BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi

Dalam tahap studi pendahuluan pengumpulan informasi diperoleh dari berbagai sumber diantaranya yaitu wawancara dengan guru kelas III Sekolah Dasar dan mencari referensi dari berbagai buku.

a. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri Kamasan

Dari hasil wawancara yang telah di lakukan oleh peneliti pada Tanggal 10 Bulan Maret Tahun 2021 dengan guru kelas III SDN Kamasan yaitu Ibu Kholis Anisa Jalis S. Pd. Diperoleh informasi mengenai peserta didik kelas III bahwa "Ada beberapa kendala ketika menyampaikan materi pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran matematika khususnya materi perkalian, karena masih banyak siswa kelas rendah yang masih bingung cara menyelesaikan perkalian serta kurang bersemangat ketika mempelajari perkalian. Dan karena kelas rendah yang mengutamakan calistung jadi kita berusaha dengan berbagai cara dalam menyampaikan perkalian. Salah satunya dengan menggunakan media yang ada dalam menyampaikan materi tersebut" dan "Ada beberapa media yang digunakan salah satunya sempoa, tetapi masih ada siswa yang masih belum mengerti cara menyelesaikan perkalian dengan

media itu."[1]

Dari hasil wawancara tersebut menurut ibu Kholis peserta didik mengalami kesulitan dalam perkalian dikarenakan beberapa faktor salah satunya yaitu membutuhkan adanya media pembelajaran yang baru yang mampu memudahkan peserta didik dalam memahami perkalian. Sebelumnya media yang pernah digunakan peserta didik kelas III yaitu media sempoa akan tetapi menurut keterangan guru kelas III belum adanya perubahan setelah menggunakan media pembelajaran sempoa. Selain itu peserta didik terkadang kurang bersemangat dalam mempelajari Matematika.

Sementara berdasarkan observasi bahwasanya SDN Kamasan untuk saat ini memiliki 19 tenaga pendidik termasuk guru penjaga perpus, tenaga akademik atau tata usaha serta penjaga sekolah. Adapun fasilitas yang dimiliki sekolah diantaranya meliputi 10 ruang kelas, 1 perpustakaan, 1 ruang guru atau kantor, 1 ruang kepala sekolah, 2 toilet siswa laki-laki dan perempuan serta 1 toilet guru.

2. Hasil Produk

a. Potensi dan Masalah

1) Potensi pada penelitian ini yaitu kartu umbul merupakan permainan tradisional anak dapat dikembangkan menjadi permainan baru kartu umbul dengan mamasukan materi perkalian di dalamnya. Sehingga dengan adanya pengembangan media kartu umbul ini berpotensi dapat membantu serta

[1] Kholis Anisa Jalis, Permasalahan Pada Anak Kelas III SDN Kamasan, 2021.

meminimalisir kesulitan peserta didik dalam mempelajari perkalian.

2) Sementara masalah pada penelitian ini didasarkan pada hasil wawancara terhadap guru kelas III SDN Kamasan Ibu Kholis Anisa Jalis, S. Pd yang menyatakan bahwasanya belum adanya media baru untuk membantu mengatasi permasalahan peserta didik ketika mempelajari perkalian dikelas.

Selain itu dengan menerapkan kartu umbul sebagai media dalam mempelajari perkalian ini dapat menciptakan kondisi belajar yang komunikatif sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam mempelajari materi perkalian.

b. Pengumpulan Data

Sumber dan referensi yang digunakan dalam pengembangan media kartu ini yaitu meliputi gambaran fisik kartu umbul sebelum dikembangkan serta beberapa referensi yang memiliki pembahasan berkaitan dengan materi perkalian. Berikut merupakan gambaran katu umbul sebelum dikembangkan:

Gambar 4.1 konsep awal kartu umbul

c. Desain Produk

Media permainan kartu umbul didesain menggunakan perangkat lunak *MS. Word*. Pengembangan kartu umbul untuk materi perkalian ini dibuat menjadi dua bagian kartu diantaranya yaitu kartu umbul soal dan kartu umbul jawaban. Kartu umbul soal berjumlah 90 kartu kartu umbul jawaban berjumlah 90 kartu.

Berikut ini adalah gambar dari kartu umbul soal dan kartu umbul jawaban.

Gambar 4.2 kartu umbul soal[2]

[2] www.pinterest.com, id.pinterest.com, www.dyp.im, www.kibrispdr.org, www.qudsfata.com, www.sindunesia.com, www.kartunkuhd.blogspot.com

Berikut ini adalah gambar dari kartu umbul jawaban:

Gambar 4.3 kartu umbul jawaban

.

Gambar 4.4 Lembar Petunjuk dan
Cara Kerja Permainan Kartu Umbul

Peraturan dan cara kerja permainan kartu umbul berisi mengenai tata cara atau petunjuk bagaimana memainkan kartu umbul perkalian dengan benar. Pada lembar peraturan permainan kartu umbul terdapat 8 poin peraturan yang harus diketahui diantaranya adalah :

1) Peserta didik dikelompokan menjadi 3 kelompok.
2) Masing-masing kelompok terdiri dari minimal 2 peserta didik.
3) Salah satu perwakilan peserta didik mengkocok/merandom kartu umbul soal yang sudah disiapkan.
4) Masing-masing kelompok mengkocok kartu umbul jawaban yang telah diberikan.
5) Pada setiap anggota kelompok masing-masing membagi tugas, beberapa anggota memainkan kartu umbul soal dan beberapa anggota bersiap memilih kartu umbul jawabannya.
6) Setiap kelompok diminta untuk mengambil 2 kartu umbul soal yang sudah dikocok

7) Peserta didik diberikan waktu selama 3 menit untuk memainkan/mengerjakan intruksi soal yang tertera pada kartu umbul soal.
8) Masing-masing kelompok memilih kartu jawaban yang tepat dari soal pada kartu umbul yang di dapat.
9) Akan ditentukan pemenang kelompok yang mengerjakan soal tercepat dan terbanyak dengan jawaban yang benar

Sementara pada lembar cara kerja kartu umbul terdapat 7 poin yang perlu diketahui oleh peserta didik sebelum memainkan kartu umbul perkalian diantaranya adalah:

1) Terdapat 5 bilangan acak pada setiap kartu umbul soal
2) Dimana terdapat satu bilangan yang memiliki warna berbeda
3) Satu bilangan yang memiliki warna berbeda tersebut merupakan bilangan yang harus dikalikan
4) Peserta didik mengambil 2 kartu umbul soal
5) Peserta didik akan mengalikan bilangan yang memiliki warna berbeda dari 2 kartu yang telah diambil tersebut. Dengan ketentuan:
    - Apabila bilangan yang memiliki warna berbeda terletak pada barisan **ke satu** maka harus dikalikan dengan bilangan yang memiliki warna berbeda pada barisan **ke satu** juga.

- Apabila bilangan yang memiliki warna berbeda terletak pada barisan **ke dua** maka harus dikalikan dengan bilangan yang memiliki warna berbeda pada barisan **ke dua** juga.
- Apabila bilangan yang memiliki warna berbeda terletak pada barisan **ke tiga** maka harus dikalikan dengan bilangan yang memiliki warna berbeda pada barisan **ke tiga** juga.
- Apabila bilangan yang memiliki warna berbeda terletak pada barisan **ke empat** maka harus dikalikan dengan bilangan yang memiliki warna berbeda pada barisan **ke empat** juga.

