

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

Pada bagian ini merupakan inti dari penelitian yang menjelaskan tentang paparan data dan temuan penelitian. Diantaranya adalah analisis item butir soal, Penerapan media pembelajaran *Adobe Flash* siklus I, serta aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

A. Paparan Data

1. Analisis item butir soal

a. Validitas Tes

Validitas butir soal dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan tes sehingga dapat dijadikan sebagai instrumen dalam penelitian.

Setelah diuji menggunakan rumus *Product Moment* maka didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1

Tabel Hasil Uji Validitas Tes

NOMOR SOAL	HASIL	r tabel	KETERANGAN
1	0.472	0.374	Valid
2	0.713	0.374	Valid
3	0.506	0.374	Valid
4	0.667	0.374	Valid
5	0.128	0.374	Tidak Valid

6	0.561	0.374	Valid
7	0.422	0.374	Valid
8	0.472	0.374	Valid
9	0.729	0.374	Valid
10	0.386	0.374	Valid

Dari data diatas dapat dinyatakan bahwa item soal yang valid sebanyak 9 soal, dan item soal yang tidak valid sebanyak 1 soal.

b. Reabilitas Tes

Reabilitas soal yang sudah valid diuji reabilitasnya menggunakan rumus K-R 20. Maka didapat hasil 0.71 hal ini menunjukkan soal tes sudah Reliabel karena hasilnya lebih besar dari 0.70, hitungan lengkap terlampir.

c. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal, hasil analisis menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.2

Tabel Taraf Kesukaran Tes

NOMOR SOAL	HASIL	KETERANGAN
1	0.75	SUKAR
2	0.82	SUKAR
3	0.89	SUKAR

4	0.85	SUKAR
5	0.75	SUKAR
6	0.85	SUKAR
7	0.82	SUKAR
8	0.75	SUKAR
9	0.75	SUKAR
10	0.89	SUKAR

d. Daya Pembeda

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Dari hasil analisis daya pembeda 10 soal dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.3

Tabel Daya Pembeda

NOMOR SOAL	HASIL	KETERANGAN
1	0.35	CUKUP
2	0.21	CUKUP
3	0.07	JELEK
4	0.14	JELEK
5	0.21	CUKUP
6	0.14	JELEK

7	0.21	CUKUP
8	0.21	CUKUP
9	0.35	CUKUP
10	0.07	JELEK

Dari hasil analisis diatas indeks deskriminasi atau daya pembeda soal yang diperoleh ialah 6 soal berkualitas cukup dan 4 soal berkualitas jelek.

2. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Telah Berhasil Pada Pelaksanaan Siklus I yang terdiri dari:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran, *software* media pembelajaran, media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, menyusun soal tes, kunci jawaban, dan kisi-kisi soal.

1) Membuat Rencana Pembelajaran

Pembuatan rencana pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan RPP mengacu pada silabus, kompetensi isi (KI), dan kompetensi dasar (KD) yang telah ditentukan oleh pemerintah. Adapun RPP terlampir kemudian.

2) Penyusunan Media Pembelajaran *Adobe Flash*

Media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe Flash* ini berbentuk *game* kuis pilihan ganda yang bisa menskor secara otomatis dan tombol navigasinya dibuat mirip dengan *game* pada

umumnya. Dalam penyusunan Media Pembelajaran *Adobe Flash* peneliti memanfaatkan media sosial youtube dan beberapa referensi buku sebagai acuan dalam membuat media pembelajaran.

