

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini yaitu pengembangan media *Fun Thinkers Book* (FTB) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SD. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang dibatasi pada tujuh langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk.

##### 1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian ini adalah pengembangan media FTB dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan di kelas IVA SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo. Hasil yang diperoleh ketika observasi yaitu pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku tema yang ditampilkan di proyektor tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi sehingga beberapa siswa cepat

merasa bosan dan tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah diidentifikasi, peneliti mengumpulkan data untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap produk yang akan dikembangkan, sehingga didapatkan media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan menganalisis kebutuhan siswa, pemilihan materi dan kesesuaian media yang digunakan.

## 3. Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan desain produk yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat yaitu dengan merancang sebuah media pembelajaran visual berupa media *Fun Thinkers Book* (FTB). Media FTB ini menyajikan sebuah permainan dengan buku yang dilengkapi bingkai peraga. Adapun langkah pembuatannya yaitu sebagai berikut.

- a. Membuat *cover* buku media FTB dengan aplikasi *pixellab*. Kertas yang digunakan yaitu kertas *glossy photo paper* berukuran 210 x 297 mm atau A4. *Cover* buku media FTB disertai gambar peta dan beberapa pakaian adat dari suku bangsa di Indonesia. *Cover* di desain dengan warna yang cerah, dilengkapi dengan tulisan tidak formal untuk menarik minat siswa menggunakan media FTB.



Gambar 4.1 Cover Depan



Gambar 4.2 Cover Belakang

- b. Peneliti menulis kata pengantar dengan isi: rasa syukur penulis kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam penyusunan bahan ajar berupa media pembelajaran FTB. Terdapat pula permohonan maaf peneliti apabila pada isi atau percetakan modul terdapat kesalahan penulisan.



Gambar 4.3 Kata Pengantar



- c. Halaman daftar isi memuat semua unsur yang terdapat dalam media FTB. Tujuan membuat halaman ini yaitu untuk memudahkan siswa menemukan halaman-halaman tertentu dalam buku FTB.

DAFTAR ISI	
Cover.....	1
Kata Pengantar.....	2
Daftar Isi.....	3
Pendahuluan.....	4
Tujuan Media FTB.....	5
Manfaat Media FTB.....	6
Petunjuk Penggunaan Media FTB.....	7
Ayo Belajar Mengenal Suku Bangsa di Indonesia.....	8
Ayo Bermain Media FTB.....	9
Tentang Penulis.....	30

Gambar 4.4 Daftar Isi

- d. Buku FTB ini berisi tentang materi yang terdapat pada tema 7 subtema 1 tentang Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran 3 dengan mata pelajaran (Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS).
- e. Membuat bingkai peraga dari triplek dengan ukuran 19,5 x 19,5 cm dengan ketebalan 3 cm, kemudian di amplas dan dicat sampai halus.

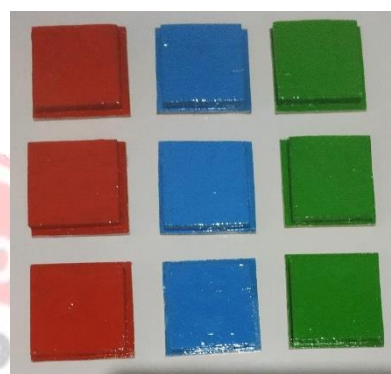


Gambar 4.5 Bingkai Peraga

- f. Membuat kotak-kotak nomor dengan ukuran 5,5 cm x 5,5 cm bagian atas dan 4,5 cm x 4,5 cm bagian bawah yang diberi warna merah, hijau dan biru.



Gambar 4.6 Kotak Bagian Atas



Gambar 4.7 Kotak Bagian Bawah

#### 4. Validasi Desain

Penilaian media FTB akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media FTB untuk diujicoba di lapangan. Apabila kriteria media layak maka dapat diuji cobakan, namun apabila media belum memenuhi kriteria layak maka akan dilakukan perbaikan sehingga media dapat dikatakan layak untuk diujicobakan. Adapun hasil validasi ahli materi dan ahli media yaitu sebagai berikut.

