

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Proses Pengembangan Model Pembelajaran**

Dari data yang telah diperoleh, proses pengembangan model pembelajaran ini terdiri dari 3 tahap yang mengacu pada model 4-D Thiagarajan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pendefinisian terdapat lima langkah, yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan terdiri dari dua langkah pokok, yaitu pemilihan format dan perancangan awal (desain awal). Sedangkan pada tahap pengembangan dilakukan dua kegiatan, yaitu penilaian para ahli (validasi) dan uji coba terbatas.

#### **B. Hasil Pengembangan Model Pembelajaran**

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil pengembangan model pembelajaran yang meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan model pembelajaran.

## **1. Kevalidan Model Pembelajaran**

### a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki rata-rata total kevalidan sebesar 4,10 yang berarti RPP tersebut sangat valid. Walaupun demikian masih diperlukan perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut atau penyesuaian-penyesuaian jika RPP akan diterapkan pada kondisi lain.

### b) Media Pembelajaran Visual Basi.Net 2008

Media pembelajaran visual basic.net 2008 yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki rata-rata total kevalidan sebesar 4 yang berarti media pembelajaran tersebut sangat valid. Media pembelajaran visual basic.net 2008 juga memenuhi kriteria praktis yang ditetapkan pada Bab III, karena ketiga validator memberikan nilai "B", yang berarti media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Walaupun demikian masih diperlukan perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut atau penyesuaian-penyesuaian jika media pembelajaran akan diterapkan pada kondisi lain.

## **2. Kepraktisan Model Pembelajaran**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria praktis dengan keterangan sedikit revisi. Hal ini berdasarkan pada hasil analisis data kevalidan RPP pada tabel 4.8 yang mencapai nilai B dengan keterangan "dapat digunakan dengan sedikit

revisi". Namun demikian, RPP yang dikembangkan masih memerlukan perbaikan jika RPP akan diterapkan pada kondisi yang lain.

### **3. Keefektifan Model Pembelajaran**

#### **a) Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang telah dikemukakan sebelumnya, tabel 4.11 menunjukkan bahwa 33 siswa telah tuntas secara individual dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran visual basic.net 2008 pada materi lingkaran, artinya siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditetapkan yaitu menentukan unsur-unsur lingkaran, menghitung keliling lingkaran dan menghitung luas lingkaran. Selain itu siswa juga memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal, karena persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 81,8%, sehingga dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Dengan demikian, ditinjau dari hasil belajar siswa, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran visual basic.net 2008 memenuhi kriteria efektif.

Terdapat 8 orang siswa yang tidak tuntas dalam mencapai kompetensi menentukan unsur-unsur lingkaran, menghitung keliling lingkaran dan menghitung luas lingkaran, dengan nilai tes hasil belajar di bawah 66. Menurut pengamatan penulis, siswa yang tidak tuntas tersebut memang siswa yang kurang memperhatikan selama kegiatan pembelajaran dan terkesan tidak serius dalam mempelajari materi lingkaran. Hal inilah

yang mungkin menjadi faktor penyebab tidak tuntasnya siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Program perbaikan atau remedial hendaknya diberikan oleh guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi tersebut.

b) Respon Siswa

Berdasarkan analisis respon siswa pada uji coba di lapangan yang telah dikemukakan sebelumnya, tabel 4.10 menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran visual basic.net 2008 adalah mayoritas siswa memberikan respon positif. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap perangkat pembelajaran selama uji coba memenuhi kriteria keefektifan, dengan persentase yaitu:

- 1) Ketertarikan terhadap komponen (senang) 95%
- 2) Keterkinian terhadap komponen (baru) 90,25%
- 3) Minat terhadap pembelajaran dengan media pembelajaran visual basic.net 2008 sebesar 93%
- 4) Pendapat positif tentang media pembelajaran visual basic.net 2008 sebesar 97,5%

Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa mayoritas siswa menyatakan senang, baru dan berminat terhadap pembelajaran dengan media pembelajaran visual basic.net 2008. Beberapa siswa menyatakan

tidak senang, tidak baru dan tidak berminat tetapi dalam persentase yang kecil.

### **C. Kelemahan Penelitian**

Kelemahan penelitian ini adalah tidak adanya data pembandingan tentang siswa yang menggunakan pembelajaran dengan media visual basic.net 2008 dengan yang tidak menggunakan media, sehingga keefektifan media ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa masih belum diketahui. Keefektifan suatu media untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi sangat penting, karena sebagai alat untuk menyalurkan pesan yang dikemas secara menarik dan jelas, hendaknya media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa.