

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Hasil pengembangan media peta budaya berbasis aplikasi yang bernama PETBUT pada kelas IV materi keragaman budaya menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg and gill (Sugiono, 2019:369) yang terdiri dari 10 langkah, akan tetapi dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya peneliti hanya membatasi menjadi 7 langkah saja yakni : (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Berikut hasil dari pengembangan peta budaya berbasis aplikasi yang dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Surabaya sebagai berikut :

1. Potensi masalah.

Potensi pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa aplikasi yang dapat memberikan gambaran pulau indonesia yang dapat memberikan informasi berupa gambar, lagu, rangkuman dan dilengkapi dengan latihan soal yang dapat dikerjakan oleh siswa. PETBUD ini mengambil materi keragaman budaya yang ada di Indonesia berupa pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, dan tari tradisional dari berbagai provinsi..

Melalui wawancara bersama wali kelas IV, pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan gambar yang ada di buku tematik sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga membuat siswa merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Harapan peneliti ide pembuatan

media PETBUD dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan antusias siswa saat pembelajaran.

2. Pengumpulan data.

Pengumpulan data dilakukan untuk menggali informasi penting mengenai kebutuhan siswa dan penunjang media yang akan dikembangkan. Pengambilan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas. Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan peneliti, kelas IV SD Muhammadiyah 13 memiliki sarana pendukung media pembelajaran peta budaya yaitu LCD, dan *Proyektor*. Hasil wawancara dengan wali kelas IV mengatakan bahwa media PETBUD ini belum pernah dikembangkan di sekolah tersebut dan berharap pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan karenan media tersebut.

3. Desain produk.

Tahap ini peneliti mendesain media yang menyesuaikan dengan kebutuhan yang akan digunakan. Pembuatan awal peneliti mengumpulkan bahan, materi dan gambar yang dibutuhkan selama pengembangan media PETBUD yang merupakan singkatan dari peta budaya. Media pembelajaran yang telah didesain dapat dilihat sebagai berikut :

a. Logo Aplikasi.

Logo aplikasi PETBUD bergambar miniatur orang dan salah satu rumah adat yang ada di Indonesia. Logo ini melambangkan tentang keragaman budaya bangsa Indonesia yang kaya.



Gambar 4. 1 Logo Aplikasi PETBUD

b. Menu Utama.

Bagian menu utama ini terdapat tampilan menu yang ingin kita lihat. Tampilan menu tersebut meliputi video pembelajaran, soal evaluasi, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan senjata adat.



Gambar 4. 2 Tampilan menu utama

c. Peta Indonesia.

Peta Indonesia ini nantinya dapat memberikan informasi mengenai keragaman budaya jika ditekan oleh siswa. Setiap provinsi nantinya langsung terhubung dengan materi keragaman yang ada di wilayah tersebut.



Gambar 4. 3 Peta Indonesia

d. Materi.

Materi yang ada di media PETBUD ini diperoleh dari berbagai sumber, seperti : buku Tematik tema 7, Internet, buku, dan artikel. Materi yang ada pada terkandung pada media ini berupa keragaman budaya yang ada di Indonesia berupa pakaian adat, tarian adat, rumah adat, dan senjata, adat.



Gambar 4. 4 Materi keragaman budaya

e. Video Pembelajaran.

Fitur ini berisi beberapa tarian yang ada di Indonesia. Melalui video ini peneliti berharap siswa dapat mengamati langsung tarian yang ada di Indonesia sekaligus dapat meningkatkan rasa cinta terhadap budaya bangsa sendiri.



Gambar 4. 5 Video tarian yang ada di Indonesia

f. Soal Evaluasi.

Soal evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia. Evaluasi ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Sebelum mengerjakan soal siswa diwajibkan untuk mengisi identitas mereka berupa nama dan nomor absen. Nilai akan muncul dan langsung terkirim ke email guru saat semua soal selesai dikerjakan.



