

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media

Penelitian ini telah dilaksanakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development yang dihasilkan produk berupa karton garuda yang dikembangkan di MIN 7 Kota Medan pada kelas II dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang.

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Prosedur penelitian pengembangan menghasilkan media pembelajaran karton garuda untuk peserta didik dikelas II MIN 7 Kota Medan pada materi simbol-simbol pancasila.

1. Analisis (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah tahap analisis, Karena pada tahap ini peneliti menganalisis masalah yang terjadi dalam pembelajaran PPKn khususnya pada materi simbol-simbol pancasila. Adapun hal-hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis permasalahan dalam pembelajaran dan analisis kebutuhan peserta didik.

a) Analisis permasalahan dalam pembelajaran

Analisis permasalahan bertujuan agar mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Upaya yang dilakukan dalam analisis permasalahan ialah dengan cara melakukan wawancara dan observasi dikelas II MIN 7 Kota Medan untuk mendapatkan data dan informasi berupa permasalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik dikelas II selama proses pembelajaran berlangsung. Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Guru mengajar tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku paket yang dimana setiap peserta didik memiliki buku paket secara individu
2. Guru menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah
3. Guru terlalu fokus untuk menyampaikan materi sehingga peserta didik sulit mencerna penjelasan yang dijelaskan oleh guru yang mengakibatkan peserta didik.

b) Analisis Kebutuhan Peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran antara guru dan peserta didik. Analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui media pembelajaran yang tersedia di MIN 7 Kota Medan berupa papan tulis, buku paket, proyektor, dan speaker. Selanjutnya hasil wawancara dengan guru kelas II ibu Yusnita pada tanggal 27 Mei 2024 menjelaskan bahwa bagaimana proses pembelajaran berlangsung saat tahun sebelumnya, kemudian apakah ada kesulitan mengajar dalam materi simbol-simbol pancasila. Dilakukan dengan hasil observasi peneliti yaitu:

1. Melihat peserta didik kurang minat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Tidak tertarik dengan penjelasan guru yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran.
3. Guru hanya menggunakan buku paket yang hanya memiliki gambar dan karangan yang sama dimana semua peserta didik memilikinya. Pengaruhnya pada peserta didik ialah: Mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran, Suasana kelas mudah ramai, Guru tidak mudah mengendalikan suasana kelas yang mudah berubah menjadi ramai, Peserta didik paham dengan materi yang sedang dijelaskan oleh guru.

Dari hasil wawancara dan ibservasi peneliti berupaya merancang media pembelajaran Karton Garuda mengenai materi tentang simbol-simbol pancasila yang dianggap cocok untuk menerapkan media yang dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan minat dan daya tarik peserta didik, dalam hal ini meningkatkan minat dan daya peserta didik, dalam hal ini peneliti mengambil pembelajaran tentang simbol-simbol pancasila.

2. Design (Desain)

Dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE tahap berikutnya adalah mendesai media. Media Karton Garuda didesain untuk penjelasan singkat tentang simbol-simbol pancasila agar memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut tahap desain untuk melakukan proses melalui tiga tahap yaitu:

a) Perancangan desain produk

1. Mengumpulkan bahan serta alat-alat yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran katon garuda yaitu: kardus bekas, kertas origami, gunting, lem, kertas printnan .Bahan tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai keinginan dan tujuan yang akan dicapai.
2. Membuat desain sampul depan menggunakan lapisan kertas karton.
3. Desain dibuat sesuai dengan materi pembelajaran mengenai simbol-simbol pancasila yang disajikan dalam media pembelajaran.
4. Gambar dan keterangan dibuat dalam bentuk print dengan menggunakan kerta A4 dengan format penulisan Times New Roman
5. Sampul media menggunakan kardus bekas dan doberi lapisan kertas karton hitam.

6. Perbaikan dilakukan dari segi media karton garuda yang sebelumnya menggunakan kertas karton yang berbentuk panjang dan memiliki 2 halaman
- b) Penyusunan aturan penggunaan media karton garuda
1. Letakkan media karton garuda diatas meja atau diatas bangku pada cover media yang bertuliskan “Media Kargur” dengan menghadap peserta didik.
 2. Buka halaman pertama setelah cover
 3. Didalam terdapat gambar-gambar simbol-simbol sila pancasila berserta isinya
 4. Peserta didik bisa membaca secara bersamaan tentang pancasila dari sila ke1-5
 5. Selanjutnya bisa dilakukan untuk halaman selanjutnya
 6. Setelah itu peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran karton garuda secara bergiliran sesuai dengan teman sebangkunya.

3. Development (Pengembangan)

Hasil dari pengembangan media pembelajaran karton garuda terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

a) Bentuk Produk

Media Pembelajaran karton garuda ialah media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Proses pembuatannya juga menggunakan alat dan abahn yang mudah didapatkan semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sesuai dengan kebutuhan pembuatan media seperti bahan-bahannya mudah ditemukan,serta foto berserta keterangan yang mudah dijumpai diinternet maupun dibuku.

Pembuatan media pembelajaran menyesuaikan dengan materi pembelajaran dikelas II tentang simbol-simbol pancasila . Media tersebut adalah desain yang selanjutnya dikonsultasikan peneliti kepada dosen pembimbing,tim validator ahli materi dan

validator ahli media pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

b) Komponen-komponen media pembelajaran karton garuda

Media pembelajaran karton garuda mudah diproduksi oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus memperhatikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik ketika pembelajaran dan dilanjutkan dengan kebutuhan peserta didik. Selain bahan-bahan dan alat yang mudah didapatkan oleh peneliti juga tidak mengandung bahan-bahan kimi yang berbahaya.

Langkah-langkah dalam pembuatan media karton garuda terdiri dari:

- 1) Print gambar beserta penjelasan menggunakan kertas A4 yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 2) Gunting gambar dan penjelasan yang sudah diprint kemudian dilem dan ditempelkan ke kardus agar gambar dan penjelasannya terlihat menempel.
- 3) Ambil kertas origami yang warna-warni ambil 4 kertas origami, lalu kita buat berbentuk amplop kemudian kita tempel satu persatu.
- 4) Setelah itu kita tulis pertanyaan untuk isi dalam amplop tersebut kita buat sesuai jumlah peserta didik.
- 5) Kemudian kita gunting hasil printan gambar simbol-simbol Pancasila kemudian kita tempel satu persatu.
- 6) Lalu kita cocokkan simbol-simbol Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Lalu kita gunting gambar-gambar atau contoh dalam kehidupan sehari-hari pada simbol-simbol Pancasila.
- 8) Lalu kita tempel secara acak untuk dicocokkan oleh peserta didik.
- 9) Selanjutnya kita tempel gambar tentang contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, lalu kita tempelkan.

10) Kemudian kita gunting gambar burung garuda, dan penjelasan mengenai burung garuda pancasila, supaya siswa melihat dan memahami pancasila secara mendalam.

c) Validasi

Validasi produk penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh validasi media pembelajaran karton garuda oleh ibu Andina Halimsyah Rambe, M.Pd. dan validasi materi dilakukan oleh bapak Toni Nasution M.Pd, Serta validasi pembelajaran oleh guru kelas II MIN 7 Kota Medan ibu Yusnita S.Pd.

