

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan pada penelitian ini. Pada bab ini akan dibahas pembahasan dari masing-masing rumusan masalah yang diuraikan dengan dibantu oleh berbagai teori, penelitian terdahulu dan pendapat para ahli.

A. Analisis Kebutuhan Media Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Siswa Kelas 1 di SDN 1 Nawangan

Dalam tahapan ini, terlebih dahulu peneliti melakukan penelitian terdahulu untuk mencari objek permasalahan yang terjadi di kelas 1 SDN 1 Nawangan. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mencari masalah yang terjadi dengan cara bertanya langsung kepada wali kelas 1. Banyak sumber dari segala permasalahan dalam pembelajaran di kelas. Sesuai berdasarkan pendapat Dewantara (2021) Banyak spekulasi yang menyebabkan hal tersebut terjadi baik dari aspek guru, siswa bahkan sarana prasaran yang ada.

Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan, dari kegiatan tersebut didapati satu masalah yang ditemukan. Masalah yang ditemukan dan akan diangkat oleh peneliti adalah sebagai berikut: Guru dalam proses pembelajaran matematika materi penjumlahan sudah menggunakan media pembelajaran namun media yang ada belum sesuai karakteristik siswa kelas 1. Berdasarkan pendapat Niken (2023) hal yang perlu dicermati dalam memilih media adalah media harus sesuai tujuan pembelajaran, keefektifan media pembelajaran,

karakteristik siswa, ketersediaan bahan dan alat, kualitas teknis, biaya pembuatan, fleksibilitas dari kemampuan guru dalam menggunakan media.

Masalah selanjutnya yang ditemukan peneliti saat melakukan kegiatan studi pendahuluan adalah media yang ada belum sesuai dengan taraf berfikir siswa kelas 1 yang konkret. Dimana media yang ada memang sudah konkret namun siswa masih harus diajak berfikir abstrak untuk memahami maksud dari setiap rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang ada. Hal tersebut belum sesuai dengan pendapat teori Piaget (1936) dimana anak dengan umur 6-12 tahun masuk pada ranah perkembangan operasional konkret. Dimana maksudnya anak akan lebih memahami suatu hal dengan menggunakan benda-benda konkret.

Berdasarkan hal tersebut maka media yang ada pada kelas 1 materi penjumlahan mata pelajaran matematika di SDN 1 Nawangan masih perlu penyempurnaan dan masih banyak kekurangan. Dapat dikatakan media penjumlahan yang ada belum baik dan belum layak berdasarkan pendapat Chotib (2018) dalam pemilihan suatu media hendaklah dibuat berdasar tujuan pembelajaran, sesuai keinginan siswa dan guru, praktis, murah dan mudah.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan media pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dilakukan pada tanggal 30 Maret 2024 di SDN 1 Nawangan. Hasil analisis kebutuhan media didapatkan berdasarkan dari responden yaitu guru dan siswa. Dalam mengumpulkan data untuk mendapatkan analisis kebutuhan media

dilakukan dengan kegiatan pengisian angket. Angket berisi 12 pertanyaan berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan berdasarkan kebutuhan media serta kegiatan yang sudah dilaksanakan dikelas. Sebelum melakukan kegiatan penyebaran angket peneliti terlebih dahulu menyusun daftar pertanyaan tentang analisis kebutuhan media. Dalam menyusun sebuah angket peneliti terlebih dahulu mengkaji hal-hal apa saja yang harus ditanyakan seputar mengidentifikasi kebutuhan akan media pembelajaran matematika materi penjumlahan. Berdasarkan pendapat dari Nurul (2021) standar media yang baik diantaranya sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi, karakteristik siswa dan perkembangan siswa, mudah digunakan, menarik, mudah dan murah. Berdasarkan hal tersebut peneliti menyusun pertanyaan berkaitan dengan apakah pembelajaran dikelas telah menggunakan media.

Peneliti akan melakukan kegiatan analisis kebutuhan media pembelajaran matematika materi penjumlahan untuk siswa kelas 1. Kegiatan analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru akan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan. Peneliti membagikan lembar angket kepada seluruh siswa yang masuk beserta guru wali kelas 1. Menurut Miftah (2009) analisis kebutuhan ialah kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi hal-hal yang mendukung dan menghalangi atau sebuah kesenjangan. Sependapat dengan hal itu menurut Fahmi & Dewi (2018) analisis kebutuhan

dalam kegiatan penelitian pengembangan bertujuan untuk memeriksa produk yang akan dibuat dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan hasil temuan yang didapatkan peneliti dalam mencari data analisis kebutuhan dengan menyebarkan lembar angket analisis kebutuhan kepada 17 siswa dan guru, ditemukan ada 15 dari 17 anak berpendapat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran sangat penting bagi mereka dalam memahami sebuah materi dengan menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran ialah sumber belajar yang mampu membantu guru dan siswa untuk memperjelas materi bahkan mampu memperkaya pengetahuan guru dan siswa akan materi pembelajaran.

