

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Desain Awal Produk

Media yang dikembangkan berupa LKA dengan tambahan kode qr di setiap pojok kanan atas halaman. Berikut rancangan desain media pembelajaran Aku Indonesia.

1. Bagian sampul depan berisi judul dan gambar animasi yang menggambarkan tema keragaman Indonesia, ditujukan untuk kelompok B, nama pembuat media.



Gambar 4.1 Sampul Depan

2. Bagian cara penggunaan berisi panduan langkah-langkah penggunaan buku Aku Indonesia.



Gambar 4.2 Panduan penggunaan

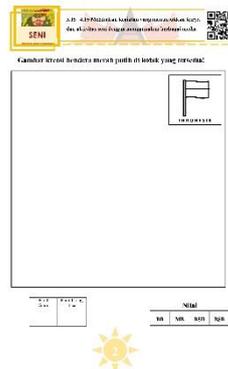
3. Bagian isi memuat kode qr yang harus *discan* dan materi kegiatan anak sebagai berikut

a. Memberi angka pada gambar lambang sila Pancasila sesuai urutan



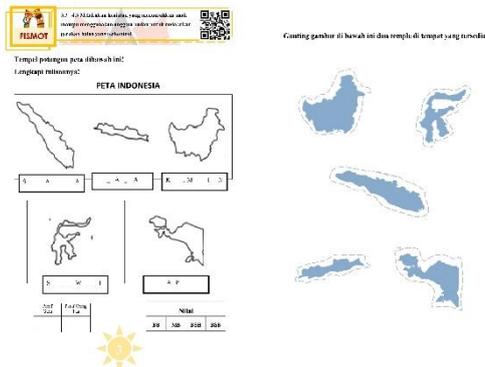
Gambar 4.3 Kegiatan Halaman 1

b. Menggambar kreasi bendera merah putih dan menulis kata I N D O N E S I A



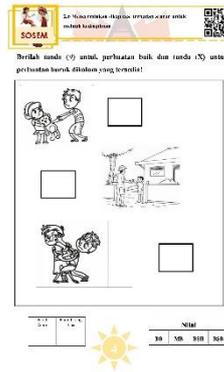
Gambar 4.4 Kegiatan halaman 2

c. Menggunting dan menempel gambar peta Indonesia



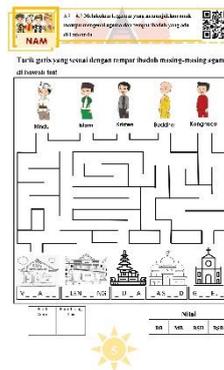
Gambar 4.5 Kegiatan halaman 3

d. Memberi tanda perbuatan baik dan buruk



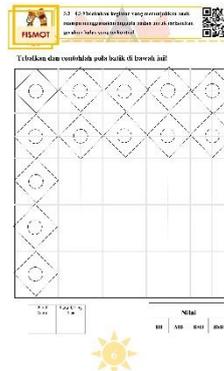
Gambar 4.6 Kegiatan halaman 4

- e. Menarik garis mencari jalan gambar orang sesuai agama dengan tempat ibadahnya



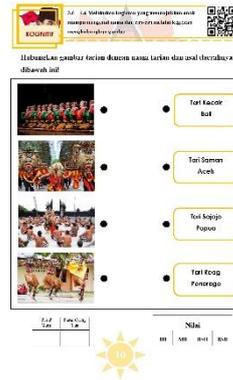
Gambar 4.7 Kegiatan halaman 5

- f. Menggambar motif batik sederhana



Gambar 4.8 Kegiatan halaman 6

- g. Menlipat gambar bentuk monas menggunakan kertas origami



Gambar 4.12 Kegiatan halaman 10

4. Bagian sampul belakang berisi lagu Dari Sabang Sampai Merauke



Gambar 4.13 Sampul belakang

B. Hasil Pengujian Pertama (I)

Pengujian tahap pertama ini yaitu proses validasi kepada 1 ahli media dan 1 ahli materi.

