

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Kevalidan dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran**

##### 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki rata-rata total kevalidan sebesar 3,95 yang berarti RPP tersebut telah valid. RPP juga memenuhi kriteria praktis yang ditetapkan pada Bab III, karena kedua validator memberikan nilai "B", yang berarti RPP yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Walaupun demikian masih diperlukan perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut atau penyesuaian-penyempurnaan jika RPP akan diterapkan pada kondisi lain.

##### 2. Media *Smart Roulette*

Media *Smart Roulette* yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki rata-rata total kevalidan sebesar 3,75 yang berarti media *Smart Roulette* tersebut telah valid, karena kedua validator memberikan nilai "B", yang berarti media *Smart Roulette* yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Walaupun demikian masih diperlukan perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut atau penyesuaian-penyempurnaan jika media *Smart Roulette* akan digunakan pada materi yang lain.

### 3. Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki rata-rata total kevalidan sebesar 4,0375 yang berarti LKS tersebut telah valid. LKS juga memenuhi kriteria praktis yang ditetapkan pada Bab III, karena kedua validator memberikan nilai "B", yang berarti LKS yang dikembangkan dapat digunakan dengan revisi sedikit. Walaupun demikian masih diperlukan perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut atau penyesuaian-penyesuaian jika LKS akan diterapkan pada kondisi dan materi yang lain.

### **B. Aktivitas Siswa**

Hasil analisis aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Roulette* pada materi bangun ruang sisi datar menunjukkan bahwa aktivitas siswa positif terhadap pembelajaran. Hal ini didasarkan dari hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang positif terhadap pembelajaran mencapai prosentase sebesar 100% sedangkan aktivitas siswa yang negatif terhadap pembelajaran sebesar 0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Smart Roulette* memenuhi syarat efektif, dimana hasil prosentase tiap aspek adalah mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru/teman 23%, membaca/memahami tugas yang diberikan 4%, mengerjakan tugas/menyelesaikan permasalahan yang diberikan 26%, menulis yang relevan dengan KBM 16%, berdiskusi, bertanya,

menyampaikan pendapat/ide kepada teman atau guru 31% dan perilaku siswa yang tidak relevan dengan KBM seperti melamun, mengantuk dan sebagainya 0%.

### **C. Keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Keterlaksanaan RPP dalam pembelajaran matematika menggunakan media *Smart Roulette* dapat dilihat dari nilai rata-rata seluruh aspek yang mendapatkan nilai sebesar 3,25. Penilaian dinyatakan dengan skala penilaian antara 1 sampai 4. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa RPP yang digunakan dalam penelitian ini telah terlaksana dalam kategori “Baik”.

Kegiatan dalam RPP 1 semua terlaksana dengan baik, namun dalam RPP 2 ada kegiatan yang tidak terlaksana yaitu membimbing siswa dalam turnamen. Hal itu dikarenakan siswa telah memiliki pengalaman pada pertemuan pertama sehingga pada pertemuan kedua guru tidak lagi memberikan bimbingan siswa sudah memahami cara bermain *Smart Roulette* ini. Kegiatan lain yang juga tidak terlaksana pada RPP 2 adalah mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman materi pelajaran.

### **D. Respon Siswa**

Berdasarkan analisis respon siswa pada uji coba di lapangan yang telah dikemukakan sebelumnya, Tabel 4.15 menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Roulette*

adalah sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap perangkat pembelajaran selama uji coba memenuhi kriteria keefektifan, dengan prosentase yaitu:

- 1) Ketertarikan terhadap komponen (senang/tidak senang) 100%
- 2) Muatan tentang media meliputi isi, tugas dan suasana pembelajaran (senang/tidak senang) 100%
- 3) Membantu dalam memahami konsep-konsep matematika (ya/tidak) 100%
- 4) Pendapat positif tentang media *Smart Roulette*
  - a. Dapat dimengerti (ya/tidak) 100%
  - b. Soal-soalnya sulit (ya/tidak) 19% sulit, 81% tidak sulit/mudah
- 5) Kelanjutan penggunaan media *Smart Roulette* ini pada pertemuan selanjutnya (setuju/tidak) 100%

Data diatas menunjukkan bahwa semua siswa menyatakan senang dan sangat membantu untuk memahami konsep-konsep matematika (khususnya materi bangun ruang sisi datar), soal-soalnya mudah dan menghendaki penggunaan media *Smart Roulette* ini pada materi selanjutnya. Meskipun terdapat beberapa siswa menyatakan bahwa soal-soal dalam media *Smart roulette* sulit tetapi dalam prosentase yang kecil yaitu 19% saja.

#### **E. Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang telah dikemukakan sebelumnya, Tabel 4.17 menunjukkan bahwa 14 dari 16 siswa telah dinyatakan

tuntas dikarenakan nilai siswa tersebut telah memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang telah ditetapkan sekolah sebesar 75. Presentase siswa yang tuntas sebesar 87,5%, sehingga dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Dengan demikian, ditinjau dari hasil belajar siswa, pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Roulette* memenuhi kriteria efektif.

Terdapat dua siswa yang tidak tuntas dalam mencapai SKM, dengan nilai 71 dan 74. Menurut pengamatan penulis, siswa yang tidak tuntas tersebut sebenarnya bukan siswa yang kurang memperhatikan selama kegiatan pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari nilai yang mereka dapat, nilainya tidak terlalu jelek masih diatas 70, hanya saja memang kurang sedikit untuk bisa mencapai SKM. Program perbaikan atau remedial hendaknya diberikan oleh guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi tersebut.