

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Studi Pendahuluan**

##### **1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan**

Untuk mengumpulkan data yang ada di ruang kelas maka peneliti mengadakan studi lapangan di SDN Mangundikaran 2. Kegiatan studi ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan pengembangan media pataya, media pataya merupakan kepanjangan dari Peta Budaya Anjuk Ladang. Anjuk ladang sendiri merupakan nama kuno yang terdapat di wilayah Kabupaten Nganjuk. Sedangkan peta budaya disini termasuk media pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas IV SDN Mangundikaran 2. Berdasarkan kegunaanya, media pataya ini memberikan pengetahuan dan pemahaman materi kepada peserta didik untuk mengetahui letak daerah kearifan lokal yang berada di Kabupaten Nganjuk.

Langkah awal yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV dengan mengamati analisis kebutuhan siswa yang meliputi analisis kurikulum, analisis bahan ajar, dan analisis kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis di kelas IV sekolah dasar diketahui bahwa dalam analisis kurikulum ditemukan masalah pada bidang studi Bahasa Indonesia pada materi menggali pengetahuan dari teks nonfiksi yang terdapat pada KD *3.7 Menggali pengetahuan baru*

*yang terdapat pada teks yang disajikan secara lisan dan tulis dan kompetensi dasar 4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasanya sendiri.* Pada saat proses pembelajaran di ruang kelas dalam menyampaikan sebuah materi guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat dan tidak ada bahan ajar/rujukan pembelajaran tambahan. dan guru hanya menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan antusias siswa pada materi pembelajaran menjadi kurang, sehingga siswa cenderung ramai karena pembelajaran kurang menarik, jenuh, dan membosankan. salah satu solusi alternatif yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis visual dan dikembangkan berdasarkan model pembelajaran ADDIE.

## **2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan**

Setelah melakukan analisis kebutuhan, pada langkah ini pengembangan akan mendesain sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah kesenjangan kemampuan yang terjadi pada peserta didik, yaitu dengan melakukan pengembangan media berbasis kearifan lokal yang disebut dengan media pataya. Media pataya akan memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi serta mampu untuk mengingat materi dengan lebih lama.

Media pataya menyajikan materi yang lengkap, mudah dipahami dan diingat oleh siswa, serta mudah untuk digunakan dimanapun.

Media pataya merupakan media yang terdiri dari penandaan lokasi, budaya, bangunan bersejarah, candi, tarian tradisional, makanan khas, bahasa dan agama. Media pataya menyajikan materi yang menarik serta menyertakan unsur pewarnaan dan penataan yang baik sehingga siswa termotivasi untuk belajar menggunakan media pataya.

### 3. Desain Awal Media Pataya

Desain awal pengembangan media “*Pataya*” ini merupakan rancangan yang telah dibuat berdasarkan hasil analisis studi lapangan dan interpretasi studi terdahulu. Desain awal pengembangan media “*Pataya*” sebagai berikut:

#### a. Menentukan KD

Berdasarkan masalah yang ditemukan saat penelitian di SDN Mangundikaran 2, ditemukan kendala siswa dalam memahami materi Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks dan menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasanya sendiri. Berikut KD dan Indikator yang akan dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 KD dan Indikator Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV

Kompetensi Dasar	Indikator
<p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasanya sendiri.</p>	<p>3.7.1 Siswa dapat mencermati teks bacaan dengan tepat.</p> <p>3.7.2 Siswa mampu menyebutkan kata-kata sulit.</p> <p>3.7.3 Menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar.</p> <p>4.7.1 Siswa mampu menunjukkan hasil pengetahuan baru dari teks cerita nonfiksi.</p>

b. Bentuk penyajian media “PATAYA”

Menentukan design bentuk media “pataya” dari segi tampilan secara umum dan background yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Serta menentukan background yang menarik dan sesuai dengan materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.

Diskripsi media “pataya” :

1. Media ini terdiri dari 4 buah besi siku lubang, 1 peta kabupaten Nganjuk berukuran panjang 2 m, lebar 1,5 m, dan 10 baut penyangga
2. Media pataya berbentuk persegi panjang
3. Media pataya ini juga berwarna dan bergambar sesuai dengan lokasi yang di terangkan dalam

materi

4. Konten media pataya berisi tentang penandaan lokasi, budaya, bangunan bersejarah candi, makanan khas.



Gambar 4.1 Desain Awal Media



Gambar 4.2 Desain Awal Media

## B. Hasil Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media “Pataya” sebelum diimplementasikan di sekolah dasar. Data kevalidan media “Pataya” diperoleh dengan menggunakan Teknik pengambilan data berupa angket. Angket validitas akan diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi.