Dari ke 17 anak dan guru setuju menjawab bahwa pembelajaran matematika dikelas sangat menyenangkan. Dalam pembelajaran dikelas haruslah meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai masalah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Amir (2014) pembelajaran matematika yang didapatkan siswa pada jenjang sekolah dasar bukan hanya sekedar ilmu teoritis matematis saja, namun juga harus mengembangkan daya berfikir siswa secara logis, analitis, kritis, sistematis, kreatif dan mampu bekerjasama dalam memecahkan masalah.

Ada 2 anak yang menjawab bahwa menggunakan media dalam proses pembelajaran menurut mereka tidak penting dan tidak dapat membantu mereka dalam memahami sebuah materi. Hal tersebut terjadi mungkin karna kurang

tepatnya pemilihan media yang dipilih oleh guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewantara (2021) didapatkan Problematika yang terjadi pada media pembelajaran yang dilakukan oleh guru antara lain: a. pemilihan media yang salah dan kurang sesuai, b. guru belum memahami materi, c. guru kesulitan membuat media sehingga kurang kreatif dan inovatif, d. tidak memahami karakteristik.

Berdasarkan lembar angket yang diperoleh dari kegiatan analisis kebutuhan media oleh guru dan siswa ditemukan bahwa 13 anak memilih media konkret, 2 memilih media teks dan 2 memilih media digital, sedangkan guru memilih media konkret. Media konkret menurut Jahyus (2023) ialah media yang dijadikan alat perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada siswa dengan menggunakan alat yang benar-benar nyata, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh siswa.

Dalam kegiatan tersebut ternyata masih ditemukan adanya siswa yang memilih media cetak atau teks dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan. Media cetak atau teks tergabung dalam media 2D, hal tersebut sependapat dengan Silahudin (2022) media pembelajaran 2D atau media pembelajaran dimesi, artinya media pembelajaran yang secara visual dapat dilihat dan diamati dari satu arah. Media 2D hanya dapat dilihat dimensi panjang dan lebarnya contohnya foto, peta, gambar, bagan, papan tulis dan lainnya.

Pada kegiatan analisis kebutuhan masih ditemukan anak yang merasa tidak termotivasi dengan adanya media pembelajaran. Banyak hal yang terjadi yang mengakibatkan hal tersebut terjadi diantaranya adalah kurang sesuainya media yang ada, sarana dan prasarana yang kurang memadai dan lainnya. Belajar dan media pembelajaran merupakan sebuah aspek yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Media yang baik akan menciptakan pembelajaran yang baik pula. Tanpa adanya media yang layak tentu kegiatan pembelajaran di kelas akan kurang maksimal dan menghambat pembelajaran di kelas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi (2019) hubungan antara motivasi dan media pembelajaran terhadap gaya belajar memiliki peranan yang amat kompleks dan sangat amat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sebenarnya.

Peneliti memberikan kolom saran dan komentar berkaitan dengan keinginan jika dikembangkan suatu media, guru dan siswa menginginkan media seperti apa, dan hasilnya kebanyakan dari mereka menginginkan suatu media yang dapat membantu mereka memahami materi dan membantu proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut sependapat dengan yang disampaikan oleh Munisah (2020) dimana media pembelajaran ialah alat bantu komunikasi, alat bantu dengar dan pengajar yang berguna untuk membantu proses belajar di dalam kelas. Mereka juga menginginkan suatu media yang dapat digunakan untuk bermain di kelas, mungkin maksud dari siswa adalah media yang ada cukup menarik perhatian dan tidak membosankan. Hal tersebut sependapat dengan Taforao (2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang

dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan lembar angket analisis kebutuhan yang terdapat pada kolom komentar dan saran guru menginginkan media alat peraga yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dikelas. Hal tersebut sependapat dengan Umar (2014) fungsi media pembelajaran antara lain: 1) Membantu mempermudah proses belajar bagi siswa dan memudahkan proses belajar bagi guru; 2) memberi pengalaman belajar nyata bagi siswa; 3) menarik perhatian belajar siswa; 4) semua indra dapat aktif dalam pembelajaran; 5) mampu membangkitkan pengalaman berfikir siswa dari teori pada realita.

Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih media konkret. Peneliti memutuskan membuat media konkret untuk pembelajaran matematika materi penjumlahan dengan nama motung atau monster hitung. Monster hitung atau motung adalah media yang nantinya dapat digunakan untuk pembelajaran serta dapat digunakan untuk bermain, media yang dikembangkan nantinya dapat menjawab dari hasil analisis kebutuhan akan media dan akan direalisasikan dengan tahap pengembangan.