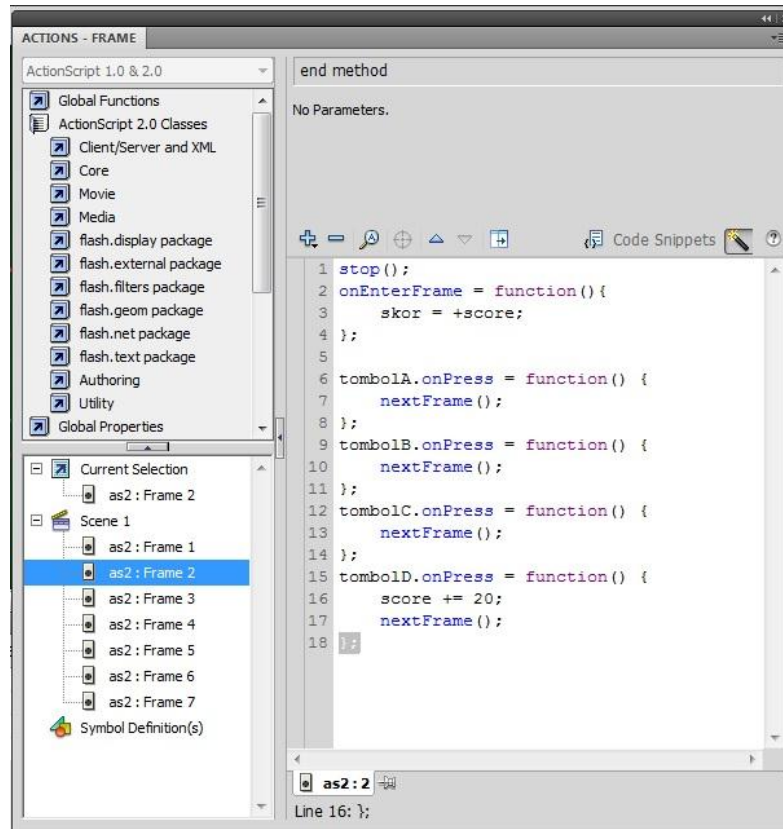
Langkah pertama adalah membuat gambar *background* pada layar dan navigasi tombol, pada navigasi tombol diberi efek suara seperti *game* yang biasa dimainkan oleh anak-anak sehingga memiliki daya tarik bagi siswa yang memainkannya.



Gambar 4.1

Halaman awal media pembelajaran

Langkah selanjutnya adalah memasukan soal dan kunci jawaban memakai rumus statistik sederhana sehingga diakhir permainan akan tampil nilai para siswa secara otomatis.



Gambar 4.2

Input Rumus Statistik Adobe Flash

Setelah proses tersebut aplikasi lalu di export dan siap untuk digunakan. Siswa tinggal menjalankan aplikasi dengan mengetik nama dan klik tombol Main seperti pada gambar 4.1.

Selanjutnya siswa mengisi soal dan secara otomatis akan tampil skor yang diperoleh serta komentar dari hasil skor yang diperoleh tersebut.



Gambar 4.3

Halaman Akhir Media Pembelajaran

3) Pembuatan Kisi-kisi Soal dan Kunci Jawaban

Pembuatan kisi-kisi soal mempertimbangkan Kompetensi dasar, Materi yang akan dicapai, menyusun indikator yang akan dicapai, dan analisis HOTS. Adapun kisi-kisi soal terlampir kemudian.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pada tahap kegiatan siklus 1 dilaksanakan di kelas VII B SMP Negeri 1 Pamekasan dengan jumlah siswa 28 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Pengamatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan proses belajar mengajar.

Adapun penerapan media pembelajaran *Adobe Flash* dengan memakai 2 unit laptop, dan mengadu 2 siswa secara acak, siswa yang tidak mencapai nilai 70 akan di sangsi oleh lawannya.

Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi ulangan harian I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Data penelitian siklus I sebagai berikut

Tabel 4.4

Tabel Hasil Ulangan Harian

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Abirowo Avin SR	100	√	
2	Ach Nabil Irfani	100	√	
3	Alfin Ainur Rifki	80	√	
4	Andhara Setya W	80	√	
5	Anggita Febrianti	100	√	
6	Bagus Setiawan	100	√	
7	Dea Sekar Maulidia	80	√	
8	Dzakwan Robbaniy	100	√	
9	Fathiyatun Nisa'	100	√	
10	Haryudha D	60		√
11	Intan Maretania	60		√
12	Kamala Ainun N	80	√	
13	Kania Dwi P	80	√	
14	Moch. Jamaluddin	60		√
15	Naura Drilia P W	60		√
16	Nazma Noura J	40		√
17	R.P Muhammad Farhan	80	√	
18	Radit Fadkiansyah	60	√	
19	Ramzi Riski W	100	√	
20	Rayhan Fahrezi	60		√
21	Ramadhani Eka S	80	√	
22	Rifqi Ariiq Rozaan	100	√	

