

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pada Bab IV ini akan diuraikan mengenai hasil pengembangan, kelayakan dan efektifitas media, serta pembahasannya. Laporan pelaksanaan pengembangan ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi media, revisi media, uji coba media (uji kelayakan dan keefektifan media), revisi media, serta produk media gambar. Laporan akan disajikan tiap tahap pengembangan untuk memudahkan pembahasan

1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini berangkat dari melihat adanya potensi siswa sebagai generasi yang kreatif dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki ke kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, kenyataan menunjukkan bahwa penguasaan materi yang tergolong rendah . Untuk itu, perlu diteliti lebih lanjut mengenai permasalahan tersebut agar potesi yang ada dapat didayagunakan

2. Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

- a. Wawancara

Data yang diperoleh dari wawancara kepada guru dan murid yaitu

- 1) Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran Aqidah Akhlak untuk siswa kelas VIII MTs Mujahidin Mojokerto secara umum adalah menghindari perilaku *ananiah*, *putus asa*, *ghadab*, tamak, dan takabur.
- 2) Pada pembelajaran Aqidah Akhlak penguasaan materi siswa masih perlu terus ditingkatkan. Karena pembelajaran sebagai proses sehingga peningkatan tidak boleh berhenti dan sampai hasil yang optimal.

b. Observasi Kelas

Kegiatan observasi/ pengamatan kelas dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media yang akan dijadikan untuk kemajuan pembelajaran. Hasil observasi dapat dilihat pada Tabel tentang hasil observasi pembelajaran.

Tabel 11 Hasil Observasi Pembelajaran

No.	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan Media	√		Pada pembelajaran menggunakan media papan tulis Menggambarkan guru menggunakan media papan tulis
	a. Papan tulis			
	b. Buku	√		
	c. Benda jadi			
	d. Chart			
	e. Hand out			
	f. Job sheet			
	g. Transparansi			
	h. Lain-lain	√		
i.	Penggunaan Metode	√		Metode yang digunakan lebih banyak dengan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.
	a. Ceramah			
	b. Tanya jawab	√		
	c. Diskusi			
	d. Demonstrasi			
	e. Kerja kelompok			
	f. Pemberian tugas	<input type="checkbox"/>		
	g. Eksperimen			
h.	Sikap siswa			
	a. Aktif			
	b. Pasif	√		

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media/ sumber belajar menyebabkan kurang optimalnya proses dan hasil pembelajaran sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa media gambar dengan Penerapan Unsur-Unsur Disain dan Prinsip-Prinsip Disain.

3. Desain Media Gambar Meme

- a. Judul media yaitu Pengembangan Media Gambar
- b. Kompetensi atau kompetensi dasar yang akan dicapai setelah mempelajari media, yaitu:
mampu menggambarkan perilaku menghindari *ananiah*, putus asa, *ghadab*, tamak, dan takabur dengan edia yang diberikan
- c. Tujuan yaitu siswa mampu Membiasakan diri menghindari perilaku *ananiah*, putus asa, *ghadab*, tamak, dan takabur
- d. Desain yang digunakan dalam media gambar pembelajaran, yaitu desain *Meme Comic*. Media gambar dengan desain *Meme Comic* akan lebih menggunakan kreativitas yang tinggi dalam menggambarkan perilaku manusia , selain itu kombinasi warna juga bisa bervariasi sebagai pelengkap
- e. Materi terdiri dari erilaku tidak terpuji terhadap diri sendiri .
(Terlampir pada media gambar)

4. Validasi Instrumen

Validasi media dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis instrumen dan produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan

a. Validasi Ahli Media

Ahli media menilai tentang aspek tampilan media gambar meme sebagai media pembelajaran dan angket kelayakan media.. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 12 Kriteria Kelayakan Media Gambar ditinjau dari Ahli Media