##### a. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Anggra Lita Sandra Dewi, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di STKIP PGRI Sidoarjo pada tanggal 4 Maret 2020. Hasil penilaian media FTB oleh validasi ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi FTB

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai
1	Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di kelas IV SD	5
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator	4
		Kejelasan isi materi	5
		Kebenaran materi	4
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5
		Kesesuaian soal dengan materi	5
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa	4
		Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	5
2	Penyajian Materi	Kemudahan memahami materi	5
		Kesesuaian media dengan materi yang digunakan	5
		Kemenaarikan materi dalam menumbuhkan minat belajar siswa	5
Jumlah			52
Persentase			94,54%
Kriteria Penilaian			Sangat layak

Persentase kelayakan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$\sum x = 52$$

$$\sum xi = 55$$

$$P = \frac{52}{55} \times 100 \% = 94,54\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 52 dengan persentase 94,54%. Apabila persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan produk, maka dapat disimpulkan bahwa media FTB dalam kategori sangat layak.

#### b. Validasi Media

Validasi ahli media yaitu Ibu Rosyidah Umami, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di STKIP PGRI Sidoarjo pada tanggal 6 Maret 2020. Berikut hasil penilaian media FTB oleh validasi ahli media yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media FTB Tahap I

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai
1	Fisik	Jenis bahan yang digunakan	5
		Jenis kertas yang digunakan	3
		Keawetan atau ketahanan media FTB	4
		Keamanan bahan yang digunakan	5
2	Pemakaian	Kesesuaian permainan dengan karakteristik siswa kelas IV SD	4
		Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	5
		Kemudahan penggunaan media	4
		Ketepatan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	4
3	Gambar	Kejelasan gambar	4
		Kesesuaian gambar dengan materi	4
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV SD	4
4	Warna	Keterpaduan warna gambar media FTB	4
		Komposisi warna, gambar, dan tulisan	3
		Keindahan warna pada kemasan (cover dan bingkai peraga)	4



		Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV SD	4
5	Tulisan	Kesesuaian ukuran huruf	3
		Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	4
		Kejelasan tulisan media FTB	4
Jumlah			72
Persentase			80,00%
Kriteria Penilaian			Layak

Persentase kelayakan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$\sum x = 72$$

$$\sum xi = 90$$

$$P = \frac{72}{90} \times 100 \% = 80\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 72 dengan persentase 80%. Apabila persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan produk, maka dapat disimpulkan bahwa media FTB dalam kategori layak.

Setelah revisi ahli media tahap I, kemudian produk divalidasi kembali pada tahap II hingga produk layak untuk digunakan penelitian. Berikut hasil penilaian media FTB yang dilakukan pada tanggal 16 Maret 2020 oleh ahli media yaitu sebagai berikut:



Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media FTB Tahap II

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai
1	Fisik	Jenis bahan yang digunakan	5
		Jenis kertas yang digunakan	5
		Keawetan atau ketahanan media FTB	4
		Keamanan bahan yang digunakan	5
2	Pemakaian	Kesesuaian permainan dengan karakteristik siswa kelas IV SD	5
		Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	5
		Kemudahan penggunaan media	5
		Ketepatan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	
3	Gambar	Kejelasan gambar	5
		Kesesuaian gambar dengan materi	5
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV SD	5
4	Warna	Keterpaduan warna gambar media FTB	5
		Komposisi warna, gambar, dan tulisan	5
		Keindahan warna pada kemasan (cover dan bingkai peraga)	5
		Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV SD	5
5	Tulisan	Kesesuaian ukuran huruf	4
		Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	4
		Kejelasan tulisan media FTB	5
Jumlah			86
Persentase			95,55%
Kriteria Penilaian			Sangat layak

Persentase kelayakan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$\sum x = 86$$

$$\sum xi = 90$$

$$P = \frac{86}{90} \times 100 \% = 95,55\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 86 dengan persentase 95,55%. Apabila persentase tersebut dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan produk, maka dapat disimpulkan bahwa media FTB dalam kategori sangat layak.