B. Pengembangan Media Motung (Monster Hitung) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Siswa Kelas 1 di SDN 1 Nawangan

Pada tahapapan mengembangkan terbagi menjadi 2 jenis yaitu pada tahapan perencanaan dan pada tahapan pengembangan. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan kegiatan, penyusunan instrument, desain awal produk dan

menentukan alat serta bahan media yang akan dibuat. Pada tahap desain awal, peneliti menyusun instrument yang akan digunakan berupa instrument angket validasi ahli, angket respon ketergunaan dan angket respon siswa. Pada buku penelitian dan pengembangan menurut Yudi Hadi Rayanto dan Sugiyati (2021) menjelaskan bahwa pada tahapan perencanaan peneliti melakukan mendesain produk sesuai yang ingin dikembangkan dan penyusunan instrument.

Dalam kegiatan ini ternyata sebuah intrumen harus disusun dengan baik sesuai kriteria kelayakan media, Pada tahapan penyusunan instrument, peneliti menyusun beberapa instrumen yang akan digunakan selama penelitian pengembangan berlangsung. Lembar instrument yang disusun berdasarkan pendapat ahli tentang kelayakan media yang baik. Menurut Sugono (2015) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur nilai variable yang diteliti dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respon pengguna yaitu guru serta angket respon keterlaksanaan yaitu siswa. Indikator dari setiap pertanyaan yang diberikan disusun berdasarkan kriteria pemilihan dan penggunaan media yang baik. Pendapat Niken (2023) hal yang perlu dicermati dalam memilih media adalah media harus sesuai tujuan pembelajaran, keefektifan media pembelajaran, karakteristik siswa, ketersediaan bahan dan alat, kualitas teknis, biaya pembuatan, fleksibilitas dan kemampuan guru dalam menggunakan media.

Peneliti menemukan bahwasanya dalam memilih validator haruslah dipilih berdasarkan kriteria bidang keahlian dari setiap ahli. Para ahli yang akan

membantu menilai kelayakan media. Menurut Yudi Hadi Rayanto dan Sugiyati (2021) Kriteria yang dimaksud harus memuat 3 aspek yaitu format, konsep dan konten. Ketika validator memiliki ketiga kriteria yang telah ditentukan, maka nilai yang didapatkan berserta saran dan komentar dapat dikatakan memiliki nilai keabsahan untuk kelayakan media motung.

Dalam hasil analisis didapatkan bahwa guru menginginkan media yang menarik maka dari itu, media motung nantinya akan dibuat menjadi media dengan pengvisualisasian sebuah monster yang nantinya dapat membantu siswa dalam memecahkan soal penjumlahan dan membantu siswa memahami materi penjumlahan. Rencana awal media motung akan dioperasikan dengan menggunakan sebuah benda konkret yaitu bola. Rencana awal peneliti akan menambahkan sebuah soal latihan. Peneliti juga akan menambahkan sebuah petunjuk penggunaan serta menambahkan lampu dan spiker untuk menambah daya tarik media motung. Menurut Rukmana (2018) hal tersebut didasari bahwa sebuah media haruslah memberikan pengalaman langsung bagi siswa pada proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, memberikan pengalaman langsung dengan menggunakan benda nyata dan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Pada tahap pengembangan media peneliti melakukan kegiatan pembuatan media dari awal hingga akhir. Hal tersebut sependapat menurut Yudi Hadi R dan Sugiyati (2020) dalam tahapan pengembangan atau *development* ini peneliti mulai mengembangkan produk yang ingin

dikembangkan. Media yang dikembangkan sesuai dengan rancangan awal yang sudah dibuat.

Desain awal dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Desain produk awal ini digunakan untuk sebagai acuan dalam mengembangkan media nantinya. Penggunaan aplikasi canva sangat membantu karna fitur-fitur yang amat menarik didalamnya. Menurut Pelangi (2020) kelebihan aplikasi canva dalam sektor pendikan adalah mampu memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.

Pada awalnya media motung hanya menyediakan Langkah penggunaan berupa teks, namun karna terkesan membingungkan dan peneliti ingin menggunakan bantuan teknologi dan internet, maka peneliti menambahkan video Langkah penggunaan, music dan kompenen media yang terfolder dalam google drive dan dapat terakses dnegan mengscan media dengan kode QR. Menurut Faujiah (2022) gabungan media digital dan konkret termasuk dalam multimedia.

