

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali. Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

4.1.1 Penyajian Data Uji Coba

Pada sub bab ini menjelaskan tentang rancang bangun media pembelajaran dan kelayakan media pembelajaran.

1. Rancang Bangun Pengembangan Media Pembelajaran

Sesuai dengan model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu model pengembangan ADDIE, maka terdapat lima tahapan yang harus dilalui. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan sebagai berikut.

1.) Tahap I Analisi (Analyze)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 1 Banjar Bali pada pembelajaran tematik dengan materi suhu dan kalor siswa kelas V. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup tiga hal yaitu: (a) analisis karakteristik

siswa dan permasalahan belajar, (b) analisis kompetensi, (c) analisis kompetensi, dan (d) analisis fasilitas dan lingkungan sekolah.

a. Analisis Karakteristik Siswa dan Masalah Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Banjar Bali, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran tematik di kelas V cenderung bersifat konvensional, dimana dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model lain. Selain guru jarang terlihat menggunakan bahan ajar yang inovatif, dimana bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku paket, dan media yang langsung dibagikan langsung dari *youtube* ke grup WA siswa.

b. Analisis Kompetensi

Analisis yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi pada pembelajaran: (a) Tema 6 (Panas dan Perpindahannya), subtema 1(Suhu dan Kalor), dan pembelajaran ke-1. Adapun hasil analisis intruksional dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1
Analisis Kompetensi (Tema 6, sub tema , pembelajaran 1)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menerapkan benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas. 3.6.2 Menganalisis kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor. 3.6.3 Menganalisis perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor doiterima oleh benda. 3.6.4 Siswa memahami perbedaan suhu dan kalor.

Tabel 4.2
Tujuan pembelajaran.

Tujuan Pembelajaran
1. Siswa mampu menerapkan benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas. 2. Siswa mampu menganalisis kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor. 3. Siswa mampu menganalisis perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda. 4. Siswa mampu mengingat apa yang dimaksud dengan suhu dan kalor.

c. Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara di SD Negeri 1 Banjar Bali diperoleh informasi bahwa tersedianya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran yang dikempangkan dengan kondisi baik, diantaranya 1 unit LCD proyektor, 7 unit *speaker*, kepemilikan laptop oleh masing-masing guru, sumber kelistrikan yang memadai. Adapun hasil analisis fasilitas dan lingkungan sekolah lebih jelas dapat dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.3
Hasil Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

No.	Fasilitas	Jumlah dan Kondisi
1	LCD (<i>Liquid Crystal Display</i>) proyektor	1 unit dengan kondisi baik
2	<i>Speaker</i>	7 unit dengan kondid baik
3	Kepemilikan Laptop oleh masing-masing guru	Kondisi baik
4	Sumber listrik yang memadai	Baik/ memadai

2.) Tahap II Desain (*design*)

Dalam mendisain atau merancang media pembelajaran dilakuakn melalui empat tahapan yaitu:

a) Memilih dan Menetapkan Perangkat Lunak/ software

Perangkat lunak yang digunakan adalah aplikasi *sparkol videoscrib*. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini didukung juga dengan beberapa aplikasi/ *software* lain yang digunakan untuk mendisain gambar, membuat animasi, mengedit video dan mengedit audio. Aplikasi lainnya yang dimaksud adalah *filmora*, dan memo suara.

b) Merancang Storyboard

Menurut Vaughan (2011:295), *storyboard* adalah suatu ringkasan grafis yang menjelaskan proyek multimedia secara *detail*, menggunakan kata-kata dan gambaran kasar mengenai tiap-tiap tampilan gambar, suara, pilihan navigasi, isi dari teks, *font*, umpan balik dan lain-lain. Pembuatan *storyboard* dalam membuat suatu proyek penting dilakukan, agar pembuatan suatu proyek dapat lebih mudah dan lebih baik pada saat dikerjakan dan sebagai acuan utama bagi pengembangan produk. (lampiran).

c) Menyusun Instrumen Penilaian Media

Instrumen dibuat untuk menilai produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk menilai validitas produk terlebih dahulu diuji validasi butir instrumen oleh dua orang dosen yang mengajar di prodi pendidikan guru sekolah dasar. Kuesioner yang diuji validitasnya yaitu (a) instrumen ahli isi pembelajaran, (b) instrumen ahli desain pembelajaran, (c) instrumen ahli media pembelajaran (d) instrumen perorangan dan kelompok kecil (terlampir).

d) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian media pembelajaran. Adapun RPP yang telah disusun terlampir.

3.) Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Pertama dengan mengumpulkan bahan dan materi ajar, adapun bahan Tematik Kelas V SD dan sumber dari internet yang relevan.

Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran dari *storyboard* kemudian dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan dalam pembuatan media pembelajaran misalnya: gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, rekaman suara dan animasi.

Gambar-gambar dan animasi setiap *scene* dikembangkan melalui aplikasi *videoscribe*. Pengisi suara dilakukan oleh satu orang yaitu peneliti sendiri dengan bantuan perekam suara melalui *handphone*. Semua bahan yang telah terkumpul kemudian digabungkan dengan bantuan aplikasi *Wondershare Filmora X*. berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran.

(1) Tampilan Awal Media Pembelajaran

Pada tampilan awal media pembelajaran berisikan salam terlebih dahulu. Tampilan awal media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4.1
Tampilan Awal Media

(2) Tampilan Judul Media Pembelajaran.

Pada tampilan judul media di tampilkan judul media yang akan dibahas.



Gambar 4.2
Tampilan Judul Media

(3) Tampilan Identitas Dosen Pembimbing

Pada tampilan ini yang akan di tampilkan adalah identitas pembimbing dalam pengembangan media pembelajaran



Gambar 4.3
Tampilan Identitas Dosen Pembimbing

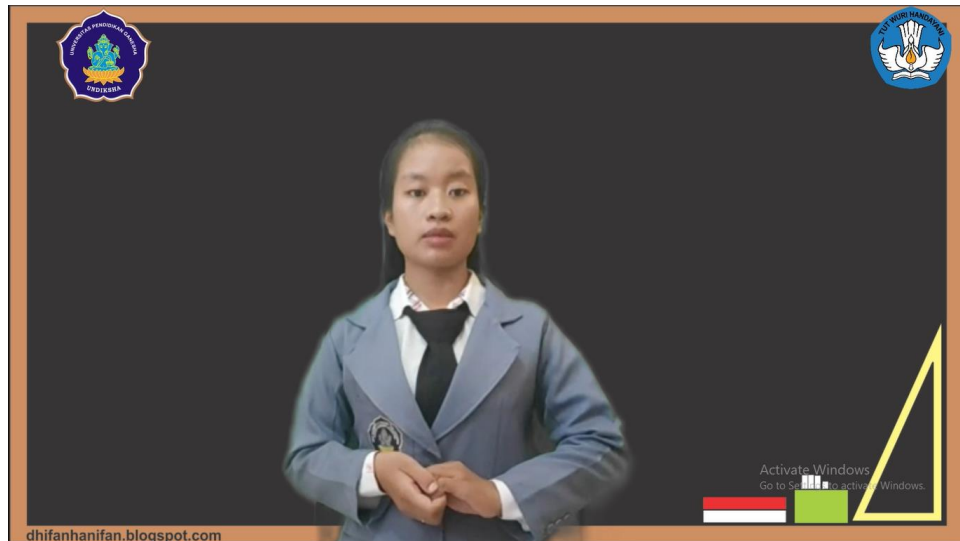
(4) Tampilan Identitas Peneliti



Gambar 4.4
Tampilan Identitas Peneliti

(5) Tampilan Kegiatan Apersepsi

Pada tampilan kegiatan apersepsi ini, kegiatan apersepsi akan diucapkan langsung oleh presenter media.



Gambar 4.5
Tampilan Kegiatan Apersepsi

(6) Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Dasar

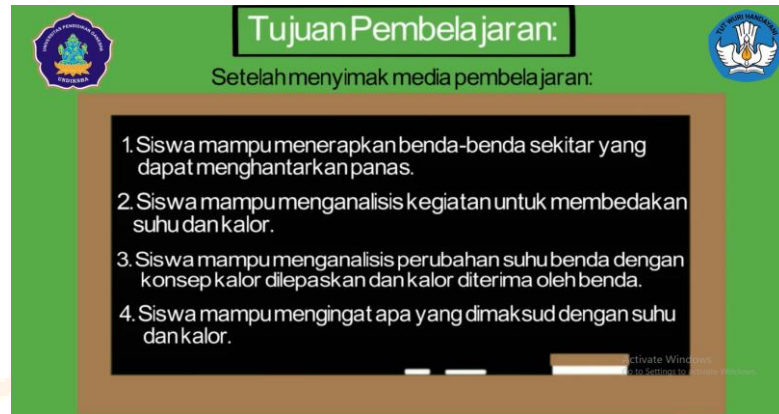
Pada tampilan kompetensi dasar dan indikator pencapaian dasar akan ditampilkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian dasar sesuai dengan materi Suhu dan Kalor.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Dasar
3.6 Menerapkan Konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menerapkan benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas. 3.6.2 Menganalisis kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor. 3.6.3 Menganalisis perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda. 3.6.4 Siswa memahami perbedaan suhu dan kalor.

Gambar 4.6
Tampilan KD dan Indikator Pencapaian Dasar

(7) Tampilan Tujuan Pembelajaran

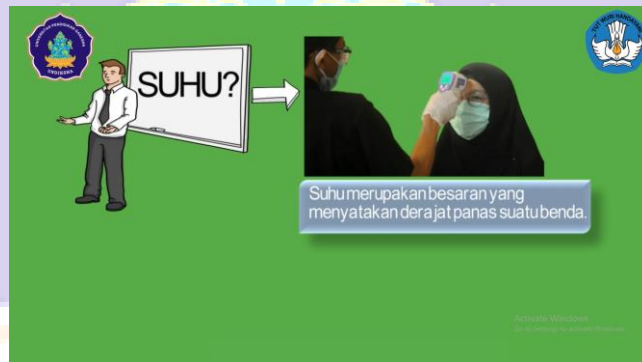
Pada tampilan tujuan pembelajaran ini akan ditampilkan hal-hal apa saja yang harus dipahami dan dicapai oleh siswa pada materi Suhu dan Kalor.



Gambar 4.7
Tampilan Tujuan Pembelajaran

(8) Tampilan Isi Materi

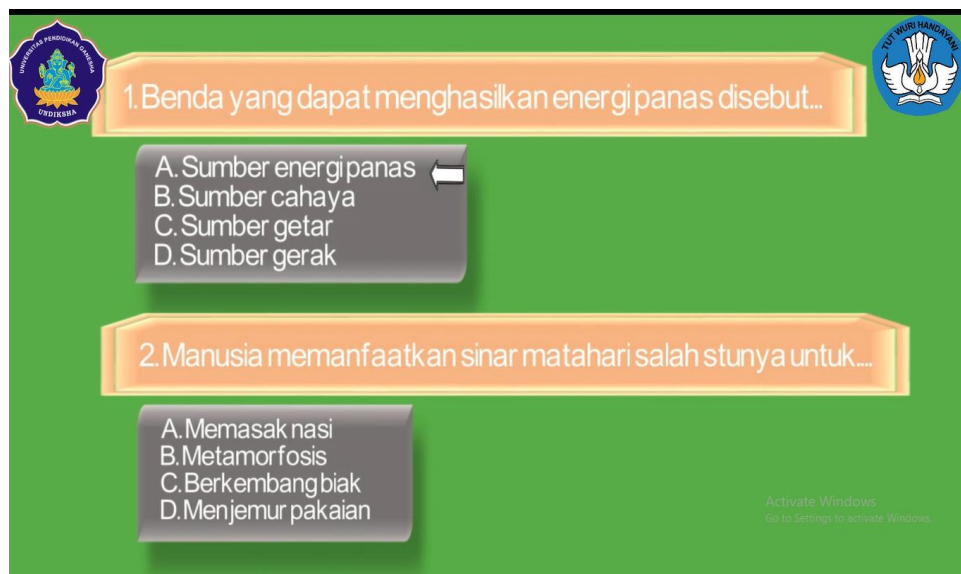
Pada tampilan isi materi ini akan ditampilkan materi dengan topik suhu dan kalor disertakan dengan contoh, gambar, *audio* dan musik.



