

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian**

MA Plus Raudatussyubban sebagai lokasi penelitian memiliki alamat di di Jl. Veteran Km. 6 RT. 4 Sungai Lulut Kab. Banjar. Berdirinya MA Raudhatussyubban, bermula dari prakarsa pemuda Sungai Lulut yang masih berstatus sebagai mahasiswa IAIN Antasari Banjarmasin, yaitu Drs. H. Muhammad Idris HM yang mengajak teman-teman lainnya (Drs. H. Noor Asyikin, Drs. H. Asmara Saibi dan Drs. Jamhuri HJ dkk.) bermusyawarah dengan masyarakat Sungai Lulut untuk mendirikan Madrasah dalam rangka mempersiapkan masa depan generasi Islam yang mampu berperan aktif ditengah-tengah arus globalisasi dan kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi serta derasnya arus informasi dan komunikasi. Dengan usaha keras, para tokoh masyarakat dan tokoh agama Islam serta dukungan dari semua elemen masyarakat dan pemerintah, maka pada tahun 1988 berdirilah Madrasah Aliyah yang sebelumnya sudah berdiri Madrasah Tsanawiyah pada Tahun 1985 dibawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Manbaul Khairiyah, yang sekarang menjadi Yayasan Pendidikan Raudhatussyubban.

Sejak berdirinya MA Raudatussyubban berikut daftar nama kepala sekolah yang pernah menjabat.

1. Drs. M. Idris HM (1988-2010)
2. Drs. H. Noor Asyikin (2010-2014)

3. Drs. H. Asmara Saibi (2014-sekarang)

## **B. Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa produk media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS pada materi matriks yang dilakukan menerapkan prosedur pengembangan dengan model ADDIE, dilakukan dengan 4 tahapan yakni tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*). Berikut ini data hasil dari masing-masing tahap tersebut yang dilakukan.

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS pada materi matriks dikembangkan berdasar padahasil dari analisis berbagai aspek. Tahap analisis bertujuan agar memperoleh gambaran secara umum tentang proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Seperti gambaran mengenai bagaimana proses pembelajaran di dalam kelas dan karakteristik dari peserta didik. Dimulainya tahapan analisis dengan melakukan wawancara kepada guru matematika MA Plus Raudatussyubban. Kemudian melakukan analisis secara langsung berupa tanya jawab pada kelas XI MIA untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, dan mencari tahu bahan ajar yang dipakai. Berikut ini adalah uraian dari hasil kegiatan tahapan analisis.

#### **a. Hasil Wawancara Guru Matematika di MA Plus Raudatussyubban**

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru matematika MA Plus Raudatussyubban yaitu Bapak Amin Rais, S.Pd. didapatkan

informasi bahwa peserta didik masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Minat dan kemampuan peserta didik terhadap pembelajaran matematika masih tergolong cukup. Salah satunya pada materi matriks, materi ini tergolong materi yang lumayan sulit. Ditambah dengan adanya anggapan bahwa matematika sulit. Apalagi dihadapkan dengan rumus, peserta didik memiliki kesulitan pada masalah menghafal rumus. Biasanya pada materi matriks dari keseluruhan peserta didik paling banyak sebesar 60 % yang mencapai KKM, dengan KKM yang ditetapkan 70.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penyebab permasalahan yang terjadi kemungkinan media pembelajaran yang digunakan belum cukup membantu peserta didik memahami materi, peserta didik juga cepat merasa bosan dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik sehingga mampu membuat peserta didik menjadi termotivasi dalam pembelajaran matematika dimana hal itu akan berdampak baik pada hasil belajar peserta didik. Peneliti mengajukan ide pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS dimana peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain. Guru memberikan respon positif dan merasa tertarik dengan ide pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

**b. Analisis Kurikulum**

Analisis pada kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang dipakai sekolah tempat penelitian agar materi yang disusun pada media pembelajaran EPFAS yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kurikulum yang diterapkan sekolah. MA Plus Raudatussyubban menerapkan kurikulum 2013 dengan materi yang dipilih yaitu materi matriks karena materi ini di anggap sebagai materi yang cukup sulit.