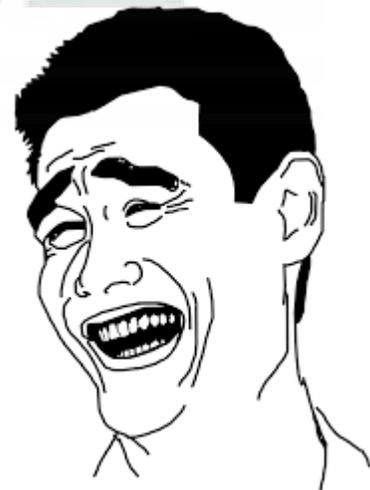
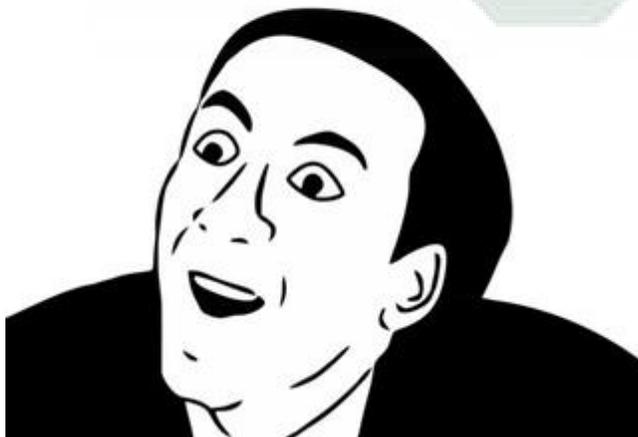
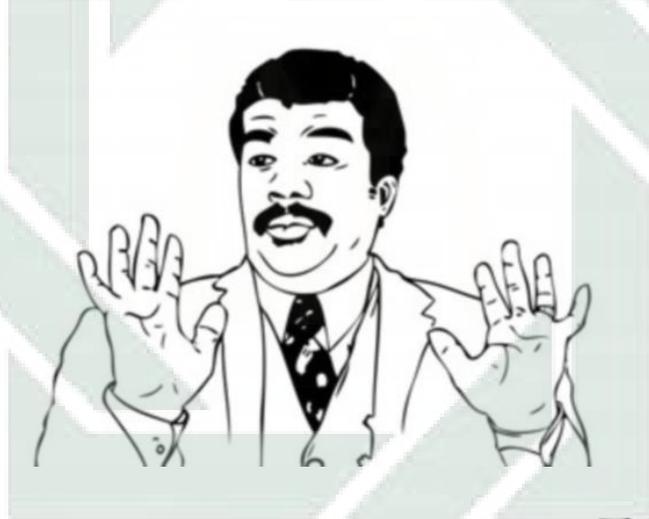
Kategori Penilaian	Interval Nilai	Persentase
Layak	$4 \leq S \leq 10$	100 %
Tidak Layak	$0 \leq S \leq 4$	0 %
Jumlah		100 %

Berdasarkan validasi ditinjau dari ahli media sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai rata-rata adalah 10. Sehingga bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media termasuk dalam kategori “layak”.

Ada beberapa gambar yang tergolong bagus dijadikan *meme* untuk media pembelajaran. Dilihat dari sudut pandang

warna yang menarik dan gambaran karakter yang kuat . Namun ada beberapa karakter yang kurang layak dijadikan meme, hal itu bisa disiasati dengan penambahan warna agar menarik dalam Seperti contoh di bawah ini





Berbagai karakter *meme comic* pada dasarnya dapat mewakili berbagai macam pesan. Tergantung sejauh mana kepiawaian si pemberi pesan menyampaikan gagasan dan ide yang dimilikinya

Karakter *meme* yang menggambarkan orang yang sedang marah akan menjadi tidak nyambung ketika ditambahi keterangan atau *caption* kata kata sedih. Oleh karena itu haruslah ada kesesuaian antara karakter dan pesan yang akan disampaikan

b. Validasi ahli materi

Ahli materi aqidah akhlak menilai tentang aspek penilaian unjuk kerja siswa terhadap kreativitas mendesain .

Hasil validitas ahli desain adalah sebagai berikut:

Tabel 13 Kriteria Kelayakan Lembar Unjuk Kerja Siswa

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Persentase
Layak	$6 \leq S \leq 12$	100 %
Tidak Layak	$0 \leq S \leq 5$	0 %
Jumlah		100 %

Berdasarkan validasi ditinjau dari ahli materi sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan

nilai rerata adalah 12. Sehingga bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli materi termasuk dalam kategori “layak”.

