

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Analisis Studi Pendahuluan

Studi lapangan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan perencanaan pengembangan media Multimedia interaktif Berdalam. Kegiatan penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan melalui studi lapangan atau observasi. Observasi yang dilakukan pada tanggal September 2019 di kelas IV yang bertempat di salah satu Sekolah Dasar. Subjek observasi adalah guru kelas IV di Sekolah Dasar. Berikut ini hasil studi pendahuluan yang diperoleh di sekolah dasar.

a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil observasi ditemukan permasalahan pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru diketahui bahwa guru menggunakan media gambar untuk menjelaskan materi upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam kepada siswa, media pembelajaran yang digunakan ini dirasa tidak bersifat interaktif. Mengakibatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan guru kurang bisa dipahami yang berdampak pada nilai siswa yang masih kurang.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Khususnya pada kelas IV SD

untuk materi upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam adalah tidak terdapat media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran.

b. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dibutuhkan solusi untuk masalah yang dihadapi guru maupun siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam menggunakan multimedia interaktif

2. Interpretasi Hasil Analisis Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, yang dalam konteks penelitian ini adalah Multimedia Interaktif Sumber Daya Alam, yang selanjutnya disebut Multimedia Interaktif BERDALAM.

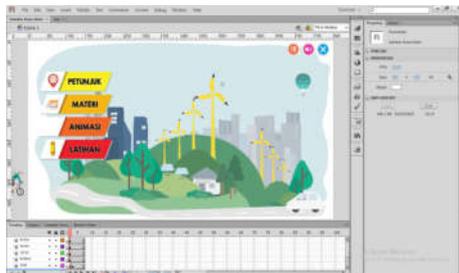
Penggunaan multimedia interaktif BERDALAM perlu dilakukan dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa, siswa mudah dalam memahami materi, dan mengajak siswa untuk berpikir kritis dengan mengamati apa yang ada di dalam multimedia interaktif BERDALAM. Harapannya dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam.

3. Desain Awal Multimedia Interaktif BERDALAM

Pada dasarnya multimedia interaktif BERDALAM dibuat untuk aplikasi belajar guru dan siswa. Berikut desain awal multimedia interaktif BERDALAM yang dikembangkan



Gambar 4.1 Tampilan sampul



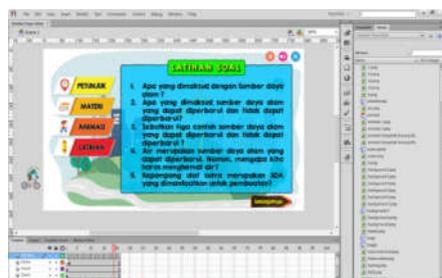
Gambar 4.2 Tampilan Menu

Gambar 4.3

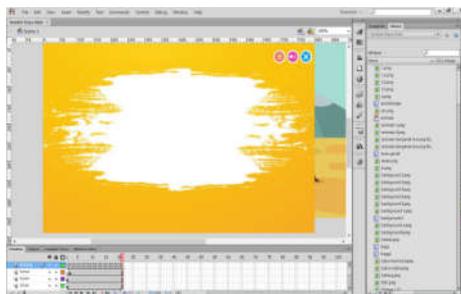


Tampilan Materi

Gambar 4.4 Tampilan petunjuk



Gambar 4.5 Tampilan latihan soal



Gambar 4.6 Tampilan Animasi

Multimedia interaktif BERDALAM ini akan menampilkan penjelasan materi yang inovatif dengan visualisasi yang lebih berwarna serta dilengkapi dengan audio. Dengan adanya inovasi tersebut maka pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa.

B. Hasil Validasi Desain Pengembangan Multimedia Interaktif BERDALAM

Validasi dilakukan setelah desain pengembangan multimedia interaktif BERDALAM terwujud. Validasi oleh ahli media dan materi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kritik dan saran desain pengembangan multimedia interaktif BERDALAM yang sesuai dengan kriteria produk multimedia interaktif yang

representatif. Validasi ini dilakukan dengan memberikan instrument yang berupa angket kepada dua responden yaitu 1 validator ahli media dan 1 ahli materi IPA.