## 5. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi ahli materi dan ahli media, terdapat beberapa saran dan komentar terhadap pengembangan media FTB yang harus direvisi, yaitu sebagai berikut.

### a. Ahli Materi

Revisi produk dari ahli materi yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian materi dengan indikator dan kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa.



Gambar 4.8 Belum Revisi



Gambar 4.9 Setelah Revisi

#### b. Ahli Media

Revisi produk dari ahli media yaitu sebagai berikut:

- 1) Kecerahan gambar pada buku media FTB harus konsisten, karena pada awalnya peneliti menggunakan kertas inkjet *single side* (salah satu sisi terang) dan sudah direvisi menggunakan kertas inkjet *double side* (kedua sisi terang).



Gambar 4.10 Belum Revisi



Gambar 4.11 Setelah Revisi

- 2) Pemotongan kayu dan pengecatan bingkai peraga pada media FTB harus halus dan rapi agar tidak melukai tangan siswa.



Gambar 4.12 Belum Revisi



Gambar 4.13 Setelah Revisi



## 6. Ujicoba Produk

Pada awalnya ujicoba produk media FTB berjumlah 35 siswa, tetapi karena terjadi pandemi virus covid-19 yang menyebabkan terhambatnya proses penelitian oleh karena itu diperkecil menjadi 9 siswa kelas IV SD yang dipilih oleh guru dengan kualifikasi tinggi, sedang, dan rendah untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media FTB. Berikut ini adalah tabel jadwal pelaksanaan ujicoba produk yaitu:

Tabel 4.4 Jadwal Pelaksanaan Ujicoba Produk

Kegiatan	Hari/Tanggal	Uraian Kegiatan
1.	Juma't, 10 April 2020	- Ujicoba soal tes
2.	Juma't, 17 April 2020	- Memberikan soal <i>pretest</i> - Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media FTB - Memberikan soal <i>posttest</i>

### a. Tes

Lembar tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas. Apabila tes telah memenuhi standarisasi pada uji validitas dan reliabilitas, maka tes dinyatakan layak untuk diberikan kepada siswa.

Tabel 4.5 Kisi-kisi Soal Tes

Mata Pelajaran	Jenis Soal	Tujuan Pembelajaran	Butir Soal	Aspek Kognitif
IPS	Pilihan ganda	Siswa dapat mengetahui faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia	1	C1 Menyebutkan
IPS	Pilihan ganda	Siswa dapat mengetahui pengaruh masyarakat	2	C1 Pengetahuan

		perkotaan terhadap suatu perubahan baru yang datang dari dalam maupun luar masyarakat		
IPS	Pilihan ganda	Siswa dapat mengetahui kondisi keadaan Negara kepulauan Indonesia	3	C3 Menentukan
IPS	Pilihan ganda	Siswa dapat mengetahui letak strategis wilayah Indonesia	4	C3 Menentukan
IPS	Pilihan ganda	Siswa dapat mengetahui mata pencaharian utama masyarakat yang tinggal di daerah pantai	5	C1 Menyebutkan
IPS	Pilihan ganda	Siswa dapat mengetahui suku bangsa Indonesia	6	C3 Menentukan
IPS	Pilihan ganda	Siswa dapat mengetahui suku bangsa Indonesia	7	C3 Menentukan
IPS	Pilihan ganda	Siswa dapat mengetahui suku bangsa Indonesia	8	C3 Menentukan
IPS	Pilihan ganda	Siswa dapat mengetahui suku bangsa Indonesia	9	C3 Menentukan
IPS	Pilihan ganda	Siswa dapat mengetahui provinsi bangsa Indonesia	10	C3 Menentukan
IPS	Isian	Siswa dapat mengetahui suku bangsa Indonesia	11	C3 Menentukan
IPS	Isian	Siswa dapat mengetahui suku bangsa Indonesia	12	C1 Menyebutkan
IPS	Isian	Siswa dapat mengetahui suku bangsa Indonesia	13	C1 Menyebutkan