### 1. Validasi Produk Media “PATAYA” oleh Ahli Media

Penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti adalah media “Pataya” (Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi) berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Setelah mengembangkan produk media “Pataya” berbasis kearifan lokal, maka perlu divalidasi

terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi ahli media ini dilakukan oleh Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. Validator diminta untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan cara mengisi lembar validasi media berupa angket dengan memberikan ceklis (√) pada setiap aspek yang dinilai pada lembar validasi yang telah disediakan. Pengisian lembar validasi media ini bertujuan agar validator dapat memberikan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan oleh penelitian. Validasi media dilakukan pada tanggal 02 Agustus 2022. Berikut data hasil validasi media:

Tabel 4.2 Lembar Angket Validasi Media

No	Pernyataan	SkorPenilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Yang Dinilai</b>						
1	Media membantu siswa untuk memahami materi pelajaran.	√				
2	Media dapat meningkatkan kerjasama dan komunikasi antar teman.	√				
3	Kejelasan langkah-langkah penggunaan media.		√			
4	Pemilihan bahan pembuatan mudah di dapatkan.	√				
5	Media mudah dijelaskan.	√				
6	Komposisi bentuk pada media.		√			
7	Komposisi warna pada media.		√			

8	Ukuran media.		√			
9	Kesesuaian isi media yang digunakan.		√			
10	Kepraktisan media.		√			
<b>Jumlah skor</b>		<b>44</b>				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>				
<b>Presentase Skor</b>		<b>88%</b>				

Rumus :

$$\text{Validasi Ahli (V-ahli)} \frac{TEs}{TSh} \times 100\% = \dots .\%$$

$$\text{Validasi Ahli (V-ahli)} \frac{TEs}{TSh} \times 100\% = \dots .\% \quad 88\%$$

Keterangan:

Tse = Total Skor empiric (skor yang di dapat)

TSh = Total Skor maksimal

Hasil dari validasi media diperoleh presentase 88%, presentase ini berada pada rentang 81,00% - 100,00% berdasarkan tabel 4.3 kriteria validitas masuk ke dalam kategori sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.



Gambar 4.3 Media sebelum Divalidasi



Gambar 4.4 Media setelah Divalidasi

Komentar dan saran yang diberikan oleh validator media yaitu:

1. Pemerataan gambar mohon diperhatikan tempatnya.
2. Gambar bisa diperbesar untuk lebih optimal.
3. Bisa ditambahkan gambar tiap daerah.

## 2. Validasi Produk Media “PATAYA” Oleh Ahli Materi

Produk pengembangan media “PATAYA” berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan oleh peneliti, dan telah divalidasi oleh ahli media masih belum bisa digunakan di Sekolah Dasar. Media “PATAYA” berbasis kearifan lokal ini harus terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi Bahasa Indonesia. Validator ahli materi dilakukan oleh Ita Kurnia M.Pd. Validator ahli materi diminta untuk mengisi lembar validasi materi berupa angket dengan memberi tanda ceklis (√) pada setiap aspek yang dinilai pada lembar validasi yang telah disediakan. Pengisian lembar validasi materi bertujuan agar validator dapat memberikan penilaian terhadap materi menggali pengetahuan baru pada media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal. Validasi Materi ini dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2022. Berikut data hasil validasi materi:

Tabel 4.3 Lembar Angket Validasi Materi

No	Pernyataan	SkorPenilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Yang Dinilai</b>						
1	Kedalaman materi sesuai	√				



	dengan KI,KD, dan tujuan pembelajaran.					
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.	√				
3	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.		√			
4	Media pataya membantu mengingat materi.	√				
5	Media pataya mendorong kerjasama dan komunikasi siswa.		√			
6	Media pataya membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.		√			
7	Media pataya memberikan motivasi pada siswa.			√		
8	Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik.		√			
9	Penjelasan penggunaan bahasa.		√			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.		√			
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>42</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>		<b>50</b>				
<b>PRESENTASI SKOR</b>		<b>84%</b>				

Rumus :

$$\text{Validasi Ahli (V-ahli)} \frac{TES}{TSh} \times 100\% = \dots .\%$$

$$\text{Validasi Ahli (V-ahli)} \frac{TES}{TSh} \times 100\% = \dots .\% \quad \mathbf{84\%}$$

Keterangan:

Tse = Total Skor empiric (skor yang di dapat)

TSh = Total Skor maksimal

Hasil dari validasi media diperoleh presentase 84%, presentase ini berada pada rentang 70,01% - 80,00% berdasarkan tabel 4.2 kriteria validitas masuk ke dalam kategori cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.