6) Jika pada 2 kartu tersebut bilangan yang memiliki warna berbeda terletak pada barisan yang tidak sama. Maka peserta didik boleh menukar salah satu kartu tersebut dengan lawan main atau bisa dengan mengambil sebanyak 2 kartu pada lumbung kartu umbul soal.
7) Ketika barisan bilangan yang diwarnai pada kedua kartu sudah cocok atau sama maka selanjutnya peserta didik mencari kartu jawaban yang benar pada lumbung kartu umbul jawaban yang sudah disediakan.

d. Validasi Desain

Validasi pada pengembangan media permainan tradisional kartu umbul dilakukan oleh 2 orang ahli. Kedua validator tersebut diantaranya terdiri dari 1 ahli media pembelajaran dan 1 ahli materi perkalian.

1) Data hasil validasi produk oleh ahli media

Validasi produk pengembangan permainan tradisional kartu umbul dilakukan oleh ahli media yaitu Aan Subhan Pamungkas, M.Pd merupakan Dosen dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1

Hasil uji validasi ahli media

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh
Fisik	Ukuran kartu	**1**	**5**	**3**
		2	**5**	**3**
	Bahan yang digunakan pada kartu	**3**	**5**	**4**
	Jumlah kartu soal dan jawaban	**4**	**5**	**4**
		5	**5**	**4**
	Kepraktisan kartu	**6**	**5**	**4**

Pengguna an	Jumlah pemian	**7**	**5**	**4**
	Setting permainan	**8**	**5**	**4**
	Sebagai media pembelajaran untuk peserta didik	**9**	**5**	**4**
Desain	Kemenarikan desain	**10**	**5**	**3**
		18	**5**	**3**
		19	**5**	**4**
		20	**5**	**3**
	Gambar pada kartu	**11**	**5**	**4**
		12	**5**	**4**
		13	**5**	**4**
	Keserasian warna	**14**	**5**	**4**
	Kesesuaian huruf	**15**	**5**	**4**
		16	**5**	**4**
		17	**5**	**4**
Total			**100**	**75**

Rata-rata	**3.75**
Persentase	**75%**

$$X = \frac{\sum\chi}{n} = \frac{75}{20} = 3.75$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum\chi$: jumlah skor

n : jumlah butir/penilai

$$\textbf{Hasil} = \frac{\textbf{Total skor diperoleh}}{\textbf{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{75}{100} \times 100\% = 75\%$$

Berdasarkan data pengujian di atas, data yang diperoleh dari tahap pengujian kelayakan oleh ahli media seperti yang tetera pada tabel 4.1 didapatkan skor rata-rata sebesar 3.75 dan hasil persentase kelayakan media sebesar 75% dengan kategori “baik” atau “layak” diuji cobakan kepada peserta didik kelas III sekolah dasar tanpa melakukan perbaikan media. Hal ini berdasarkan perolehan hasil uji kelayakan serta catatan dari ahli media pada lembar keusioner.

2) Data hasil validasi produk oleh ahli materi

Penilaian validasi materi pada produk pengembangan permainan tradisional kartu umbul ini dilakukan oleh dosen matematika dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Dr. Syamsuri, M. Si.

Adapun data hasil pengujian kuesioner dari ahli materi yaitu terdapat pada tabel 4.2

Tabel 4.2

Hasil uji validasi ahli materi

Aspek	**Indikator**	**Nomor Butir**	**Skor Maksimal**	**Skor yang diperoleh**
Bahasa	Kemudahan memahami kartu	**1**	**5**	**3**
		3	**5**	**3**
	Penggunaan warna	**2**	**5**	**5**
Penyajian	Kartu yang disajikan sudah sesuai dengan siswa kelas III SD	**4**	**5**	**5**
		5	**5**	**3**
	Ketepatan penggunaan angka dan intruksi	**6**	**5**	**5**
	Interaksi siswa	**7**	**5**	**5**

Materi/isi	Kesesuaian kartu umbul	**8**	**5**	**5**
		12	**5**	**5**
	Tujuan kartu yang jelas	**9**	**5**	**4**
		11	**5**	**4**
		13	**5**	**4**
	Mampu menambah pengetahuan siswa	**14**	**5**	**4**
		10	**5**	**4**
Total			**70**	**59**
Rata-rata			**4.21**	
Persentase			**84.28%**	

$$X = \frac{\sum\chi}{n} = \frac{59}{14} = 4.21$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum\chi$: jumlah skor

n : jumlah butir

$$\textbf{Hasil} = \frac{\textbf{Total skor diperoleh}}{\textbf{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{59}{70} \times 100\% = 84.28\%$$