IPS	Isian	Siswa dapat mengetahui provinsi bangsa Indonesia	14	C1 Mengidentifikasi
IPS	Isian	Siswa dapat mengetahui provinsi bangsa Indonesia	15	C1 Menyebutkan
IPS	Menjodohkan	Siswa dapat mengetahui suku bangsa dan provinsi bangsa Indonesia	16	C2 Pemahaman
IPS	Menjodohkan	Siswa dapat mengetahui suku bangsa dan provinsi bangsa Indonesia	17	C2 Pemahaman
IPS	Menjodohkan	Siswa dapat mengetahui suku bangsa dan provinsi bangsa Indonesia	18	C2 Pemahaman
IPS	Menjodohkan	Siswa dapat mengetahui suku bangsa dan provinsi bangsa Indonesia	19	C2 Pemahaman
IPS	Menjodohkan	Siswa dapat mengetahui suku bangsa dan provinsi bangsa Indonesia	20	C2 Pemahaman

### 1) Validitas

Berikut merupakan hasil uji validitas butir soal menggunakan program *SPSS (Statistic Product and Service Solution) 24 for Windows* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Validitas

No. Butir Soal	r hitung	r tabel	Sig.	$\alpha$ (alpha)	Keterangan
1	0,793	0,754	0,011	0,05	Valid
2	0,945	0,754	0,000	0,05	Valid
3	-0,269	0,754	0,484	0,05	Tidak Valid
4	0,945	0,754	0,000	0,05	Valid
5	0,793	0,754	0,011	0,05	Valid
6	0,945	0,754	0,000	0,05	Valid
7	0,945	0,754	0,000	0,05	Valid
8	0,945	0,754	0,000	0,05	Valid
9	-0,291	0,754	0,448	0,05	Tidak Valid
10	0,793	0,754	0,011	0,05	Valid
11	-0,270	0,754	0,482	0,05	Tidak Valid
12	-0,269	0,754	0,484	0,05	Tidak Valid
13	0,793	0,754	0,011	0,05	Valid
14	0,793	0,754	0,011	0,05	Valid
15	0,945	0,754	0,000	0,05	Valid
16	-0,083	0,754	0,832	0,05	Tidak Valid
17	0,945	0,754	0,000	0,05	Valid
18	0,945	0,754	0,000	0,05	Valid
19	-0,104	0,754	0,790	0,05	Tidak Valid
20	0,793	0,754	0,011	0,05	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas data menunjukkan bahwa dari 20 butir soal hanya 14 butir soal yang valid yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 15, 17, 18, dan 20. Butir soal tersebut dinyatakan valid karena nilai r hitung dari 14 butir soal tersebut lebih dari nilai r tabel (0,754) dan nilai probabilitas signifikan kurang dari 0,05.

## 2) Reliabilitas

Dari data uji validasi yang sudah ada kemudian digunakan untuk menghitung uji reliabilitas menggunakan program *SPSS (Statistic Product and Service Solution) 24 for Windows* yaitu sebagai berikut:



Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.840	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas data menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel karena nilai *alpha cronbach* sebesar 0,840 dan lebih dari 0,6 dengan kriteria tinggi.

### 3) Tes Awal (*Pretest*) dan Tes Akhir (*posttest*)

Berikut merupakan data hasil *pretest* dan *posttest* terhadap media FTB yang dilaksanakan pada tanggal 17 April 2020.

Tabel 4.8 Hasil *Pretest* Dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AF	64	86
2	AZJ	57	78
3	B	71	93
4	FA	86	93
5	FT	71	86
6	MFF	78	93
7	MKT	57	86
8	MKI	50	78
9	MA	64	86
Nilai rata-rata		66,44%	86,55%

Persentase ketuntasan *pretest*:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{5}{9} \times 100\%$$

$$P = 55,55\%$$

Persentase ketuntasan *posttest*:

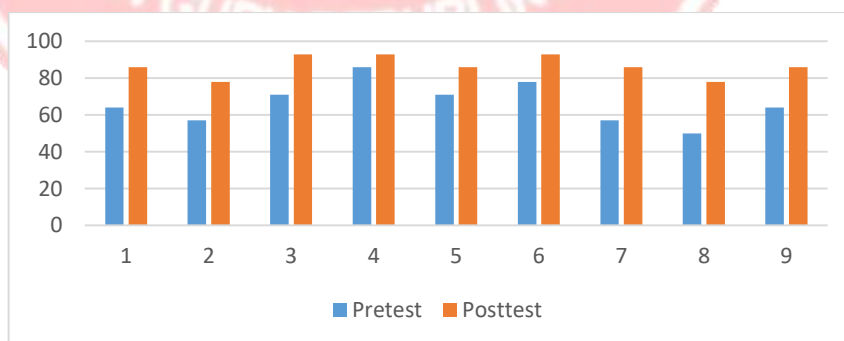
$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{9} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai tertinggi mencapai 86 dengan soal sebanyak 14 butir soal. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 66,44%. Siswa yang tidak mencapai  $KKM \geq 70$  sebanyak 4 siswa, sedangkan siswa yang sudah mencapai  $KKM \geq 70$  sebanyak 5 siswa dengan persentase 55,55%.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 78 dan nilai tertinggi mencapai 93 dengan soal sebanyak 14 butir soal. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 86,55%. Pada *posttest* ini semua siswa dapat dinyatakan tuntas atau mencapai  $KKM \geq 70$  dengan persentase 100%. Berikut merupakan gambar perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4.14 Grafik Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media FTB mengalami peningkatan sebesar 20,11%, sehingga dapat dinyatakan bahwa media FTB dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Observasi

Hasil observasi aktifitas siswa menggunakan media FTB yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Observasi

No.	Aspek Observasi	Nilai
1	Siswa semangat dan antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media FTB.	4
2	Siswa aktif dalam penggunaan media FTB.	4
3	Siswa mampu bekerjasama dengan kelompok dalam menjawab soal pada media FTB.	3
4	Siswa mampu menyusun dengan benar antara kotak angka dengan bingkai peraga media FTB.	3
5	Suasana belajar lebih kondusif dan menyenangkan.	4
6	Karakteristik siswa sesuai dengan media yang diberikan.	4
Jumlah		22
Persentase		91,66%
Kriteria Penilaian		Tinggi

Jumlah skor yang diperoleh = 22

Skor maksimal = 24

$$PA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$PA = \frac{22}{24} \times 100\% = 91,66\%$$

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa perilaku dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media FTB yaitu 91,66%. Apabila dikualifikasikan dalam tabel keaktifan maka hasil keaktifan siswa dalam kategori tinggi atau aktif.

c. Angket respon siswa

Hasil angket respon siswa terhadap media FTB yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Kriteria Penilaian	Ya	Tidak
1	Apakah Anda dapat dengan mudah memahami isi materi dalam permainan media FTB?	9	0
2	Apakah Anda menyukai materi dalam permainan media FTB?	8	1
3	Apakah penggunaan bahasa dalam permainan mudah dipahami?	9	0
4	Apakah Anda mengerti isi materi dalam permainan media FTB?	7	2
5	Apakah Anda menyukai belajar menggunakan media FTB dan ingin belajar lagi menggunakan permainan ini?	9	0
6	Apakah Anda dapat memahami petunjuk penggunaan media FTB?	9	0
7	Apakah Anda menyukai ukuran permainan media FTB?	8	1
8	Apakah Anda dapat membaca setiap kata dalam permainan dengan jelas?	9	0
9	Apakah Anda menyukai gambar dalam permainan media FTB?	9	0
10	Apakah menurut Anda warna dalam permainan media FTB sudah menarik?	9	0
Jumlah		86	4
Persentase		95,55%	
Kriteria Penilaian		Sangat baik	



$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$\sum x = 86$$

$$\sum xi = 90$$

$$P = \frac{86}{90} \times 100 \% = 95,55\%$$

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat diketahui bahwa respon siswa saat menggunakan media FTB sangat positif. Siswa dinilai dapat menerima proses pembelajaran menggunakan media FTB dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hasil angket respon siswa secara keseluruhan memperoleh persentase 95,55% dengan kualifikasi sangat baik.