Gambar 4.8
Tampilan Isi Materi

(9) Tampilan Latihan Soal

Pada tampilan latihan soal ditampilkan soal berkaitan dengan materi yang telah dibahas.



Gambar 4.9
Tampilan Latihan Soal

4.) Tahap IV Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji validitas dan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Validasi produk oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.
- 2) Uji coba produk meliputi: (a) uji coba perorangan dengan jumlah responden sebanyak 3 (tiga) orang siswa yang diambil dari kelas V SD Negeri 1 Banjar Bali, dari ketiga orang tersebut dipilih 1 orang siswa dengan hasil belajar tinggi, 1 orang siswa dengan hasil belajar sedang, dan 1 orang siswa dengan hasil belajar rendah. (b) uji kelompok kecil dengan jumlah siswa sebanyak 9 (sembilan) orang siswa yang diambil dari kelas V SD Negeri Banjar Bali, 9 orang siswa tersebut dipilih orang siswa yang hasil belajar tinggi, 3 orang siswa dengan hasil belajar sedang, dan 3 orang siswa dengan hasil belajar

rendah. Perbedaan hasil belajar siswa dilihat pada daftar nilai yang dimiliki oleh guru kelas V. Tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

5) Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji produk. Pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan.

2. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran

Pada sub bab ini dipaparkan lima hal pokok yang meliputi validitas media video menurut: (1) ahli isi pembelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil. Kelima data tersebut disajikan secara sistematis.

1. Hasil *Review* Ahli Isi Pembelajaran

Uji ahli isi pembelajaran melibatkan dua orang ahli yaitu dosen di program studi PGSD FIP UNDIKSHA. *Review* ahli isi pembelajaran terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran. *Review* ahli isi pembelajaran terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa kuesioner dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan ketentuan “Sangat Baik = 4”, “Baik = 3”, Tidak Baik = 2”, dan “Sangat Tidak Baik = 1”. Adapun penilaian dari ahli isi pembelajaran melalui kuesioner sebagai berikut.

Tabel 4.4
Hasil *Review* Ahli Isi Pembelajaran

No	Kriteria	Responden		
		Ahli 1	Ahli 2	Rata-rata
1.	Materi dalam media pembelajaran sudah jelas	4	4	4
2	Tujuan pembelajaran pada media pembelajaran sudah jelas	3	3	3
3	Materi pembelajaran pada media pembelajaran sudah jelas	4	4	4
4	Pada media pembelajaran keruntunan materi sudah jelas.	4	4	4
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	3	4	3,5
6	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami dan dimengerti	4	4	4
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah bersifat komunikatif	4	4	4
8	Tingkat bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan kognitif siswa kelas V SD	4	4	4
Total				30,5

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi yang disajikan pada tabel 4.5 dapat dihitung rata-rata penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{30,5}{8} = 3,81$$

Keterangan:

M : *Mean* (rata-rata)

$\sum x$: Total keseluruhan skor

N : Total keseluruhan objek

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli materi yaitu 3,81 disesuaikan dengan tabel konveksi skla 4 berada pada rentangan $3,25 < M \leq 4,00$ dengan kategori **sangat baik**, namun tidak menutup kemungkinan untuk diadakannya evaluasi kembali. Adapun masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli isi pembelajaran untuk produk media pembelajaran ini, dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.5
Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran

No	Responden	Masukan, Saran dan Komentar
1	Ahli 1	Beberapa tulisan perlu diperbaiki <i>font sizenya</i> , suara dan bahasa sudah bagus.
2	Ahli 2	Penampilan KD dan Indikator kurang menarik, pakai tabel yang berwarna agar terlihat jelas tulisan KD dan Indikator pada judul.
3		Tujuan pembelajaran belum isi <i>degree</i> .
4		Kata-kata terputus diakhir pada soal menjelaskan “merebus air dengan cerek”.
5		Cara menulis soal perlu diperhatikan jangan pakai huruf kapital.

2. Hasil Review Desain Pembelajaran

Uji ahli desain pembelajaran dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan UNDIKSHA. *Review* ahli desain pembelajaran terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa kuesioner dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan ketentuan, “Sangat Baik = 4”, “Baik = 3”,

Tidak Baik = 2”, dan “Sangat Tidak Baik = 1”. Adapun penilaian dari ahli desain pembelajaran melalui kuesioner sebagai berikut.

Tabel 4.6
Hasil *Review* Ahli Desain Pembelajaran

No	Kriteria	Responden		Rata-rata
		Ahli 1	Ahli 2	
1	Video sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	4	4	4
2	Judul sesuai dengan video	4	4	4
3	Sasaran media video sesuai untuk anak kelas V SD	4	4	4
4	Pembahasan disajikan dengan jelas	3	3	3,5
5	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan format ABCD	3	3	3
6	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan indicator pembelajaran	3	3	3
7	Persepsi/ ilustrasi sudah sesuai dengan materi	4	3	3,5
8	Contoh kasus/ peristiwa yang disertakan sudah jelas sesuai dengan materi	4	3	3,5
9	Materi disajikan dengan cara tepat	3	3	3
10	Media yang digunakan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi	3	3	3
11	Media dapat meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran	4	4	4
12	Media video dapat memotivasi minat belajar siswa	3	4	3,5
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi	3	4	3,5
Total				45,5

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli desain yang disajikan pada tabel 4.7 dapat dihitung rata-rat penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{45,5}{13} = 3,50$$

Keterangan:

M : *Mean* (rata-rata)

$\sum x$: Total keseluruhan skor

N : Total keseluruhan objek

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli desain yaitu 3,50 disesuaikan dengan tabel konveksi skla 4 berada pada rentangan $3,25 < M \leq 4,00$ dengan kategori **sangat baik**. Masukan yang diberikan disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.7
Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran

No	Responden	Masukan, Saran, dan Komentar
1	Ahli 1	Perhatikan dalam penulisan jangan menggunakan huruf capital
2		Lebih banyak menggunakan gambar
3	Ahli 2	4.6.1 Memahami diganti KKO
4		Tujuan pelajaran 1,2,4 gunakan KKO
5		Satu <i>frame</i> jangan terlalu banyak teks, perlu ada gambar-gambar atau ilustrasi

3. Hasil *Review* Ahli Media Pembelajaran

Uji ahli media pembelajaran dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan UNDIKSHA. *Review* ahli media pembelajaran terhadap media video menggunakan instrument berupa kuesioner dengan rentang skla setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan ketentuan “Sangat Baik = 4”, “Baik = 3”, Tidak

Baik = 2”, dan “Sangat Tidak Baik = 1”. Adapun penilaian dari ahli media pembelajaran melalui kuesioner sebagai berikut.