Dari data hasil validasi yang tertera pada tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh dari ahli materi memperoleh hasil rata-rata sebesar 4.21 dengan persentase sebesar 84.28%. Berdasarkan hasil persentase maka jika dilihat dalam kriteria kelayakan, media pengembangan permianan kartu umbul dapat dikatakan “sangat baik” atau “sangat layak”. Produk dinyatakan sangat layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas III sekolah dasar setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli materi pada catatan lembar kuesioner. Berikut perbaikan yang perlu diperhatikan oleh peneliti dari ahli materi matematika, diantaranya:

a) yang bisa dikalikan ialah bilangan bukan angka.
b) instruksi “ kalikan dengan angka yang diwarnai” masih ambigu, karena hitam juga warna. Bisa diperbaiki dengan “pilih bilangan yang warnanya berbeda untuk dikalikan”.
c) gambar yang dipilih, baiknya mencerminkan karakter keislaman sebagai ciri penelitian dari UIN.

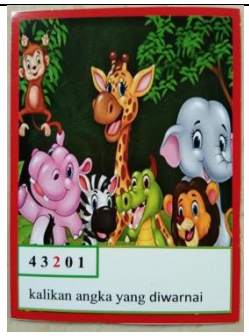
e. Revisi Desain

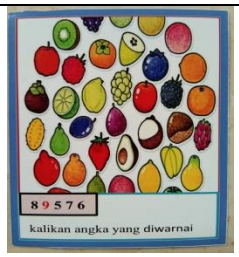
Setelah dilakukannya validasi produk oleh ahli media dan ahli materi melalui pengisian kuesioner. Tahap selanjutnya adalah memperbaiki atau merevisi desain produk yang telah dikembangkan. Revisi desain produk diperbaiki oleh peneliti berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media ataupun ahli materi. Berikut merupakan beberapa tampilan dari

kartu umbul sebelum revisi dan sesudah revisi berdasarkan masukan dari ahli materi.

Tabel 4.3

Hasil revisi produk oleh ahli materi

			
Sebelum revisi	**Setelah revisi**	**Sebelum revisi**	**Setelah revisi**
Sebelum revisi	**Setelah revisi**	**Sebelum revisi**	**Setelah revisi**
Sebelum revisi	**Setelah revisi**	**Sebelum revisi**	**Setelah revisi**

 Sebelum revisi	 **Setelah revisi**	 **Sebelum revisi**	 **Setelah revisi**
 Sebelum revisi	 **Setelah revisi**	 **Sebelum revisi**	 **Setelah revisi**
 Sebelum revisi	 **Setelah revisi**	 **Sebelum revisi**	 **Setelah revisi**
 Sebelum revisi	 **Setelah revisi**	 **Sebelum revisi**	 **Setelah revisi**

 Sebelum revisi	 **Setelah revisi**	 **Sebelum revisi**	 **Setelah revisi**
 Sebelum revisi	 **Setelah revisi**	 **Sebelum revisi**	 **Setelah revisi**

f. Uji Coba Produk

1) Uji coba kelompok kecil

Pada kelompok kecil uji coba produk dilakukan kepada 6 peserta didik. Subjek uji coba merupakan beberapa peserta didik yang dipilih secara random dari kelas III Sekolah Dasar Kamasan. Adapun tes yang diberikan pada peserta didik berupa soal *multiple choice* yang berjumlah 25 butir soal. Pada masing-masing butir soal memiliki skor sebesar 1 apabila menjawab benar dan 0 apabila menjawab salah.

Dalam uji coba kelompok kecil ini ditujukkan untuk menilai kemenarikan dan kelayakan produk serta signifikansi kemampuan peserta

didik pada materi perkalian setelah menggunakan produk kartu umbul perkalian. Berikut merupakan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelompok kecil:

Tabel 4.4

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kecil Pada Materi Perkalian

No	**Nama**	**Kriteria**	
		Pretest	**Posttest**
1.	Lina Nasuha	16	24
2.	Fiyna Alfiyana	13	21
3.	Adika Ramadani	6	19
4.	Afdoludin	9	18
5.	Nazwa	5	17
6.	Nasiroh	9	18
Jumlah		**58**	**117**
Rata-rata		**9.6**	**19.5**
Median		**7.5**	**18.5**
Modus		**9**	**18**
Skor Minimum		**5**	**17**
Skor Maksimum		**16**	**24**
Persentase		**38%**	**78%**

Berikut merupakan cara untuk mengetahui hasil kemampuan peserta didik pada materi perkalian:

$$(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum - skor pretet}}$$

$$(g) = \frac{19.5 - 9.6}{24 - 9.6} = \frac{10}{14} = 0.71$$

Dari *pretest* dan *posttest* peserta didik pada materi perkalian diperoleh hasil melalui perhitungan menggunkan rumus *N-gain score* sebesar 0.71 dengan kategori yang dicapai "tinggi". Hal ini dinyatakan bahwa media permainan tradisional kartu umbul yang telah dikembangkan peneliti layak dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas III sekolah dasar dalam pembelajaran materi perkalian. Hal ini dapat didukung berdasarkan data kenaikan persentase dari hasil *pretest* sebesar 38% dan hasil *posttest* sebesar 78%.

Selain nilai *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan melalui tes langsung kepada peserta didik kelompok kecil. Untuk mengetahui tanggapan mengenai kemenarikan media pembelajaran permainan tradisional kartu umbul dari pengguna. Maka peneliti perlu memberikan angket kepada pengguna media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam hal ini pengguna merupakan peserta didik kelas III sekolah dasar kamasan. Angket yang diberikan terdiri dari 17 butir pernyataan yang dapat

dijawab dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada salah satu kolom SS, S, RR, TS atau STS. Pada setiap jawaban masing-masing memiliki bobot nilai tersendiri diantaranya yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-ragu (RR) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Berikut merupakan hasil angket atau tanggapan peserta didik terhadap media permainan tradisional kartu umbul:

Tabel 4.5

Hasil Angket Responden Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Aspek yang Dinilai																
		Tampilan						Penyajian						Bahasa	Materi			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1.	Adika Ramadani	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5
2.	Afdoludin	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5
3.	Fiyna Alfiyana	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4
4.	Lina Nasuha	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5
5.	Nazwa	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	3	4	5	3	5	4	5
6.	Nasiroh	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	3	5	4	3	4	4	5
Jumlah		**163**						**158**						**28**	**103**			

Persentase	**90.5%**	**87.7%**	**93.3%**	**85.8%**
Persentase Keseluruhan	**88.6%**			

Berdasarkan pada tabel 4.5 bahwa pada angket peserta didik kelompok kecil terhadap media permainan tradisional kartu umbul diperoleh hasil persentase pada aspek tampilan sebesar 90.5% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Pada aspek penyajian diperoleh persentase sebesar 87.7% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Aspek bahasa diperoleh persentase sebesar 93.3% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada segi materi diperoleh persentase sebesar 85.8% termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara total persentase keseluruhan dari produk pengembangan permainan tradisional kartu umbul adalah 88.6% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil persentase yang diperoleh maka produk yang telah dikembangkan layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Selain itu untuk mencari hasil persentase beberapa aspek pada angket peserta didik dapat digunakan rumus berikut ini: Misalnya pada aspek tampilan dan persentase keseluruhan pada tabel 4.5.

Persentase Aspek Tampilan

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{163}{180} \times 100\% = 90.5\%$$

Persentase Keseluruhan

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{452}{510} \times 100\% = 88.6\%$$

2) Uji coba kelompok besar

Setelah dilakukannya uji coba pada kelompok kecil, kemudian selanjutnya media akan diuji cobakan kembali pada kelompok besar. Hal ini dikarnakan untuk meyakinkan peneliti terhadap kelayakan, kemenarikan serta signifikansi hasil belajar pada pembelajaran materi perkalian menggunakan produk apabila diaplikasikan secara luas. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 10 responden yang merupakan peserta didik kelas III SD Kamasan. Berikut ini merupakan hasil *pretest* dan *psottest* peserta didik pada kelompok besar:

Tabel 4.6

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Besar Pada Materi Perkalian

No	Nama	Kriteria	
		Pretest	Posttest
1.	Abdul Mutolib	8	14
2.	Dimas Arfandi	15	20
3.	Fatan Goriba	9	17
4.	Hakiki	5	11
5.	Hamdatun Niswah	10	14

6.	Najwa Nurfiitriyani	10	13
7.	Nazma Amanina	6	17
8.	Roudotul Jannah	14	20
9.	Siti Nuraida	13	17
10.	Sunaeni	11	22
Jumlah		**101**	**165**
Rata-rata		**10**	**16.5**
Median		**10**	**13.5**
Modus		**10**	**17**
Skor Minimum		**5**	**11**
Skor Maksimum		**15**	**22**
Persentase		**40%**	**66%**

Berikut merupakan cara untuk mengetahui hasil kemampuan peserta didik pada materi perkalian:

$$\textbf{(g)} = \frac{\textbf{skor posttest – skor pretest}}{\textbf{skor maksimum - skor pretet}}$$

$$\textbf{(g)} = \frac{16.5 - 10}{22 - 10} = \frac{6.5}{12} = 0.54$$

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelompok besar yang diperoleh melalui perhitungan N-gain score yaitu sebsar 0.54 yang termasuk kedalam kategori sedang. Agar hasil belajar dapat diketahui peningkatannya maka dapat dilihat berdasarkan persentase antar *pretest* dan *posttes*. Pada *pretest* persentase diperoleh sebesar 40% dan *posttest* diperoleh persentase sebesar 66%. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pengembangan permainan tradisional kartu umbul dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada materi perkalian dalam kelompok besar.

Selain mengetahui perubahan nilai *pretest* dan *posttest*. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui tanggapan peserta didik kelompok besar sebagai penggunan media pembelajaran. Maka peneliti memberikan angket kepada peserta didik. Angket yang diberikan berisi 17 butir pernyataan yang dapat dijawab peserta didik dengan memberikan tanda *checklis* (√) pada salah satu kolom SS, S, RR, TS atau STS dnegan bobot nilai yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-ragu (RR) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Berikut merupakan hasil angket atau tanggapan peserta didik terhadap media pengembangan permainan tradisional kartu umbul:

Tabel 4.7

Hasil Angket Responden Uji coba Kelompok Besar

No	Nama	Aspek yang Dinilai																
		Tampilan						Penyajian						Bahasa	Materi			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1.	Abdul Mutholib	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5
2.	Dimas Arfandi	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3	5
3.	Fatan Goriba	5	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4
4.	Hakiki	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4
5.	Hamdatun Niswah	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5
6.	Najwa Nurfitriyani	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4
7.	Nazma Amanina	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
8.	Roudotul Jannah	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5

	Siti Nuraida	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5
10.	Sunaeni	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	5	4
Jumlah		**273**						**269**						**43**	**175**			
Persentase		**91%**						**89.6%**						**86%**	**87.5%**			
Persentase Keseluruhan		**89.4%**																

Berdasarkan hasil uji angket peserta didik kelompok besar mengenai media pengembangan permainan tradisional kartu umbul dapat diketahui bahwa pada aspek tampilan diperoleh persentase sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat baik, aspek penyajian diperoleh persentase sebesar 89.6% yang termasuk dalam kategori sangat baik, aspek bahasa diperoleh persentase sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan aspek materi diperoleh persenatse sebesar 87.5% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara persentase keseluruhan dari responden terhadap uji kelayakan pengembangan media pembelajaran permainan tradisional kartu umbul sebesar 89.4% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Selain itu untuk memperoleh hasil persentase beberapa aspek pada angket peserta didik yang terdapat pada tabel 4.7 digunakan rumus sebagai berikut: Misalnya pada aspek tampilan dan persentase keseluruhan.

Persentase Aspek Tampilan

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{273}{300} \times 100\% = 91\%$$

Persentase Keseluruhan

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{760}{850} \times 100\% = 89.4\%$$

g. Revisi Produk

Setelah produk diuji cobakan kepada kelompok kecil dan kelompok besar. Maka tahap selanjutnya adalah revisi produk. Akan tetapi, dikarenakan produk pengembangan permainan tradisional kartu umbul pada uji coba dinyatakan menarik, layak serta mampu meningkatkan hasil kognitif peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah. Maka produk pengembangan permainan tradisional kartu umbul tidak perlu diuji coba ulang atau revisi. Sehingga dapat dikatakan bahwa produk pengembangan permainan tradisional kartu umbul dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran pada materi perkalian bilangan cacah pada kelas III SD.

B. PEMBAHASAN

Pada penelitian dan pengembangan ini model yang digunakan adalah model *R&D* dari Sugiyono. Akan tetapi, model ini hanya dibatasi oleh 7 tahap saja. Hal ini dikarenakan pada penelitian ini masih dalam lingkup kecil dan hasil sudah dapat terjawab hanya dalam tahap 7 saja. Tahap tersebut dianataranya yaitu potensi dan

masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk serta revisi produk. Pada mulanya kartu umbul merupakan permainan tradisional anak-anak yang kemudian dikembangkan oleh peneliti menjadi permainan kartu umbul perkalian. Produk dikembangkan melalui bantuan perangkat lunak *Ms Word* dan diproduksi atau dicetak dengan jumlah terbatas. Kemudian produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 75% yang termasuk dalam kategori baik atau valid. Sedangkan pada validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 84.28% yang termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat valid. Setelah validasi, produk direvisi berdasarkan catatan saran oleh para ahli pada lembar angket dan direvisi. Selanjutnya produk diuji cobakan pada kelompok kecil dengan jumlah 6 peserta didik dan kelompok besar dengan jumlah 10 peserta didik yang merupakan peserta didik kelas III SDN Kamasan. Uji coba dilakukan dengan memberi tes berupa *pretest* dan *posttest* serta angket kepada responden. Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kecil diperoleh hasil melalui *N-gain score* sebesar 0.71 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok besar diperoleh hasil melalui *N-gain score* sebesar 0.54 yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan tanggapan peserta didik pada angket beberapa kelebihan dari pengembangan media pembelajaran kartu umbul ini salah satunya adalah tampilan kartu yang menarik.

Sedangkan kelebihan dan kelemahan pada pengembangan media permainan tradisional kartu umbul ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. **Kelebihan**
   a. Media pembelajaran kartu umbul perkalian memiliki tampilan kartu yang menarik karena gambar kartu yang bervariasi.
   b. Kartu umbul perkalian soal dilengkapi dengan kartu umbul jawaban.
   c. Menciptakan proses pembelajaran belajar sambil bermain.
   d. Melatih kerjasama antar kelompok.
   e. Menarik motivasi belajar peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah.
   f. Media mudah dibawa dan dapat dimainkan dimana saja
2. **Kelemahan**
   a. Tidak bisa dimainkan seorang diri
   b. Membutuhkan kelompok minimal 2 anggota pada setiap kelompoknya.
   c. Kurang efektif jika dimainkan oleh satu kelas dalam satu kotak permainan.
   d. Apabila dimainkan dalam 1 kelas maka peserta didik harus di bagi menjadi 2 bagian.