1. Ahli Media

Tabel 4.1
Validasi Ahli Media

NO	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kemudahan Pengguna	Sistematika penyajian Kartun Garuda					
		Kemudahan menggunakan media					
		Fungsi Media					
2	Konsistensi	Konsistensi soal essay					
		Konsistensi bentuk dan ukuran warna					
3	Kegrafikan	Warna cover, warna amplop soal					
		Gambar materi yang disajikan					
		Ukuran media kargur					
4	Tampilan Desain Penyanggah	Komposisi warna dan ukuran penyanggah (<i>background</i>)					
5	Kemanfaatan	Mempermudah KBM					
		Memberikan fokus perhatian					
Jumlah							

2. Ahli Materi

Tabel 4.2
Validasi Ahli Media

NO	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan	Kesesuaian dengan KI dan KD					
		Kebenaran substansi materi					
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik					
		Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan					
		Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar					
		Kesesuaian dengan nilai-nilai moralitas dan sosial					
2	Kebahasaan	Keterbacaan					
		Kejelasan Informasi					
		Pengguna bahasa secara efektif					
		Kesesuaian dengan secara efektif dan efisien					
3	Sajian	Kejelasan tujuan					
		Urutan penyajian					
		Pemberian motivasi					
		Komunikatif (stimulus dan respon)					
		Kelengkapan informasi					
4	Kegrafikan	Desain tampilan					
		Gambar cover, Kartu (amplop), warna simbol-simbol pancasila					
		Penggunaan Media Kargur					
		Dadu					
Jumlah							

4. Implementation (Implementasi)

Pada penelitian dan pengembangan model ADDIE implementasi merupakan tahap keempat untuk melakukan uji coba produk pengembangan media pembelajaran karton garuda materi tentang simbol-simbol pancasila pada mata pelajaran PPKn di MIN 7 Kota Medan yang telah dibuat oleh peneliti dan telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan validasi guru kelas II, Selanjutnya dilakukan uji coba atau diterapkan dalam proses pembelajaran di MIN 7 Kota Medan pada peserta didik kelas II dalam pembelajaran PPKn tentang simbol-simbol pancasila. Pelaksanaan dilakukan dengan 3 kali pertemuan dengan pembelajaran tatap muka. Dipertemuan awal melaksanakan penjelasan dan pendalaman materi, pertemuan kedua dilakukan penerapan media pembelajaran karton garuda pada saat pembelajaran PPKn yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran karton garuda dengan teman sebangkunya sekitaran waktu 10 menit secara bergilir peserta didik kelas II, dan pertemuan ketiga melakukan pengisian angket., Adapun bukti-bukti pelaksanaan ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4.1
Menyampaikan Materi

Dalam gambar diatas menunjukkan kegiatan penelitian melakukan penyampaian materi yang akan diajarkan dalam pengembangan media karton garuda materi yang disampaikan adalah materi pembelajaran tentang simbol-simbol pancasila.



Gambar 4.2

Penggunaan Media Pembelajaran Karton Garuda

Berdasarkan implementasi tersebut, dapat diperoleh data berupa angket respon peserta didik tentang media pembelajaran karton garuda pada mata pelajaran PPKn yang bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran karton garuda layak digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk peserta didik kelas II di MIN 7 Kota Medan dengan uji coba dilakukan pada 15 peserta didik dan guru kelas II.

Pada tahapan respon peserta didik, komik ini divalidasi dan diuji cobakan dengan siswa kelas III yang akan dilakukan di MIN 7 Kota Medan yang berjumlah 18 orang keseluruhan. Selama penelitian dilakukan observasi siswa secara langsung, Adapun hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Respon Peserta didik

NO	Indikator	Skor	Skor maksimal	Presentase
1.	Aspek Ketertarikan	403	432	93,28%
2.	Aspek Materi	498	576	86,45%
3.	Aspek Bahasa	128	144	88%
Kategori		89,2%		
		Sangat Praktis		

Pada Tabel 4.3 angka rata-rata yang tercatat adalah 93,28%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media kargur untuk meningkatkan berpikir ilmiah peserta didik sangat praktis. Hasil validasi media pada aspek ketertarikan memperoleh nilai 86,45% dengan kriteria sangat praktis, aspek materi terhadap media mencapai 91,6% dengan kriteria sangat praktis, di sisi bahasa mencapai 88% , bahkan dengan cara yang sangat simpel. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media kargur yang bertujuan untuk menaikkan pengetahuan peserta bisa dikatakan menjadi media yang sangat prakti/simpel. Adapun respon peserta didik ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.3