5. Uji Coba Media (Uji Kelayakan dan Efektifitas)

a. Uji Coba Media

Setelah dilakukan validasi oleh ahli desain , ahli media dan guru, selanjutnya media diujikan pada kelompok kecil yang berjumlah 10 peserta didik MTs Mujahidin khususnya kelas VIII . Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media gambar yang dikembangkan. Dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 responden diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 14 Statistik Uji Coba Kelompok Kecil

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Z Hitung	Asums. Sig.
Nilai tanpa media	10	30	35	31,5	1.64992	2.814	.005
Nilai menggunakan Media	10	36	43	40,1	1.91195		

Berdasarkan tabel di atas, nilai uji coba kelompok kecil diperoleh hasil, nilai mean sebelum menggunakan media = 31,5

dan nilai mean sesudah menggunakan media = 40,1 sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 8,6. Jika taraf kesalahan 0,025 (p), maka harga z tabel = 1,96 (z tabel pada lampiran). Harga z hitung = 2.814 jadi karena harga z hitung > z tabel berarti ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum menggunakan media gambar dengan pembelajaran sesudah menggunakan media gambar. Rata-rata perbedaan (sesudah – sebelum) = 8,6 positif berarti pembelajaran mendesain sesudah menggunakan media gambar lebih besar dari pembelajaran sebelum menggunakan media gambar sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran

b. Uji Kelayakan Media

Siswa sebagai responden menilai kelayakan media mengenai aspek secara keseluruhan, yang meliputi aspek media, materi, dan ketersesuaian media dengan pembelajaran. Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 15 Nilai Hasil Uji kelayakan Media Gambar

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Persentase
1	Sangat Baik	$Y \geq 4,2005$	0%
2	Baik	$4,2005 > Y \geq 2,75$	60%
3	Kurang Baik	$2,75 > Y > 1,2995$	40%

4	Tidak Baik	$Y < 1,2995$	0%
Jumlah			100%

Berdasarkan hasil kelayakan media pada uji coba media gambar diperoleh hasil dengan mayoritas dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran

c. Uji Efektifitas Media

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan revisi, selanjutnya media gambar diujikan pada kelompok besar yang berjumlah 20 siswa di MTs Mujahinin Mojokerto kelas VIII. Pengambilan data pada sampel ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas mendesain siswa terhadap pengembangan media gambar.

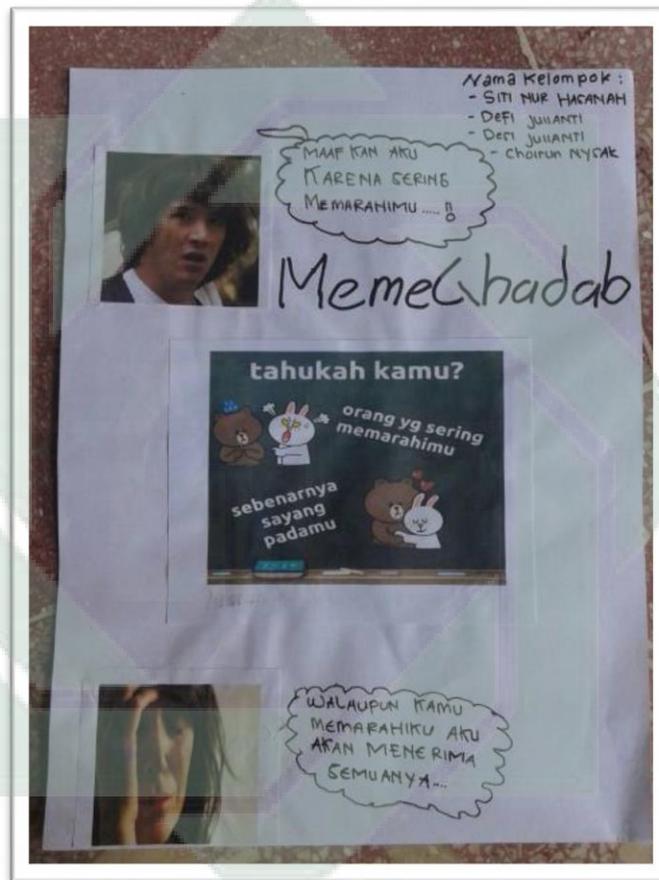
6. Revisi Media

Pada kegiatan revisi media ini, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil uji coba media. Revisi antara lain penambahan keterangan / *caption* agar pesan yang ingin disampaikan dapat terbaca orang lain

7. Produk Media Gambar Meme

Media hasil pengembangan merupakan media yang telah diuji coba serta dinyatakan layak dan efektif. Hasil pengembangan media adalah cerita bergambar / comic yang nantinya para siswa akan maju ke

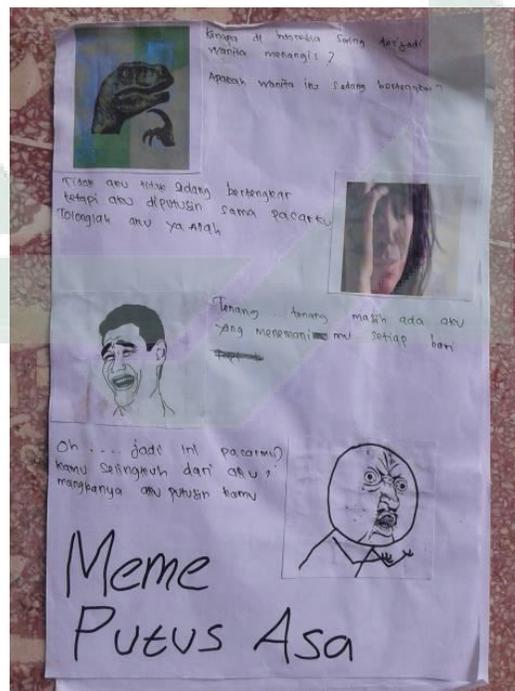
depan kelas untuk menceritakan hasil yang telah dibuatnya. Media tersebut harus sesuai dengan materi pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Mujahidin Mojokerto



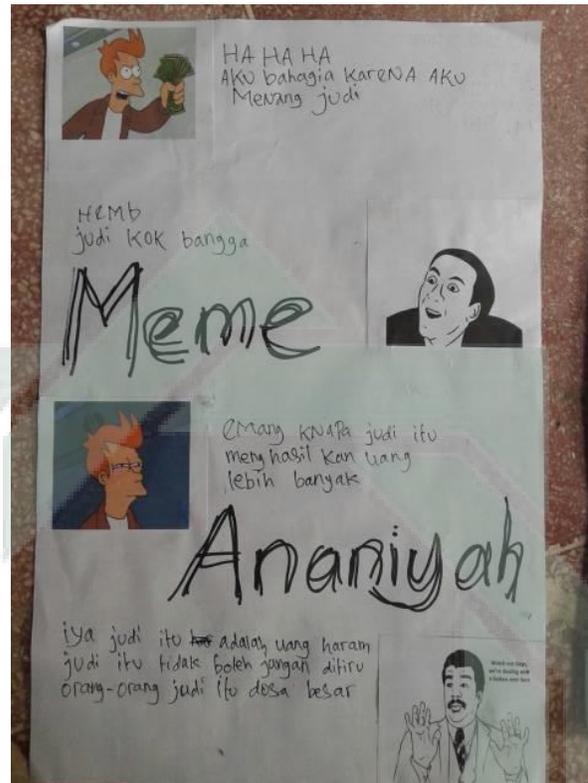
Meme Ghadab, siswa menceritakan sisi lain dari ghadab, yaitu ada beberapa orang yang marah tapi hal itu dilakukan untuk kebaikan



Meme Takabbur, Seswa menceritakan seorang anak kecil yang sangat
sombung



Meme putus asa. Siswa menceritakan bahwa ada seseorang yang
berputus asa kemudian kembali semangat setelah dihibur temannya



Meme ananiyah, siswa menceritakan ada seseorang yang sangat egois dan menganggap semua bisa dibeli dengan uang yang dimilikinya



Meme tamak, siswa menceritakan ada seorang kakak yang tak mau berbagi makanan dengan adiknya

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *R & D* yang bertujuan untuk menghasilkan media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Mujahidin Mojokerto, mengembangkan media belajar berupa Media Gambar Memr untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Mujahidin Mojokerto, menguji kelayakan media, serta menguji keefektifan media hasil pengembangan tersebut

1. Mengembangkan Produk Media Gambar Meme

Langkah-langkah pengembangan media dengan pendekatan R&D menurut Sugiyono yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini meliputi; 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) disain media, 4) validasi media, 5) revisi media, 6) uji coba media (uji kelayakan dan efektifitas media), 7) revisi media, serta 8) produk media gambar

a. Potensi dan masalah

Pelajaran menggambar merupakan pelajaran yang berisi teori dan praktek dengan tujuan mencetak pribadi seorang muslim yang memiliki Akhlakul karimah. Siswa dalam pelajaran Aqidah Akhlak kurang berminat dan kurang

termotivasi memahami materi secara detail, Hal ini merupakan salah satu indikasi kurangnya minat siswa.

b. Pengumpulan data

1) Wawancara guru dan siswa

- a) Kemampuan siswa dalam memahami materi masih kurang
- b) siswa kurang memahami materi karena model pembelajaran yang monoton

2) Observasi kelas

Keterbatasan media/ sumber belajar menyebabkan kurang optimalnya proses dan hasil pembelajaran sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa media gambar yang dapat membangkitkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat memahami tentang materi yang diajarkan

c. Desain media

1) Judul media yaitu Pengembangan Media Gambar Meme

2) Kompetensi atau kompetensi dasar yang akan dicapai setelah mempelajari media, yaitu:

mampu menggambarkan perilaku menghindari *ananiah*, putus asa, *ghadab*, tamak, dan takabur dengan edia yang diberikan

- 3) Tujuan yaitu siswa mampu Membiasakan diri menghindari perilaku *ananiah*, putus asa, *ghadab*, tamak, dan takabur
- 4) Desain yang digunakan dalam media gambar pembelajaran, yaitu desain *Meme Comic*. Media gambar dengan desain *Meme Comic* akan lebih menggunakan kreativitas yang tinggi dalam menggambarkan perilaku manusia , selain itu kombinasi warna juga bisa bervariasi sebagai pelengkap
- 5) Materi terdiri dari erilaku tidak terpuji terhadap diri sendiri . (Terlampir pada media gambar)

d. Validasi media

Berdasarkan validasi ditinjau dari ahli media sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai rerata adalah 10. Sehingga bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media termasuk dalam kategori “layak”.

Berdasarkan validasi ditinjau dari ahli materi sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai rerata adalah 12. Sehingga bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli materi termasuk dalam kategori “layak”

e. Revisi media

Saran dan komentar dari ahli media yaitu sebagai berikut:

- 1) Media gambar di kembangkan menurut teori perubahan bentuk.
- 2) Sub indikator dari keaslian gambar kurang tepat.

Revisi yang peneliti lakukan berdasarkan saran dan komentar dari ahli media yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat desain sesuai teori perubahan bentuk.
- 2) Sub indikator dari keaslian gambar diubah yakni media gambar merupakan hasil karya baru.

Saran dan komentar dari ahli desain yaitu sebagai berikut :

- 1) Kriteria penilaian unjuk kerja untuk no. Item 5, 6, 9, 10 kurang tepat/ kurang terperinci

f. Uji coba media (uji kelayakan)

- 1) Uji kelayakan

Berdasarkan hasil kelayakan media pada uji coba media gambar diperoleh hasil dengan mayoritas kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.

2) Uji coba media

Nilai uji coba kelompok kecil diperoleh hasil, nilai mean sebelum menggunakan media = 31,5 dan nilai mean sesudah menggunakan media = 40,1 sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 8,6. Jika taraf kesalahan 0,025 (p), maka harga z tabel = 1,96 (z tabel pada lampiran). Harga z hitung = 2.814 jadi karena harga z hitung > z tabel berarti ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum menggunakan media gambar dengan pembelajaran sesudah menggunakan media gambar. Rata-rata perbedaan (sesudah – sebelum) = 8,6 positif berarti pembelajaran mendesain sesudah menggunakan media gambar lebih besar dari pembelajaran sebelum menggunakan media gambar sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.

2. Kelayakan Media

Berdasarkan hasil kelayakan media pada uji coba media gambar diperoleh hasil dengan persentase 62,5 % dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.

Nilai uji coba kelompok kecil diperoleh hasil, nilai mean sebelum menggunakan media = 31,5 dan nilai mean sesudah menggunakan media = 40,1 sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 8,6. Jika taraf kesalahan 0,025 (p), maka harga z tabel = 1,96 (z tabel pada lampiran). Harga z hitung = 2.814 jadi karena harga z hitung > z tabel berarti ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum menggunakan media gambar dengan pembelajaran sesudah menggunakan media gambar. Rata-rata perbedaan (sesudah – sebelum) = 8,6 positif berarti pembelajaran mendesain sesudah menggunakan media gambar lebih besar dari pembelajaran sebelum menggunakan media gambar sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.ba kelompok kecil