Gambar 4. 6 Fitur menu soal evaluasi

4. Validasi produk.

Validasi produk media peta budaya ini dilakukan oleh para ahli dengan cara memberikan penilaian, masukan dan saran dalam penyempurnaan media yang telah dikembangkan. berikut tahapan validasi media PETBUD :

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai aspek ketepatan, kejelasan, dan kecukupan materi yang ada pada media. Validasi dilakukan oleh validator satu dari dosen PGSD universitas muhammadiyah Surabaya ibu Dr. Badruli Martati, Sh.,Ma.,M.pd dan validator dua pendidik dari SD Muhammadiyah 13 Surabaya ibu Nuriana Fadillasari,S.Pd. Hasil penilaian kedua validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil validasi ahli materi

No	Pernyataan	V 1	V2
1	kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi.	3	4
2	kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator.	3	4
3	kesesuaian Indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media.	4	4
4	Kejelasan isi materi.	4	3
5	Kebenaran materi.	3	4
6	Keruntutan penyajian materi	4	4
7	Kesesuaian soal	3	3
8	Kemudahan memahami materi	3	4

9	kesesuaian isi materi dengan media yang digunakan	4	4
10	Kejelasan Bahasa	4	4
total score		35	38
rata-rata		37	
scor maksimal		40	
Persentase		93%	
keterangan sangat layak		sangat layak	

Tabel 4. 2 tanggapan dan masukan ahli materi

Validator	Komentar
Dr. Badruli Martati, Sh.,Ma, M.Pd.	Sudah cukup bagus.
Nuriana Fadillah. S.Pd	Menambahkan soal evaluasi yang B.Indonesia agar sesuai dengan KD.

Hasil penilaian dari validator memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Validator satu memberikan skor 35 dari skor maksimal 40 tanpa ada masukan atau revisi. Validator dua memberikan skor 38 dengan catatan memperbaiki beberapa tulisan yang typo dan penggunaan form yang lebih menarik.

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk memberikan penilaian mengenai aspek tampilan, pefantaaan, dan efek media PETBUD. Validasi PETBUD dilakukan oleh Pak Deni Adi Putra, S.Pd.,M.Pd dosen PGSD universitas muhammadiyah Surabaya sebagai validator 1 satu dan Nurana Fadillah, S.Pd pendidik SD Muhammadiyah 13 sebagai validator dua. Hasil penilaian dari kedua validator dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 3 hasil Validasi ahli media

No	Pernyataan	V1	V2
1	Kejelasan tulisan	3	3
2	kesesuaian ukuran huruf	3	4
3	kesesuaian jenis huruf	3	3
4	kejelasan gambar	4	3
5	kesesuaian gambar dengan materi	4	4
6	kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa IV	4	3
7	kesesuaian warna	3	3
8	Komposisi warna, tulisan, dan gambar	3	3
9	Penempatan tombol	3	3
10	kemenarikan media	4	4
11	kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV	4	4
12	kepraktisan media	4	4
13	kemudahan kegunaan media	3	4
14	ketepatan media dalam mengembangkan pengetahuan siswa	4	4
15	ketepatan media dalam kemandirian siswa	3	4
Total score		52	53
Rata-rata		56	
Scor maksimal		60	
persentase		93%	
Keterangan		Sangat layak	

Tabel 4. 4 Tanggapan dan masukan para ahli media

Validator	Komentar
Deni Adi Putra. S.Pd., M.Pd	Perbaiki beberapa kata yang typo
Nuriana Faradillah. S.Pd.	1. Ada beberapa tulisan yang blur pada peta 2. Penggunaan font yang bervariasi

Hasil penilaian dari validator media memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Validator satu memberikan skor 52 dan validator 2 memberikan skor 56. Meskipun memperoleh kategori sangat layak tetapi terdapat masukan dari para ahli seperti adanya masih terdapat tulisan yang typo dan terdapat tulisan yang pecah.

5. Revisi produk.

Saat melakukan validasi selain melakukan penilaian validator memberikan masukan dan saran untuk memperbaiki media PETBUD agar saat tahap uji coba produk bisa lebih baik. hasil perbaikan pengembangan media PETBUD dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Ahli materi.