Uji Respon Peserta Didik

Responden	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maximal	Presentase	Kreteria
1.	57	64	89%	Sangat Praktis
2.	58	64	90%	
3.	57	64	89%	
4.	61	64	95%	
5.	57	64	89%	
6.	56	64	87%	
7.	56	64	87%	
8.	56	64	87%	
9.	55	64	86%	
10.	57	64	89%	
11.	56	64	87%	
12.	56	64	87%	
13.	56	64	87%	
14.	56	64	87%	
15.	57	64	89%	
16.	53	64	82%	
17.	56	64	87%	
18.	56	64	87%	
Jumlah Total	1.016			
Skor Maksimal	1.152			
Presentase	88,1%			
Kriteria	Sangat Praktis			

Di tabel rata-ratanya adalah 88,1%. Dari sini terlihat jelas bahwa jawaban peserta didik sangat mudah pada penggunaan media komipadapat meningkatkan pemikiran ilmiah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komipa yang ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan peserta tergolong media yang sangat mudah/praktis.

Tabel 4.4
Hasil Uji Respon Guru

NO	Indikator	Skor	Skor maksimal	Presentase
1.	Aspek Ketertarikan	21	24	87,5%
2.	Aspek Materi	22	24	91,6%
3.	Aspek Bahasa	11	12	91,6%
Kategori		90,2%		
		Sangat Praktis		

Pada angka rata-rata yang tercatat adalah 90,2%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media kargur untuk meningkatkan berpikir ilmiah peserta didik sangat praktis. Berdasarkan validasi media, aspek menarik sangat mudah dengan nilai 87,5%, media materi sangat mudah dengan nilai 91,6%, serta aspek kebahasaan sangat praktis dengan nilai 91,6%. Juga kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kargur yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik bisa dikatakan sebagai alat yang sangat simpel.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam kegiatan penelitian dan pengembangan model ADDIE ialah evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dikelas II MIN 7 Kota Medan berupa media Karto Garuda Pada Mata Pelajaran PPKn layak digunakan. Data yang didapatkan melalui kegiatan validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

B. Analisis Data

Analisis data dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada hasil validasi para ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta ahli desain. Dimana ahli media dilakukan oleh ibuk **Andina Halimsyah Rambe, M.Pd** selaku dosen Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Untuk Validator ahli Materi dilakukan oleh Bapak **Toni Nasution M.Pd** selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Untuk ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Ewin sanjaya gajah M.Pd, **Hasil Validasi**

a. Penilaian Ahli Media

Berikut hasil penilaian ahli media yang akan disajikan dalam tabel:

Presentase Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek Penilaian	Skor total	Skor maksimal	Presentase
1.	Aspek Ukuran		20	85%
2.	Aspek Desain sampul		20	95%
3.	Aspek Desain Isi Media		20	90%
Rata-rata Presentase			90%	
Kategori			Sangat Valid	

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Rata-rata	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian ukuran komik dengan standar ISO	4	100%	Sangat valid
2.	Kesesuaian ukuran dengan isi materi	3	90%	Sangat valid
3.	Penampilan unsur tata letak pada sampul depan, belakang memiliki keselarasan dan kesatuan konsentrasi	4	100%	Sangat valid
4.	Warna unsur tata letak harmonisasi dan memperjelas fungsi	3	90%	Sangat valid
5.	Huruf yang digunakan menarik	3	90%	Sangat valid
6.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	4	100%	Sangat valid
7.	Ilustrasi sampul komik menarik	4	100%	Sangat valid
8.	Konsistenitas tata letak	3	90%	Sangat valid
9.	Ukuran tata letak harmoni (sesuai spasi dan ilustrasi)	3	90%	Sangat valid