**c. Analisi peserta didik**

Analisis peserta didik bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, dalam hal ini peneliti menggunakan cara bertanya langsung kepada peserta didik dikarenakan keterbatasan waktu. Hasil dari analisis peserta didik menunjukkan bahwa kendala mereka dalam belajar adalah mereka merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit sehingga membuat mereka tidak tertarik untuk belajar. Oleh karena itu peneliti ingin membuat media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS, dimana dalam proses belajarnya peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan tanya jawab yang diajukan kepada peserta didik yang telah mempelajari materi matriks. Dari 26 peserta didik yang menjawab, sebanyak 50% yang merasa bahwa materi tersebut sulit. Selain itu, peserta didik ditanya mengenai lebih suka berkelompok atau individu dalam pembelajaran, sebanyak 80% lebih suka berkelompok. Sehingga ini akan menjadi gambaran bagi peneliti untuk membuat media pembelajaran

berbasis permainan tradisional EPFAS dimana media ini nantinya akan digunakan berkelompok. Saat diberi pertanyaan pembelajaran matematika yang berkaitan dengan permainan tradisional, sebanyak 90% sangat tertarik untuk belajar sambil bermain.

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahapan ini menjadi rancangan dari media pembelajaran EPFAS pada materi matriks. Tahap perancangan ini memiliki uraian langkah-langkah berdasarkan pada hasil tahap analisis secara menyeluruh kepada kebutuhan dan masalah yang ada pada tempat penelitian. Tahapan perencanaan pada media pembelajaran EPFAS sebagai berikut.

### **a. EPFAS**

Pendesainan media EPFAS memakai kain panel dengan ukuran 2,5 meter. Warna pada media EPFAS dibuat warna-warni agar media EPFAS lebih menarik dan untuk bentuk pada bidang permainan diinovasi menggunakan berbagai bentuk bidang datar. Untuk tempat materi di buat kantong disamping setiap bidang datar.

### **b. Materi**

Untuk desain bentuk materi dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tertarik untuk bermain. Bentuk materi juga disesuaikan dengan kantong materi yang disediakan agar peserta didik mudah dalam pengambilan materi. Desain materi dicetak menggunakan kertas linen yang biasa digunakan untuk piagam maupun sertifikat tujuannya adalah agar materi mudah diambil saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan

media pembelajaran.

**c. Gacu**

Gacu pada media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS menggunakan koin yang bertuliskan nama masing-masing kelompok. Untuk tulisan nama kelompok menggunakan kertas HPS sebagai lapisan pada gacu agar lebih menarik menggunakan warna yang berbeda untuk membedakan masing-masing kelompok.

**d. Soal**

Untuk soal pada pengembangan media pembelajaran berbasis tradisional ini menggunakan soal yang di cetak pada kertas HPS biasa. Lembar soal ini nantinya akan diberikan kepada masing-masing kelompok, namun untuk pengerjaannya peserta didik dituntut untuk mengerjakan secara individu.

**3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

**a. Hasil Tahap Validasi**

Validasi merupakan proses permintaan persetujuan atau penilaian terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti sebelum diujicobakan, dalam hal ini adalah produk media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS pada materi matriks. Melibatkan dua ahli, yaitu validator ahli media dan ahli materi.

### 1) Hasil Tahap Validasi Ahli Media

Validasi ahli media memiliki tujuan menilai kelayakan kegrafikan berupa ukuran media pembelajaran EPFAS dan desain media pembelajaran EPFAS. Serta kelayakan bahasa meliputi aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah, simbol atau ikon. Validator ahli media juga memberi beberapa komentar dan saran mengenai desain media pembelajaran EPFAS yaitu penambahan nama media pembelajaran, untuk desain materi diperbaiki agar lebih menarik, dan untuk gambar permainan diperbaiki agar saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran EPFAS gambar tidak membosankan. Validator ahli media pada tahap ini adalah Ibu Rusmaniah, S. Pd.. adapun hasil dari validator ahli media sebagai berikut.

Table 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

| Kriteria                   | Indikator | Skor         |
|----------------------------|-----------|--------------|
| Aspek kelayakan kegrafikan | 4         | 14           |
| Aspek kelayakan bahasa     | 12        | 37           |
| Jumlah                     |           | 51           |
| Rata-rata dalam persentase |           | 80%          |
| Kriteria                   |           | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, diketahui bahwa ahli media memberikan jumlah skor 51 dari skor maksimalnya 64. Hasil tersebut menyatakan bahwa kevalidan media pembelajaran EPFAS mendapat persentase penilaian rata-rata sebesar 80% dengan kriteria “sangat valid”

## 2) Hasil Tahap Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi meliputi kesesuaian mater dengan SK dan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan, serta kelayakan penyajian meliputi teknik penyajian, pendukung penyajian dengan penyajian pembelajaran. Validator ahli materi juga memberi beberapa komentar dan saran terkait dengan penyajian materi pada media pembelajaran EPFAS yaitu penambahan contoh soal pada tiap-tiap operasi matriks. Validator ahli materi pada tahap ini adalah Bapak Amin Rais, S. Pd. Adapun berikut ini adalah hasil dari validasi oleh ahli materi.

Table 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

| Kriteria                   | Indikator | Skor         |
|----------------------------|-----------|--------------|
| Aspek kelayakan isi        | 12        | 37           |
| Aspek kelayakan penyajian  | 5         | 15           |
| Jumlah                     |           | 52           |
| Rata-rata dalam persentase |           | 76%          |
| Kriteria                   |           | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diketahui bahwa validator ahli materi memberi jumlah skor 52 dari skor maksimalnya 68. Hasil tersebut menyatakan bahwa kevalidan media pembelajaran EPFAS mendapatkan persentase penilaian rata-rata sebesar 76% dengan kriteria “sangat valid”.

### **b. Hasil Tahap Kepraktisan**

Kepraktisan merupakan salah satu factor yang mempengaruhi keputusan seseorang dalam menggunakan produk yang dikembangkan peneliti, dalam hal ini media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS pada materi matriks. Pengumpulan data kepraktisan dilakukan melalui angket respon dari guru mata pelajaran dan peserta didik.

#### **1) Hasil kepraktisan dari Guru**

Peneliti meminta penilai dari guru dengan tujuan mengetahui nilai kepraktisan dari media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS pada materi matriks. Adapun hasil dari lembar respon guru adalah sebagai berikut.

Table 4.5 kepraktisan dari guru

| Kriteria                   | Indikator | Skor         |
|----------------------------|-----------|--------------|
| Aspek kelayakan kegrafikan | 4         | 15           |
| Aspek kelayakan Bahasa     | 12        | 41           |
| Jumlah                     |           | 56           |
| Rata-rata dalam persentase |           | 88%          |
| Kriteria                   |           | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil penilaian guru diperoleh jumlah skor 56 dari skor maksimalnya 64. Hasil itu memberi kesimpulan bahwa kepraktisan media pembelajaran EPFAS mendapatkan presentase penilaian sebesar 88% dengan kriteria “sangat praktis”.

## 2) Hasil Kepraktisan dari Peserta Didik

Peneliti meminta penilaian dari peserta didik dengan tujuan mengetahui nilai kepraktisan dari media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS pada materi matriks kepada sebanyak 26 orang peserta didik. Adapun hasil dari lembar respon peserta didik sebagai berikut.

Table 4.6 kepraktisan dari peserta didik

| Kriteria                   | Indikator | Skor         |
|----------------------------|-----------|--------------|
| Ketertarikan               | 9         | 726          |
| Materi                     | 3         | 225          |
| Bahasa                     | 3         | 266          |
| Jumlah                     |           | 1216         |
| Rata-rata dalam persentase |           | 78% %        |
| Kriteria                   |           | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik diperoleh jumlah skor 1216 dari skor maksimalnya 1560. Hasil itu memberi kesimpulan bahwa

kepraktisan media pembelajaran EPFAS mendapatkan presentase penilaian sebesar 78% dengan kriteria “sangat praktis”.

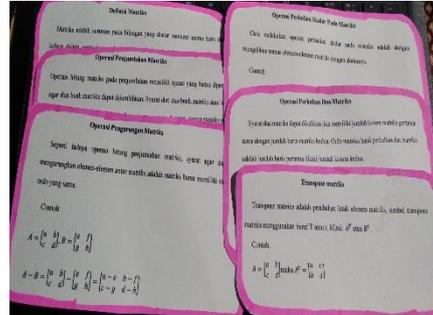
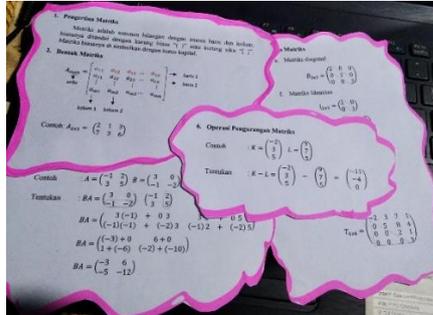
### c. Revisi Produk

Adanya beberapa saran dan komentar yang diperoleh mengenai media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil validasi oleh para ahli. Komentar maupun saran tersebut kemudian menjadi acuan dalam melakukan revisi produk media pembelajaran EPFAS yang dibuat peneliti. Revisi produk berdasarkan komentar maupun saran dari ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 revisi dari validator

| Sebelum Revisi   | Ssudah revisi  |
|--|--|
| <p data-bbox="427 1314 571 1348">Ahli media</p>  <p data-bbox="427 1921 762 1955">Penambahan nama media</p> |  |

Ahli media



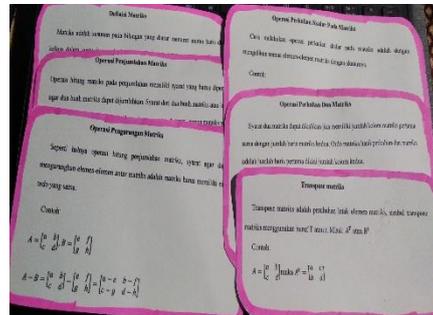
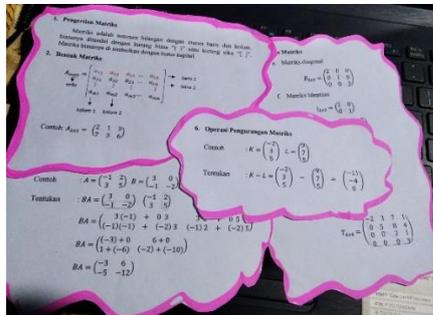
Desain materi diperbaiki agar menarik

Ahli media



Rombak gacu agar tidak mantul

Ahli materi



Penambahan contoh soal

#### 4. Tahap Penerapan (*Implementasi*)

Pada tahap implementasi untuk mengukur keefektifan, peneliti menggunakan *one grup pretest-posttest design* adalah dengan memberi soal *pretes-posttes* hanya disatu kelompok. Menggunakan *one grup pretest-posttest design* alasannya karena adanya keterbatasan pada waktu yang peneliti miliki dalam melakukan uji coba. Penelitian dilakukan dikelas XI MIA dengan jumlah peserta didik 27 orang. Namun pada saat penelitian ada peserta didik yang tidak hadir sehingga yang diambil untuk penelitian yaitu 26 peserta didik. Pemilihan kelas ini merupakan saran dari guru mata pelajaran. Berikut ini hasil dari pengujian-pengujian yang dilakukan pada tahap ini.

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi dalam mencari tahu apakah data berdistribusi normal atau tidak sebelum dilakukan uji yang lain. Uji normalitas dilakukan dengan *Microsoft excel*. Adapun hasil uji normalitas adalah berikut ini.

Tabel 4.8 hasil Uji Normalitas

| Data            | $L_{hitung}$ | $L_{tabel}$ | kriteria |
|-----------------|--------------|-------------|----------|
| <i>Pretest</i>  | 0,1485       | 0,174       | Normal   |
| <i>Posttest</i> | 0,1471       |             |          |

Berdasarkan table diatas bias diketahui bahwa uji normalitas dengan hasil  $L_{hitung}$  pada *pretest* adalah 0,1485 sehingga  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,1485 < 0,174$ ) dan  $L_{hitung}$  pada *posttest* adalah 0,1471 sehingga  $L_{hitung} <$

$L_{tabel}$  ( $0,1471 < 0,174$ ) sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

#### b. Uji *Paired Sample t-test*

Selesai data dilakukan uji normalitas dan mendapatkan hasil bahwa data berdistribusi normal, maka terpenuhi persyaratan untuk dilakukan uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* menggunakan *microsoft excel*. Adapun hasil dari uji *paired sample t-test* table berikut.

Tabel 4.9 Hasil uji *Paired Sample t-test*

| Data      | $t_{hitung}$ | $t_{tabel}$ |
|-----------|--------------|-------------|
| Pretest   | 41,1278      | 1,7081      |
| Post test |              |             |

Berdasarkan hasil dari uji *paired sample t-test* diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 41,1278 menunjukkan hasil lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $41,1278 > 1,7081$ ). Sehingga menunjukkan ada beda antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh signifikan dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS pada materi matriks.

#### c. Uji *N-Gain*

Setelah dilakukan uji *paired sample t-test* menunjukkan terdapat pengaruh, maka untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi

pada hasil belajar sebelu, dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS dilakukan uji *N-Gain*. Uji *N-Gain* dilakukan dengan *Microsoft excel*. Adapun uji *N-Gain* tersebut pada tabel berikut.

Tabel hasil uji n-gain

|           | <i>pretest</i> | <i>Posttest</i> | Skor <i>N-Gain</i> | % <i>N-Gain</i> |
|-----------|----------------|-----------------|--------------------|-----------------|
| Jumlah    | 832            | 2050            | 18,235             | 1823,478        |
| Rata-rata | 32             | 78,846          | 0,701              | 70,134          |

Berdasarkan tabel diatas bisa dilihat skor *N-Gain* diperoleh 0,701 termasuk kriteria “sedang”. Dan perolehan persentase *N-Gain* 70,134% termasuk pada kriteria “cukup efektif”.