### 7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil ujicoba produk yang telah dilakukan bahwa media FTB menunjukkan kriteria layak sehingga tidak dilakukan ujicoba kembali dan revisi. Dengan demikian, media FTB dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas IV SD.

## B. PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* (FTB) mengacu pada model Borg *and* Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dan langkah yang diambil dibatasi oleh peneliti hanya sampai tahap ke tujuh. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *Fun Thinkers Book* (FTB) yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas IV SD. Berikut merupakan

pembahasan hasil penelitian tentang kesesuaian produk akhir dengan tujuan pengembangan yaitu:

### **1. Efektifitas Media *Fun Thinkers Book* (FTB)**

Efektifitas media FTB dapat diketahui dari validasi ahli, aktifitas siswa dan respon siswa. Tahap validasi ahli materi, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 52 dengan persentase 94,54% dengan kualifikasi sangat layak. Saran yang diberikan validator yaitu untuk keseluruhan media FTB sudah bagus, hanya saja lebih perhatikan kesesuaian materi dengan indikator.

Validasi ahli media meliputi dua tahap. Tahap I, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 72 dengan persentase 80,00% dengan kualifikasi layak. Saran yang diberikan validator yaitu kecerahan gambar pada buku media FTB harus konsisten, pemotongan kayu dan pengecatan bingkai peraga pada media FTB harus halus dan rapi agar tidak melukai tangan siswa.

Validasi ahli media tahap II mengalami peningkatan, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 86 dengan persentase 95,55% dengan kualifikasi sangat layak. Pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa media FTB sudah layak digunakan tanpa revisi dan dapat diujicobakan kepada pengguna.

Hasil observasi aktifitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media FTB memperoleh persentase 91,66%. Apabila

dikualifikasikan dalam tabel keaktifan maka hasil keaktifan siswa dalam kategori tinggi atau aktif.

Hasil angket respon siswa secara keseluruhan memperoleh persentase 95,55% dengan kualifikasi sangat baik. Respon siswa saat menggunakan media FTB sangat positif yaitu mereka tertarik dan senang bermain sambil belajar menggunakan media FTB walaupun terkadang mereka tidak bisa menjawab soal yang ada di dalam permainan itu dengan benar.

Berdasarkan dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* (FTB) efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Arsyad (2014: 15) bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran.

## **2. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Fun Thinkers Book* (FTB)**

Hasil pembelajaran menggunakan media FTB dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media mengalami persentase peningkatan. Hal tersebut mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 66,44%. Siswa yang tidak mencapai  $KKM \geq 70$  sebanyak 4 siswa, sedangkan siswa yang sudah mencapai  $KKM \geq 70$  sebanyak 5 siswa dengan persentase 55,55%. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 86,55%.

Pada *posttest* ini semua siswa dapat dinyatakan tuntas atau mencapai KKM  $\geq 70$  dengan persentase 100%.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media FTB mengalami peningkatan sebesar 20,11%, sehingga dapat dinyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* (FTB) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2014:16) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

### C. Kendala dalam Penelitian

Pada proses pengembangan produk media *Fun Thinkers Book* (FTB) peneliti menemukan beberapa kendala diantaranya adalah:

1. Pada proses mendesain produk peneliti memerlukan waktu yang lama karena kurangnya pengetahuan peneliti tentang aplikasi dalam membuat desain pengembangan media *Fun Thinkers Book* (FTB).
2. Pembuatan desain media *Fun Thinkers Book* (FTB) masih menggunakan aplikasi yang sederhana seperti *Microsoft word* dan aplikasi android *pixellab*.



3. Terhambatnya proses penelitian di sekolah karena pandemi virus covid-19 menjadikan peneliti kesulitan mencari responden untuk ujicoba produk.
4. Kurangnya sarana dan prasarana saat ujicoba produk menjadikan proses pembelajaran kurang kondusif.

