

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. GAMBARAN LOKASI PENELITIAN

Lokasi Penelitian berada di Desa Baruh Jaya Kec Daha Selatan Kab. Hulu Sungai Selatan. Lokasi inipun sangat mudah dijangkau karena akses jalan menuju sekolahnya tergolong sangat nyaman dan berada disekitar permukiman warga. Sekolah inipun berisikan 9 buah ruangan yang terdiri dari 6 buah kelas (dari kelas 1 sampai kelas 6), satu kantor dewan guru + kepala sekolah, 1 ruang uks, dan 1 lagi berupa perpustakaan siswa.

A. PENYAJIAN DATA

1. Penggunaan Media

Sebelum peneliti menggunakan media pembelajaran ini. Peneliti memulai dengan menanyakan beberapa soal posttest sebelum memulai pembelajaran. Dan mengajukan pretest setelah proses pembelajaran selesai setelah menggunakan media ini dan sebelum menggunakan media ini. Dan untuk pelaksanaan posttest dan pretest peneliti sebanyak 4x pertemuan untuk mengetahui bagaimana hasil pengaruh penggunaan *Media 3D Phone Screen Magnifer*.

Media pembelajaran dalam bentuk media 3D phone screen magnifer. Media ini dijalankan menggunakan smartphone android; Penyusunan media 3D phone screen magnifer yaitu dimulai dengan membuat opening, judul materi, pembahasan materi, pembahasan soal, dan penutup. Pembahasan ditampilkan dengan sajian gambar yang menarik, diiringi dengan perpaduan warna yang tidak monoton serta sajian musik agar tidak membosankan.



Gambar 4.1 Tampilan Rancangan Awal

2. Motivasi Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa pada dimensi kognitif, afektif dan konatif terhadap penggunaan *Media 3D Phone Screen Magnifer* pada pembelajaran IPA di MIN 14 HSS. Data angket ini siswa diperoleh dari kelas V di MIN 14 HSS dimana jumlah muridnya sebanyak 25 orang namun yang mengikuti pembelajaran tatap muka hanya berjumlah 13 orang. Adapun hasil dari angket penggunaan *Media 3D Phone Screen Magnifer* pada pembelajaran IPA di MIN 14 HSS.

Tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1. angket penggunaan *Media 3D Phone Screen Magnifer* pada pembelajaran IPA di MIN 14 HSS

Dimensial	Indikator	Persentasi	Kriteria
		Siswa Kelas V	

Kognitif	Pemahaman isi materi dengan penggunaan <i>Media 3D Phone Screen Magnifer</i>	85,14	Sangat Kuat
	Kejelasan petunjuk dan informasi	85,71	Sangat Kuat
	Kesesuaian tampilan ppt dengan menggunakan <i>Media 3D Phone Screen Magnifer</i>	87,32	Sangat Kuat
Afektif	Motivasi	86,64	Sangat Kuat
	Kemenarikan	87,85	Sangat Kuat
	Rasa ingin tahu	88,57	Sangat Kuat
Konatif	Bertanya dan menanggapi pertanyaan	86,42	Sangat Kuat

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa persentase penggunaan *Media 3D Phone Screen Magnifer* pada pembelajaran IPA di MIN 14 HSS pada setiap indikator memiliki kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Media 3D Phone Screen Magnifer* mendapatkan respon positif dari siswa, sehingga

media pembelajaran berbasis *3D Phone Screen Magnifer* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

B. PEMBAHASAN

Hasil analisis penggunaan *Media 3D Phone Screen Magnifer* pada pembelajaran IPA di MIN 14 HSS menunjukkan bahwa dimensi kognitif, afektif dan konatif secara keseluruhan mendapatkan respon yang sangat kuat. Respon siswa berdasarkan dimensi kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *3D Phone Screen Magnifer*. Dimensi kognitif terdiri atas indikator pemahaman isi *3D Phone Screen Magnifer* kejelasan petunjuk belajar dan informasi, dan kesesuaian tampilan *3D Phone Screen Magnifer*

Ditambah dengan factor-faktor yang memperkuat pengaruh penggunaan media *3D Phone Screen Magnifer* yaitu dengan siswa dengan mudah memahami pembelajaran mengenai materi dengan penggunaan media ini, siswa pun lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dimana mereka sangat aktif baik untuk bertanya maupun menjawab soal yang diberikan oleh guru. Karena factor itulah tingkat keberhasilan untuk penggunaan media ini dalam penelitian sangat tinggi.

Respon yang sangat kuat dengan rata-rata (84,24 %) pada indicator pemahaman isi ppt diperoleh karena media pembelajaran berbasis *3D Phone Screen Magnifer* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Ppt yang menampilkan pembelajaran dengan menggunakan *Media 3D Phone Screen Magnifer* ini mudah dipahami oleh siswa dan dapat menambah wawasan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang mempunyai Persentase ketuntasan dengan rata-rata (91,29 %) setelah diajarkan menggunakan media *3D Phone Screen Magnifer*.