Tabel 4.8
Hasil *Review* Ahli Media Pembelajaran

No	Kriteria	Responden		Rata-rata
		Ahli 1	Ahli 2	
1	Gambar pada materi dapat terlihat dengan jelas	4	3	3,5
2	Ukuran gambar telah sesuai untuk siswa kelas V SD	3	3	3
3	Pemilihan warna, <i>background</i> , teks, gambar dan animasi menarik	3	3	3
4	Kecepatan gerak gambar telah sesuai untuk siswa kelas V SD	3	4	3,5
5	Pencahayaan gambar sudah tepat	4	3	3,5
6	Suara narrator terdengar dengan jelas dan informative	4	4	4
7	Ritme suara yang disajikan narrator sesuai untuk siswa kelas V SD (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)	3	3	3
8	Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar	4	4	4
9	Teks mudah dibaca	3	3	3
10	Ukuran teks sudah sesuai dengan (tidak terlalu kecil dan tidak teralu besar) untuk siswa kelas V SD	3	3	3
11	Tampilan dan penyajian materi memiliki daya Tarik	3	4	3,5
12	Pengaturan durasi sesuai untuk siswa kelas V SD	4	4	4
13	Materi disajikan dengan sistematis	4	3	3,5
Total				44,5

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media yang disajikan pada tabel 4.9 dapat dihitung rata-rat penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{44,5}{13} = 3,42$$

Keterangan:

M : *Mean* (rata-rata)

$\sum x$: Total keseluruhan skor

N : Total keseluruhan objek

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli materi yaitu 3,42 disesuaikan dengan tabel konveksi skla 4 berada pada rentangan $3,25 < M \leq 4,00$ dengan kategori **sangat baik**. Masukan dari ahli media pembelajaran disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.9
Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Media Pembelajaran

No	Responden	Masukan, Saran, dan Komentar
1	Ahli 1	Nama aplikasi tidak perlu dicantumkan pada judul media
2	Ahli 2	Judul materi di awal pakai huruf kapital semua dan diberi spasi dengan kata di atasnya.
2		Teks kompetensi dasar dan indik ator diperjelas
3		Teks pada kalor diperjelas
4		Contoh alat pemanggangan ditunjukkan

4. Hasil *Review Uji Coba Perorangan*

Uji coba perorangan media pembelajaran ini dilakukan oleh tiga orang siswa dari kelas V SD Negeri 1 Banjar Bali. *Review* uji coba perorangan terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa kuesioner dengan rentang skla setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengam ketentuan “Sangat Baik

= 4”, “Baik = 3”, Tidak Baik = 2”, dan “Sangat Tidak Baik = 1”. Adapun penilaian dari ahli media pembelajaran melalui kuesioner sebagai berikut.

Tabel 4.10
Hasil Uji Coba Perorangan

No	Komponen	Responden			Rata-rata
		1	2	3	
1	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	4	4	3	3,6
2	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	4	3	4	3,6
3	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	4	4	4	4
4	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	4	4	3	3,6
5	Penggunaan contoh pada media jelas dan menarik	4	4	4	4
6	Materi pada media mudah dimengerti	4	3	4	3,6
7	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari disekolah	4	4	4	4
8	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar	4	4	4	4
9	Memotivasi siswa dalam belajar	3	4	4	3,6
10	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	4	4	4	4
Total					38

Berdasarkan hasil penilaian uji coba perorangan yang disajikan pada tabel 4.11 dapat dihitung rata-rat penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{38}{10} = 3,8$$

Keterangan:

M : Mean (rata-rata)

$\sum x$: Total keseluruhan skor

N : Total keseluruhan objek

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk uji coba perorangan yaitu 3,80 disesuaikan dengan tabel konveksi skla 4 berada pada rentangan $3,25 < M \leq 4,00$ dengan kategori **sangat baik**. Masukan, yang diberikan disajikan sebagai berikut.

5. Hasil Review Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil media pembelajaran ini dilakukan oleh sembilan orang siswa yang terdiri dari tiga orang siswa memiliki hasil prestasi rendah, tiga orang siswa yang memiliki hasil prestasi sedang dan tiga orang siswa yang memiliki hasil prestasi tinggi dari kelas V SD Negeri 1 Banjar Bali. *Review* uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa kuesioner, dengan ketentuan “Sangat Baik = 4”, “Baik = 3”, Tidak Baik = 2”, dan “Sangat Tidak Baik = 1”. Adapun penilaian dari ahli media pembelajaran melalui kuesioner sebagai berikut.

Tabel 4.11
Hasil Uji Coba kelompok kecil

No	Komponen	Responden									Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	NB1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3,7
2	NB2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3,8
3	NB3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	NB4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	NB5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3,7
6	NB6	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3,7

7	NB7	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3,8
8	NB8	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3,6
9	NB9	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3,7
10	NB 10	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3,7
Total											37,7

Hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil yang telah disajikan pada tabel 4.13 dapat dihitung rata-rat penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{37,7}{10} = 3,77$$

Keterangan:

M : *Mean* (rata-rata)

$\sum x$: Total keseluruhan skor

N : Total keseluruhan objek

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk uji coba kelompok kecil yaitu 3,77 disesuaikan dengan tabel konveksi skla 4 berada pada rentangan $3,25 < M \leq 4,00$ dengan kategori **sangat baik**. Masukan dari uji coba kelompok kecil dapat disajikan sebagai berikut.

4.1.2 Hasil Analisis Data

Pada hasil analisis data akan dipaparkan lima pokok bahasan yaitu, (1) hasil uji coba ahli materi pembelajaran, (2) hasil uji coba ahli desain pembelajaran, (3) hasil uji ahli desain pembelajaran, (4) hasil uji coba ahli media pembelajaran, (4) hasil uji coba perorangan, dan (5) hasil uji coba kelompok kecil mengenai evaluasi

produk pengembangan media pembelajaran. Adapun hasil analisis data tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.12
Hasil Uji Coba Produk

No	Subjek Uji Coba	Validasi
1	Uji Ahli Materi Pembelajaran	3,81
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	3,50
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	3,42
4	Uji Perorangan	3,80
5	Uji Kelompok Kecil	3,77

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.15 diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran memiliki rata-rata berada pada rentangan $3,25 < M \leq 4,00$ berdasarkan pada tabel pedoman konveksi skala empat pada tabel 3.7 berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran dapat dinyatakan valid. Deskripsi mengenai detail hasil pengembangan media pembelajaran sebagai berikut.

1. Hasil Evaluasi Ahli Materi Pembelajaran

Berdasarkan pada pemerolehan dari *review* oleh ahli materi, dilakukan perhitungan dengan mencari rata-rata skor keseluruhan oleh ahli materi disesuaikan dengan tabel konveksi skala empat. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata skor **3,81** yang berada pada rentangan $,25 < M \leq 4,00$ (**sangat baik**). Dapat diidebtifikasikan bahwa produk mdia pembelajaran **valid** berdasarkan *review* oleh ahli materi.

2. Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan pada hasil pemerolehan data dari *review* oleh ahli desain, dilakukan perhitungan dengan mencari rata-rata skor keseluruhan oleh ahli desain pembelajaran dan disesuaikan dengan tabel konveksi skala empat. Hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran memperoleh rata-rata skor **3,50** yang berada pada rentangan $25 < M \leq 4,00$ (**sangat baik**). Dapat diidentifikasi bahwa produk media pembelajaran **valid** berdasarkan *review* oleh ahli desain.

3. Hasil Evaluasi Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan pada hasil pemerolehan data dari *review* oleh ahli media, dilakukan perhitungan dengan mencari rata-rata skor keseluruhan oleh ahli media pembelajaran dan disesuaikan dengan tabel konveksi skala empat. Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran memperoleh rata-rata skor **3,42** yang berada pada rentangan $25 < M \leq 4,00$ (**sangat baik**). Dapat diidentifikasi bahwa produk media pembelajaran **valid** berdasarkan *review* oleh ahli media.

4. Hasil Evaluasi Perorangan

Berdasarkan pada hasil pemerolehan data dari *review* uji coba perorangan, dilakukan perhitungan dengan mencari rata-rata skor keseluruhan oleh uji coba perorangan dan disesuaikan dengan tabel konveksi skala empat. Hasil penilaian dari uji coba perorangan memperoleh rata-rata skor **3,80** yang berada pada rentangan $25 < M \leq 4,00$ (**sangat baik**). Berdasarkan hal tersebut maka dapat diidentifikasi bahwa produk media pembelajaran **valid** berdasarkan *review* oleh ahli media.

5. Hasil Evaluasi Kelompok Kecil

Berdasarkan pada hasil pemerolehan data dari *review* uji kelompok kecil, dilakukan perhitungan dengan mencari rata-rata skor keseluruhan uji coba

kelompok kecil dan disesuaikan dengan tabel konveksi skala empat. Hasil penilaian dari uji kelompok kecil memperoleh rata-rata skor **3,77** yang berada pada rentangan $25 < M \leq 4,00$ dengan kategori predikat **sangat baik**. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diidentifikasi bahwa produk media pembelajaran **valid** berdasarkan *review* oleh ahli media.

4.1.3 Revisi Produk

Produk yang telah dinilai oleh para ahli kemudian dilakukan revisi media. Produk direvisi dengan menyesuaikan dari komentar atau masukan oleh ahli pada saat penilaian produk atau media. Masukan dan saran dari para ahli dipertimbangkan dan digunakan untuk menyempurnakan produk atau media yang dikembangkan. Adapun pembahasan mengenai revisi produk yang dilakukan dengan menyesuaikan dari komentar dan masukan dari ahli sebagai berikut.

1. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Dari Ahli Materi Pembelajaran

Berdasarkan pada komentar atau saran yang telah diberikan oleh ahli materi pembelajaran dalam proses penyempurnaan pengembangan media, media direvisi dengan mengikuti saran ahli materi pembelajaran. Adapun saran dan revisi yang dilakukan dipaparkan pada tabel 4.16 sebagai berikut.

Tabel 4.13
Saran dan Revisi oleh Ahli Materi Pembelajaran

No	Komentar dan Saran	Revisi
1	Beberapa tulisan perlu diperbaiki <i>font</i> <i>sizenya</i> , suara dan bahasa sudah bagus.	Memperbaiki <i>font</i> dan tulisan sesuai pengamatan sendiri
2	Penampilan KD dan Indikator kurang menarik, pakai tabel yang	Memperbaiki dan membuat tabel yang berwarna untuk

	berwarna agar terlihat jelas tulisan KD dan Indikator pada judul.	KD dan indikator agar lebih menarik
3	Tujuan pembelajaran belum isi <i>degree</i> .	Memperbaiki tujuan pembelajaran agar sesuai dengan <i>degree</i> .
4	Kata-kata terputus diakhir pada soal menjelaskan “ merebus air dengan cerek”.	Memperbaiki kata-kata yang terputus saat <i>dubbing</i> suara
5	Cara menulis soal perlu diperhatikan jangan pakai huruf kapital.	Memperbaiki tata tulis saat menulis soal agar sesuai dengan tata tulis

Adapun tampilan media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi, yaitu: yang pertama membuat tabel yang berwarna untuk penulisan KD dan Indikator pembelajaran. Adapun KD dan Indikator sebelum dan sesudah di revisi dapat disajikan pada gambar 4.10

<p>KOMPETENSI DASAR</p> <p>3.6 MENERAPKAN KONSEP PERPINDAHAN KALOR DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI.</p> <p>4.6 MELAPORKAN HASIL PENGAMATAN TENTANG PERPINDAHAN KALOR.</p>	<p>INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI</p> <p>3.6.1 MENGIDENTIFIKASI BENDA-BENDA SEKITAR YANG DAPAT MENGHANTARKAN PANAS.</p> <p>3.6.2 MENDEMONSTRASIKAN KEGIATAN UNTUK MEMBEDAKAN SUHU DAN KALOR</p> <p>3.6.3 MENDISKUSIKAN PERUBAHAN SUHU BENDA DENGAN KONSEP KALOR DILEPASKAN DAN KALOR DITERIMA OLEH BENDA</p> <p>4.6.1 MEMAHAMI PERBEDAAN SUHU DAN KALOR</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator Pencapaian Dasar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.6 Menerapkan Konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.</td> <td>3.6.1 Menerapkan benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3.6.2 Menganalisis kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3.6.3 Menganalisis perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3.6.4 Siswa memahami perbedaan suhu dan kalor.</td> </tr> </tbody> </table>	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Dasar	3.6 Menerapkan Konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menerapkan benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas.		3.6.2 Menganalisis kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor.		3.6.3 Menganalisis perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda.		3.6.4 Siswa memahami perbedaan suhu dan kalor.
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Dasar											
3.6 Menerapkan Konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menerapkan benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas.											
	3.6.2 Menganalisis kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor.											
	3.6.3 Menganalisis perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda.											
	3.6.4 Siswa memahami perbedaan suhu dan kalor.											
Sebelum Revisi	Setelah Revisi											

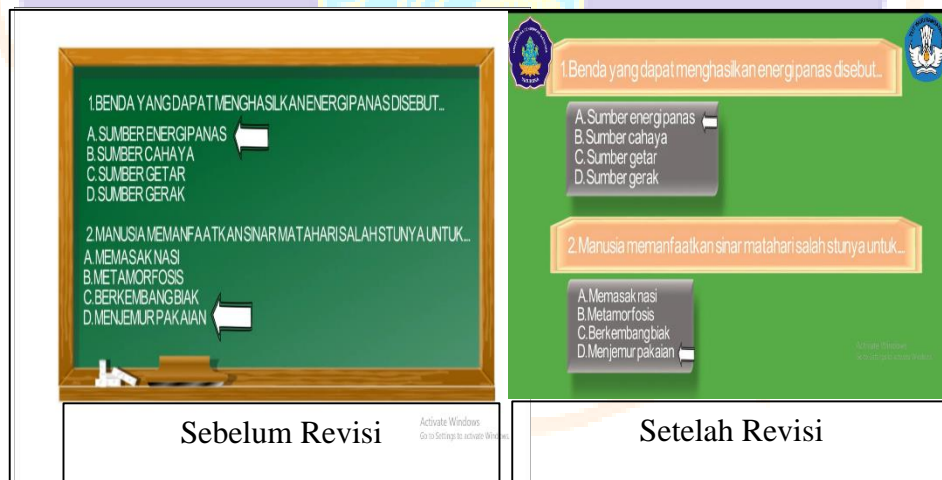
Gambar 4.10
Revisi KD dan Indikator Pembelajaran

Revisi yang kedua adalah memperbaiki tujuan pembelajaran agar sesuai dengan *degree*. Adapun tujuan pembelajaran sesudah dan setelah dapat disajikan pada gambar 4.11



Gambar 4.11
Revisi Tujuan Pembelajaran

Revisi yang ketiga adalah memperbaiki penulisan soal menggunakan huruf kapital semua menjadi tata tulis yang benar. Adapun contoh soal sebelum dan sesudah direvisi disajikan pada gambar 4.12



Gambar 4.12
Revisi Penulisan Soal

2. Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Desain Pembelajaran

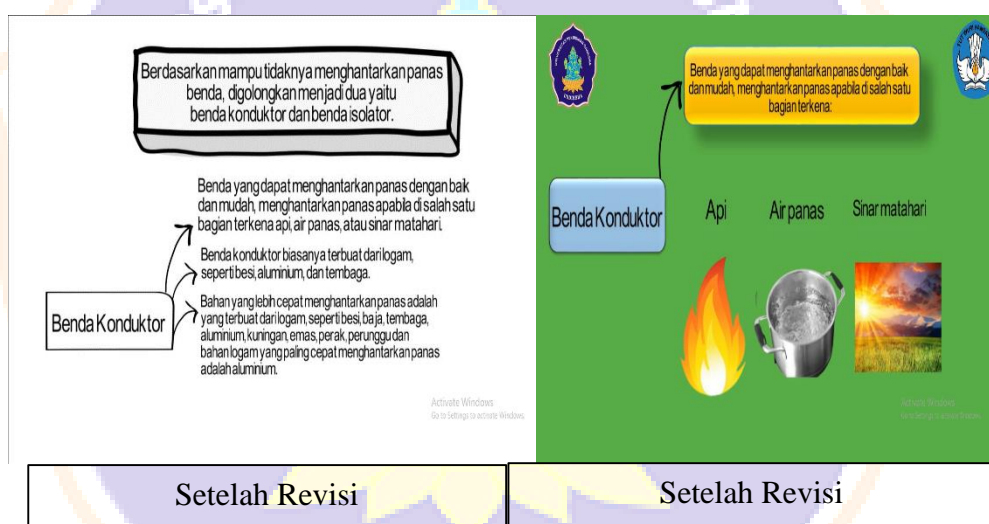
Penilaian produk atau media pembelajaran yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran memperoleh tingkat pencapaian **3,50 (sangat baik)**, tetapi dilakukan

beberapa perbaikan untuk memaksimmalkan media yang dikembangkan. Adapun revisi produk media pembelajaran disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.14
Saran dan Revisi Berdasarkan Mmasukan Ahli Desain Pembelajaran

No	Masukan dan Saran	Revisi
1	Satu <i>frame</i> jangan terlalu banyak teks, perlu ada gambar-gambar atau ilustrasi	Memperbaiki <i>frame</i> yang terlalu banyak teks agar menambah gambar

Adapun tampilan materi yang terlalu banyak menggunakan teks sebelum dan sesudah di revisi adalah sebagai berikut disajikan pada gambar 4.13



Gambar 4.13
Revisi *frame* agar tidak terlalu banyak teks.

3. Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Media Pembelajaran

Penilaian produk atau media pembelajaran yang diberikan atau dinilai oleh ahli isi pembelajaran memperoleh **3,42** yang berada pada kualifikasi **sangat baik**. Namun, berdasarkan analisis terhadap saran, masukan, dan komentar yang telah diberikan oleh ahli isi pembelajaran, maka perlu dilakukan beberapa perbaikan

demikian untuk memaksimalkan produk atau media yang dikembangkan. Adapun revisi produk media pembelajaran disajikan pada tabel 4.18 sebagai berikut.

Tabel 4.15
Saran dan Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Media Pembelajaran

No	Komentar dan Saran	Revisi
1	Nama aplikasi media tidak perlu dicantumkan.	Menghilangkan nama aplikasi yang ada pada judul media
2	Judul materi diawal pakai huruf kapital semua dan diberi spasi dengan kata di atasnya	Mengubah judul materi agar menggunakan huruf kapital dan menambahkan spasi
3	Contoh alat pemanggangan ditunjukkan	Menambahkan gambar-gambar contoh pemanggangan

Adapun tampilan media sebelum dan sesudah direvisi, yaitu yang pertama menghilangkan nama aplikasi yang digunakan untuk membuat media. Adapun tampilan media sebelum dan sesudah direvisi dapat disajikan pada gambar 4.14



Gambar 4.14
Saran dan Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Media Pembelajaran

Revisi yang kedua adalah mengubah judul materi agar menggunakan huruf kapital dan menambahkan spasi. Adapun tampilan media sebelum dan sesudah direvisi dapat disajikan pada gambar 4.15



Gambar 4.15
Revisi Mengubah Judul Materi

Revisi yang ketiga adalah menambahkan gambar alat pemanggangan. Adapun tampilan sebelum dan setelah direvisi adalah sebagai berikut.



Gambar 4.16
Menambahkan Gambar Alat Pemanggangan

4. Revisi Berdasarkan Masukan Uji Coba Perorangan

Penilaian produk pengembangan media pembelajaran yang diberikan pada saat uji coba perorangan memperoleh tingkat pencapaian **3,80** yang berada pada

kualifikasi sangat baik, sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Sebelum Revisi Setelah Revisi. Berdasarkan analisis terhadap masukan, komentar, dan saran dari subjek uji coba perorangan, bahwa tidak ada masukan, komentar, ataupun saran yang sifatnya revisi.

5. Revisi Berdasarkan Masukan Uji Coba Kelompok Kecil

Penilaian produk pengembangan media pembelajaran yang diberikan pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh tingkat pencapaian **3,77** yang berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Berdasarkan analisis terhadap masukan, komentar, dan saran dari subjek uji coba kelompok kecil, bahwa tidak ada masukan, komentar, ataupun saran yang sifatnya revisi.

4.2. Pembahasan Hasil

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan media pembelajaran Muatan IPA untuk siswa kelas V tahun pelajaran 2021/2021 di SD Negeri Banjar Bali Singaraja. Secara umum ada 2 pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Muatan IPA ini, yaitu. (1) Bagaimana tahap-tahap pengembangan media pembelajaran Muatan IPA menggunakan aplikasi Videoscribe untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2020/2021, (2) Bagaimana kualitas hasil pengembangan media pembelajaran dalam muatan IPA pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali menurut ahli isi, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dibahas hal-hal sebagai berikut.

4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran pada topik suhu dan kalor ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu 1) tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja.

Pada tahap pertama yaitu tahap analisis (*analysis*) merupakan tahapan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan cara melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di sekolah yang dituju. Setelah hasil observasi dan wawancara diperoleh kemudian dirangkum dan dianalisis kekurangan dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan (*design*), merupakan tahapan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau media pembelajaran. Pada tahap ini produk atau media dirancang atau direncanakan dengan menyesuaikan data kebutuhan yang telah didapat pada saat observasi dan wawancara. Pada tahap ini media atau produk didesain dengan bantuan *storyboard* guna mempermudah dalam pembuatan produk.

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*), merupakan tahapan pembuatan, pengujian, dan penilaian produk atau media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini produk akan dimulai dinilai oleh 3 (tiga) orang ahli yaitu dosen yang berkompeten dalam bidangnya, satu orang guru kelas V SD, dan dua belas orang siswa kelas V SD untuk mendapatkan respon mengenai produk yang dikembangkan.

4.2.2 Kualitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menurut *Review* Ahli, Uji Perorangan, dan Uji Kelompok Kecil.

Penentuan kualitas pengembangan produk telah dilaksanakan dengan metode kuesioner. Penentuan kualitas pengembangan produk juga telah dibantu oleh 1) ahli materi, 2) ahli desain, 3) ahli media, 4) uji coba perorangan, dan 5) uji coba kelompok kecil. Adapun hasil validasi pengembangan media pembelajaran secara sistematis sebagai berikut.

1. Kualitas Media Pembelajaran dari Ahli Isi Mata Pelajaran

Kualitas media pembelajaran Muatan IPA kelas V dilihat dari aspek mata pelajaran berada pada kategori sangat baik. Hasil *review* ahli materi diberikan oleh ahli materi yaitu dosen pengajar di Program Studi PGSD FIP UNDIKSHA. Berdasarkan hasil *review* oleh ahli materi, validasi pengembangan media pembelajaran mendapatkan rata-rata sebesar **3,81 (sangat baik)**. Media ini dinilai berdasarkan kuesioner yang diberikan pada uji ahli isi pembelajaran yang didukung oleh teori Arsyad, 2014 tentang unsur- unsur dan indikator media pembelajaran yang baik.

Kualifikasi sangat baik tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu, materi dalam media pembelajaran sudah jelas, tujuan pembelajaran pada media pembelajaran sudah jelas, materi pembelajaran pada media pembelajaran sudah jelas, pada media pembelajaran keruntutan materi sudah jelas, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami dan dimengerti, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah bersifat komunikatif, dan tingkat

bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan kognitif siswa kelas V SD.

2. Kualitas Media Pembelajaran dari Ahli Desain

Kualitas media pembelajaran Muatan IPA dilihat dari aspek desain pembelajaran. Hasil *review* ahli desain diberikan oleh ahli materi yaitu dosen pengajar di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNDIKSHA. Berdasarkan hasil *review* oleh ahli desain, validasi pengembangan media pembelajaran mendapatkan rata-rata sebesar **3,50 (sangat baik)**. Sesuai dengan penilaian berdasarkan kuesioner yang terdapat pada uji ahli desain pembelajaran yang didukung oleh teori Arsyad. 2014 tentang kesesuaian desain pembelajaran dengan indikator.

Kualifikasi sangat baik tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu, video sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD, judul sesuai dengan video, sasaran media video sesuai untuk anak kelas V SD, pembahasan disajikan dengan jelas, tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan format ABCD, tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan indikator pembelajaran, persepsi/ ilustrasi sudah sesuai dengan materi, contoh kasus/ peristiwa yang disertakan sudah jelas sesuai dengan materi, materi disajikan dengan cara tepat, media yang digunakan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi, media dapat meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran, media video dapat memotivasi minat belajar siswa, dan soal yang disajikan sesuai dengan materi.

3. Kualitas Media Pembelajaran dari Ahli Media

Kualitas media pembelajaran Muatan IPA dilihat dari aspek media pembelajaran. Hasil *review* ahli media diberikan oleh ahli materi yaitu dosen

pengajar di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNDIKSHA. Berdasarkan hasil *review* oleh ahli media, validasi pengembangan media pembelajaran mendapatkan rata-rata sebesar **3,42 (sangat baik)**.

Menurut Arsyad 2014 menyatakan bahwa aspek yang perlu ada di dalam media pembelajaran adalah gambar pada materi dapat terlihat dengan jelas, ukuran gambar telah sesuai untuk siswa kelas V SD, pemilihan warna, *background*, teks, gambar dan animasi menarik, kecepatan gerak gambar telah sesuai untuk siswa kelas V SD, pencahayaan gambar sudah tepat, suara narator terdengar dengan jelas dan informatif, ritme suara yang disajikan narrator sesuai untuk siswa kelas V SD (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat), suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar, teks mudah dibaca, ukuran teks sudah sesuai dengan (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar) untuk siswa kelas V SD, tampilan dan penyajian materi memiliki daya tarik, pengaturan durasi sesuai untuk siswa kelas V SD, pengaturan durasi sesuai untuk siswa kelas V SD, dan materi disajikan dengan sistematis. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diidentifikasi bahwa media pembelajaran Muatan IPA ini valid menurut ahli media pembelajaran.

4. Kualitas Media Pembelajaran dari Aspek Uji Coba Perorangan

Uji coba yang kedua adalah uji perorangan. Uji coba perorangan dilakukan kepada 3 orang siswa kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali dengan 1 orang siswa berprestasi rendah, 1 orang siswa dengan berprestasi sedang dan 1 orang siswa dengan berprestasi tinggi dari analisis butir kuesioner pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi (3,80) **sangat baik**. Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima.

Pernyataan tersebut senda dengan teori Arsyad 2014 pada unsur-unsur dan indikator media pembelajaran yaitu: “Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca, Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi, Penggunaan suara pada media jelas dan menarik, Penggunaan suara pada media jelas dan menarik, Materi pada media mudah dimengerti, Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari disekolah, Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, Memotivasi siswa dalam belajar, dan soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari”. Tingkat pencapaian media pembelajaran melalui uji coba perseorangan berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran isi sudah valid menurut uji coba perseorangan.

5. Kualitas Media pembelajaran dari Aspek Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba yang ketiga adalah uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 9 orang siswa kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali dengan 3 orang siswa berprestasi rendah, 3 orang siswa dengan berprestasi sedang dan 3 orang siswa dengan berprestasi tinggi dari analisis butir kuesioner pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi (3,77) **sangat baik**. Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima.

Pernyataan tersebut senda dengan teori Arsyad 2014 pada unsur-unsur dan indikator media pembelajaran yaitu: “Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca, Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi, Penggunaan suara pada media jelas dan menarik, Penggunaan suara pada media jelas dan menarik, Materi pada media mudah dimengerti, Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari disekolah, Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, Memotivasi siswa dalam belajar, dan soal yang disajikan

sesuai dengan materi yang dipelajari”. Tingkat pencapaian media pembelajaran melalui uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran ini sudah valid menurut uji coba kelompok kecil.

4.2.3 Keunggulan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran

1. Penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersama sehingga membuat peserta didik lebih cepat memahami materi.
2. Bahan ajar disajikan dengan sederhana sehingga peserta didik tidak bosan.
3. Peserta didik akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.

4.2.4 Kelemahan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran

Adapun kelemahan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE dimana model ADDIE ini meliputi lima tahapan yaitu, (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) karena kondisi dan situasi saat ini tidak bias sampai pada uji efektifitas terhalang karena situasi saat ini yaitu pandemi *Covid-19* sehingga siswa diwajibkan belajar dari rumah masing-masing.

4.3 Implikasi Penelitian

Hasil penelitian media pembelajaran yang sudah mendapatkan rat-rat validasi produk yang sangat tinggi. Oleh karena itu, produk ini dapat dikatakan layak digunakan sebagai alat bantu untuk media dalam proses pembelajaran di kelas V SD. Adapun implikasi penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini memberikan dampak kepada guru untuk melaksanakan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran dan dapat menjelaskan atau memecahkan permasalahan yang dialami oleh guru dalam melaksanakan daring maupun luring sehingga guru tidak menggunakan metode konvensional.
2. Penelitian pengembangan ini berdampak untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar dan bias memanfaatkan *smartphone* atau *hndphone* dengan baik khususnya di masa pandemi sekarang.
3. Penelitian pengembangan ini mendorong atau memotivasi guru untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dan dapat menggunakannya dengan baik karena media yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik.