C. Kelayakan Media Motung (Monster Hitung) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Siswa Kelas 1 di SDN 1 Nawangan

Kelayakan media motung dapat ditentukan dari hasil 4 jenis angket yaitu angket para ahli yaitu ahli media dan ahli materi, respon guru dan respon siswa. Kelayakan media motung (monster hitung) pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dapat diniali dari hasil kevalidan, kelayakan dan

keefektifannya. Menurut pendapat Mualdi & Edi dalam Fitria, dkk (2017) kelayakan adalah suatu kriteria untuk menilai media yang layak, sesuai dan serasi dengan kebutuhan pada pembelajaran serta dapat menunjang tujuan pembelajaran.

Pada tahapan validasi ahli, validator yang terlibat dan membantu dalam penelitian ini adalah validator ahli materi dan media. Para validator telah dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Pengertian validator menurut penelitian yang dilakukan oleh Ellbert Hutabri (2022) adalah orang yang menilai, memberikan saran dan komentar dalam pengembangan suatu produk sesuai dengan kualifikasi kemampuan mereka.

Validator media dalam penelitian ini adalah Dr. Hendra Erik, S.Pd, M.Pd, beliau adalah salah satu dosen PGSD serta Matematika yang ada di UNIPMA. Pada hasil lembar angket validasi ahli media, ahli memberikan komentar bahwasanya media sudah baik namun alangkah lebih baiknya di buat bervariasi warnanya. Hal tersebut sependapat sesuai pendapat Triasian (2020) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik karena dengan adanya media pembelajaran dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna dengan baik secara alami maupun manipulasi sehingga membantu pendidik menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton.

Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Erna Asrimati S.Pd,, Sd, beliau adalah guru wali kelas 1 SDN 1 Nawangan. Pada angket validator materi jumlah pertanyaan pada angket tersebut sebanyak 10 pernyataan. Beliau

menyampaikan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran matematika yang sesuai dengan kurikulum. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Masturoh (2023) Pembelajaran matematika pada kelas rendah, pada kurikulum merdeka harus diajarkan dengan efektif dan menyenangkan sehingga siswa akan mudah memahami materi yang diajarkan.

Media Motung memiliki langkah penggunaan yang mendapat skor 4 dari guru. Langkah penggunaan yang tersimpan dalam Gdrive dan guru hanya tinggal menscannya. Langkah penggunaan sangat penting ada dalam sebuah media karena dapat membantu pengguna untuk melihat bagaimana cara pengoprasian media tersebut. Hal tersebut sependapat dengan Wulandari (2023) yang menyampaikan bahwa sebuah media harus memiliki Langkah penggunaan yang jelas, agar dapat membantu guru dalam memahami tata cara penggunaan media.

Berdasarkan kolom komtar dalam lembar angket validasi, validator memberikan komentar media motung yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum Merdeka dan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dikelas. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media menurut Hamalik dalam Maflikha (2020) media yang layak adalah media yang efektif jika digunakan, memberikan kesempatan siswa belajar aktif dan leluasa serta dan mandiri.

Pada angket respon pengguna yaitu guru, peneliti menyusun sebanyak 25 soal. Peneliti juga menyertakan kolom saran dan komentar yang dapat diisi oleh guru. Kelayakan media juga dinilai dari respon pengguna yaitu guru dan respon keterlaksanaan yaitu siswa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa pada respon pengguna yaitu guru mendapatkan presentase 97,6%. Temuan yang didapatkan

dari kegiatan penyebaran angket respon pengguna ialah media pembelajaran harus dibuat sesuai dengan materi, dengan mengedepankan memiliki nilai kemanfaatan, kemenarikan dan kemudahan dalam menggunakan media. Hal tersebut sesuai pendapat menurut Trisian (2020) media pembelajaran harus dapat: 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan; 2) Dengan bantuan media pembelajaran penafsiran yang berbeda antara pendidik dan siswa dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara sesama siswa; 3) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik karena dengan adanya media pembelajaran dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna dengan baik secara alami maupun manipulasi sehingga membantu pendidik menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan; 4) proses pembelajaran lebih interaktif.

Pada tahapan evaluasi peneliti melakukan kegiatan pemberian angket repon siswa kepada siswa kelas 1 untuk melihat bahwa media memang benar benar layak digunakan untuk kelas 1 SDN 1 Nawangan. Seluruh siswa yaitu 26 anak diminta untuk mengisi angket. Peneliti memberikan 15 pernyataan kepada siswa dalam angket repon siswa. Pernyataan tersebut berisi bagaimana respon setelah menggunakan media motung saat pembelajaran matematika materi penjumlahan dikelas. Hasil rangkuman angket respon siswa adalah 99,6% dengan kriteria sangat layak. Menurut Liansari, Suwono dan Tenzer (2012) menyampaikan bahwa respon siswa dengan capaian presentase lebih dari 70% dapat dikatakan positif atau media memiliki nilai praktis untuk digunakan. Menurut Riduwan

dalam Sasaki (2021) apabila media mendapat presentase 81%-100% maka media dikatakan layak tanpa revisi.