10.	Pemilihan jenis kertas	4	100%	Sangat valid
11.	Kejelasan ilustrasi dengan materi komik	4	100%	Sangat valid
12.	Komposisi warna dengan tulisan dan karakteristik siswa	4	100%	Sangat valid
13.	Penggunaan jenis huruf sesuai dengan bahan ajar	4	100%	Sangat valid
14.	Mampu mengungkapkan makna dari objek	4	100%	Sangat valid
15.	Bentuk dan ukuran sesuai	4	100%	Sangat valid

Angka rata-rata yang tercatat adalah 90%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan kargur untuk meningkatkan berpikir ilmiah peserta didik sangat valid. Hasil validasi media pada aspek ukuran media untuk faktor bentuk sebesar 85% dengan kriteria sangat valid, untuk faktor desain sampul media sebesar 95% dengan kriteria sangat valid serta untuk unsur kargur sebanyak 90% dengan kriteria sangat baik dengan kriteria yang valid. Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan bahwa media kargur untuk meningkatkan berpikir ilmiah peserta diklasifikasikan sebagai media yang sangat valid.

b. Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi terdiri dari aspek penilaian isi materi, kelayakan penyajian dalam media pembelajaran karton garuda. Berikut hasil penilaian dari ahli materi yang disajikan dalam tabel.

Tabel 4.6

Hasil Validasi Ahli Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

No	Indikator	Skor Rata-rata	Presentase	Kriteria
1.	Selaraskan isi dengan kompetensi inti serta metrik keberhasilan	4	100%	Sangat valid
2.	Bisa diskalakan buat memenuhi tujuan pembelajaran	4	90%	Sangat valid
3.	Realitas konsep materi diperiksa dengan sudut pandang ilmiah.	4	100%	Sangat valid
4.	Lengkapya materi pada media	4	90%	Sangat valid
5.	Sinkron dengan konsep materi	4	90%	Sangat valid
6.	Materi yang disampaikan mengandung gagasan yang benar dan tepat.	4	100%	Sangat valid

7.	Memahami isi dengan praktis memakai multimedia	4	100%	Sangat valid
8.	Kejelasan isi dengan komik	3	90%	Sangat valid
9.	korelasi antara media serta kondisi lingkungan sekitar	4	90%	Sangat valid
10.	Isi pembelajaran memberikan perbedaan taraf kognitif serta aspek pengetahuan, pemahaman serta penerapan.	4	100%	Sangat valid
11.	Keakuratan dialog cerita dengan materi	3	100%	Sangat valid
12.	Kesesuaian materi dalam konsep komipa (Natural Science Comics) untuk meningkatkan pemikiran ilmiah.	4	100%	Sangat valid
13.	Tampilan gambar karakter menarik dan sinkron terhadap fitur.	3	100%	Sangat valid
14.	Kejelasan cerita untuk meningkatkan pemahaman	4	100%	Sangat valid

Pada Tabel diatas angka rata-rata adalah 95%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komipa untuk meningkatkan pemikiran ilmiah peserta didik sangat bermanfaat. Hasil validasi isi memperoleh 100% dengan kriteria sangat valid, untuk penyampaian media 95% dengan kriteria sangat valid dan untuk bahasa komik juga 90%. Dengan kriteria yang sangat valid. Sehingga bisa kita simpulkan bahwa media kargur ialah media yang paling efektif untuk meningkatkanberpikir ilmiah dan pengetahuan peserta didik.

a. Penilaian Ahli Bahasa

Berikut penilaian ahli bahasa yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2.3.1. Presentase Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor	Skor maksimal	Presentase
1.	Aspek Kebahasaan	22	24	91,66%
Kategori		Sangat Valid		