### C. Hasil Uji Coba

#### 1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Pengembangan Media “PATAYA” berbasis Kearifan Lokal

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas atau tidak. Mengukur kepraktisan media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal dengan memberikan lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa. Hasil uji kepraktisan yang telah di isi oleh wali kelas IV SDN Mangundikaran 2 yaitu Prawoto S.Pd. berikut adalah hasil angket kepraktisan yang telah di nilai guru kelas IV SDN Mangundikaran 2 terhadap media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal.

Tabel 4.4 Hasil Data Angket Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Yang Dinilai</b>						

1	Teks bacaan disesuaikan dengan materi yang diajarkan.		√			
2	Langkah-langkah menemukan gagasan pokok yang mudah dipahami oleh siswa.		√			
3	Menyebutkan kata-kata sulit dengan tepat.	√				
4	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	√				
5	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi dalam tulisan dengan bahasanya sendiri.	√				
6	Menggunakan media pataya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	√				
7	Menggunakan media pataya untuk membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi.	√				
8	Pemilihan media pataya menarik sesuai dengan karakter siswa.	√				
9	Penggunaan media pataya dapat membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.		√			
10	Media pataya menarik untuk digunakan.	√				
11	Ukuran media pataya yang disajikan pada peserta didik.	√				
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>47</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>		<b>55</b>				
<b>PRESENTASE SKOR</b>		<b>85%</b>				

Rumus :

$$\text{Validasi Ahli (V-ahli)} \frac{TEs}{TSh} \times 100\% = \dots .\%$$

$$\text{Validasi Ahli (V-ahli)} \frac{TEs}{TSh} \times 100\% = \cdot 85\%$$

Keterangan:

Tse = Total Skor empiric (skor yang di dapat)

TSh = Total Skor maksimal

Hasil dari validasi media diperoleh presentase 85%, presentase ini berada pada rentang 81,00% - 100,00% berdasarkan tabel 4.4 kriteria validitas masuk ke dalam kategori sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.

Selain hasil data angket respon guru, kepraktisan produk juga dapat dilihat dari angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal.

Tabel 4.5 Lembar Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas

No	Pernyataan	Jumlah jawaban “Ya”	Presentase
1.	Apakah media pataya mudah dipahami?	5	83%
2.	Apakah media pataya membantu kamu untuk mengingat materi pelajaran?	6	100%

3.	Apakah media pataya mudah dijelaskan?	<b>6</b>	<b>100%</b>
4.	Menurut kamu apakah langkah-langkah dalam media pataya mudah dilakukan?	<b>5</b>	<b>83%</b>
5.	Apakah bentuk media pataya menarik?	<b>5</b>	<b>83%</b>
6.	Apakah media pataya dapat membantu kamu bekerja sama dalam mengerjakan soal dengan teman kelompok?	<b>3</b>	<b>50%</b>
7.	Media pataya membuat kamu aktif?	<b>5</b>	<b>83%</b>
8.	Media pataya membuat kamu tidak merasa bosan saat belajar?	<b>6</b>	<b>100%</b>
9.	Media pataya membuat suasana di dalam kelas menyenangkan?	<b>4</b>	<b>66%</b>
10.	Menurutmu apakah memahami teks bacaan informasi dalam bentuk media pataya tidak sulit?	<b>4</b>	<b>66%</b>
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>81%</b>	

Dari tabel di atas diperoleh rata-rata keseluruhan hasil angket respon siswa terhadap Media Pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal mendapatkan presentase 81%. Hal ini menunjukkan lebih dari 70% siswa menyatakan praktis terhadap produk media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dari analisis lembar angket siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal praktis untuk digunakan dalam pembelajaran

siswa.