Media *3D Phone Screen Magnifer* ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran karena menggunakan bahasa yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia. Cahdriyana dan Richardo menyatakan penggunaan bahasa baku dan komunikatif menjadikan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, Putra dkk menjelaskan bahwa sebuah informasi tidak akan sampai jika bahasa yang digunakan tidak dimengerti oleh penerima informasi.

Dimensi kognitif respon siswa terhadap *3D Phone Screen Magnifer* pada indikator kejelasan petunjuk belajar dan informasi memperoleh respon yang sangat kuat dengan rata-rata (84,10 %) dikarenakan dengan adanya petunjuk penggunaan media dapat memudahkan siswa dalam menggunakan *Media 3D Phone Screen Magnifer* yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ananda dkk media akan lebih mudah digunakan karena adanya petunjuk dalam penggunaan media.

Indikator kesesuaian tampilan ppt menggunakan media *3D Phone Screen Magnifer* mendapatkan respon sangat kuat dengan rata-rata (86,16 %) karena media ini menggunakan gambar yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga tidak menyulitkan pemahaman siswa. Selain itu, jenis huruf dan warna tulisan yang digunakan menarik dan mudah dipahami sehingga memudahkan siswa untuk membacanya. Menurut Holiwarni penggunaan warna yang kurang kontras pada suatu sisi mengakibatkan sulit untuk dibedakan dengan sisi lain dan penggunaan jenis/ukuran huruf/tulisan harus serasi dengan tampilan media.¹ Selanjutnya, Alkhalim (2013:3) menjelaskan bahwa gambar yang ditampilkan sesuai subjek akan membuat materi yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti dan hasil yang diterima siswa akan sama.

Dimensi afektif respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *3D Phone Screen Magnifer* meliputi indikator motivasi, kemenarikan dan rasa ingin tahu. Indikator motivasi

¹ Holiwami, B. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Intuction/CIA)*. Jurnal Sorot. h. 17

memperoleh respon sangat kuat dengan nilai rata-rata (85,36 %) karena dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *3D Phone Screen Magnifer* ini tidak hanya menampilkan materi berupa tulisan, melainkan juga menampilkan gambar, animasi dan video didalamnya. Hal ini diperkuat pernyataan Gustina dkk, motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran lebih meningkat karena media pembelajaran berbasis *3D Phone Screen Magnifer* lebih menarik perhatian siswa dengan penyajian materi secara komunikatif berupa gambar, animasi dan video.²

Indikator kemenarikan memperoleh respon sangat kuat dengan rata-rata (86,33 %) dikarenakan media pembelajaran berbasis *3D Phone Screen Magnifer* dalam penelitian ini memiliki desain *full colour* sehingga siswa akan tertarik dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Sulastri (2016:278) bahwa adanya media yang dikembangkan menggunakan warna-warna yang cerah sesuai karakteristik siswa yang menyukai warna-warna cerah, maka media tersebut dapat memotivasi dan menambah semangat siswa dalam belajar.

Indikator rasa ingin tahu memperoleh respon sangat kuat dengan rata-rata persentase yang paling tinggi (86,43) dikarenakan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *flash* yang digunakan untuk mempelajari materi sel. Hal ini sesuai pendapat Nugraha dkk sebagian besar perhatian siswa akan terfokus pada pembelajaran karena ketertarikan siswa terhadap bahan ajar atau media pembelajaran sehingga siswa tidak akan cepat merasa bosan³. Penggunaan media interaktif berbasis *3D Phone Screen Magnifer* menyajikan visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat abstrak dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai animasi. Ketertarikan terhadap media dapat membuat siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *3D Phone Screen Magnifer*. Siswa diberikan nuansa dan

² Gustina, Hamsyah, *Jurnal Chemica* tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII. 2016. h.91

³ Nugraha, Supartono, *Journal Of Innovative Science Education*. 2013, h.33

pengalaman yang menyenangkan dalam mempelajari biologi melalui media *3D Phone Screen Magnifer*.

Respon berdasarkan dimensi konatif terdiri atas indikator bertanya dan menanggapi pertanyaan. Respon siswa pada indikator bertanya menunjukkan respon yang sangat kuat dengan rata-rata (85,71 %). Indikator bertanya mendapat respon sangat kuat karena dengan pembelajaran berbasis media *3D Phone Screen Magnifer*, siswa akan lebih aktif dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri. Hal ini membuat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi menjadi termotivasi untuk mengajukan pertanyaan kepada guru. Prilanita & Sukirno menjelaskan semakin banyak siswa memiliki informasi maka semakin banyak pula pertanyaan yang diproduksi oleh siswa tersebut.⁴

Indikator menanggapi pertanyaan juga mendapat respon sangat kuat dengan rata-rata (85,35 %). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *3D Phone Screen Magnifer* mampu meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran yang ditandai dengan menanggapi pertanyaan-pertanyaan. Puspitasari & Widiyanto menjelaskan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa yang ditandai banyaknya siswa yang aktif bertanya dan berani mengungkapkan pendapat/jawabannya.
