

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data pada subbab sebelumnya dan teori yang terdapat dalam bab III, media game dapat dikatakan baik karena memenuhi ketiga kriteria yaitu valid, praktis dan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi mata uang. Berikut uraian dari kreteria tersebut :

#### **1. Kevalidan Media Game**

Media game dikatan valid, karena rata-rata total validitas media yang diberikan oleh tiga validator mencapai 3,36 (pada interval 1,00-4,00)

#### **2. Kepraktisan Media Game**

Media game dikatakan praktis karena berdasarkan penilaian secara umum oleh validator, tiga validator menyatakan media game dapat digunakan dengan sedikit revisi. Serta berdasarkan hasil lembar kerja siswa menunjukkan bahwa persentase masing-masing siswa menjawab benar  $\geq 75\%$

Berdasarkan hasil analisis lembar kerja siswa, 3 siswa tunagrahita (subyek penelitian pada ujicoba terbatas), yang hasil lembar kerja siswa diambil sebagai persentase menjawab benar. Berturut-turut siswa 01 sebesar 90%, siswa 02 sebesar 95%, dan siswa 03 sebesar 93%. Sehingga ketiga siswa tersebut dikatakan tuntas atau telah memahami materi mata uang ( khususnya menghitung jumlah belanja sampai dengan 5.000,00) karena telah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditentukan.

Siswa-siswa tersebut menjawab benar dengan persentase  $\geq 75\%$ . Berikut ini persentase siswa menjawab benar dan menjawab salah, yang disajikan dalam diagram batang untuk masing-masing siswa.

**Diagram 5.1 : Persentase Siswa Menjawab Benar Dan Menjawab Salah**



Dalam mengerjakan LKS, siswa di tugaskan untuk menulis nama barang yang dibeli, harga barang, menghitung jumlah belanja, menghitung sisa uang belanja. Hasil pekerjaan siswa dari tugas di atas, disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 5.1 : Persentase Siswa Mengisi Benar Pada Lembar Kerja Siswa**

| SISWA    | Persentase benar pengisian hargabarang | Persentase benar penjumlahan harga barang | Persentase benar pengisian sisa uang |
|----------|--|---|--------------------------------------|
| Siswa 01 | 75%                                    | 100%                                      | 100%                                 |
| Siswa 02 | 87,5%                                  | 100%                                      | 100%                                 |
| Siswa 03 | 82,5%                                  | 100%                                      | 100%                                 |

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, siswa 01 mengalami kesulitan penulisan harga barang.

### 3. Keefektifan Media Game

Media game dikatakan efektif karena berdasarkan skor pengerjaan tes siswa memenuhi standar ketuntasan minimal, yaitu 3 siswa (100%) memperoleh nilai  $\geq 65$ . Serta berdasarkan respon siswa menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif dengan rata-rata 3,75 atau dengan persentase 93,75%.

#### a. Pembahasan Tes Hasil Belajar

Skor ketiga siswa pada tiap-tiap butir soal serta skor total yang diperoleh masing-masing siswa disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 5.2 : Rincian Skor 3 Siswa Dan Skor Total Siswa**

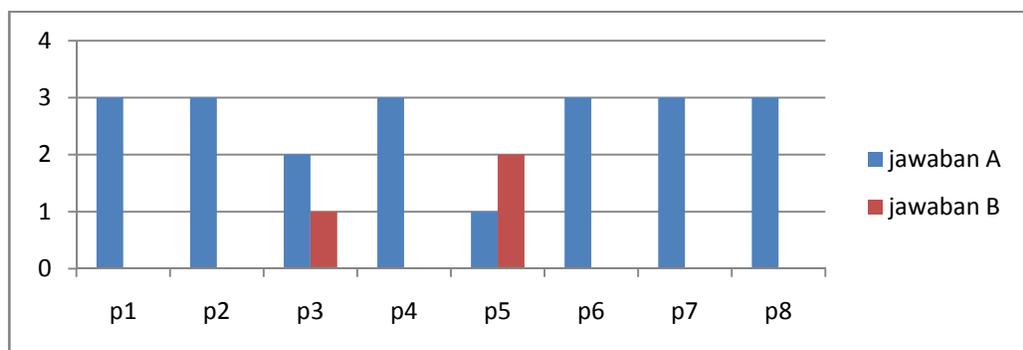
| Siswa      | Nomor soal |       |       |    |    | Skor total |
|------------|------------|-------|-------|----|----|------------|
|            | 1 (a)      | 1 (b) | 1 (c) | 2  | 3  |            |
| Siswa 01   | 0          | 8     | 7     | 20 | 48 | 83         |
| Siswa 02   | 8          | 8     | 8     | 20 | 49 | 93         |
| Siswa 03   | 8          | 8     | 8     | 20 | 49 | 93         |
| Skor total | 10         | 10    | 10    | 20 | 50 | 100        |

berdasarkan tabel 4.9 di atas, semua siswa (100%) memperoleh skor  $\geq 65$  atau lebih besar dari standar ketuntasan minimal yang ditentukan. Skor tersebut merupakan skor tes hasil belajar yang dilaksanakan setelah siswa menggunakan media game, sehingga secara klasikal dapat dikatakan tuntas dalam mempelajari materi mata uang.

b. Pembahasan Respon Siswa Terhadap Media Game

Berdasarkan data respon siswa terhadap media game, semua siswa memberikan respon yang positif. Selain itu, respon siswa pada tiap-tiap pertanyaan juga sangat positif. Persentase rata-rata respon siswa tiap soal  $\geq 50\%$ . Berikut ini frekuensi persentase respon siswa untuk tiap pertanyaan yang disajikan dalam diagram batang :

**Diagram 5.2 : Frekuensi Respon Siswa**



Keterangan : P 01-P08 → pertanyaan 01-07

A Jawaban untuk respon positif kecuali untuk p5

B Jawaban untuk respon negatif kecuali untuk p5

Berikut penjelasan untuk tiap pertanyaan angket respon siswa.

- a. Respon siswa terhadap kephahaman materi yang disampaikan dengan game sangat positif.
- b. Respon siswa terhadap kejelasan materi yang disampaikan dengan media game sangat positif.
- c. Respon siswa terhadap perlunya menggunakan media game pada proses pembelajaran matematika positif.
- d. Respon siswa terhadap senangnya menggunakan media game pada proses belajar matematika sangat positif.
- e. Respon siswa terhadap manfaat media game sangat positif.

#### **4. Hasil Belajar Matematika Dengan Media Game Pada Pokok Bahasan Mata Uang**

Media game dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi mata uang, karena berdasarkan perbandingan antara nilai rata-rata tes 1 dan tes 2 ada peningkatan nilai rata-rata yaitu sebesar 2,67. Untuk nilai rata-rata tes 1 sebesar 6,3 dan nilai rata-rata tes 2 sebesar 8,97.