1. Ahli Media

Validasi dilakukan kepada dosen pembimbing skripsi yaitu bapak Dr. Phil. Syaifudin Zuhri, M.A

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media

Aspek	No	Indikator	Skor yang Diperoleh
-------	----	-----------	---------------------

Fisik	1.	Kesesuaian ukuran media	3
	2.	Kemenarikan desain sampul	3
	3.	Keamanan bahan yang digunakan	3
Gambar	4.	Kesesuaian desain gambar dengan tema	3
	5.	Kejelasan gambar	2
Warna	6.	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak	3
	7.	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan	3
Tulisan	8.	Kesesuaian ukuran tulisan	3
	9.	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan	3
	10.	Kesesuaian letak tulisan	3
Pemakaian	11.	Kemudahan penggunaan media	3
	12.	Ketepatan penggunaan media dalam mengembangkan aspek perkembangan anak	3
		Skor Total	35

Hasil validasi media menunjukkan nilai sebesar 72,9% masuk dalam kategori cukup valid. Berdasarkan hasil validasi media layak digunakan dengan beberapa perbaikan. Saran dari dosen ahli media yaitu resolusi gambar kurang bagus sehingga sedikit buram, alangkah baiknya resolusi gambar diperbaiki agar jelas. Bahasa petunjuk yang digunakan harus jelas, baik dan benar agar mudah dipahami apalagi anak-anak. Saran dari Validator nantinya akan dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan media.

2. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan kepada guru kelas B di RA Nurul Hidayah Sumbergayam yaitu ibu Feni Zuliana, S.Psi

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor yang Diperoleh
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	4
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	5
3	Kesesuaian materi dengan tema dan sub tema	4
4	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan	5
5	Kemenarikan materi gambar yang disajikan	4
6	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak	4
7	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak	4
8	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan NAM	3
9	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan kognitif	4

10	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan fisik motorik	4
11	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan bahasa	4
12	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan sosial emosional	4
13	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan seni	5
	Skor Total	54

Validasi materi yang dilakukan ke guru kelas B di RA Nurul Hidayah Sumbergayam menunjukkan nilai sebesar 83% masuk dalam kategori cukup valid dengan beberapa perbaikan. Berdasarkan hasil validasi saran yang diperoleh dari guru kelas B yaitu pada aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral pada gambar labirin jalannya terlalu rumit sehingga anak akan kesulitan. Guru kelas B meminta untuk jalan pada labirin dirubah menjadi lebih mudah sesuai dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun.

C. Revisi Produk

Setelah dilakukan proses validasi kepada ahli media dan ahli materi didapatkan kritik dan saran yang nantinya akan menjadi bahan perbaikan dalam pembuatan media pembelajaran Aku Indonesia. Saran dari ahli media yaitu resolusi gambar kurang bagus dan bahasa petunjuk (perintah) kurang jelas. Sedangkan saran dari ahli materi yaitu ada materi yang terlalu rumit untuk anak sehingga harus dipermudah. Saran dari ahli media dan ahli materi sebagai acuan perbaikan desain dan materi pengembangan buku aku Indonesia.

Pada bagian cara penggunaan peneliti menyebutkan kata “bunda” sedangkan yang mendampingi belajar tidak hanya bunda saja tetapi bisa juga

ayah ataupun guru. Alangkah lebih baik redaksi penulisan diganti dengan guru/orang tua.



Gambar 4.14 Redaksi Penulisan Sebelum Direvisi



Gambar 4.15 Redaksi Penulisan Setelah Direvisi

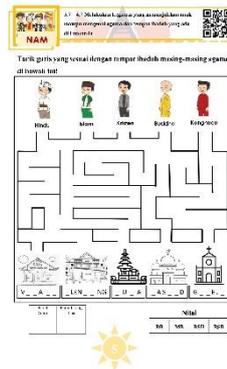
Pada kegiatan halaman 1 ada gambar latar belakang gambar burung garuda samar-samar dan terlihat sedikit buram, alangkah lebih baik dihilangkan agar tidak mengganggu.

Gambar 4. 16 gambar latar belakang burung baruda sebelum direvisi



Gambar 4.17 Background Burung Garuda Setelah Dihilangkan

Pada kegiatan halaman 6 aspek Nilai Agama dan Moral jalan labirin dinilai terlalu rumit sehingga menyusahakan anak, alangkah lebih baik untuk dipermudah.



Gambar 4.18 Labirin terlalu rumit



Gambar 4.19 Labirin Setelah Direvisi

Setelah melakukan revisi media pembelajaran bertema Aku Indonesia ini sudah layak digunakan karena sudah melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi lalu dilakukan revisi.

D. Hasil Pengujian Tahap Kedua (II)

Uji coba dilakukan mulai tanggal 24 Mei – 5 Juni 2021. Jumlah anak yang diuji coba sebanyak 5 orang anak yaitu Fina, Nindi, Naura, Talita dan Ulil.

Selama masa penelitian peneliti mendapatkan informasi hasil uji coba sebagai berikut ini.

Pada kegiatan halaman 1 yaitu memberi angka pada gambar lambang sila Pancasila Fina sudah mengetahui lambang burung garuda sebagai Pancasila sambil menunjuk gambar yang ada pada dinding. “mbak fina sudah tahu ini gambar apa?” Tanya peneliti. “Pancasila, itu (sambil menunjuk gambar Pancasila di dinding)” jawab Fina. Sedangkan Naura pada saat ditanya hal sama jawabnya tidak tahu sambil menggelengkan kepala. Pada saat ditanya tahu lagu Garuda Pancasila Nindi dan Naura kompak menggelengkan kepala. Sedangkan Fina menjawab tahu tapi lupa. Saat diajak menyanyi bersama sedikit-sedikit bisa mengikuti. Pada saat mengerjakan kegiatan sambil melihat video penjelasan urutan lambang sila Pancasila Fina dan Naura sama-sama sudah benar mengurutkannya akan tetapi cara menulis angka 2 milik Fina terbalik.



Gambar 4.20 Hasil Kegiatan Halaman 1

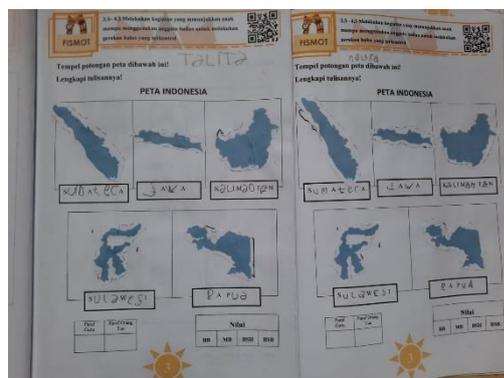
Pada kegiatan halaman 2 yaitu menggambar kreasi bendera merah putih. Saat melakukan tanya jawab singkat seperti apa warna bendera Indonesia, ada yang tau? Sambil berpikir agak lama Talita dengan semangat menjawab merah putih, begitupun dengan Nindi saat ditanya warna bendera Indonesia bergumam sambil berpikir lalu menjawab dengan pelan merah putih. Berbeda dengan Ulil saat ditanya warna bendera Indonesia dengan cepat menggelengkan kepala tanpa menjawab tetapi saat ditanya sekali lagi sambil berfikir ia menjawab merah putih. Saat menggambar kreasi bendera merah putih semua anak bisa menggambar dengan bagus hanya saja untuk kerapian gambar dan pewarnaan

masih ada yang kurang. Misal gambar punya Nindi dan Fina, keduanya sama-sama bagus menggambarinya tetapi punya Nindi mewarnainya ada sedikit yang keluar garis.



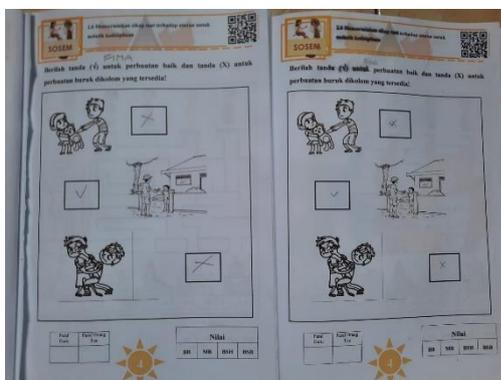
Gambar 4.21 Hasil Kegiatan Halaman 2

Pada kegiatan halaman 3 menggunting potongan peta Indonesia dan melengkapi nama setiap pulau. Pada kegiatan ini anak-anak bisa melakukannya dengan baik, hanya saya ada beberapa yang mengguntungnya kurang rapi dan ada bagian yang terpotong. Seperti Talita pada bagian pulau papua ada sedikit yang terpotong. Sedangkan Naura menempelnya ada yang keluar garis. Untuk menulis melengkapi huruf yang kurang semua anak bisa meskipun masih memerlukan bantuan. Menurut anak-anak video penjelasan yang ada terlalu cepat sehingga ada beberapa anak yang ketinggalan menulisnya. Saat melakukan tanya jawab singkat seperti “kita tinggal di pulau mana ya?” semua anak kompak menggelengkan kepala.