Perolehan hasil validasi kelayakan materi memperoleh kategori sangat layak. validator tidak hanya memberikan penilaian, tetapi juga memberikan masukan sebagai bahan revisi agar media media yang dikembangkan dapat lebih baik dan menarik. Perbaikan yang disarankan oleh validasi yakni :

1) Penambahan soal evaluasi

Ahli matari menyarankan untuk menambahkan soal evaluasi yang berkaitan dengan kompetensi dasar B.indonesia agar media peta budaya dapat mencakup mata pelajaran yang ada pada tema 7. Penambahan soal dapat dilihat pada gambar dibawah berikut :

The image shows a screenshot of a digital learning interface. At the top, there is a text box with the title "Rumah Gadang, Rumah adat". The text describes the connection between Rumah Gadang and the Tambo Alam Minangkabau legend, mentioning the use of water buffalo horns for roofs. It also notes the unique features of Rumah Gadang compared to other traditional houses, such as their conical roofs and decorative elements. Below the text box is a multiple-choice question: "Asal usul rumah Gadang sering dihubungkan dengan cerita...". There are four radio button options: "Tangkuban perahu", "Ande ande lumut", "Tambo alam minangkabau", and "Malin Kundang".

Gambar 4. 7 Penambahan soal evaluasi KD B.Indonesia

b. Ahli media.

Berdasarkan masukan dari validator satu yaitu pak Deni Adi Putro.S.Pd.,M.Pd memberikan masukan untuk memperbaiki kata yang salah tulisan. Validator dua ibu Nuriana Fadillah.S.Pd menambahkan untuk memperbaiki tulisan yang buram pada bagian peta serta penggunaan tulisan font yang menarik.

Berdasarkan masukan dari validator diatas peneliti melakukan perbaikan media yang dapat dilihat sebagai berikut:

1) Tulisan kata yang salah

Memperbaiki tulisan kata yang salah agar siswa dapat jelas memahami setiap kalimat bacaan. Perbaikan tulisan dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 4. 8 Sebelum perbaikan Kata



Gambar 4. 9 sesudah melakukan perbaikan kata

2) Tulisan yang buram.

Memperbaiki tulisan yang buram agar dapat terbaca dengan jelas oleh siswa. Perbaikan tersebut dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 4. 10 sebelum memperbaiki Gambar yang buram



Gambar 4. 11 sudah perbaikan gambar

3) Penggunaan font yang menarik

Penggunaan tulisan form yang biasa membuat media terlihat kurang menarik. Validator menyarankan penggunaan form yang bervariasi agar terkesan lebih menarik. Perubahan font dapat dilihat pada gambar dibawah berikut :



Gambar 4.12 sebelum melakukan revisi



Gambar 4. 13 Sesudah melakukan revisi

6. Uji coba produk.

Setelah media selesai divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan melakukan perbaikan, selanjutnya melakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran PETBUD. Uji coba produk media PETBUD dilakukan di SD Muhammadiyah 13 Surabaya selama proses pembelajaran berlangsung. Uji coba ini dilakukan dengan cara pendidik dan siswa memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan mengisi lembar angket. Selanjutnya peneliti memberikan lembar soal kepada siswa untuk

mengetahui keefektifan media peta budaya. Hasil uji coba media PETBUD ini dapat dilihat sebagai berikut :

a. Uji coba kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan dengan cara memberikan lembaran angket yang diberikan kepada 10 siswa kelas IV dan guru untuk mengetahui tanggapan mereka mengenai media PETBUD. Penilaian yang diberikan oleh siswa dan guru dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 5 Hasil kepraktisan angket siswa

No	Nama Siswa	Skor yang diberikan oleh siswa terhadap media PETBUD										Total Score	Scor maks	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	94%
2	MYH	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96%
3	NS	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96%
4	R	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	46	50	92%
5	N	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47	50	94%
6	D	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	45	50	90%
7	RF	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	44	50	88%
8	RD	4	5	5	3	3	4	5	3	4	5	41	50	82%
9	A	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	48	50	96%
10	NJ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
Jumlah												467	500	93%
Rata-rata												47	50	93%
Keterangan												Sangat Praktis		

Tabel 4. 6 Hasil kepraktisan angket guru

Nama Guru	Skor yang diberikan oleh guru terhadap media PETBUD																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
NF	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5
Jumlah	90																			
Scor maks	100																			
Persentase	90%																			
Keterangan	Sangat Praktis																			

Berdasarkan penilaian kepraktisan yang diberikan dapat dikatakan “sangat praktis” dengan perolehan 93% dari angket respon siswa dan 90% dari angket respons guru. Melalui uji coba kepraktisan ini dapat disimpulkan bahwa media PETBUD sangat menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi keragaman budaya kelas IV SD/MI.

b. Uji coba keefektifan.

Uji coba keefektifan dilakukan dengan cara memberikan soal dengan materi keragaman budaya sebelum dan sesudah menggunakan media PETBUD. Pemberian soal bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan media PETBUD. Hasil uji coba keefektifan media PETBUD dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 7 Hasil tes siswa

No	Nama Siswa	KKM	Pre Test	Keterangan	Post Test	Keterangan
1	B	75	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
2	MYH	75	80	Tuntas	90	Tuntas
3	NS	75	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas

No	Nama Siswa	KKM	Pre Test	Keterangan	Post Test	Keterangan
4	R	75	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
5	NKS	75	90	Tuntas	100	Tuntas
6	D	75	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas
7	RF	75	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
8	RD	75	100	Tidak Tuntas	90	Tuntas
9	A	75	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
10	NJ	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
Persentase ketuntasan				20%		80%

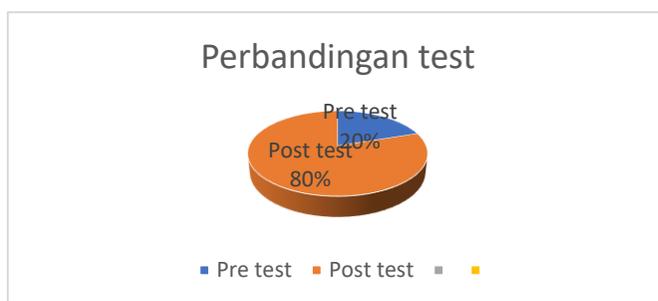


Diagram 4. 1 Perbandingan tes siswa sebelum dan sesudah menggunakan media

Berdasarkan diagram lingkaran di atas, bahwa pembelajaran menggunakan media PETBUD dapat dinyatakan “efektif” karena memperoleh persentase 80%. Sehingga media ini dapat digunakan sebagai alternatif peningkatan hasil siswa dalam pembelajaran keragaman budaya pada kelas IV SD/MI.

7. Revisi produk

Melihat hasil uji coba di lapangan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran PETBUD untuk materi keragaman budaya yang ada pada tema 7 kelas IV dinyatakan praktis dan layak sehingga tidak perlu melakukan uji coba kembali dan revisi. Berdasarkan uji coba yang telah

dilakukan maka, media PETBUD dapat dijadikan alternatif media pembelajaran luring ataupun daring.

B. Pembahasan

Pembahasan penelitian dan pengembangan akan menjelaskan mengenai kesesuaian produk dengan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Tujuan dari pengembangan yang dilakukan dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai pembelajaran daring atau luring yang baik, praktis, dan efisien. Hasil dari pengembangan media pembelajaran peta budaya yang diberi nama PETBUD telah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dan uji coba kepraktisan dan keefektifan kepada siswa dan guru. Pengembangan media PETBUD ini didesain dengan menggunakan *microsoft power point* pada pembuatan materi mengenai keragaman budaya. Power point yang berisi materi kemudian diubah menjadi *HTML* menggunakan aplikasi *ispring suite*. Langkah terakhir mengkonversi *HTML* menjadi apk. Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode *Research and Development (R&D)*, dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi 7 langkah antara lain, potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk.

1. Pengembangan media PETBUD

Pengembangan media PETBUD dibuat menggunakan *microsoft power point* berisi materi tentang keragaman budaya. Power point tersebut dilengkapi dengan lagu daerah, dan video tari tradisional yang ada Indonesia. Media ini juga dilengkapi dengan soal evaluasi berupa pilihan ganda untuk mengetahui pemahamana siswa.

Power point yang sudah kita siapkan kemudian dirubah menjadi suatu link HTML menggunakan aplikasi *ispring*. Langkah terakhir HTML yang sudah ada di convert menjadi aplikasi menggunakan bantuan website 2 apk.

2. Validasi Produk

Proses validasi media PETBUD ini meliputi kelayakan media dan materi. Data perolehan validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada grafik berikut :

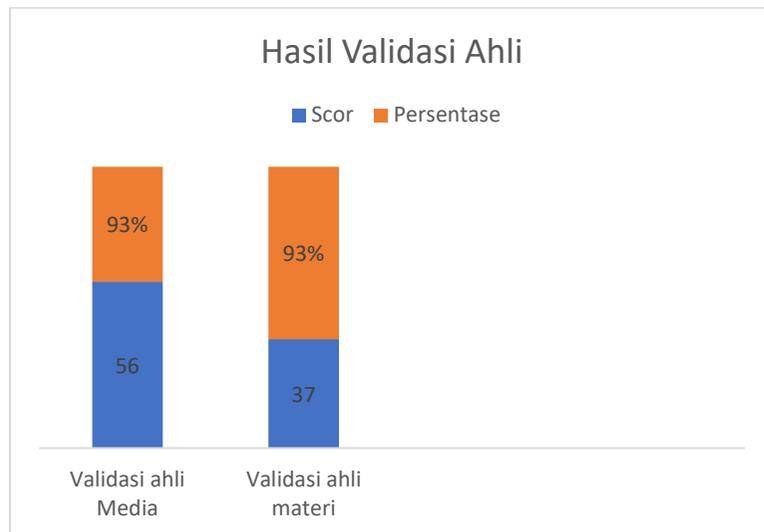


Diagram 4. 2 Perolehan hasil validasi para ahli

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen dari program studi pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah Surabaya ibu Badruli Martati Sh.,Ma.,M.pd. dan pendidik dari SD Muhammadiyah 13 Surabaya ibu Nuriana fadillah.S.Pd. tahap validasi materi mencakup dua penilaian yaitu ketepatan materi, kejelasan

materi, dan kecukupan materi. Perolehan hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada diagram berikut :

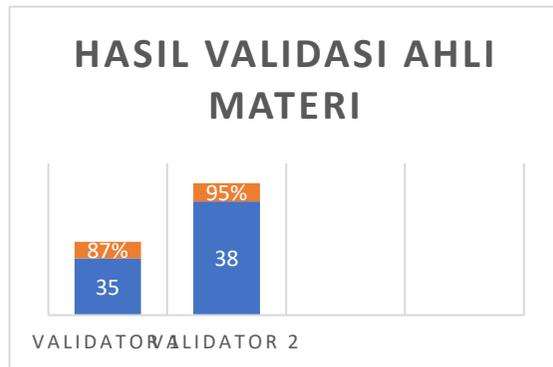


Diagram 4. 3 Hasil validator ahli materi

Berdasarkan diagram 4.3 hasil penilaian validator satu memberikan penilaian sebesar 35 dengan persentase 87 % dan validator dua memberikan nilai 38 dengan persentase 95%. Merujuk pada hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media media peta budaya berbasis aplikasi dapat dikatakan “sangat valid” dengan memperhatikan masukan dari validator materi.

b. Validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh dosen dari program studi pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah Surabaya bapak Deni Adi Putra. S.Pd., M.Pd. dan pendidik dari SD Muhammadiyah 13 ibu Nuriana Fadillah.S.Pd. penilaian berdasarkan tiga aspek tampilan, pemanfaatan, efek media. perolehan hasil validasi ahli dapat dilihat pada diagram berikut:

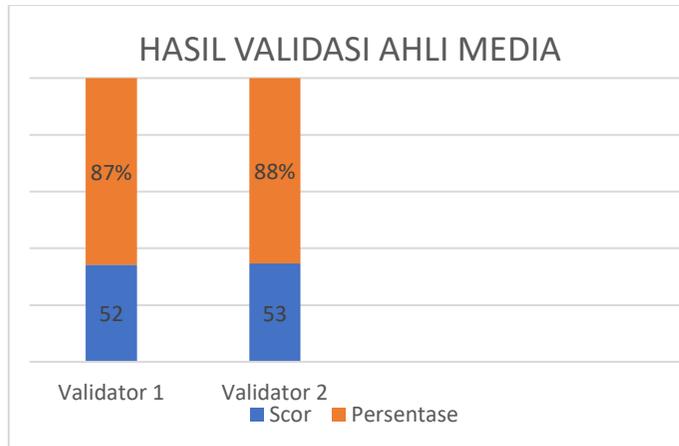


Diagram 4. 4 Hasil Validasi ahli media

Berdasarkan grafik diatas nilai yang diberikan oleh validaaor satu memperoleh 52 dengan persentase sebesar 87% dan 53 dengan persentase sebesar 88% dari validator 2. Merujuk pada diagram 4.4 media peta budaya berbasis aplikasi dapat dinyatakan “sangat valid” dengan memperhatikan masukan dari para ahli media.

3. Uji coba.

Uji produk media PETBUD dilakukan di SD Muhammadiyah 13 Surabaya. Uji coba media dilakukan untuk mengetahui kepratisan dan keefektifan media. Pengujian dilakukan dengan cara memberikan angket respon siswa dan guru untuk mengetahui kepratisan media dan memberikan tes untuk mengetahui keefektifan media. Hasil uji coba dapat dilihat sebagai berikut :

a. Uji Kepraktisan.

Perhitungan kerpraktisan media dilakukan melalui angket responn siswa dan guru. Hasil perolehan angket siswa menunjukkan persentase sebesar 93% dengan

katagori “sangat praktis” dan nilai persentase sebesar 90% dari guru dengan katagori “sangat praktis”. Hasil respon media peta budaya dapat dilihat pada diagram berikut :

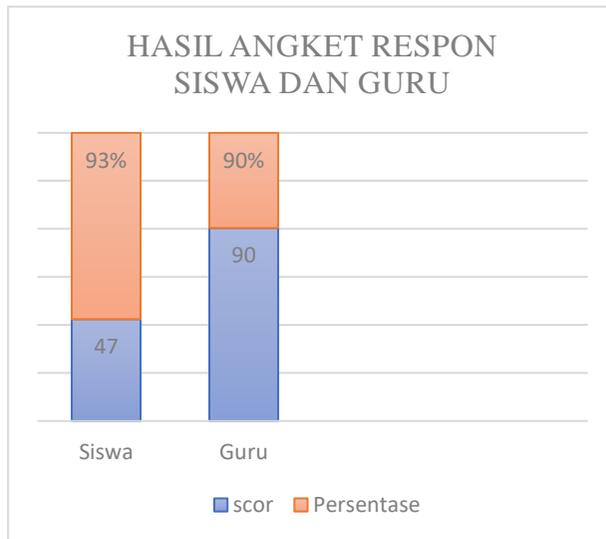


Diagram 4. 5 hasil persentase angket respon siswa dan guru

b. Uji Keefektifan.

Uji keefektifan diawali dengan dengan memberikan lembar soal pre test tentang materi keragaman budaya untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media peta budaya. Guru kemudian mendemonstrasikan pembelajaran menggunakan media PETBUD. Siswa diminta mengerjakan soal post test setelah pembelajaran menggunakan media PETBUD.

Berdasarkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut. Siswa mengalami peningkatan yang

semula hanya tuntas 20% dapat meningkat menjadi 80% sehingga dapat dikatakan bahwa media peta budaya yang dikembangkan dapat dikatakan **“efektif”**

Setelah melakukan validasi dari para ahli media dan ahli materi, serta melakukan uji coba yang telah dilakukan, media PETBUD dapat dinyatakan **“sangat layak”, “sangat praktis”, dan “sangat efektif”**.

4. Kelebihan dan kekurangan Media PETBUD

Kelebihan dari produk peta budaya berbasis aplikasi diantaranya :

- a. Media PETBUD dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik saat luring ataupun daring yang mudah digunakan siswa untuk mempelajari keragaman budaya Indonesia.
- b. Media PETBUD dapat digunakan secara offline pada hp android sehingga dapat digunakan dimana pun dan kapan pun
- c. Penggunaan media PETBUD dapat meningkatkan antusias siswa selama pembelajaran.
- d. Penggunaan media PETBUD berbasis aplikasi ini dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan keragaman budaya Indonesia

Media pembelajaran PETBUD memiliki beberapa kekurangan dalam pemakaiannya diantaranya, apabila siswa tidak memiliki gadget atau penyimpanan yang kurang dari

sembilan ratus (900) mb maka tidak dapat diakses di rumah. Apabila guru dan siswa kurang cakap dalam mengoperasikan media PETBUD maka tidak dapat berjalan semestinya.