

Pengembangan Media Visual Tentara Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Sekolah Dasar

^{a*}Rizki Akhmad Luthfi, ^b Sutrisno Sahari, ^c Dhian Dwi Nur Wenda

^{abc} Universitas Nusantara PGRI Kediri Jawa Timur Indonesia

ARTICLE HISTORY

Submit:

August 14, 2022

Accepted:

October 14, 2022

Publish:

December 28, 2022

Article Type:

Research Paper

ABSTRACT

Based on the results of observations that teacher learning has not used learning media so that students are less active and easily bored so that students do not understand the concept of the solar system material so that student learning outcomes on average are still below the KKM 70, only 10% of students complete from all students. This research uses research and development (R&D) which has the aim of producing a product and testing the validity, practicality, and effectiveness of the product in the form of military visual media (about the solar system). The stages of this research refer to the ADDIE design model (analysis, design, development, implementation, evaluation). This study concludes that the results of developing military visual media using data on validity, practicality and effectiveness get the following results, (1) army media is declared valid, with an average combined validity percentage of 85% which includes valid validity criteria may be used after minor revisions, (2) the practicality of army media is stated to be practical based on a questionnaire from the teacher's response with an average of 97.5% and an average student response questionnaire of 95.2% which includes very practical criteria and can be used without revision. (3) the effectiveness of army media is declared effective based on the posttest obtaining an average of 84.9% which states that the military media developed has been effective based on the results of scores above the predetermined KKM, which is 70%.

KEYWORD:

Virtual Media Development

Army (Solar System)

Natural Sciences

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi bahwa pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan sehingga siswa kurang memahami konsep materi tata surya jadi hasil belajar siswa rata-rata masih dibawah KKM 70, hanya 10% siswa yang tuntas dari seluruh siswa. Penelitian ini menggunakan dan pengembangan (r&d) yang memiliki tujuan menghasilkan produk dan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yaitu berupa media visual tentara (tentang tata surya). Tahapan penelitian ini mengacu pada model desain ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa hasil pengembangan media visual tentara menggunakan data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan mendapatkan hasil sebagai berikut, (1) media tentara dinyatakan valid, dengan presentase validitas gabungan rata-rata 85% yang termasuk kriteria kevalidan yang valid boleh digunakan setelah revisi kecil, (2) kepraktisan media tentara dinyatakan praktis berdasarkan angket dari respon guru dengan rata-rata 97.5% dan angket respon siswa rata-rata 95,2% yang termasuk kriteria yang sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. (3) keefektifan media tentara dinyatakan efektif berdasarkan posttest memperoleh rata-rata 84,9% yang menyatakan bahwa media tentara yang dikembangkan sudah efektif berdasarkan hasil nilai di atas KKM yang telah di tentukan yaitu 70%.

1. Pendahuluan

Materi pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar adalah suatu mata pelajaran yang berhubungan dengan pengetahuan alam dan sebuah proses suatu penemuan (Saputro, 2019), sehingga bukan hanya konsep, fakta, dan prinsip saja (Saputro, 2017). Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2013), Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep.

Guru juga harus mampu menentukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada saat proses pembelajaran (Maryono et al., 2022), agar dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif dan inovatif juga diharapkan dapat menuai hasil serta mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan (Ariyanto & Laksana, 2017; H. Susanto et al., 2021). Dengan demikian maka dalam proses pembelajaran juga diperlukan sebuah motivasi untuk siswa guna menambah keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran semakin tinggi (Koriati et al., 2021; Sumaryanti et al., 2021). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran (Ikhwan et al., 2022). Seorang siswa akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu belajar.

Dari hasil observasi dan pengamatan kegiatan pembelajaran IPA kelas VI di SDN Mojoroto 4 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, diketahui bahwa proses pembelajaran di SDN Mojoroto 4 pada pembelajaran IPA materi tata surya guru masih menggunakan metode pembelajaran yang belum variasi. Guru belum menggunakan sebuah alat bantu pengajaran atau media pembelajaran dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, guru menggunakan bahan ajar yang disediakan sekolah. Saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan strategi tanya jawab, pembelajaran yang dilakukan terpusat pada pada bahan ajar yang disediakan oleh pemerintah. Hasil pencapaian nilai ulangan pada materi IPA Tata Surya rata-rata nilai yang diperoleh adalah dibawah KKM 70 yang ditetapkan oleh sekolah. Hasil yang ditunjukkan dari seluruh siswa yang tuntas hanya 10% dari seluruh siswa. Interaksi antara guru dengan siswa pun masih sebatas tanya jawab, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan jawaban dari hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dari paparan observasi tersebut maka diketahui bahwa masih banyak siswa

yang kurang mendalami materi atau memahami materi tata surya khususnya mata pelajaran IPA.

Berdasarkan masalah yang ditemui dari hasil observasi yang telah dilakukan maka diperlukan adanya sebuah inovasi yang dapat memperbaiki nilai hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik semangat belajar dari siswa dan memberikan sebuah motivasi belajar bagi siswa. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu pengajaran yang penting guna membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dalam hal interaksi dan komunikasi guru dengan siswa pada proses pembelajaran yang dilakukan. Menurut Azhar Arsyad (2013) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap. Dari sini dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat membuat penyampaian interaksi dan komunikasi serta penyampaian materi yang dilakukan guru menjadi lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan uraian permasalahan di atas maka dapat diambil sebuah kesimpulan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi tata surya khususnya mata pelajaran IPA pada kelas VI SDN Mojoroto 4 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. Salah satu media yang digunakan dalam membantu meningkatkan hasil belajar pada materi IPA tata surya adalah media Tentara (Tentang Tata Surya). Media Tentara adalah salah satu media pembelajaran yang didesain semenarik mungkin dan memudahkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan responsif dalam proses pembelajaran. Dengan media Tentara dapat menarik minat belajar dari membaca hingga memahami isi materi pelajaran IPA. Karena dalam pembelajaran IPA pada materi tata surya, siswa yang minim pemahaman materi dapat menggunakan media yang mudah sehingga siswa mampu memahaminya.

Kelebihan dari media tentara ini yaitu media tata surya yang seperti nyata di luar angkasa dengan planet bisa memutari matahari. Sehingga kita dapat menggambarkan konsep materi tata surya di dalam media Tentara dengan nyata seperti tata surya yang sebelumnya hanya media gambar atau diputar sendiri, namun media Tentara ini menggunakan alat agar planet-planet bisa memutari matahari dengan sendirinya tanpa bantuan. Di dalam media Tentara akan berisikan materi tata surya. Kemudian media Tentara ini menggambarkan tata surya yang ada di luar angkasa. Jika media tersebut diterapkan dalam pembelajaran IPA, minat belajar siswa akan lebih tinggi karena penasaran pada materi tata surya yang

diterapkan ketika menggunakan media tersebut. Sehingga hal ini dapat membantu meningkatkan perolehan hasil belajar siswa untuk mencapai maupun melebihi nilai KKM

2. Kajian Pustaka

Media Pembelajaran

Media visual dalam konsep pembelajaran visual terdapat berupa gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan peserta didik pengalaman visual yang nyata (Ariyanto & Laksana, 2017; Saputro, 2017). Media pembelajaran visual menurut Ega Rima Wati (2016) merupakan media yang memiliki beberapa unsur yang berupa bentuk, warna, garis, dan tekstur.

Media Tentara

Media visual tentara (tentang tata surya) ini merupakan media visual atau alat peraga yang dikembangkan sesuai dengan zaman yang sudah canggih dengan media visual ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa terhadap materi tata surya. Media visual tentara ini di kembangkan dari media yang sudah ada sebelumnya hanya berupa gambar atau buku dengan mengembangkan media tentara ini yang terdiri dari planet-planet yang seperti nyata diluar angkasa.

3. Metode

Penelitian ini memakai jenis penelitian pengembangan (Research and Development/ R&D). Menurut Sugiyono (2019:396) "Metode penelitian pengembangan adalah cara yang ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji produk yang telah dihasilkan". Paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan disingkat 4P (penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian). Di dalam model ADDIE tersusun beberapa tahapan-tahapan yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah program yang efektif dan efisien. Tahapan-tahapan tersebut meliputi: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation.

- a. Analisis. Berdasarkan masalah yang ditemui dari hasil observasi yang telah dilakukan maka diperlukan adanya sebuah inovasi yang dapat memperbaiki nilai hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik semangat belajar dari siswa dan memberikan sebuah motivasi belajar bagi siswa.
- b. Desain. Langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE adalah Desain. Tahap ini merupakan tahap desain rancangan produk, yaitu bentuk, ukuran, warna, dan bahan yang digunakan. Rancangan bentuk dilakukan dengan bentuk kubus. Aspek ukuran

produk mempertimbangkan kesesuaian dengan sasaran pengguna yaitu siswa. Ukuran produk dibuat besar agar siswa mudah untuk melihat. Untuk gambaran menggunakan kertas yang di print dan dilaminating dan triplek yang telah dipotong dan disusun berbentuk kubus. Alas produk menggunakan triplek dipotong sesuaidengan ukuran yang telah ditentukan.

- c. Pengembangan. Pengembangan produk awal dilakukan dengan membentuk tiang terlebih dahulu. Kayu dipotong sesuai ukuran kemudian dibentuk kubus, selanjutnya memotong triplek untuk menutupi ruang kubus lalu diberi warna biru dan gliter lalu di pasang planet-planet tersebut di bagian alas kubus tersebut dan menempelkan kertas berupa gambaran tata surya. Proses setelah produk awal selesai dibuat adalah melakukan uji validasi ahli media, dan ahli materi. Proses inilah yang memberikan bahan acuan untuk proses revisi atau perbaikan media sebelum dilakukan uji coba produk.
- d. Implementasi. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat. Pada tahap ini melakukan penerapan media yang telah diproduksi dan dikembangkan guna untuk melihat adakah perbaikan dari proses pembelajaran yang dilakukan, terutama melihat dari antusias belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kepraktisan akan dilakukan menggunakan angket respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon guru diberikan kepada guru untuk memberi nilai memberi saran dan komentar tentang penggunaan media. Sama halnya dengan angket respon siswa juga diberikan kepada siswa untuk siswa memberi nilai pada media pembelajaran yang dikembangkan.
- e. Evaluasi. Langkah terakhir dari pendekatan ADDIE ini adalah tahap evaluasi. Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai spesifikasi atau belum. Berdasarkan hasil uji lapangan yang sudah dilaksanakan akan diketahui kekurangan dari produk yang sudah dikembangkan. Semua tahapan evaluasi bertujuan untuk mengukur dari segi valid, praktis dan efektif produk akhir media Tentara.

Teknik analisis data yang digunakan dengan cara teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dihimpun dari pendapat dan saran dari hasil data validasi ahli materi dan ahli media. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil angket dan lembar tes uraian siswa. Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun rinciannya sebagai berikut,

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang artinya akan ada dua data kevalidan (ahli materi dan ahli media). Adapun data yang diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada para ahli dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah diadaptasi dari Akbar (2015:82).

$$\text{Validitas Ahli} = \text{TSe/TSh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

TSe : Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh : Total skor maksimal

$$V = (Va1 + Va2) / 2 =$$

Keterangan:

V : Validitas gabungan

Va1 : Validator 1 (Ahli Media)

Va2 : Validator 2 (Ahli Materi)

Tabel 1. Presentasi Kategori Validitas

Presentasi	Kategori Validitas	Keterangan
25.00-40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71.00-85.00	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86.00-100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Sumber: Akbar (2015:78)

Jadi kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan kriteria layak digunakan apabila mencapai kategori minimal valid.

b. Kepraktisan

Data kepraktisanan terbagi menjadi dua, yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Untuk uji coba lapangan diperoleh dari pengguna dan audience yaitu guru dan siswa. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik uji coba terbatas dan lapangan akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus (Akbar, 2015:83):

$$\text{Validitas Pengguna} = \text{TSeT/Sh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

TSe : Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian pengguna)

TSh : Total skor maksimal

$$R = (R1 + R2) / 2 =$$

Keterangan:

R : Rata-rata

R1 : Hasil angket respon (Guru/Siswa)

R2 : Hasil angket respon (Guru/Siswa)

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase berikut:

Tabel 2. Kriteria Pencapaian Nilai Kepraktisan

No	Kriteria pencapaian nilai (kepraktisan)	Tingkat kepraktisan/validitas
1	81,00 % - 100,00 %	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61,00 % - 80,00 %	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3	41,00 % - 60,00 %	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
4	21,00 % - 40,00 %	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan
5	00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa dipergunakan

Sumber: Akbar (2015)

c. Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrumen tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media tentara. Data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas VI memperoleh ≥ 70 (KKM) media ini dianggap efektif, namun jika kurang dari 70, media ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi. Instrumen tes terdiri dari 20 soal isian. Satu soal benar memperoleh poin 5 jika benar semua maka memperoleh skor maksimal 100. Adapun rumusnya seperti di bawah ini,

$$\text{Validitas Pengguna} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\% = \dots\% \text{ (Akbar, 2015:83)}$$

Keterangan:

TSe : Total skor empirik yang dicapai (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

TSh : Total skor maksimal (hasil uji kompetensi maksimal yang dicapai siswa)

$$R = \frac{R1 + R2}{2}$$

Keterangan:

R : Rata-rata

R1 : Hasil soal evaluasi terbatas

R2 : Hasil soal evaluasi luas

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Pencapaian Nilai Keefektifan

No	Kriteria pencapaian nilai (keefektifan)	Tingkat efektifitas/validitas
1	81,00 % - 100,00 %	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61,00 % - 80,00 %	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3	41,00 % - 60,00 %	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
4	21,00 % - 40,00 %	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan
5	00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa dipergunakan

Sumber: Akbar (2015)

4. Hasil dan Pembahasan

Validasi ahli dilakukan setelah produk awal terwujud. Validasi ahli dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan media Tentara dari segi materi dan media. Validasi kepada ahli ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kritik dan saran yang sesuai dengan produk media Tentara yang dikembangkan. Hasil validasi ahli ini digunakan sebagai dasar melakukan revisi rancangan produk media yang kemudian akan digunakan dalam uji coba draf awal produk. Validasi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali validasi.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian ini memberikan penilaian terhadap media Tentara dari aspek tampilan dan penggunaan. Dari hasil validasi ahli media diperoleh

nilai rata-rata oleh ahli media adalah 85. Berdasarkan tabel kevalidan 3.6 rentang skor 71.00-85.00 media dikatakan valid dengan keterangan boleh digunakan dengan revisi kecil, mengacu pada tabel kevalidan tersebut maka skor nilai validasi media melebihi dari 70, maka media Tentara yang dikembangkan dikategorikan Valid. Media Tentara memperoleh skor kevalidan dari ahli media sebanyak 85 dari ahli media. Data kuantitatif dari ahli media tersebut didapat dengan rumus, $V_{-pg} = 34/40 \times 100 = 85$.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini berperan untuk memberikan penilaian terhadap media Tentara dari aspek isi materi dan perangkat pembelajaran. Setelah dilakukan validasi materi oleh ahli materi menghasilkan nilai rata-rata 85. Berdasarkan tabel kevalidan 3 rentang skor 71.00-85.00 media dikatakan valid dengan keterangan boleh digunakan setelah revisi kecil, mengacu pada tabel kevalidan tersebut maka skor nilai validasi media lebih dari 70, maka media yang dikembangkan dikategorikan layak (valid). Hasil tersebut dinilai melalui media yang dikembangkan dengan melihat kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan.

Dari hasil tersebut yang dilihat berdasarkan data maka data tersebut berada pada rentang skor kuantitatif 71.00 - 85.00 dengan keterangan skor kualitatif valid boleh digunakan setelah revisi kecil. Data hasil uji coba yang ada di tabel 4 dapat dilihat bahwa materi tata surya memperoleh skor validasi materi sebanyak 85, yang didapat dari rumus, $V_{-pg} = 34/40 \times 100 = 85$.

Perhitungan rumus tersebut berada direntang 71.00 – 85.00 dengan keterangan data kualitatif valid namun harus dilakukan setelah revisi. Berdasarkan hasil validasi ahli media dengan memperoleh skor 85% dan validasi ahli materi dengan memperoleh skor 85% maka nilai hasil rata-rata dari hasil validasi dari ahli dinyatakan dengan rumus sebagai berikut. $V = 85\% + 85\% / 2 = 85\%$. Dengan demikian maka media Tentara dinyatakan valid untuk digunakan setelah revisi kecil dalam proses pembelajaran.

c. Uji Kepraktisan

Validasi pengguna pada penelitian ini diberikan kepada guru kelas untuk menilai tingkat kepraktisan serta respon pengguna media dilihat dari segi pengguna dalam pembelajaran yaitu guru kelas VI. Hasil validasi pengguna menghasilkan nilai rata-rata 100, berdasarkan tabel kepraktisan 3.7 dapat dilihat rentang skor 81.00-100.00 media dikatakan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. Mengacu pada tabel kepraktisan tersebut, skor nilai validasi pengguna lebih dari 81 maka

media yang dikembangkan dikategorikan sangat valid. Hasil tersebut dinilai melalui media yang dikembangkan dengan melihat dari segi materi dan penggunaan media dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa media Tentara memperoleh kepraktisan guru pada uji terbatas sebesar 95 dari angket respon guru. Data kuantitatif tersebut didapat dengan rumus: $V\text{-pg} = 19/20 \times 100 = 95$.

Media Tentara memperoleh kepraktisan guru pada uji coba luas sebesar 100.00 dari angket respon guru. Data kuantitatif tersebut didapat dengan rumus: $V\text{-pg} = 20/20 \times 100 = 100$. Skor perolehan dari pengguna tersebut berada pada rentang skor kuantitatif 81.00 – 100.00 dengan keterangan skor kualitatif sangat praktis. Maka media terbukti praktis untuk digunakan. $R = 95 + 100/2 = 97,5$. Berdasarkan hasil rata-rata gabungan dari kepraktisan guru memperoleh skor 97,5. Dengan demikian maka media Tentara dinyatakan sangat valid, sangat efektif sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan dalam proses pembelajaran.

Media Tentara memperoleh kepraktisan siswa pada uji coba terbatas sebesar 95 dari angket respon siswa. Data kuantitatif tersebut didapat dengan rumus: $V\text{-pg} = 949/1000 \times 100 = 95$. Media Tentara memperoleh kepraktisan siswa pada uji coba luas sebesar 95,5 dari angket respon siswa. Data kuantitatif tersebut didapat dengan rumus: $V\text{-pg} = 367/384 \times 100 = 95,5$. Skor perolehan dari pengguna tersebut berada pada rentang skor kuantitatif 81.00 – 100.00 dengan keterangan skor kualitatif sangat praktis. Maka media terbukti praktis untuk digunakan. $R = 95 + 95,5/2 = 95,2$. Berdasarkan hasil rata-rata gabungan dari kepraktisan siswa memperoleh skor 95,2. Dengan demikian maka media Tentara dinyatakan sangat valid, sangat efektif sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan dalam proses pembelajaran.

d. Keefektifan

Media Tentara memperoleh keefektifan siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor 79 dari post test. Data kuantitatif tersebut didapat dengan rumus: $V\text{-au} = 790/1000 \times 100 = 79$. Media Tentara memperoleh keefektifan siswa pada uji coba luas dengan memperoleh skor 90,8 dari post test. Data kuantitatif tersebut didapat dengan rumus: $V\text{-au} = 1090/1200 \times 100 = 90,8$. Diperoleh rata-rata nilai skor kuantitatif dari seluruh siswa kelas VI SDN Mojoroto 4 dengan nilai 90,8 dari total 12 siswa. $R = 79 + 90,8/2 = 84,9$. Berdasarkan hasil rata-rata gabungan dari keefektifan siswa memperoleh skor 84,9. Dengan demikian maka media Tentara dinyatakan sangat valid, sangat efektif sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan dalam proses pembelajaran

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa kevalidan, kepraktisan, keefektifan. Pertama bagaimana validitas pengembangan media visual Tentara. Kedua bagaimana kepraktisan pengembangan media visual Tentara, Ketiga bagaimana keefektifan pengembangan media visual Tentara. Ketiga rumusan masalah tersebut dapat dijawab berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan yaitu, Kevalidan berdasarkan validasi dari ahli media memperoleh skor 85% dan validasi materi dari ahli materi skor 85%, dengan validitas gabungan memperoleh skor 85% menyatakan media visual Tentara yang dikembangkan dalam kriteria sangat valid memerlukan revisi kecil. Kepraktisan berdasarkan penilaian dari gabungan angket respon guru pada uji coba terbatas dan uji coba luas memperoleh skor 97,5% dan penilaian dari gabungan angket respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas memperoleh 95,2% yang menyatakan media visual Tentara yang dikembangkan dalam kriteria sangat valid, sangat efektif sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan dalam proses pembelajaran. Keefektifan berdasarkan hasil uji post test pada uji coba terbatas dan uji coba luas memperoleh rata-rata 84,9% yang menyatakan bahwa media visual Tentara yang dikembangkan sudah efektif berdasarkan hasil nilai di atas KKM 70 dengan kriteria sangat valid, sangat efektif sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ariyanto, A., & Laksana, S. D. (2017). Pembelajaran IPS dengan media komik strip di kelas 4. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 188–198.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah Dasar*. Media Akademi.
- Ikhwan, A., Febriansyah, F. I., & Syam, A. R. (2022). Metode Demonstrasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Tilawatil Qur'an. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(2), 100–110.
- Koriati, E. D., Syam, A. R., & Ariyanto, A. (2021). Upaya Peningkatan Kompetensi Profesionalisme Guru Pendidikan Dasar Dalam Proses Pembelajaran. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(2), 85–95.
- Maryono, M., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak di sekolah. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 106–115.
- Riduwan. (2010). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Saputro, A. D. (2017). Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar. *Holistik*, 2(1), 69–80.
- Saputro, A. D. (2019). APE (Alat Permainan Edukatif)“Kebana” Pada Pembelajaran IPA/Sains di Pengembangan SD/MI. *Holistik*, 3(1), 28–41.
- Sumaryanti, L., Syam, A. R., & Wulansari, A. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Plastik

- Sebagai Alat Peraga Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Siswa Pendidikan Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(2), 37–46.
- Susanto, A. (2013). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prananda Media Group.
- Susanto, H., Arif, Z., Muslich, A., Saputro, A. D., Laksana, S. D., Arifin, J., & Tajab, M. (2021). Implementasi Media E-Comic dalam Menanamkan Nilai-Nilai Filosofi Sains dan Islam Pada Seni REYOG Ponorogo. *MUADDIB*, 11(2), 88–99.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19–30.