rata-rata persentase 75% dengan kategori layak digunakan.

Jumlah keseluruhan data mencapai 64,8% dan termasuk dalam kategori layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Penilaian kelayakan produk oleh ahli Bahasa

Penilaian pengembangan media pembelajaran berupa permainan putar dadu yang dilakukan oleh Ibu Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd pada tanggal 14 Maret 2022. Berdasarkan data pada table 4.5, penilaian validasi kelayakan produk yang diberikan oleh ahli Bahasa terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek fungsi penggunaan Bahasa 75% dengan kategori layak digunakan dan aspek kualitas materi mendapatkan rata-rata persentase 75% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 75% dan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Penilaian kelayakan produk oleh ahli materi

Penilaian pengembangan media pembelajaran berupa permainan putar dadu yang dilakukan oleh Ibu Dr. Umi Zulfa, M.Pd pada tanggal 12 Maret 2022. Berdasarkan data pada tabel 4.7, penilaian validasi kelayakan produk yang diberikan oleh ahli materi terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian materi mendapatkan rata-rata persentase 100% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek kualitas materi mendapatkan rata-rata

persentase 87% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 97% dan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Artinya materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Penilaian kelayakan produk dalam uji coba produk kelompok kecil oleh guru kelas V SD Negeri Dondong 01 dan SD Negeri Tritih Kulon 07

Penilaian kelayakan produk dalam uji coba produk kelompok kecil yang dilakukan oleh 2 guru yaitu Bapak Sardi, S.Pd dan Bapak Muhammad Soleh Hutahaean, S.PAK pada tanggal 08 April 2022 dan 09 April 2022. Berdasarkan data pada tabel 4.8 hasil uji coba produk kelompok kecil kepada 2 guru kelas IV di SD Negeri Dondong 01 dan SD Negeri Tritih Kulon 07 terdapat 4 aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian materi mendapatkan rata-rata persentase 100% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek kemudahan untuk dipahami mendapatkan rata-rata persentase 83,3% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek kejelasan mendapatkan rata-rata persentase 93,75% dengan kategori sangat layak digunakan, dan aspek memberi umpan balik mendapatkan persentase 100% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 93,75% dan termasuk dalam kategori sangat layak

digunakan dalam pembelajaran. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Penilaian kelayakan produk dalam uji coba produk kelompok besar oleh guru kelas V SD Negeri Ciwuni 01

Penilaian kelayakan produk dalam uji coba produk kelompok besar dilakukan oleh Ibu Mita Dwi Apriani, S.Pd pada tanggal 11 April 2022. Berdasarkan data pada tabel 4.9, hasil uji coba produk kelompok besar kepada 1 guru kelas V SD Negeri Ciwuni 01 terdapat 4 aspek yaitu aspek kesesuaian materi mendapatkan rata-rata persentase 100% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek kemudahan untuk dipahami mendapatkan persentase 91,6% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek kejelasan mendapatkan persentase 87,5% dengan kategori sangat layak digunakan, dan aspek memberi umpan balik mendapatkan rata-rata persentase 100% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 95% termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

6. Penilaian kelayakan produk dalam uji coba produk kelompok kecil oleh peserta didik di SD Negeri Dondong 01 dan SD Negeri Tritih Kulon 07

Penilaian kelayakan produk dalam uji coba produk skala kecil dilakukan oleh peserta didik kelas V SD Negeri Dondong 01 dan SD Negeri Tritih Kulon 07 pada tanggal 08 April 2022 dan 09 April 2022 dengan jumlah 9 peserta didik. Berdasarkan data pada tabel 4.10, hasil uji coba produk kelompok kecil kepada peserta didik kelas V di SD Negeri Dondong 01 dan SD Negeri Tritih Kulon 07 terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek ketertarikan mendapatkan rata-rata persentase 91,7% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek pembelajaran mendapatkan persentase 89,8% dengan kategori sangat layak digunakan, aspek bahasa mendapatkan persentase 86,1% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 90,8% dengan kategori sangat layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

7. Penilaian kelayakan produk dalam uji coba produk kelompok besar oleh peserta didik kelas V SD Ciwuni 01

Penilaian kelayakan produk dalam uji coba produk skala besar dilakukan oleh peserta didik pada tanggal 11 April 2022 dengan jumlah 16 peserta didik. Berdasarkan data pada tabel 4.11, hasil uji coba produk kelompok besar kepada 16 peserta didik kelas V SD Negeri Ciwuni 01 terdapat 3 aspek yaitu aspek ketertarikan mendapatkan rata-rata persentase 93,5% dengan kategori sangat

layak digunakan, aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata persentase 93,75% dengan kategori sangat layak digunakan, dan aspek bahasa mendapatkan rata-rata persentase 96,5% dengan kategori sangat layak digunakan. Jumlah keseluruhan data mencapai 94,5% dengan kategori sangat layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

8. Hasil uji efektivitas media pembelajaran

Berdasarkan tabel 4.19 diperoleh hasil perhitungan uji-T menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2 *tailed* mempunyai < nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan nilai antara kelas control dan kelas eksperimen sehingga media dikatakan efektif (Santoso, 2015).

9. Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Putar Dadu

Pada penelitian terdahulu dengan judul “Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B” yang dilakukan oleh Dwi Rofiqoh Agustini, dkk. mahasiswa Program Studi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya, dalam penelitian tersebut menghasilkan sebuah media pembelajaran dadu putar yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan dari media yang dihasilkan oleh

Dwi Rofiqoh Agustini, dkk dengan media pembelajaran berbasis IT berbentuk permainan putar dadu adalah dengan adanya media dadu putar yang setiap sisi pada dadu dirancang menjadi simbol berupa simbol huruf dan simbol gambar yang dilakukan oleh Dwi Rofiqoh Agustini, dkk dimana simbol tersebut di-claim sebagai kelebihan karena dapat membantu peserta didik agar dapat lebih mudah memahami materi dengan mudah dan lebih mudah dalam menggunakan media yang digunakan, sedangkan dalam media pembelajaran berbasis IT berbentuk permainan putar dadu tidak memuat simbol sehingga tidak adanya symbol dalam media yang dihasilkan ini dianggap sebagai kekurangan pada setiap media pembelajaran.