23	Rivandy Alamsyah	80	√	
24	Rona Alifah	100	√	
25	Shafira Suci R	100	√	
26	Shandy Maulidiya	80	√	
27	Yasmin tsabila	100	√	
28	Zilfana Fani	40		√
Jumlah		2260	21	7

Rekapitulasi Hasil Ulangan Harian Siswa Pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata ulangan harian	80,71
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	21
3	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	7
4	Persentase ketuntasan belajar	75%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 80,71 dan ketuntasan secara klasikal mencapai 75% atau ada 7 dari 28 siswa yang belum tuntas belajar. Dari hasil tersebut secara klasikal dinyatakan tuntas. Dikarenakan sudah mencapai KKM individu yaitu ≥ 70 dan mencapai KKM klasikal yaitu 70 %.

Penelitian ini menggunakan satu siklus, sebuah siklus dalam PTK dikatakan sudah berhasil atau belum berhasil diukur dari pencapaian target yang telah ditentukan, yang berupa kriteria keberhasilan. Apabila pencapaian hasil sudah sama seperti yang ditargetkan, maka siklus tersebut

sudah berhasil, apabila belum sesuai target, maka strateginya harus direvisi untuk digunakan pada siklus berikutnya. Begitu juga pada siklus ke dua, dst, ukuran keberhasilannya diukur dengan membandingkan prestasi atau dampak yang telah dicapai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditargetkan, bukan dibandingkan dengan hasil sebelum siklus I atau hasil pada siklus sebelumnya.¹

c. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi, sebagai berikut

- 1) Siswa sangat antusias dengan adanya media pembelajaran berbasis *game Adobe Flash* walaupun konten *Adobe Flash* yang dipaparkan jauh dari kata sempurna. Karena media ini bisa dieksploitasi jauh lebih bervariasi dari yang dibuat oleh peneliti.
- 2) Hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan
- 3) Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu
- 4) Alat untuk mengoperasikan media pembelajaran terbatas dikarenakan sekolah beberapa waktu lalu terkena banjir sehingga banyak komputer tidak dapat dioperasikan

d. Revisi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun apa yang masih kurang dalam proses belajar mengajar. Dari data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

¹ Mohammad Adnan Latief, *Tanya Jawab Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa*, (Malang: UM Press, 2012), hlm. 98.

- 1) Walaupun nilai ketuntasan sudah mencapai ketuntasan belajar, namun demi tercapainya nilai yang lebih baik, guru perlu lebih terampil dalam mendesain media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang telah diterapkan.
- 2) Halaman background dan musik latar harus diadakan ubah jika ingin menggunakan media berulang-ulang.
- 3) Laptop yang digunakan terbatas, sehingga agak memakan waktu yang agak lama dalam bermain *game* kuis.
- 4) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dianggap perlu dan memberi catatan.
- 5) Segala rancangan pembelajaran harus selalu diadakan evaluasi agar proses belajar mengajar lebih baik dan tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih maksimal.

B. Pembahasan

1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada materi Interaksi Antar Negara ASEAN Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* di Kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya hasil nilai ulangan harian yang mencapai rata-rata 80.71 dan ketuntasan belajar sebanyak 75% secara klasikal atau dengan kata lain, ada 21 siswa yang tuntas belajar dan ada 7 siswa yang belum tuntas belajar. Dengan demikian, menurut Mohammad Adnan Latief seperti apa

yang telah dipaparkan diatas. Siklus PTK dikatakan berhasil atau tuntas jika sudah memenuhi target yang telah disampaikan sebelumnya bukan dibandingkan dengan siklus I, siklus II, maupun siklus II. Sebagai hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Melalui media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Interaksi Antar Negara ASEAN di Kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan
- b. Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran

Berrdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang paling dominan adalah bermain game kuis yang ada di aplikasi *Adobe Flash* dan siswa sangat antusias karena mendapat suatu hal yang baru dalam pembelajaran IPS serta siswa aktif dalam pembelajaran. Selain itu siswa yang kemampuannya dibawah rata-rata dapat bersaing dengan siswa yang kemampuannya diatas rata-rata karena memerikan kesempatan kepada mereka untuk saling berhadapan di *game* ini.

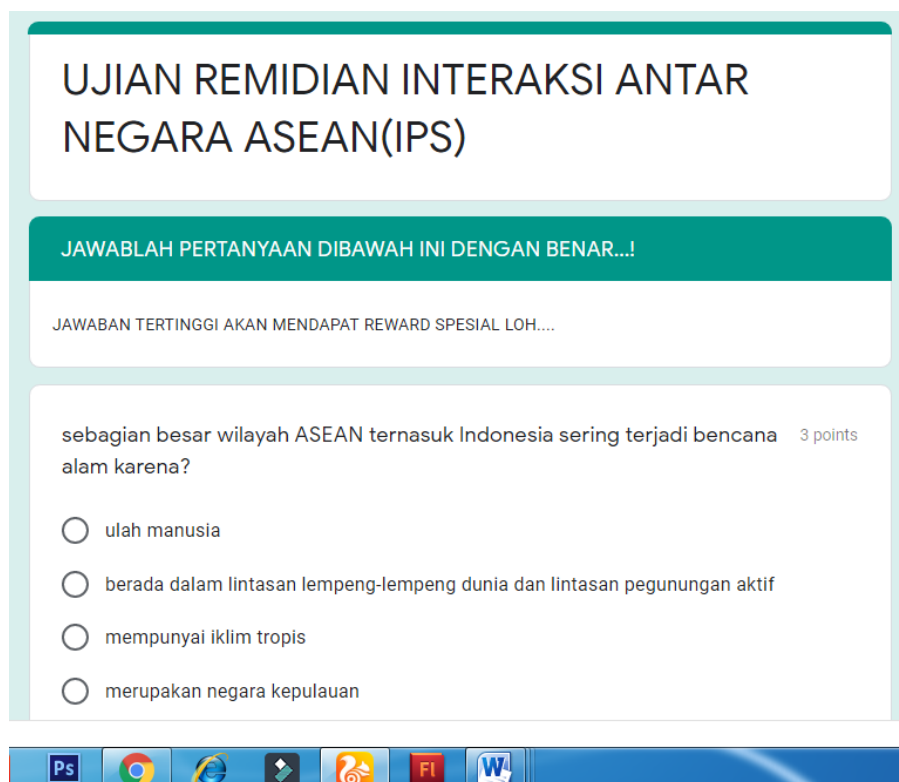
Sementara untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik, dan membimbing siswa untuk mengoprasikan media pembelajaran *Adobe Flash* dan memberikan umpan balik dan melakukan evaluasi di akhir pembelajaran.

2. Remedial Bagi Siswa yang Belum Tuntas Belajar

Sesuai dengan hasil ulangan harian diatas, masih ada 7 siswa dari total 21 siswa yang belum tuntas belajar atau dengan kata lain belum mencapai kriteria kelulusan minimum. Untuk itu, peneliti melakukan program

pembelajaran untuk 7 siswa tersebut dengan cara memberikan tugas tambahan berupa *game google form*. Peneliti memberikan *link* internet pada siswa yang bersangkutan dan menyuruhnya mengerjakan di rumah masing masing.

Game ini akan memberikan soal sekaligus koreksi pada jawaban secara otomatis dan akan memberikan jawaban yang benar pada siswa yang menjawab salah.



Gambar 4.4

Game Remidian *Google Form*

Adapun hasil yang didapat dalam remidian memakai *Google Form* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Tabel Hasil Remedial

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Haryudha D	75	√	
2	Intan Maretania	70	√	
3	Moch. Jamaluddin	80	√	
4	Naura Drilia P W	70	√	
5	Nazma Noura J	86	√	
6	Rayhan Fahrezi	75	√	
7	Zilfana Fani	72	√	
Jumlah			21	7

Rekapitulasi Hasil Ulangan Harian Siswa Pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata ulangan harian	75, 28
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	7
3	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	0
4	Persentase ketuntasan belajar	100%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan program remedial berbasis *Google Form* diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 75, 28 dan ketuntasan secara klasikal mencapai 100%. Dari hasil tersebut secara klasikal dinyatakan tuntas. Dikarenakan sudah mencapai KKM individu yaitu ≥ 70 dan mencapai target KKM klasikal yaitu 70 %.