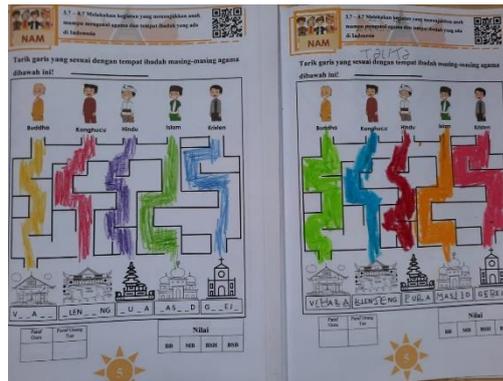
Gambar 4.22 Hasil Kegiatan Halaman 3

Pada kegiatan halaman 4 yaitu membedakan perbuatan baik dan buruk dengan memberi tanda \checkmark dan X pada kotak yang tersedia. Saat tanya jawab singkat seperti “gambar apa ya ini (sambil menunjuk gambar atas)” lalu anak-anak menjawab “rebutan” “rebutan boneka”. Peneliti bertanya lagi “rebutan termasuk perbuatan baik apa buruk ya?” anak-anak kompak menjawab “buruk”. Dilanjutkan dengan pertanyaan lagi “kalau buruk diberi tanda centang atau silang ya?” anak-anak menjawab “silang”. Namun Nindi salah memberi tanda \checkmark yang seharusnya tanda X, tetapi sesaat setelah itu dia menyadari kesalahannya dan membenarkannya. Begitupun seterusnya sampai anak-anak bisa memberi tanda di 3 gambar yang tersedia.



Gambar 4.23 Hasil Kegiatan Halaman 4

Pada kegiatan halaman 5 yaitu memasang gambar orang dengan tempat ibadah yang sesuai dengan agamanya dan melengkapi huruf yang kurang. Anak-anak antusias memperhatikan video sambil menarik garis mencari jalan yang sesuai. Talita saat mencari jalan ada sedikit kesalahan namun bisa memperbaiki sebelum ditebali dengan pensil warna. Ulil dan talita keduanya sama-sama bisa menemukan jalan yang tepat ke tempat ibadah . Pada saat melengkapi huruf yang kurang keduanya sama-sama mengalami kesulitan dalam melengkapi huruf yang kurang. Hal tersebut dikarenakan mereka masih asing dengan nama-nama tempat ibadah yang ada kecuali “masjid”.



Gambar 4.24 Hasil Kegiatan Halaman 5

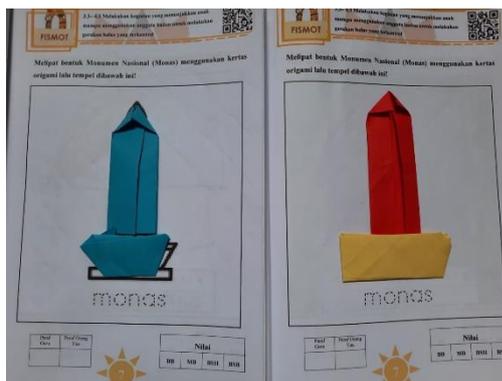
Pada kegiatan halaman 6 yaitu menebali dan menirukan pola batik sederhana. Ulil menggambar garisnya sedikit bergelombang sedangkan Nindi menggambar garisnya agak terputus-putus. Keduanya dalam menggambar pola batik ini sama-sama kurang lurus dan lingkarannya ada yang kecil dan ada yang agak besar. Pada saat melakukan tanya jawab singkat seperti “Siapa yang dirumah punya baju batik? Ada yang menjawab “punya, tidak punya dan ada yang diam saja”. Setelah melihat video penjelasan singkat tentang batik Fina tiba-tiba bertanya “seragam rabu kamis itu batik?” peneliti menjawab “iya seragam rabu kamis warnanya hijau termasuk batik, jadi teman-teman sudah tau kan apa itu batik?” semua dengan kompak menjawab “tau”



Gambar 4.25 Hasil Kegiatan Halaman 6

Pada kegiatan halaman 7 yaitu membuat kreasi gambar monas menggunakan kertas origami. Sebelum mulai melipat dilakukan tanya jawab singkat seperti “Ada yang tahu dimana Monas berada?”. Respon anak macam-macam ada yang menjawab “ngga tau” “monas itu apa” dan ada juga yang

menjawab “jauh”. Dari semua jawaban itu penulis memberikan penjelasan singkat tentang monas. Setelah tanya jawab lalu anak-anak mulai menonton video tutorial dan mempraktekkan cara melipat bentuk Monas. Talita sedikit mengalami kesulitan pada saat melipat bagian bawah tugu monas, sedangkan Naura bisa tetapi masih kurang rapi. Keduanya pada saat melipat masih sama-sama memerlukan bantuan



Gambar 4.26 Hasil Kegiatan Halaman 7

Kegiatan halaman 8 anak-anak menghubungkan garis sesuai dengan urutan huruf membentuk gambar rumah honai Papua. Saat dilakukan tanya jawab seperti “Ada yang sudah tau rumah adat Papua apa namanya?, warnanya apa ya?”. Fina menjawab sambil membaca tulisan yang ada dibuku “ rumah honai Papua”. Naura menunjuk pada poster di dinding tempat ia duduk “ini rumah honai?”. “iya itu namanya rumah honai Papua, warnanya ini apa ya?”. Ada yang menjawab coklat dan ada yang menjawab hitam karena posternya tidak terlalu jelas. Setelah tanya jawab anak-anak mulai menghubungkan huruf membentuk gambar dan mewarnainya. Semua anak mewarnai dengan warna coklat yang membedakan yaitu warna latar belakangnya. Nindi memilih warna latar hijau untuk gambarnya sedangkan Ulil memilih warna biru muda sebagai warna latar di gambarnya. Pada saat pertama diajak menyanyi lagu apuse melalui video hanya Fina dan Naura yang sedikit bisa mengikuti sedangkan yang lainnya hanya bertepuk tangan mengikuti irama.



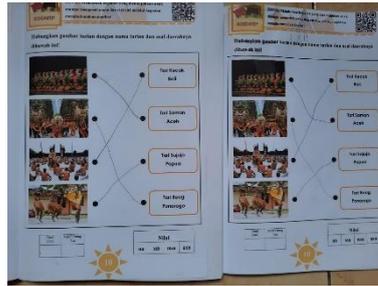
Gambar 4.27 Hasil Kegiatan Halaman 8

Pada kegiatan halaman 9 anak-anak diminta untuk mewarnai gambar Ibu Kartini. Saat peneliti bertanya “gambar siapakah ini?”. Anak-anak antusias menjawab Ibu Kartini. Setelah itu anak-anak mewarnai sambil mendengarkan lagu Ibu Kita Kartini. Hasil dari Talita yaitu mewarnainya penuh dan diberi warna latar belakang namun masih kurang rapi dan pemilihan warnanya kurang beragam. Sedangkan Naura pilihan warnanya beragam dan mewarnainya rapi namun tidak diberi warna latar belakang. Setelah mendengarkan lagu ibu kita kartini sambil mengerjakan kegiatan, peneliti meminta anak-anak bernyanyi lagi.



Gambar 4.28 Hasil Kegiatan Halaman 9

Pada kegiatan halaman 10 yaitu menghubungkan gambar tarian adat dengan nama tarian dan asal daerahnya. Sebelum mengerjakan kegiatan melakukan tanya jawab singkat “siapa yang pernah melihat tari adat daerah?” dan ada yang menjawab “Pada saat mengerjakan kegiatan anak-anak sambil memperhatikan video penjelasan. Ulil sedikit kebingungan saat menjodohkan gambar dengan nama tariannya. Fina dan Nindi bisa mengerjakan dengan baik meskipun sedikit dibantu.



Gambar 4.29 Hasil Kegiatan Halaman 10

Kesimpulan hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan kepada 5 anak (Naura, Fina, Nindi, Talita dan Ulil) melalui hasil observasi yaitu menunjukkan hasil yang memuaskan. Anak-anak terlihat antusias menjawab pada saat ditanya dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Penilaian yang didapatkan berdasarkan hasil observasi dan *checklist* dari setiap anak yaitu Nindi = 82,5%, Talita = 77,5 % Fina = 90%, Ulil = 80%, Naura = 82,5%. Hasil presentase dari semua anak menunjukkan bahwa media pembelajaran Aku Indonesia layak digunakan.