Tabel 4.6 Lembar Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Jumlah jawaban "Ya"	Presentase
1.	Apakah media pataya mudah dipahami?	24	100%
2.	Apakah media pataya membantu kamu untuk mengingat materi pelajaran?	19	79%
3.	Apakah media pataya mudah dijelaskan?	20	83%
4.	Menurut kamu apakah langkah-langkah dalam media pataya mudah dilakukan?	20	83%
5.	Apakah bentuk media pataya menarik?	22	91%
6.	Apakah media pataya dapat membantu kamu bekerja sama dalam mengerjakan soal dengan teman kelompok?	16	66%
7.	Media pataya membuat kamu aktif?	24	100%
8.	Media pataya membuat kamu tidak merasa bosan saat belajar?	22	91%
9.	Media pataya membuat suasana di dalam kelas menyenangkan?	19	79%
10.	Menurutmu apakah memahami teks bacaan informasi dalam bentuk media pataya tidak sulit?	21	87,5%
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>86%</b>	

Dari tabel di atas diperoleh rata-rata keseluruhan hasil angket respon siswa terhadap Media “PATAYA” berbasis kearifan lokal mendapatkan presentase 86%. Hal ini menunjukkan lebih dari 70% siswa menyatakan praktis terhadap produk media “PATAYA” berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dari analisis lembar angket siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media “PATAYA” berbasis kearifan lokal praktis untuk digunakan dalam pembelajaran siswa.

## **2. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal**

### **a. Hasil Uji coba Coba Terbatas**

Keefektifan media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal dapat dilihat dari uji terbatas yang dilakukan peneliti. Uji coba terbatas dilakukan peneliti pada tanggal 17 November 2022 di SDN Mangundikaran 2. Sebanyak 6 siswa yang dipilih secara acak di SDN Mangundikaran 2 untuk dijadikan subyek uji coba terbatas.

Tabel 4.7 Nilai Siswa sebelum menggunakan media pembelajaran “PATAYA”  
berbasis Kearifan Lokal

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Pre-Test	Keterangan
1.	NA	75	45	TT
2.	MAT	75	75	T
3.	AWA	75	75	T
4.	TBW	75	50	TT
5.	SAS	75	25	TT
6.	ARN	75	70	TT

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa 4 anak yang tidak tuntas dan 2 anak yang tuntas. Ketentuan tersebut berpedoman pada kriteria ketuntasan minimum (KKM)  $\geq 75$  sesuai dengan ketetapan KKM di SDN Mangundikaran 2. Hasil uji coba terbatas memperoleh 56,6% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan memahami materi menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi.

Berikut ini hasil nilai uji coba terbatas setelah menggunakan media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal.



Tabel 4.8 Nilai Siswa setelah menggunakan media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Post-Test	Keterangan
1.	NA	75	85	T
2.	MAT	75	85	T
3.	AWA	75	90	T
4.	TBW	75	85	T
5.	SAS	75	70	TT
6.	ARN	75	80	T

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat hasil dari siswa berjumlah 6 siswa pada uji coba terbatas terdapat 5 siswa yang tuntas, sedangkan yang tidak tuntas hanya 1 siswa setelah mengerjakan Post-test dari penerapan media “PATAYA” berbasis kearifan lokal. Ketuntasan siswa berpedoman pada KKM sebesar  $\geq 75$  yang telah ditetapkan SDN Mangundikaran 2. Dari hasil tersebut dapat dihitung sebanyak 82,5% siswa yang tuntas.

#### **b. Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Luas)**

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal. Uji coba lapangan ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Mangundikaran 2 dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk menguji keefektifan media

pembelajaran “PATAYA” berbasis kearifan lokal. Berikut hasil Pre-test siswa pada uji coba lapangan.

Tabel 4.9 Nilai Siswa Hasil Pre-test Sebelum menggunakan Media “PATAYA” berbasis Kearifan Lokal

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>KKM</b>	<b>Nilai Pre-test</b>	<b>Keterangan</b>
1.	ADD	75	45	TT
2.	APW	75	20	TT
3.	ANP	75	20	TT
4.	ANI	75	35	TT
5.	AVP	75	35	TT
6.	AEA	75	50	TT
7.	BDF	75	45	TT
8.	DRP	75	75	T
9.	DFA	75	75	T
10.	GRA	75	25	TT
11.	IRS	75	30	TT
12.	IAF	75	25	TT
13.	LN	75	45	TT
14.	MAN	75	25	TT
15.	NDA	75	35	TT
16.	PDP	75	55	TT
17.	SAA	75	50	TT
18.	SF	75	35	TT
19.	SMP	75	35	TT
20.	SPF	75	40	TT

21.	TTR	75	35	TT
22.	YR	75	35	TT
23.	AMN	75	80	T
24.	MAP	75	35	TT

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat dilihat bahwa 3 anak yang tuntas dan 21 anak yang tidak tuntas. Ketentuan tersebut berpedoman pada kriteria ketuntasan minimum (KKM)  $\geq 75$  sesuai dengan ketentuan KKM di SDN Mangundikaran 2. Hasil uji coba lapangan sebelum menggunakan media memperoleh 41% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan memahami materi menggali informasi yang terdapat pada teks nonfiksi.

Berikut ini hasil nilai uji coba lapangan setelah menggunakan media "PATAYA" berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran.

Tabel 5.1 Nilai Siswa setelah menggunakan Media "PATAYA" berbasis Kearifan Lokal

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Post-test	Keterangan
1.	ADD	75	85	T
2.	APW	75	95	T
3.	ANP	75	80	T
4.	ANI	75	75	T

5.	AVP	<b>75</b>	<b>100</b>	<b>T</b>
6.	AEA	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>T</b>
7.	BDF	<b>75</b>	<b>100</b>	<b>T</b>
8.	DRP	<b>75</b>	<b>80</b>	<b>T</b>
9.	DFA	<b>75</b>	<b>95</b>	<b>T</b>
10.	GRA	<b>75</b>	<b>90</b>	<b>T</b>
11.	IRS	<b>75</b>	<b>50</b>	<b>TT</b>
12.	IAF	<b>75</b>	<b>85</b>	<b>T</b>
13.	LN	<b>75</b>	<b>85</b>	<b>T</b>
14.	MAN	<b>75</b>	<b>60</b>	<b>TT</b>
15.	NDA	<b>75</b>	<b>95</b>	<b>T</b>
16.	PDP	<b>75</b>	<b>85</b>	<b>T</b>
17.	SAA	<b>75</b>	<b>90</b>	<b>T</b>
18.	SF	<b>75</b>	<b>85</b>	<b>T</b>
19.	SMP	<b>75</b>	<b>95</b>	<b>T</b>
20.	SPF	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>T</b>
21.	TTR	<b>75</b>	<b>80</b>	<b>T</b>
22.	YR	<b>75</b>	<b>95</b>	<b>T</b>
23.	AMN	<b>75</b>	<b>90</b>	<b>T</b>
24.	MAP	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>T</b>

Berdasarkan tabel 5.1 dapat dilihat hasil dari siswa berjumlah 24 siswa pada uji coba lapangan terdapat 22 siswa yang tuntas, sedangkan yang tidak tuntas hanya 2 siswa setelah mengerjakan Post-test dari penerapan media “PATAYA” berbasis kearifan lokal. Ketuntasan siswa berpedoman pada

KKM sebesar  $\geq 75$  yang telah ditetapkan SDN Mangundikaran 2. Dari hasil tersebut menunjukkan presentase 84% siswa yang tuntas.

#### **D. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

##### **1. Spesifikasi Pengembangan Media “PATAYA”**

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan Pengembangan Media “PATAYA” Menggali Pengetahuan Baru Dari Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman materi dan minat siswa dalam belajar. Pengembangan Media “PATAYA” berbasis kearifan lokal ini dibuat dengan desain gambar yang berhubungan dengan materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pada pengembangan media “PATAYA” berbasis kearifan lokal ini juga terdapat petunjuk penggunaan media, kuis berupa menunjukkan lokasi kearifan lokal yang ditanyakan lalu menempelkan gambar kearifan lokal.

Spesifikasi pengembangan media pataya yang dikembangkan meliputi:

- a. Media berbasis visual ini dikembangkan menggunakan media berupa layar peta landscape. Desainnya dipilih yang sesuai dengan materi menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi siswa kelas IV dilengkapi dengan gambar-

gambar kearifan lokal yang menarik dan sesuai dengan kondisi asli.

- b. Media “PATAYA” berbasis visual yang dapat langsung dipajang dan dipraktekkan di kelas, sehingga akan sangat memudahkan siswa ketika memulai pembelajaran.
- c. Terdapat Kuis tanya jawab saat pembelajaran berlangsung / Evaluasi bagi siswa. Sehingga siswa dapat mengukur kemampuannya setelah belajar menggunakan media “PATAYA” ini

Desain akhir media “PATAYA” Menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi untuk siswa kelas IV sekolah dasar dapat dilihat sebagai berikut



Gambar 4.5 Media pataya sebelum ditunjukkan ahli validator media



Gambar 4.6 Media pataya sesudah di konsultasikan ke validator media

Deskripsi :