1. Validasi Desain Pengembangan Multimedia Interaktif BERDALAM oleh Ahli Media

Validator ahli media dilakukan oleh Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd. pada hari Jumat, 26 Juni 2020. Penyajian data hasil penilaian desain pengembangan Multimedia Interaktif BERDALAM dari validator ahli media dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Desain Pengembangan Multimedia Interaktif BERDALAM

Aspek	Komponen	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
Tampilan	1. Desain Layout /Tata letak	1) Ketepatan pemilihan background dengan materi	√				
		2) Ketepatan proporsi layout		√			
	2. Teks/ tipografi	3) Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca		√			
		4) Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca			√		
		5) Ketepatan warna teks agar mudah dibaca	√				
	3. Gambar	6) Komposisi gambar		√			
		7) Ukuran gambar		√			
		8) Kualitas tampilan gambar	√				
	4. Animasi	9) Kesesuaian animasi dengan materi	√				
		10) Kemenarikan animasi			√		
	5. Audio	11) Ketepatan pemilihan backsound dengan materi		√			
		12) Ketepatan sound effect dengan animasi		√			
	6. Video	13) Ketepatan pilihan video dengan materi			√		
		14) Kualitas video	√				

Pemrograman	7. Penggunaan	15) Kesesuaian dengan pengguna		√			
		16) Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√				
		17) Kelengkapan petunjuk penggunaan		√			
		18) Tampilan petunjuk penggunaan			√		
	8. Navigasi dan <i>Interactive Link</i>	19) Ketepatan penggunaan tombol navigasi			√		
		20) Ketepatan kinerja <i>Interactive Link</i>			√		
Total Skor			80				
Nilai			80%				

Rumus :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Total}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor yang diperoleh = 80

Jumlah skor total = 100

Nilai Akhir = $\frac{80}{100} \times 100\%$

= 80%

Validasi desain pengembangan multimedia interaktif BERDALAM melalui ahli media memperoleh skor sebesar 80% artinya sesuai dengan kriteria keputusan yang diterapkan pada BAB III, desain dinyatakan valid dan dapat dilanjutkan pada tahap pengembangan.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. pada hari Kamis, 25 Juni 2020. Penyajian data hasil penilaian dari validator ahli pengembangan materi dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	√				
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran		√			
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		√			
4.	Kejelasan contoh yang diberikan	√				
Total Skor		18				
Nilai		90				

Rumus :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Total}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor yang diperoleh = 18

Jumlah skor total = 20

Kriteria Nilai = $\frac{18}{20} \times 100\%$

= 90%

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui hasil validasi materi memperoleh persentase skor sebesar 90% dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sesuai dengan kriteria keputusan yang ditetapkan pada BAB III, desain materi pembelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam, dinyatakan valid dan dapat dilanjutkan pada tahap pengembangan.

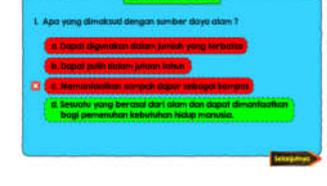
C. Penilaian Hasil Pengembangan Wujud Produk dan Nilai Kepraktisan

1. Wujud Produk

Setelah melalui tahap pengembangan multimedia interaktif BERDALAM, selanjutnya wujud produk akhir hasil pengembangan multimedia interaktif BERDALAM sebagaimana tampak tampilan gambar pada tabel 4.3 .

Tabel 4.3 Wujud Produk Pengembangan Multimedia Interaktif BERDALAM

DESAIN PRODUK AWAL	DESAIN PRODUK AKHIR	DESKRIPSI PENYEMPURN AAN PRODUK AKHIR
		Penambahan keterangan pada gambar.
		Menambahkan slide KI dan KD

		<p>Mengubah font</p>
		<p>Menghapus pada kalimat misalnya sampai akhir kalimat</p>
		<p>Mengubah gambar yang semula 3 gambar menjadi 2 gambar</p>
		<p>Menambahkan hasil pengolahan sumber daya ala,</p>
		<p>Penambahan gambar pada slide ini</p>
		<p>Menambahkan warna untuk membedakan mana yang benar dan mana yang salah</p>

2. Hasil Penilaian Wujud Produk dan Nilai Kepraktisan

Penilaian wujud produk dan nilai kepraktisan dilakukan oleh ahli media yang dalam konteks penelitian ini yang bertindak sebagai ahli media adalah Nurita Primasatya, M.Pd pada hari Kamis, 23 Juli 2020, tahapan penilaian wujud produk dan nilai kepraktisan ini merupakan tahap akhir penelitian, hal ini dimaksudkan agar hasil pengembangan multimedia interaktif BERDALAM memperoleh rekomendasi untuk diterapkan dalam praktik pembelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam. Adapun hasil penilaian wujud produk dan nilai kepraktisan dapat di paparkan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Wujud Produk dan Nilai Kepraktisan

No	Sub Penilaian	Aspek	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Penilaian Wujud Produk	Kesesuaian multimedia interaktif dengan pencapaian tujuan pembelajaran	√				
2.		Kejelasan isi materi pelajaran		√			
3.		Keutuhan materi dari awal hingga akhir		√			
4.		Kemudahan pemahaman materi oleh siswa dengan menggunakan multimedia interaktif		√			
5.		kesesuaian materi multimedia interaktif yang disajikan dengan tingkat kebutuhan siswa		√			
6.		Pola pengembangan yang digunakan untuk multimedia interaktif berpengaruh pada pemahaman siswa	√				
7.		Kesesuaian penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif	√				
8.		Tingkat efektifan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif	√				

9.		Kemenarikan gambar pada masing-masing tampilan	√				
10.		Kesesuaian soal latihan dengan isi materi		√			
Skor Sub A			45				
Total Nilai Sub A			(45:50) x 100% = 90%				
11	Nilai Kepraktisan	Alur kerja program multimedia interaktif mudah dipahami		√			
12		Program multimedia interaktif mudah digunakan dalam pengoperasiannya		√			
13		Tampilan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD		√			
14		Pemilihan animasi dan karakter sesuai	√				
15		Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar		√			
16		Bahasa mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD	√				
17		Kemenarikan desain dalam program multimedia interaktif	√				
18	Komposisi warna dalam program multimedia interaktif menarik	√					
19	Kejelasan teks dalam program multimedia interaktif	√					
20	Peletakan menu-menu dalam program media sudah tepat	√					
Skor Sub B			46				
Total Sub B			(46:50) x 100% = 92%				

Rumus :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Total}} \times 100\%$$

Keterangan:

$$\text{Jumlah skor yang diperoleh} = 45+46 = 91$$

$$\text{Jumlah skor total} = 100$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{91}{100} \times 100\%$$

$$= 91\%$$

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui hasil sesuai dengan simpulan yang diberikan ahli media Nurita Primasatya, M.Pd bahwa hasil penilaian wujud produk mencapai 90% dan nilai kepraktisan memperoleh persentase skor sebesar 92% dari hasil tersebut, diperoleh hasil perhitungan secara keseluruhan mencapai 91%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan multimedia interaktif BERDALAM sangat representative sebagai media pembelajaran IPA dan memiliki nilai kepraktisan yang tinggi untuk mendukung pembelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Wujud Produk Multimedia Interaktif

Penelitian pengembangan multimedia interaktif BERDALAM untuk materi IPA tentang sumber daya alam pada siswa kelas IV Sekolah Dasar

Berikut paparan tentang hasil pengembangan multimedia interaktif BERDALAM adalah sebagai berikut.

- a) Wujud produk pengembangan Multimedia Interaktif BERDALAM

Dengan wujud produk multimedia interaktif BERDALAM berdasarkan penilaian ahli media diperoleh skor 90%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pengembangan multimedia interaktif BERDALAM memiliki nilai yang sangat representative sebagai media pembelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam, karena dengan karakteristik produk yang memiliki keunggulan, diantaranya :.

- 1) Kemenarikan gambar pada masing-masing tampilan
- 2) Kesesuaian soal latihan dengan isi materi.
- 3) Tingkat efektifitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif

2. Nilai Kepraktisan

Berdasarkan hasil nilai kepraktisan multimedia interaktif BERDALAM berdasarkan penilaian ahli media diperoleh skor 92%. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa hasil pengembangan multimedia interaktif BERDALAM memiliki nilai kepraktisan yang tinggi. Hal ini terbukti dari hal-hal yang menyangkut kemudahan dalam mengoperasikan multimedia interaktif BERDALAM, bisa dilihat dari sudut:

- A. Dengan pemilihan Bahasa yang tepat, diharapkan siswa mudah memahami maksud dari program multimedia interaktif BERDALAM
- B. Dengan adanya Komposisi warna yang tepat dalam program multimedia interaktif dapat menarik perhatian siswa
- C. Dengan menggunakan Kejelasan teks dalam program multimedia interaktif siswa dengan mudah dapat mencerna maksud dari program tersebut.