E. Revisi Produk

Pada uji coba tahap II ini tidak ada kritik/saran yang cukup signifikan sehingga media pembelajaran bertema Aku Indonesia tidak perlu diperbaiki. Setelah dilakukan revisi tahap I dan uji coba tahap II tidak ada yang perlu diperbaiki dari media pembelajaran bertema Aku Indonesia ini. Media ini masih dalam kondisi layak dan tidak ada yang perubahan isi didalamnya.

F. Penyempurnaan Produk

Setelah dilakukan revisi pada tahap I dan dilakukan perbaikan berdasarkan kritik dan saran, pada tahap II ini tidak ada kritik dan saran yang mengharuskan untuk melakukan perbaikan. Namun demikian pada buku milik Talita pada halaman 3 dan 2 menyatu. Hal ini dikarenakan terlalu banyak memberi lem sehingga halaman 2 bagian melakang menyatu dengan halaman 3 bagian depan. Namun sudah diperbaiki dan bisa dibuka kembali meskipun agak sedikit tergores.

G. Pembahasan

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap penelitian. Penelitian tahap I yaitu perencanaan pembuatan media dan penelitian tahap II yaitu uji coba produk. Langkah awal dari pengembangan media pembelajaran Aku Indonesia ini yaitu menentukan tema, analisis KI dan KD, menentukan materi, menentukan konsep desain, proses penyusunan media, setelah itu bisa dicetak. Pemilihan warna sampul dipilih warna kuning karena kuning warna yang cerah dan ceria sesuai dengan anak-anak. Media pembelajaran Aku Indonesia ini adalah pengembangan dari LKA pada umumnya ditambah dengan kode qr yang tersambung ke *youtube*. Cara penggunaan media pembelajaran ini yang pertama yaitu harus punya aplikasi *scan* kode qr atau sejenisnya, siapkan buku Aku Indonesia dan alat tulis, lalu buka aplikasi *scan* kode qr dan *scan* kode qr di pojok atas halaman, selanjutnya anak bisa mengerjakan kegiatan sambil melihat video yang ada.

Media pembelajaran Aku Indonesia ini terdiri dari 10 halaman isi dan 2 halaman sampul. Sampul bagian depan dan belakang menggunakan sampul laminasi sehingga lebih awet dan kokoh. Isi materi dalam buku Aku Indonesia ini yaitu mengurutkan lambang sila Pancasila, menggambar kreasi bendera merah putih, menggunting dan menempel gambar peta Indonesia, memberi tanda perbuatan baik dan buruk, mencari jalan gambar orang sesuai agama dengan tempat ibadahnya, menggambar motif batik sederhana, melipat gambar bentuk monas menggunakan kertas origami, menghubungkan huruf membentuk gambar rumah adat papua, mewarnai gambar Ibu Kartini, menghubungkan nama tari daerah dan asalnya.

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan kepada ahli media didapatkan nilai sebesar 72,9% yang masuk dalam kategori cukup valid, media dapat digunakan dengan perbaikan. Dari hasil validasi ahli media diperoleh kritik dan saran yaitu beberapa gambar resolusinya kurang bagus sehingga gambar pecah dan bahasa petunjuk kurang jelas makasudnya sehingga perlu diperbaiki. Sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai sebesar 83% masuk dalam kategori cukup valid dengan perbaikan. Kritik dan saran yang didapatkan yaitu pada kegiatan mencari jalan sesuai dengan tempat ibadahnya

terlalu rumit sehingga anak akan kesulitan. Validator meminta untuk jalannya diganti menjadi lebih mudah sesuai dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Sumbergayam.

Penelitian tahap II yaitu uji coba produk, media pembelajaran bertema Aku Indonesia diuji cobakan ke 5 anak yaitu Fina, Naura, Nindi, Talita dan Ulil. Berdasarkan hasil observasi tentang pengetahuan anak dalam menggunakan media pembelajaran bertema Aku Indonesia anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Hal itu dibuktikan dengan antusiasnya anak pada saat tanya jawab dan memperhatikan saat mengerjakan kegiatan yang diberikan. Dari hasil observasi dan *checklist* dari setiap anak diperoleh nilai sebagai berikut Nindi = 82,5%, Talita = 77,5 % Fina = 90%, Ulil = 80%, Naura = 82,5%. Hasil presentase dari semua anak menunjukkan bahwa produk layak digunakan sebagai media pembelajaran.