Berdasarkan saran dari validator media pemerataan gambar sesuai dengan lokasi aslinya, gambar sudah di perbesar agar lebih optimal ketika digunakan, di tambahkan gambar setiap daerah menjadi lengkap dan sesuai

## 2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media

### a) Kevalidan

Dari hasil validasi media dan validasi materi, dapat dilihat bahwa validasi media memperoleh presentase skor 88%, dan validasi materi memperoleh presentase skor 84%. Berdasarkan hasil akhir dari ahli media dan ahli materi diperoleh presentase 86%. Hasil presentase dari validasi materi dan validasi media berada pada rentang 81,00% - 100,00% maka masuk pada kategori validasi sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.

b) Kepraktisan

Dari data yang diperoleh dapat dilihat jika presentase skor kepraktisan Media “PATAYA” berbasis kearifan lokal dari angket respon guru adalah 85%. Maka skor 85% masuk pada rentang 81,00% - 100,00% sesuai pada kategori sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.

Rata-rata keseluruhan hasil rata-rata keseluruhan hasil angket respon siswa saat uji terbatas terhadap Media “PATAYA” berbasis kearifan lokal mendapatkan presentase 81%. Sedangkan angket respon siswa saat uji lapangan terhadap Media “PATAYA” berbasis kearifan lokal mendapatkan presentase 86%. Dari analisis lembar angket siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media “PATAYA” berbasis kearifan lokal dapat digunakan dalam pembelajaran siswa. Karena skor tersebut masuk pada rentang 81,00% - 100,00% sesuai pada kategori sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.

c) Keefektifan

Keefektifan media “PATAYA” yang telah dikembangkan ini diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas IV setelah menggunakan Media “PATAYA” berbasis kearifan lokal ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan 6 siswa memperoleh presentase akhir



82,5%. Sedangkan uji coba lapangan (luas) yang dilakukan 24 siswa memperoleh presentase 84%. Maka nilai tersebut masuk pada rentang ketuntasan 81,00% - 100,00% dengan kriteria ketuntasan masuk dalam kategori sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

### **3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media**

Pengembangan media “PATAYA” berbasis kearifan lokal yang dilakukan dari tahap desain awal sampai akhir tahap akhir desain, dapat ditemukan prinsip-prinsip, keunggulan dan kelemahan dari media yang telah dikembangkan.

- a. Prinsip-prinsip media “PATAYA” berbasis kearifan lokal ini adalah untuk meningkatkan pemahaman materi terhadap media “PATAYA” berbasis kearifan lokal digunakan sebagai media pembelajaran dikelas yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta termotivasi untuk belajar materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.
- b. Keunggulan media “PATAYA” berbasis kearifan lokal
  - 1) Media pataya mudah untuk dikembangkan karena tiang yang bisa diatur tingkat ketinggian peletakkan gambar, akurasi peletakkan kearifan lokal pada peta 100%, gambar yang diambil sesuai dengan keadaan kearifan lokal yang ada di nganjuk.

- 2) Media “PATAYA” berbasis kearifan lokal ini mudah digunakan, dimana saja, kapan saja saat memulai pembelajaran karena media ini bongkar pasang dan mudah di susun sesuai dengan tempat.
- 3) Membantu siswa dalam memahami materi menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi siswa kelas IV karena materi lengkap serta dilengkapi dengan gambar yang mendukung.
- 4) Terdapat petunjuk penggunaan media “PATAYA” berbasis kearifan lokal.
- 5) Disediakan kuis dan permainan untuk siswa mengasah kemampuannya setelah belajar menggunakan media “PATAYA” berbasis kearifan lokal.
- 6) Meningkatkan keefektivan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- 7) Dapat digunakan secara berkali-kali.

#### C. Kelemahan Media “PATAYA” berbasis kearifan lokal

- 1) Media pataya harus di pasang di lantai datar jika lantai tidak datar maka media tidak akan bisa berdiri.
- 2) Media pataya bongkar pasang akan memakan waktu lumayan cukup lama
- 3) Cukup berat untuk dibawa atau dipindahkan

#### **4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media “PATAYA”**

##### a. Faktor pendukung Implementasi Produk

- 1) Antusias baik yang diberikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas.
- 2) Ketertarikan siswa terhadap media “PATAYA” berbasis kearifan lokal.
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan peneliti dan menggunakan media “PATAYA” berbasis kearifan lokal dengan maksimal.

##### b. Faktor Penghambat Implementasi Produk

- 1) Cara membawa media karena media lumayan cukup besar
- 2) Harus presisi memasang layar pada tiang media