Rumus perhitungan : $\frac{Skor\ Validasi}{Skor\ maksimal} \times 100$

$$\frac{22}{24} \times 100$$

$$= 0,91666 \times 100$$

= 91,66 %

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor Rata-rata	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian bahasa dengan penggunaan bahasa peserta didik	4	100%	Sangat valid
2.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	100%	Sangat valid
3.	Pemilihan kata dalam penjabaran materi	3	100%	Sangat valid
4.	Kesesuaian tema dengan ukuran berpikir peserta didik	4	100%	Sangat valid
5.	Penggunaan kata yang tidak memiliki makna ganda dan salah makna	3	90%	Sangat valid
6.	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	4	100%	Sangat valid

Pada tabel diatas Angka partisipasi rata-rata ialah 91,66%. Hal ini memberikan bahwa pemanfaatan kompa sangat relevan untuk meningkatkan pemikiran ilmiah peserta didik. Hasil validasi media linguistik memperoleh nilai 90% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode-metode tersebut adalah cara yang sangat efektif untuk meningkatkan pemikiran ilmiah peserta didik..

1. Revisi Produk

Setelah melalui proses validasi, Selanjutnya melakukan revisi produk sesuai dengan saran validator, Adapun perubahan media pembelajaran Karton Garuda sebelum direvisi dan sesudah revisi ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.3

Revisi Ahli Media

Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Sesudah Revisi



Produk sebelum revisi gambar beserta isi, dan keterangannya, tidak banyak pembahasan dan keterangan sehingga peserta didik kurang puasa dengan media karton garudanya



Produk setelah revisi bagian halaman ditambahin,lalu bagian penjelasannya dicetak dengan menggunakan kerta A4 kemudian dicetak gambar yang berwarna.

C.Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penjelasan media pembelajaran ppkn yang valid,praktis, dan efektif dengan menggunakan media pembelajaran karton garuda adalah sebagai berikut:

1. Kevalidan Media Pembelajaran Karton Garuda

Pengembangan media pembelajaran ppkn dapat digunakan oleh peserta didik.Kriteria yang dievaluasi untuk memastikan titik kevalidannya adalah salah satu contoh bagaimana peneliti memanfaatkannya berbagai aspek, seperti aspek isi,bahasa,penyajian, dan kelayakan grafis. Penelitian ini berfokus pada kriteria kevalidan pertama, khususnya kelayakan media.Aspek kevalidan memiliki nilai sebesar 4,5%, Sehingga hal tersebut dikatakan valid.Indikator aspek ini menunjukkan

bahwa isi media pembelajaran PPKn relevan dengan kebutuhan siswa dan mampu menggambarkan setidaknya substansi (fakta, konsep dan teori).

Penggunaan media pembelajaran karton garuda menjadi pemicu pengungkapan ide yang sebenarnya, Media memiliki manfaat sebagai berikut: 1).mengurangi verbalisme dengan membangun landasan pemikiran yang kuat,(2) peningkatan pusat studi,(3) letakan titik awal yang penting untuk peningkatan pembelajaran untuk menyeimbangkan ilustrasi, (4) lengkapi siswa dengan pengalaman yang dapat dipercaya yang dapat mendorong mereka untuk memulai organisasi mereka sendiri.

Variabel kedua yang menentukan keabsahan adalah sudut etimologis, Nilai validitas rata-rata kebahasaan sebesar 32%, sehingga dikatakan valid, Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran PPKn sesuai dengan latar belakang. Informasi disajikan dengan bahasa yang menyenangkan, menarik, dan jelas yang membuat siswa senang sehingga lebih mudah dipahami.

Aspek validitas ketiga adalah presentasi, penyajian lembar kegiatan siswa berbasis rata-rata nilai validitas 0,67, sehingga dikatakan valid dengan interval skor $V > 83$). Skor valid ini dicapai dengan urutan penyajian. keseimbangan antar slide dan kejelasan tujuan. Media pembelajaran harus memiliki beberapa cakupan adalah sebagai berikut: 1) Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menggunakan media yang tepat dan tepat sasaran; 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan instruksi. 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan keadaan siswa. 4) Media yang akan digunakan harus mengutamakan efisiensi dan efektifitas.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Karton Garuda

Yang dimaksud dengan “media pembelajaran praktis” adalah perangkat pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan oleh pendidik maupun siswa. Dengan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan yang dikembangkan menggunakan angket respon guru adalah 3,6% dan rata-rata hasil penilaian peserta didik menggunakan angket respon peserta

didik adalah 89,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Menggunakan media tersebut, hal ini dapat dilihat dari lembar respon guru dan peserta didik sebagai hasil dari tingkat kepraktisan media.

Kepraktisan produk pengembangan mengacu pada pengguna menyukai dan dapat digunakan dengan mudah dalam kondisi normal. Adapun pendapat dari hasil penelitian. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila hasil uji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif dari guru dan peserta didik yaitu kriteria minimal praktis.

3. Kefektifan Media Pembelajaran Karton Garuda

Media pembelajaran yang efektif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dalam aktifitas belajar peserta didik, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik yang dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang memuaskan dan tujuan pembelajaran tercapai. Kefektifan media pembelajaran ditentukan dengan melihat hasil tes peserta didik yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Hasil pembelajaran akan mencerminkan kemampuan peserta didik untuk memenuhi prestasi tahap pengalaman belajar. Instrumen yang digunakan berupa butir-butir tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal.

Seorang siswa dianggap selesai jika skor mereka lebih tinggi dari skor KKM sebesar 70. Sebuah pembelajaran dianggap berhasil secara klasikal setidaknya 80% siswa mencapai nilai sempurna. tuntas pada 30 siswa dengan nilai rata-rata 89,33. Hal ini menunjukkan nilai media pembelajaran yang dirancang untuk pendidikan adalah efektif.

Berdasarkan data yang diperoleh, maka produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran karton garuda dapat dikatakan efektif. Hal ini sesuai dengan menyatakan bahwa produk pengembangan dikatakan efektif apabila memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditunjukkan oleh tes hasil belajar peserta didik.

NO	Nama Siswa	PRETEST	POSTEST	Post-Pre	Skor Ideal (100)- Pre	N-Gain Score	N-Gain Sco %
1	BS	30	60	30	70	0,428571429	42,85714
2	NBW	20	60	40	80	0,5	
3	ZLH	40	70	30	60	0,5	
4	KAK	50	80	30	80	0,375	3
5	SA	30	70	40	70	0,571428571	57,14285
6	PHM	40	90	50	60	0,833333333	83,33333
7	ASL	50	100	50	50	1	
8	MHI	30	80	50	70	0,714285714	71,42857
9	ZAA	20	100	80	80	1	
10	CM	40	60	20	60	0,333333333	33,33333
11	ALP	30	70	40	70	0,571428571	57,14285
12	RFS	50	80	30	50	0,6	
13	NA	50	90	40	50	0,8	
14	CAK	40	100	60	60	1	
15	TAS	60	80	20	40	0,5	
16	MHS	30	70	40	70	0,571428571	57,14285
17	ATB	40	80	40	60	0,666666667	66,66666
18	AAF	50	80	30	50	0,6	
19	ASA	30	60	30	70	0,428571429	42,85714
20	NSI	40	70	30	60	0,5	
21	NK	30	80	50	70	0,714285714	71,42857
22	AAU	40	90	50	60	0,833333333	83,33333
23	RN	50	100	50	50	1	
24	ANP	30	80	50	70	0,714285714	71,42857
25	SP	30	60	30	70	0,428571429	42,85714
26	AK	30	80	50	70	0,714285714	71,42857
27	MAT	40	100	60	60	1	
28	SAS	50	100	50	50	1	
29	AAA	40	80	40	100	0,4	
30	AIK	30	90	60	70	0,857142857	85,71428
31	AMS	20	90	70	80	0,875	8
32	ASL	30	70	40	70	0,571428571	57,14285
33	MAA	50	80	30	50	0,6	
Total =						0,672799423	67,2799423



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN