

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Desain KIT Multimedia Permainan Ular Tangga

Masing-masing siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Terdapat tiga jenis gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik. Dengan gaya belajar dapat meningkatkan kualitas belajar dan kualitas pendidikan. Untuk mengetahui gaya belajar siswa dapat dilihat kebiasaan-kebiasaan siswa saat belajar, siswa cenderung lebih memahami informasi yang disampaikan menggunakan cara yang biasa siswa gunakan. Seperti melihat gambar, mendengarkan penjelasan, memperagakan, mencatat dan sebagainya. Gaya belajar dari setiap siswa perlu diketahui oleh guru, karena melalui gaya belajar siswa guru dapat menyesuaikan strategi dalam pembelajaran sehingga pelajaran yang disampaikan akan lebih maksimal dan mudah diserap oleh siswa. Selain itu, metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar juga mempengaruhi pembelajaran yang dilakukan. Metode yang digunakan dalam KIT Multimedia Permainan Ular Tangga ini adalah TGT yaitu berbasis permainan kelompok. Komponen multimedia dalam KIT ini berupa *QR Code* permainan ular tangga versi online yang di dalamnya terdapat permainan ular tangga level 1 dan 2, soal, petunjuk penggunaan dan video pembelajaran, serta QR Kode soal dan kunci jawaban.



Dalam penelitian ini peneliti menghasilkan produk berupa KIT Multimedia Permainan Ular Tangga Materi Gerak dan Gaya Untuk Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa SMP/MTS. Komponen Instrumen Terpadu (KIT) ini dibuat untuk memudahkan pembelajaran dengan latar belakang gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga ini dikemas ke dalam *box plastic*. Di dalam *box* tersebut berisi pion, dadu, table ular tangga, buku panduan, soal level 1 dan 2, cara penggunaan media siswa, lembar kontrol kegiatan, lembar evaluasi siswa, lembar *QR Code* permainan versi online, stiker bintang dan permainan tantangan berupa kartu edukasi, plastisin, magnet dan puzzle kertas.

Pada bagian analisis desain KIT ini diuraikan mulai dari katalog produk KIT, analisis bagian-bagian alat KIT, serta keterkaitan gaya belajar siswa dengan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga.



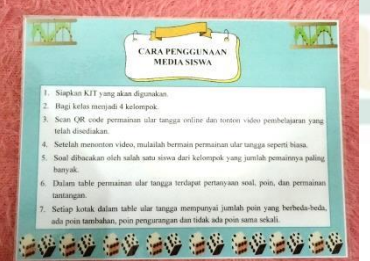
1. Katalog Produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga

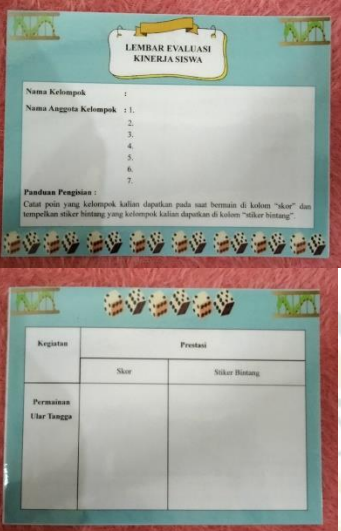
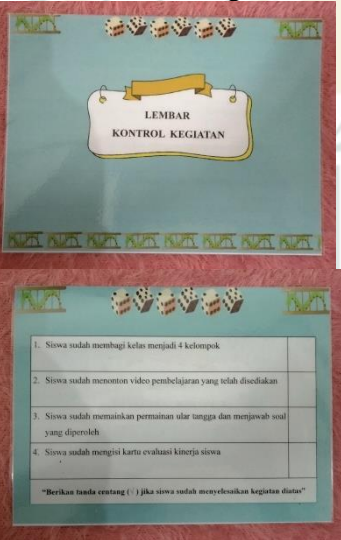
KIT Multimedia Permainan Ular Tangga ini merupakan komponen instrumen terpadu yang dibuat khusus untuk media belajar IPA materi gerak dan gaya kelas 8 SMP/MTS. KIT ini dibuat sesuai dengan konsep pembelajaran IPA agar pendidik/guru menjadi lebih mudah dalam memaparkan materi gerak dan gaya serta memudahkan siswa dalam memahami materi gerak dan gaya. Selain itu, KIT Multimedia Permainan Ular Tangga ini juga dirancang untuk memfasilitasi gaya belajar siswa, yang terdiri dari visual (berfokus pada penglihatan), auditori (berfokus pada pendengaran) dan kinestetik (melibatkan gerakan). Komponen-komponen produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga terdapat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1
Katalog Produk KIT

NO	Komponen KIT	Spesifikasi
1.	<p><i>Box</i> KIT</p> 	<p>Wadah KIT ini berbahan dasar <i>box</i> plastik berukuran panjang 28 cm, lebar 21 cm, dan tinggi 20 cm. Terdapat stiker logo KIT Multimedia Permainan Ular Tangga pada bagian depan <i>box</i>, dan pada bagian belakang <i>box</i> terdapat stiker spesifikasi KIT.</p>
2.	<p>Tabel Ular Tangga Offline</p>  <p>Tabel Ular Tangga Online</p>	<p>Tabel Ular Tangga versi offline ini dicetak dalam bentuk banner berukuran 150 cm x 100 cm. Sedangkan Tabel Ular Tangga versi online ini dibuat melalui <i>website Genially</i>. Di dalam permainan ular tangga versi online tersebut sudah memuat soal, video pembelajaran,</p>

NO	Komponen KIT	Spesifikasi
		<p>petunjuk penggunaan, dadu, pion, dan poin di setiap nomor.</p>
3.	<p>Dadu</p> 	<p>Dadu ini terbuat dari bahan triplek tebal berbentuk persegi berukuran panjang 10 cm dan lebar 10 cm. Kemudian dadu tersebut dilapisi stiker yang gambarnya berkaitan dengan materi gerak dan gaya.</p>
4.	<p>Pion</p> 	<p>Pion ini terbuat dari robot ultramen dengan tinggi 20 cm. Terdapat empat (4) pion ultramen dalam permainan ular tangga.</p>
5.	<p>Buku Petunjuk Penggunaan KIT</p>	<p>Buku Petunjuk Penggunaan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga ini dicetak dalam kertas karton tebal berwarna berukuran 17,5 cm x 25 cm dan dijilid spiral. Buku Petunjuk berisi kata pengantar,</p>

NO	Komponen KIT	Spesifikasi
		latar belakang, kompetensi, cara penggunaan media, spesifikasi media, katalog produk, prosedur pemanfaatan dan pemeliharaan serta profil pengembang KIT Multimedia Permainan Ular tangga
6.	Soal Permainan Ular Tangga 	Soal permainan ular tangga dicetak berwarna kedalam kertas A5 landscape berukuran 14,8 cm x 21 cm, kemudian dilaminating. Soal dalam permainan ular tangga terdiri dari 2 level yaitu level 1 dan level 2. Dimana soal dalam level 1 berbentuk pilihan ganda dan soal level 2 berbentuk esay.
7.	Cara Penggunaan Media Siswa 	Cara Penggunaan Media Siswa dicetak berwarna kedalam kertas A5 landscape berukuran 14,8 cm x 21 cm, kemudian dilaminating. Pada lembar ini berisi tata cara penggunaan media bagi siswa.
8.	Lembar Evaluasi Kinerja Siswa	Gambar di samping merupakan lembar evaluasi kinerja siswa yang dicetak berwarna kedalam kertas A5 landscape berukuran 14,8 cm x 21 cm, kemudian

NO	Komponen KIT	Spesifikasi
		<p>dilaminating. Lembar evaluasi kinerja siswa ini dibagikan kesetiap kelompok. Terdapat 2 kolom dalam lembar ini yaitu kolom skor dan kolom stiker bintang.</p>
9.		<p>Lembar Kontrol Kegiatan dicetak berwarna kedalam kertas A5 landscape berukuran 14,8 cm x 21 cm, kemudian dilaminating. Lembar ini berisi mengenai runtutan kegiatan yang dilakukan selama proses belajar mengajar menggunakan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga. Jika siswa sudah melakukan salah satu kegiatan maka guru dapat menceklis pada kegiatan yang telah dilakukan.</p>
10.	<p>Stiker Bintang</p>	<p>Stiker Bintang dibuat kedalam stiker kromo dimana masing-masing bintang berukuran 2 cm x 2 cm. Siswa dapat</p>

NO	Komponen KIT	Spesifikasi
		menempelkan stiker bintang yang didapatkan ke dalam lembar evaluasi kinerja siswa pada kolom stiker bintang.
11.	<p><i>QR Code</i> Permainan Ular Tangga Online</p> 	<p><i>QR Code</i> Permainan Ular Tangga juga dicetak berwarna kedalam kertas A5 <i>landscape</i> berukuran 14,8 cm x 21 cm, kemudian dilaminating. Pada KIT Multimedia Permainan Ular Tangga terdapat 2 versi yaitu dapat dimainkan secara offline menggunakan KIT dan secara online lewat scan QR Kode di samping.</p>
12.	<p><i>QR Code</i> Soal dan Kunci Jawaban</p> 	<p><i>QR Code</i> di samping berisi soal level 1 dan level 2 beserta jawabannya. <i>QR Code</i> ini terdapat di dalam buku panduan. Hanya guru yang dapat mengakses untuk mengevaluasi jawaban siswa.</p>

NO	Komponen KIT	Spesifikasi
13.	<p data-bbox="283 192 456 218">Kartu Edukasi</p> 	<p data-bbox="697 192 1007 789">Gambar di samping adalah kartu edukasi yang dibuat berwarna dan didesain menggunakan gambar atau informasi yang berkaitan dengan materi gerak dan gaya. Kartu ini memiliki ukuran panjang 8,5 cm dan lebar 5,5 cm. Berjumlah 90 kartu dengan 9 gambar yang berbeda. Kegunaan kartu edukasi dalam KIT ini adalah sebagai permainan tantangan di dalam permainan ular tangga.</p>
14.	<p data-bbox="283 800 385 826">Plastisin</p> 	<p data-bbox="697 800 1007 1058">Gambar di samping adalah plastisin atau malam berjumlah 4 buah dan berwarna-warni. Digunakan sebagai permainan tantangan di dalam permainan ular tangga.</p>
15.	<p data-bbox="283 1069 377 1095">Magnet</p> 	<p data-bbox="697 1069 1007 1333">Didalam KIT Multimedia Permainan Ular Tangga juga terdapat magnet cincin berdiameter 8 cm, digunakan sebagai alat permainan tantangan dalam permainan ular tangga.</p>
16.	<p data-bbox="283 1433 448 1459">Puzzle Kertas</p>	<p data-bbox="697 1433 1007 1551">Puzzle Kertas ini dibuat dari kertas yang mengkilap dan tahan air serta tidak mudah</p>

NO	Komponen KIT	Spesifikasi
		berkerut. Dicetak berwarna berukuran 14 cm x 20 cm. Terdapat dua gambar yang berbeda dalam permainan tantangan puzzle kertas ini.

Pada Tabel 4.1 berisi tentang katalog produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga. Didalam tabel tersebut juga telah diuraikan spesifikasi dan kegunaan dari masing-masing produk KIT. Selain itu ada juga alasan pemilihan bahan sebagai produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga, terdapat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2
Alasan Pemilihan Bahan Dasar KIT

NO.	Bagian Produk	Bahan	Alasan
1.	Box KIT	Plastik	Karena lebih praktis dibawa kemana-mana, lebih ringan, mudah dipindah, dan tahan air sehingga layak dan tahan lama digunakan dalam jangka waktu yang lama.
2.	Tabel Ular Tangga	Banner	Dicetak dalam bentuk banner agar lebih menarik, lebih jelas, praktis, menghemat tempat di dalam box dan tahan lama.
3.	Dadu	Tripek	Karena mudah dibuat, tidak mudah rusak dan tahan lama.
4.	Pion	Robot	Karena lebih menarik,

NO.	Bagian Produk	Bahan	Alasan
		Ultramen	mudah dibawa, dan ultramen memiliki jurus-jurus yang dapat dikaitkan dengan materi gerak dan gaya.
5.	Buku Panduan	Kertas Karton	Agar lebih menarik, lebih tebal, tidak mudah lecek, dan kualitas warna dan desain tetap bagus/tidak luntur.
6.	Soal Cara Penggunaan Media Siswa Lembar Evaluasi Lembar Kontrol Kegiatan QR Kode	Kertas A5 dan dilaminating	Pemilihan kertas A5 agar ukurannya tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil kemudian dilaminating supaya tidak mudah rusak/sobek.
7.	Stiker Bintang	Stiker Kromo	Menggunakan stiker kromo agar lebih rapi, lebih menarik dan praktis.
8.	Kartu Edukasi	Kertas Flash	Agar kartu edukasi lebih tebal dan kokoh, desain gambarnya tetap bagus dan tidak mudah rusak/lecek.
9.	Plastisin	Plastisin	Pemilihan plastisin kedalam soal tantangan adalah untuk membuktikan bahwa gaya dapat mengubah bentuk suatu benda dan untuk memfasilitasi gaya belajar siswa kinestetik.
10.	Magnet	Magnet	Pemilihan magnet kedalam soal tantangan adalah

NO.	Bagian Produk	Bahan	Alasan
			untuk memfasilitasi gaya belajar siswa kinestetik.
11.	Puzzle Kertas	Kertas Glossy Photo	Dicetak dalam kertas tersebut agar cetakannya lebih jelas, mengkilap, dan tidak mudah berkerut.

1. Analisis Desain Bagian Komponen KIT Multimedia Permainan Ular Tangga

Pada analisis desain bagian komponen KIT Multimedia Permainan Ular Tangga ini akan diuraikan masing-masing bagian yang digunakan dalam mengembangkan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga serta alasan dari dirancangnya KIT ini dan dikaitkan dengan gaya belajar siswa. Analisis tersebut terdapat dalam table 4.3

Table 4.3

Analisis Bagian Komponen KIT Multimedia Permainan Ular Tangga

NO.	Komponen KIT		Alasan
1.	Materi	Multimedia Pembelajaran	Penggunaan multimedia dalam KIT ini adalah untuk memfasilitasi gaya belajar siswa yang berdeda. Yaitu ada gaya belajar visual yang mengandalkan penglihatan, auditori yang mengandalkan pendengaran dan kinestetik dengan gerakan. Multimedia dalam KIT ini berupa permainan secara online dan video pembelajaran materi gerak dan gaya. Dalam video tersebut terdapat gambar, animasi, serta suara yang dapat memfasilitasi gaya belajar dari masing-masing siswa.
		Gerak dan Gaya	Materi gerak dan gaya tergolong tidak mudah

NO.	Komponen KIT		Alasan
			dikalangan siswa kelas 8. Sehingga membutuhkan media pembelajaran supaya mudah dipahami oleh siswa. Dalam materi gerak dan gaya juga dibutuhkan praktik.
2.	Alat	Box KIT	Karena <i>box</i> yang berbahan plastik harganya lebih terjangkau, terlihat praktis, lebih ringan sehingga mudah dibawa kemana-mana, tahan air serta tidak mudah rusak.
		Tabel Ular Tangga	Tabel ular tangga dicetak kedalam banner agar lebih jelas gambarnya, lebih mudah dibawa dan tahan lama. Pada table ular tangga ini didesain dengan gambar terkait materi gerak dan gaya. Dalam table ular tangga ini juga terdapat poin yang berbeda-beda di setiap nomornya yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam bermain.
		Dadu	Pemilihan triplek untuk bahan dasar dadu yaitu agar tidak mudah rusak, karena cara penggunaan dadu adalah dilempar. Kemudian triplek dipercantik dengan stiker bergambar materi gerak dan gaya.
		Pion	Pion dari permainan ular tangga ini berupa robot ultramen karena selain lebih menarik robot ultramen memiliki jurus-jurus atau gerakan yang berkaitan dengan gerak dan gaya.
		Buku	Buku Panduan terbuat dari

NO.	Komponen KIT	Alasan
	Panduan	kertas karton agar cetakannya lebih jelas dan tahan lama. Dengan adanya buku panduan dapat memudahkan guru dan siswa untuk mengetahui penggunaan media KIT Multimedia Permainan Ular tangga.
	Soal	Adanya soal level 1 dan level 2, dimana disetiap nomor dalam table ular tangga memiliki soal yang berbeda-beda dan semakin naik level tingkat kesulitannya juga bertambah. Dengan adanya soal ini dapat mengasah kemampuan siswa dan melatih kerja sama dalam kelompok.
	Cara Penggunaan Media Siswa	Lembar cara penggunaan media siswa berisi tentang tata cara penggunaan media khusus siswa, sehingga siswa tau bagaimana cara menggunakan media KIT Multimedia Permainan Ular Tangga.
	Lembar Evaluasi	Lembar evaluasi dibuat untuk mengevaluasi kegiatan siswa secara berkelompok sehingga dapat memicu kekompakan siswa dalam bermain permainan ular tangga.
	Lembar Kontrol Kegiatan	Dengan adanya lembar control kegiatan ini dapat memudahkan guru untuk mengetahui tahapan-tahapan yang sudah dilakukan dalam permainan.
	QR Kode Permainan Ular Tangga	Melalui scan QR Kode ini siswa dapat mengakses permainan ular tangga secara

NO.	Komponen KIT	Alasan
	Online	online. Didalam permainan secara online ini terdapat video pembelajaran materi gerak dan gaya.
	QR Kode Soal dan Kunci Jawaban	QR Kode ini diperuntukkan bagi guru untuk mengetahui atau mengevaluasi jawaban siswa. Ketika siswa sudah menjawab maka jawabannya dapat di cek benar atau tidak melalui QR Kode ini.
	Stiker Bintang	Stiker bintang dibuat untuk mengapresiasi kelompok yang dapat menyelesaikan soal-soal tertentu agar lebih semangat dan serius dalam menjawab soal.
	Kartu Edukasi	Dibuatnya Kartu Edukasi ini adalah untuk menjadi soal tantangan diantaranya membuat piramida kartu, menghafal isi kartu dan menjelaskan gambar dalam kartu.
	Plastisin	Dalam konsep gaya terdapat pernyataan bahwa “gaya dapat mengubah bentuk suatu benda” oleh karena itu untuk membuat pernyataan tersebut menjadi nyata digunakanlah plastisin, dimana plastisin dapat diubah-ubah bentuknya dengan mudah.
	Magnet	Magnet masuk kedalam soal tantangan karena dalam materi gaya terdapat gaya magnet. Maka dengan adanya magnet dapat membuat pelajaran gaya lebih konkret.
	Puzzle Kertas	Dengan menyusun puzzle

NO.	Komponen KIT	Alasan
		kertas dalam waktu yang telah ditentukan dapat meningkatkan psikomotorik siswa.

2. Keterkaitan Aspek Desain KIT Multimedia Permainan Ular Tangga dengan Gaya Belajar Siswa

Pada kenyataannya gaya belajar siswa adalah gabungan beberapa gaya belajar. Gaya belajar yang biasa dikenal adalah visual (melihat), kinestetik (gerakan) dan auditori (mendengarkan).

Tabel 4.4
Keterkaitan Aspek Desain KIT Multimedia Permainan Ular Tangga Dengan Gaya Belajar Siswa

NO.	Gaya Belajar Siswa	Aktivitas	Komponen KIT
1.	Visual (gaya belajar dengan melihat)	Melihat dan membaca buku petunjuk penggunaan KIT dan lembar penggunaan media siswa Menonton video pembelajaran Memperhatikan penjelasan dari guru Melihat gambar pada tabel ular tangga, dadu, dan kartu edukasi	Buku petunjuk penggunaan KIT Lembar cara penggunaan media siswa Video pembelajaran Tabel ular tangga Dadu Kartu edukasi
2.	Auditori (gaya belajar dengan mendengarkan)	Mendengarkan video pembelajaran Mendengarkan penjelasan dari guru Mendengarkan penjelasan/jawaban dari teman	Video pembelajaran
3.	Kinestetik (gaya belajar dengan bergerak)	Melempar dadu Memindahkan pion/menirukan jurus	Dadu Pion Kartu Edukasi

NO.	Gaya Belajar Siswa	Aktivitas	Komponen KIT
		berdasarkan pion Membuat piramida kartu Mengkreasikan plastisin Mencari benda yang dapat ditarik magnet Menyusun puzzle kertas Aktifitas menscan <i>QR Code</i>	Plastisin Magnet Puzzle Kertas <i>QR Code</i>

Tabel 4.4 di atas adalah keterkaitan antara gaya belajar siswa dengan aktivitas dan komponen KIT Multimedia Permainan Ular Tangga. Keterkaitan pada aspek KIT Multimedia Permainan Ular Tangga terhadap gaya belajar siswa dimulai gaya belajar visual yang berfokus pada penglihatan seperti melihat video, membaca buku panduan KIT dan mengamati peragaan dari guru. Kemudian keterkaitan selanjutnya adalah gaya belajar auditori yang berfokus pada pendengaran seperti mendengarkan video pembelajaran atau penjelasan secara lisan dari guru.¹ Selanjutnya ada gaya belajar kinestetik yang melibatkan gerakan dan keterlibatan secara langsung seperti belajar sekaligus bermain (model pembelajaran TGT)² game ular tangga edukasi, mengkreasikan plastisin, membuat piramida kartu dan menyusun puzzle.

¹ Gedeon Anggra Jatikusumo, Tantri Mayangsari, and Erawan Kurniadi, 'Analisis Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Kota Madiun', *Seminar Nasional Pendidikan Fisika III 2017*, 2008, 2017, 213–17.

² I Made Agus Edi Septiawan, Ni Wayan Rati, and I Nyoman Murda, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA', *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5.2 (2017) <<https://doi.org/10.23887/jppp.v2i3.16285>>.

3. Keterkaitan KIT dengan Kompetensi Dasar Materi Gerak dan Gaya

KIT Multimedia Permainan Ular Tangga memiliki keterkaitan dengan Kompetensi Dasar materi gerak dan gaya yang dijelaskan dalam tabel 4.5

Tabel 4.5

Keterkaitan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga dengan KD Materi Gerak dan Gaya

	Kompetensi Dasar	Komponen KIT
3.2	Menganalisis gerak lurus, pengaruh gaya terhadap gerak berdasarkan hukum Newton, dan penerapannya pada gerak benda dan gerak makhluk hidup	Komponen KIT Multimedia Permainan Ular Tangga yang sesuai dengan KD 3.2 terdapat pada isi soal dalam permainan ular tangga serta didukung dengan video pembelajaran dan permainan tantangan berupa plastisin, magnet, kartu edukasi dan puzzle kertas
4.2	Menyajikan hasil penyelidikan pengaruh gaya terhadap gerak benda ³	KD 4.2 didukung oleh komponen KIT berupa permainan tantangan plastisin yang terdapat pada KIT Multimedia Permainan Ular Tangga

A. Optimasi Desain KIT Multimedia Permainan Ular Tangga

Optimasi desain yakni proses memaksimalkan rancangan agar mencapai hasil produk yang ideal. Dalam riset ini dihasilkan produk berbentuk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga Untuk Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa SMP/MTs. Berikut tahap-tahap optimasi desain KIT Multimedia Permainan Ular Tangga yang terbagi menjadi 3 tahapan yakni:

1. Tahap 1 Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan dalam tahap 1 pendefinisian ini yaitu melaksanakan analisis kebutuhan siswa diantaranya yaitu analisa awal, analisis siswa, analisa konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini produk berupa

³ Kemendikbud.

rancangan desain awal. Diperlukan beberapa proses perancangan untuk mengembangkan produk ini. Tujuan proses perancangan juga harus spesifik/jelas karena mempengaruhi hasil akhir yang diinginkan. Berikut optimasi desain KIT tahap 1:

Tabel 4.6
Optimasi Tahap 1

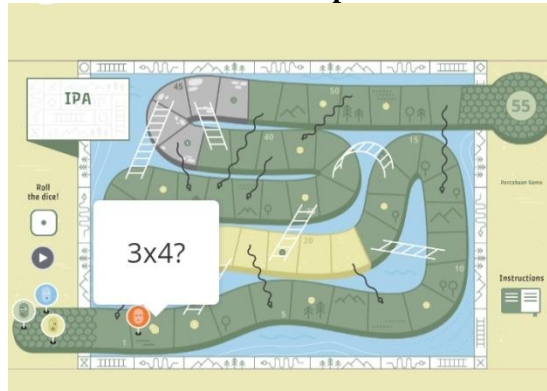
NO:	Tahapan	Penjelasan
1.	Analisis Awal	Rendahnya ilmu teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dan mengingat adanya permainan tradisional yang dapat mendukung belum dimanfaatkan secara maksimal dalam ranah pendidikan. Kemudian dikombinasikan antara ilmu teknologi dengan permainan tradisional berupa permainan ular tangga yang dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda.
2.	Analisis Siswa	Siswa kelas VIII SMP/MTs membutuhkan media untuk memahami materi pelajaran IPA yang terkesan tidak mudah. Pada usia siswa kelas VIII juga masih menyukai belajar sambil bermain. Dengan pembuatan media KIT ini memudahkan siswa memahami materi gerak dan gaya sehingga gaya belajar yang berbeda terfasilitasi.
3.	Analisis Tugas	Media KIT yang diterapkan ke siswa harus sesuai KD yang ingin dicapai. Media KIT ini perlu diimplementasikan karena kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja tidak cukup untuk memenuhi gaya belajar siswa yang tidak sama.

NO:	Tahapan	Penjelasan
4.	Analisis Pembelajaran	Media KIT Multimedia Permainan Ular Tangga ini berisi pelajaran IPA materi gerak dan gaya. Materi gerak dan gaya termasuk dalam materi yang membutuhkan pembelajaran secara nyata/konkret agar mudah dipahami siswa.
5.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	Memaksimalkan desain KIT Multimedia Permainan Ular Tangga Untuk Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa SMP/MTs, dengan memakai model pembelajaran TGT.

2. Tahap 2 Perancangan (*Design*)

Berlandaskan hasil analisis pada tahap 1, selanjutnya pada tahap 2 adalah membuat rancangan produk KIT berupa desain awal, menentukan soal-soal yang akan digunakan, menyusun permainan tantangan, memilih bahan untuk produk KIT dan membuat parameter penelitian berupa angket validasi ahli media, angket validasi untuk ahli materi, angket respon pendidik/guru, angket respon siswa, angket gaya belajar siswa dan pertanyaan wawancara/tanggapan siswa terhadap produk yang telah diuji cobakan. Uji validasi diperlukan untuk mengetahui nilai produk yang dikembangkan. Sedangkan angket respon pendidik/guru diperlukan untuk mengetahui pendapat dari pendidik mengenai produk yang dihasilkan. Dan angket respon untuk siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan produk untuk memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Kemudian angket gaya belajar siswa digunakan untuk mengetahui gaya belajar siswa. Berikut gambar rancangan awal desain KIT Multimedia Permainan Ular Tangga.

Gambar 4.1
Desain Awal Tampilan KIT



Gambar 4.1 di atas adalah desain awal tampilan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga. Gambar di atas merupakan rancangan awal permainan ular tangga versi online yang akan dicetak kedalam banner yang menjadi table ular tangga versi offline. Pada bagian ini merupakan bagian produk yang dirancang paling awal lalu selanjutnya disusul dengan rancangan produk yang lain seperti memilih bahan KIT yang digunakan dan rancangan produk pendukung lainnya.

3. Tahap 3 Pengembangan (*Develop*)

Optimasi desain tahap 3 ini adalah tahapan desain akhir hasil revisi. Pada tahap ini seluruh penilaian saran perbaikan sudah dilakukan. Terdapat beberapa revisi pada produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga sesudah produk awal dihasilkan. Berikut revisi-revisi tersebut :

a. Pembuatan Produk

1. Ukuran wadah *box* awalnya adalah 42cm x 28cm x 24cm kemudian diganti dengan wadah *box* yang berbahan dasar sama yaitu plastik tetapi dengan ukuran 28cm x 21cm x 20cm. Berikut hasil revisi yang dilakukan:

Tabel 4.7
Ukuran *Box* KIT

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p data-bbox="239 256 448 284">Gambar <i>Box</i> KIT</p> 	<p data-bbox="644 256 852 284">Gambar <i>Box</i> KIT</p> 
<p data-bbox="239 591 1027 722">Alasan revisi : <i>Box</i> yang pertama terlalu besar sehingga terdapat ruang yang tidak terisi menimbulkan kesan tidak rapi pada KIT. Diganti dengan <i>box</i> yang berbahan dasar sama tetapi ukurannya lebih kecil supaya terlihat lebih rapi dan lebih ringan dibawa.</p>	

2. Perubahan pion, pion yang dipilih awalnya adalah gelas plastik kemudian diganti dengan robot ultramen.

Tabel 4.8
Perubahan Pion

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p data-bbox="284 920 545 947">Gambar Gelas Plastik</p> 	<p data-bbox="639 920 926 947">Gambar Robot Ultramen</p> 
<p data-bbox="284 1244 1027 1340">Alasan revisi : Pemilihan pion gelas plastik dianggap kurang menarik. Kemudian setelah revisi pion diganti dengan robot ultramen yang lebih menarik.</p>	

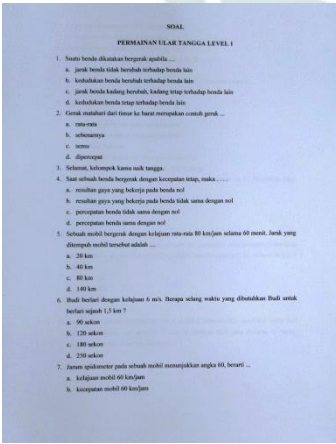

3. Perbaikan pada gambar dadu. Berikut perbaikan gambar dadu:

Tabel 4.9
Gambar Dadu

Sebelum Revisi	Dadu Setelah Revisi
<p data-bbox="379 326 448 352">Dadu</p> 	<p data-bbox="709 326 777 352">Dadu</p> 
<p data-bbox="379 548 1024 708">Alasan revisi : Dadu sebelum revisi kurang menarik karena hanya berisi tulisan angka mata dadu, kemudian diperbaiki dengan dadu berisi gambar yang memiliki keterkaitan dengan materi gerak dan gaya supaya lebih menarik.</p>	

4. Perubahan penyajian lembar soal. Berikut revisi tampilan soal:

Tabel 4.10
Perubahan Penyajian Soal

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p data-bbox="222 890 377 916">Gambar Soal</p> 	<p data-bbox="576 890 731 916">Gambar Soal</p> 
<p data-bbox="222 1364 989 1519">Alasan revisi : Pada penyajian soal sebelum revisi soal di cetak dalam kertas HVS putih biasa sehingga tampilannya kurang menarik, kurang rapi dan mudah rusak. Kemudian setelah revisi penyajian soal dicetak kedalam kertas A5 berwarna dan dilaminating agar terlihat lebih menarik dan tidak mudah rusak.</p>	

5. Perubahan penyajian lembar evaluasi kinerja siswa. Berikut perubahan penyajian lembar evaluasi kinerja siswa:

Tabel 4.11
Perubahan Penyajian Lembar Evaluasi Kinerja Siswa

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p data-bbox="221 361 597 421">Gambar Lembar Evaluasi Kinerja Siswa</p> 	<p data-bbox="625 361 983 421">Gambar Lembar Evaluasi Kinerja Siswa</p> 
<p data-bbox="221 895 983 1062">Alasan revisi : Lembar evaluasi kinerja sebelum direvisi dicetak dalam kertas HVS berwarna sehingga hanya dapat digunakan satu kali. Kemudian setelah direvisi lembar evaluasi kinerja siswa dicetak dalam kertas A5 berwarna dan dilaminating agar lebih rapi dan bisa digunakan kembali.</p>	

6. Perubahan jenis bahan stiker bintang. Berikut perubahannya:

Tabel 4.12
Perubahan Jenis Bahan Stiker Bintang

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p data-bbox="235 1239 512 1274">Gambar Stiker Bintang</p> 	<p data-bbox="646 1239 924 1274">Gambar Stiker Bintang</p> 

Alasan revisi : Jenis bahan stiker bintang yang pertama adalah jenis stiker HVS biasa yang harus dipotong terlebih dahulu sebelum digunakan, kemudian direvisi diganti dengan jenis bahan stiker kromo yang lebih rapi dan bisa langsung diambil/tidak perlu dipotong ketika akan digunakan.

7. Pembuatan Stiker KIT Multimedia Permainan Ular Tangga, terdiri dari dua stiker yaitu stiker logo KIT dan stiker deskripsi KIT.

Tabel 4.13
Desain Logo Stiker

<p>Logo KIT Multimedia Permainan Ular Tangga</p>	<p>Gambar Logo KIT</p> 
<p>Deskripsi KIT Multimedia Permainan Ular Tangga</p>	<p>Gambar Logo Deskripsi KIT</p> 

Pada Tabel 4.13 di atas adalah gambar desain stiker logo KIT dan gambar desain stiker deskripsi KIT. Desain gambar logo KIT berisi nama KIT serta gambar ular tangga, dadu dan komputer. Kemudian

pada desain gambar deskripsi KIT terdapat gambar logo KIT dan penjelasan singkat mengenai KIT Multimedia Permainan Ular Tangga.

Sesudah melaksanakan perbaikan/revisi, produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga Untuk Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa SMP/MTS dihasilkan produk akhir yang siap divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi. Berikut hasil akhir produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga:

Gambar 4.2
Produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga



Gambar 4.9 di atas adalah gambar hasil akhir dari produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga. Pada gambar ini terlihat semua komponen yang ada dalam KIT. Bagian KIT terdiri dari *box* KIT, table ular tangga (yang dilipat), dadu, pion, stiker bintang, lembar kontrol kegiatan, lembar evaluasi kinerja siswa, buku panduan, *QR Code* permainan ular tangga online, soal, lembar petunjuk penggunaan media siswa dan seperangkat permainan tantangan (kartu edukasi, magnet, plastisin dan puzzle kertas). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah pengembangannya. Jika penelitian terdahulu pengembangannya hanya sebatas permainan secara offline saja atau secara virtual saja dan produk yang dihasilkan hanya berupa aplikasi game ular tangga atau hanya permainan ular tangga biasa maka dalam penelitian ini pengembangannya mengkombinasikan antara offline dan online serta produk yang dihasilkan berupa kombinasi antara aplikasi game ular

tangga dan permainan ular tangga biasa. Sehingga permainan dapat dimainkan secara versi online, versi offline, dan kombinasi antara offline dan online. Dari segi materi dalam penelitian ini juga berbeda dengan penelitian yang sudah ada. Dalam penelitian ini terbatas hanya pada tahap 3D yaitu sampai dengan tahap uji coba kepada siswa dengan system TGT. Penelitian hanya terbatas tidak sampai dengan tahap 4D karena keterbatasan waktu peneliti dalam melakukan penelitian.

b. Validasi Ahli

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan melalui pengisian angket penilaian yang terdiri dari 3 aspek penilaian dengan 15 indikator. Validator ahli materi yaitu dua dosen Fakultas Tarbiyah Prodi Tadris IPA IAIN Kudus. Pada tahap ini ahli materi memberikan penilaian serta saran terhadap kesesuaian materi KIT yang dikembangkan peneliti. Dari hasil penilaian ahli materi melalui angket didapatkan hasil rata-rata 94,4% dan 84% dengan kriteria sangat layak.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan melalui pengisian angket penilaian yang terdiri dari 3 aspek penilaian dengan 15 indikator. Validator ahli media yaitu dua dosen Fakultas Tarbiyah Jurusan Tadris IPA IAIN Kudus. Pada tahap ini ahli media memberikan penilaian dan saran terhadap multimedia KIT yang dikembangkan peneliti. Berdasarkan penilaian melalui angket didapatkan hasil dari ahli materi 1 mendapat nilai rata-rata 96% dengan kriteria sangat layak. Pada ahli materi 2 mendapat nilai rata-rata 92% dengan kriteria sangat layak.

3. Respon Pendidik/Guru

Untuk memperoleh respon pendidik/guru terhadap media KIT Multimedia Permainan Ular Tangga maka dilakukan penilaian melalui angket kuesioner yang terdiri dari 6 aspek penilaian dan 30 indikator oleh empat Pendidik/Guru MTS Miftahul Huda. Didapatkan hasil penilaian di aspek isi materi mendapatkan nilai rata-rata 88% dengan kriteria sangat baik. Kemudian aspek penyajian materi, aspek pembelajaran dan aspek desain mendapat nilai rata-

rata 91% dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya aspek fitur media nilai rata-ratanya 90% dengan kriteria sangat baik. Kemudian terakhir aspek karakteristik media didapatkan nilai rata-rata 92% dan kriterianya sangat baik.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 4 validator serta 4 responden pendidik/guru tentang kelayakan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga mendapat nilai “sangat layak/sangat baik”.

4. Respon Siswa

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil KIT Multimedia Permainan Ular Tangga terhadap siswa diluar kelas terdiri dari 5 anak siswa MTs Abadiyah kelas VIII. Untuk mengetahui respon terhadap KIT dilakukan melalui kuesioner yang terdiri dari 3 aspek penilaian dan 15 indikator. Pada permainan level 1 dilaksanakan dengan versi offline dan pada level 2 dilakukan versi online. Hasil respon uji coba skala kecil KIT Multimedia Permainan Ular Tangga pada aspek tampilan mendapatkan skor rata-rata 24,6 termasuk kategori tinggi. Selanjutnya aspek penyajian materi skor rata-ratanya adalah 23,3 termasuk kategori tinggi. Kemudian pada aspek manfaat mendapat skor rata-rata 23,4 dengan kategori tinggi. Durasi pelaksanaan permainan ular tangga pada uji coba skala kecil adalah 150 menit. Dalam 1 level membutuhkan waktu 60 menit dan waktu menonton video pembelajaran serta penjelasan singkat adalah 30 menit. Pada uji coba skala kecil ini permainan bersifat individu sehingga permainan berlangsung cukup lama karena anak/siswa harus berpikir secara mandiri untuk menjawab soal sehingga jawaban yang diberikan sering tidak benar mengakibatkan sulit mencapai garis finish.

b. Uji Coba Skala Besar Versi *Offline*

Uji coba skala besar versi *offline* KIT Multimedia Permainan Ular Tangga terhadap siswa kelas terdiri dari 20 siswa MTs Miftahul Huda kelas VIII B. Untuk mengetahui respon

terhadap KIT dilakukan pengisian kuesioner yang terdiri dari 3 aspek penilaian dan 15 indikator. Hasil respon uji coba skala besar versi offline KIT Multimedia Permainan Ular Tangga pada aspek tampilan mendapatkan skor rata-rata 24,4 termasuk kategori tinggi. Selanjutnya aspek penyajian materi skor rata-ratanya adalah 23,4 termasuk kategori tinggi. Kemudian pada aspek manfaat mendapat skor rata-rata 23,0 dengan kategori tinggi. Durasi pelaksanaan permainan ular tangga pada uji coba skala besar versi offline adalah 120 menit. Dalam 1 level membutuhkan waktu 40-45 menit dan waktu menonton video pembelajaran serta penjelasan singkat adalah 30 menit. Pada uji coba skala besar versi offline ini permainan bersifat kelompok, siswa dapat berdiskusi dengan kelompok saat menjawab soal sehingga jawaban yang diberikan banyak yang benar dan cepat mencapai finish.

c. Uji Coba Skala Besar Versi Online

Uji coba skala besar versi *online* KIT Multimedia Permainan Ular Tangga terhadap siswa kelas terdiri dari 20 siswa MTs Miftahul Huda kelas VIII C. Untuk mengetahui respon terhadap KIT dilakukan pengisian kuesioner yang terdiri dari 3 aspek penilaian dan 15 indikator. Hasil respon uji coba skala besar versi online KIT Multimedia Permainan Ular Tangga pada aspek tampilan mendapatkan skor rata-rata 23,45 dan termasuk kategori tinggi. Selanjutnya aspek penyajian materi skor rata-ratanya adalah 23,30 mendapat kategori tinggi. Kemudian pada aspek manfaat mendapat skor rata-rata 23,65 dengan kategori tinggi. Durasi pelaksanaan permainan ular tangga pada uji coba skala besar versi online adalah 120 menit. Dalam 1 level membutuhkan waktu 40-45 menit dan waktu menonton video pembelajaran serta penjelasan singkat adalah 30 menit. Pada uji coba skala besar versi online ini permainan juga bersifat kelompok, siswa dapat berdiskusi dengan kelompok saat menjawab soal

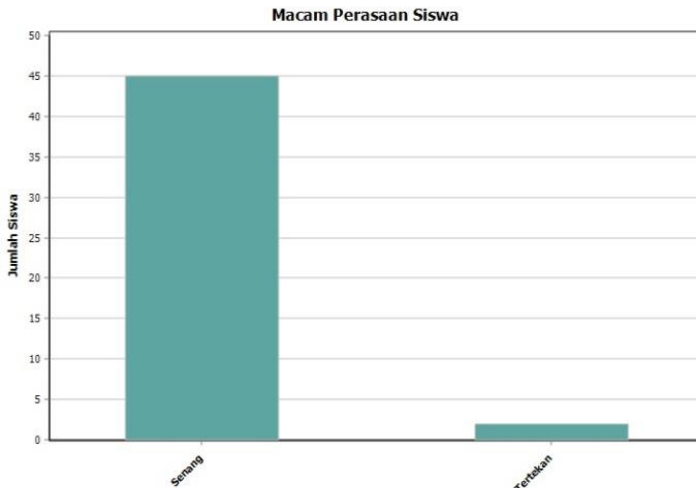
sehingga jawaban yang diberikan banyak yang benar dan cepat mencapai finish

d. Tanggapan Siswa Terhadap KIT Multimedia Permainan Ular Tangga

Sebelum dilakukan uji coba produk terhadap siswa telah dilakukan survei tentang gaya belajar siswa melalui angket gaya belajar yang disebar untuk mengetahui gaya belajar masing-masing siswa. Kemudian setelah produk diuji cobakan, siswa mengisi angket respon siswa untuk mengetahui respon masing-masing siswa terhadap KIT yang diujicobakan. Selain itu juga dilakukan wawancara/tanggapan siswa terhadap KIT yang diuji cobakan untuk mengetahui pendapat dari masing-masing siswa agar data yang diberikan lebih meyakinkan. Wawancara/tanggapan terhadap siswa terdiri dari 10 pertanyaan yang hasilnya disajikan dalam bentuk gambar grafik.

Gambar 4.3

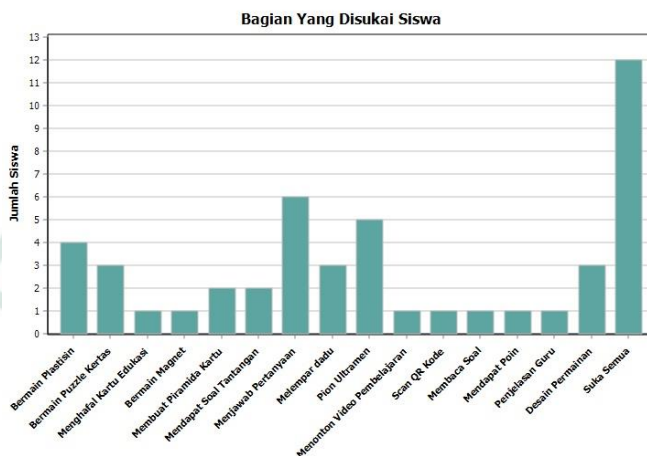
Grafik Macam Perasaan Siswa Saat Belajar Dengan Media KIT



Gambar 4.3 di atas adalah hasil ringkasan dari perasaan siswa saat belajar materi gerak dan gaya menggunakan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga. Didapatkan hasil siswa dengan perasaan “senang” berjumlah 45 siswa.

Sedangkan siswa dengan perasaan “tertekan” berjumlah 2 siswa. Jumlah siswa dalam uji coba secara keseluruhan adalah 45, tetapi dalam grafik 4.1 siswa berjumlah 47 karena ada siswa yang mempunyai perasaan ganda. Dengan adanya grafik di atas dapat dikatakan bahwa siswa senang dan tertarik belajar materi gerak dan gaya menggunakan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga.

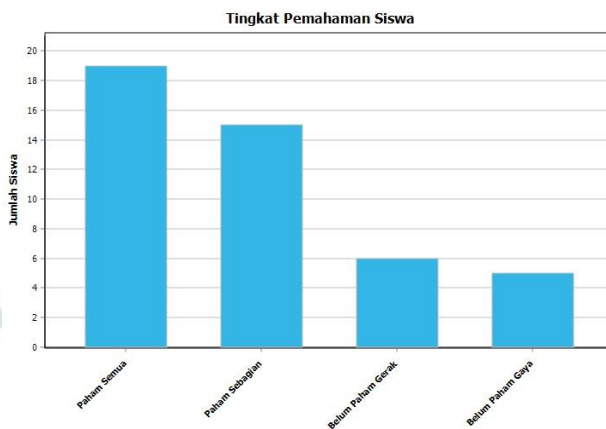
Gambar 4.4
Grafik Bagian Media KIT Yang Disukai Siswa



Hasil dari gambar di atas masing-masing siswa mempunyai sudut pandang tersendiri dalam menyukai bagian KIT. Siswa yang menyukai “bermain plastisin” ada 4 siswa, siswa yang menyukai “bermain puzzle kertas” ada 3 siswa, siswa yang menyukai “menghafal kartu edukasi” berjumlah 1 siswa, siswa yang menyukai “bermain magnet” berjumlah 1 siswa, siswa yang menyukai “membuat piramida kartu” ada 2 siswa, siswa yang menyukai “soal tantangan” berjumlah 2 siswa, siswa yang menyukai “menjawab pertanyaan” berjumlah 6 siswa, siswa yang menyukai “melempar dadu” berjumlah 3 siswa, siswa yang menyukai “pion ultramen” berjumlah 5 siswa, siswa yang menyukai “menonton video pembelajaran” ada 1 siswa,

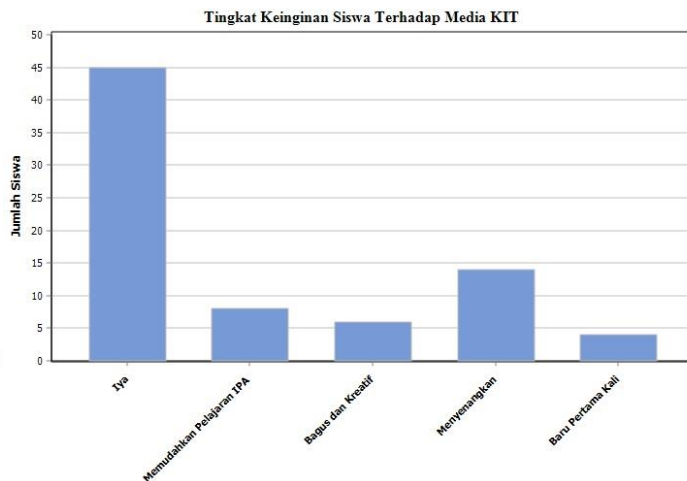
siswa yang menyukai “scan QR Kode” ada 1 siswa, siswa yang menyukai “membaca soal” ada 1 siswa, siswa yang menyukai “mendapat poin” ada 1 siswa, siswa yang menyukai penjelasan dari guru” ada 1 siswa, siswa yang menyukai “desain permainan” berjumlah 3 siswa dan siswa yang menyukai “semua bagian permainan” berjumlah 12 siswa.

Gambar 4.5
Grafik Bagian/Konsep Yang Tidak Dipahami Siswa



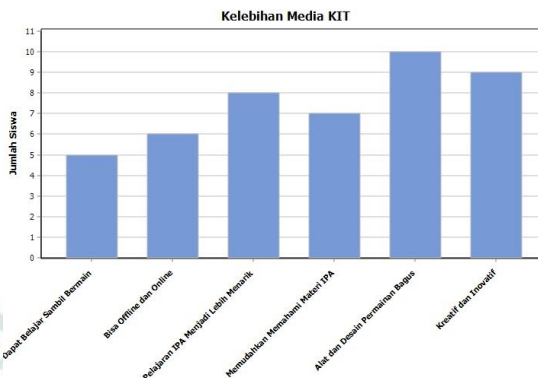
Setiap siswa memiliki tingkat pemahaman masing-masing terhadap media KIT yang sudah diujucobakan. Dari gambar 4.5 didapatkan hasil siswa yang “paham semua” bagian/konsep berjumlah 19 siswa, kemudian siswa yang “paham sebagian” konsep berjumlah 15 siswa, siswa yang “belum paham bagian/konsep gerak” berjumlah 6 siswa dan siswa yang “belum paham konsep gaya” ada 5 siswa.

Gambar 4.6
Grafik Keinginan Siswa Terhadap Media KIT



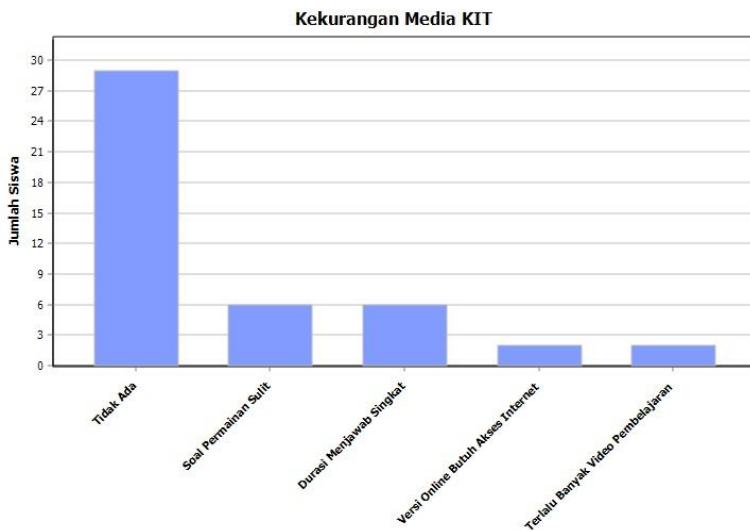
Setelah dilakukan uji coba media KIT Multimedia Permainan Ular Tangga terhadap siswa ternyata siswa mempunyai keinginan untuk belajar menggunakan media KIT. Alasan siswa menginginkan media KIT terdapat pada gambar 4.6 yaitu siswa yang “menginginkan” belajar dengan media KIT berjumlah 45 siswa. Siswa dengan alasan media KIT dapat “memudahkan pelajaran IPA” berjumlah 8 orang, siswa dengan alasan media KIT “bagus dan kreatif” berjumlah 5 siswa, siswa dengan alasan media KIT “menyenangkan” berjumlah 14 siswa dan siswa dengan alasan media KIT “baru pertama kali mencoba” berjumlah 4 siswa.

Gambar 4.7
Grafik Kelebihan Media KIT Multimedia Permainan Ular
Tangga



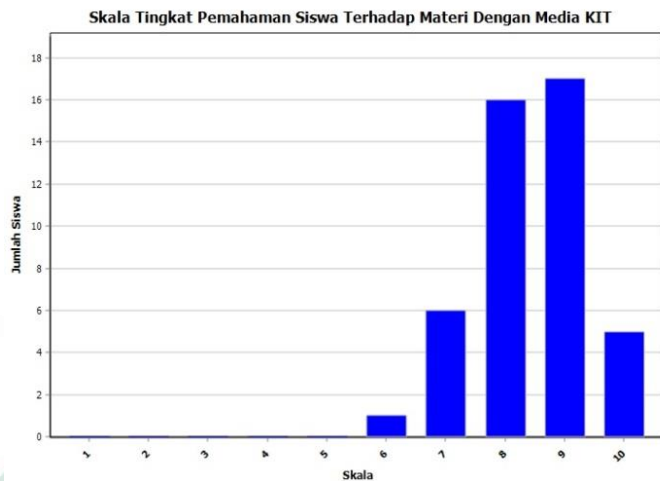
Penilaian siswa mengenai kelebihan media KIT terdapat pada gambar 4.7 yakni didapatkan hasil, siswa yang menganggap kelebihan media KIT dapat “belajar sambil bermain” berjumlah 5 siswa, siswa yang beralasan “media bisa offline dan online” berjumlah 6 siswa, siswa yang menilai “pelajaran IPA menjadi lebih menarik” dengan bantuan KIT berjumlah 8 siswa, siswa yang menilai kelebihan KIT dapat “memudahkan memahami materi IPA” berjumlah 7 siswa, siswa yang menganggap kelebihan KIT “alat dan desain permainan bagus” berjumlah 10 siswa dan siswa yang menilai kelebihan KIT “kreatif dan inovatif” berjumlah 9 siswa.

Gambar 4.8
Grafik Kekurangan Media KIT Multimedia Permainan Ular
Tangga



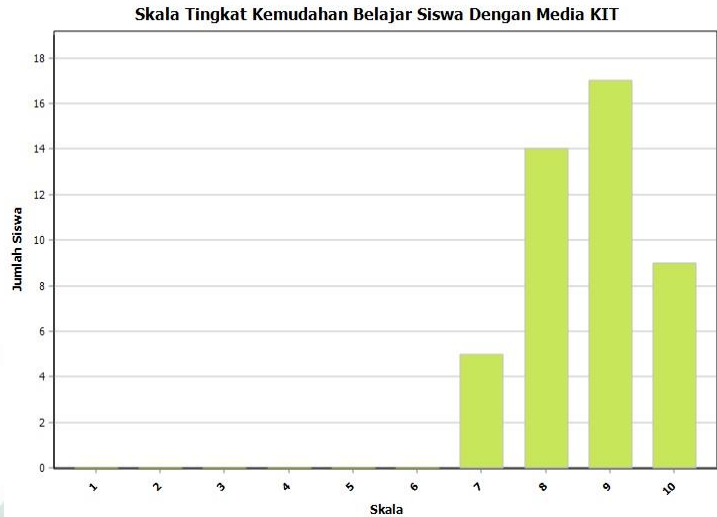
Berdasarkan gambar 4.8 kekurangan media KIT Multimedia Permainan Ular Tangga yaitu sebanyak 29 siswa menyebutkan “tidak ada” kekurangan dalam media KIT, kemudian kekurangan media KIT dengan alasan “soal permainan sulit” sebanyak 6 siswa, kekurangan media KIT dengan alasan “durasi menjawab singkat” sebanyak 6 siswa, kekurangan media KIT dengan alasan “versi online butuh akses internet” sebanyak 2 siswa, dan kekurangan media KIT dengan alasan terlalu “banyak video pembelajaran” sebanyak 2 siswa.

Gambar 4.9
Grafik Skala Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Materi
Dengan Media KIT



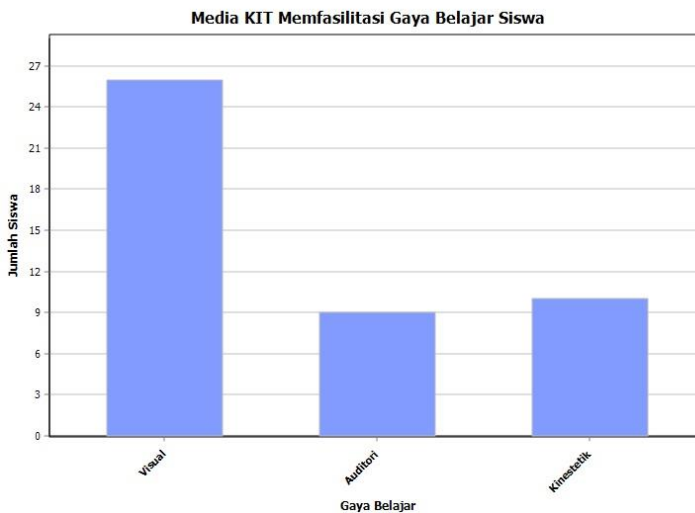
Gambar 4.9 menunjukkan skala pemahaman siswa pada materi gerak dan gaya dengan bantuan media KIT Multimedia Permainan Ular Tangga. Skala terdiri dari angka 1-10 dimana “Tidak Paham 1 – 10 Sangat Paham”. Didapatkan hasil Skala 6 berjumlah 1 siswa, skala 7 berjumlah 6 siswa, skala 8 berjumlah 16 siswa, skala 9 berjumlah 17 siswa, dan skala 10 berjumlah 5 siswa. Berdasarkan hasil tersebut bisa dikatakan bahwa dengan bantuan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga siswa dapat memahami materi gerak dan gaya.

Gambar 4.10
Skala Tingkat Kemudahan Belajar Siswa Dengan Media KIT



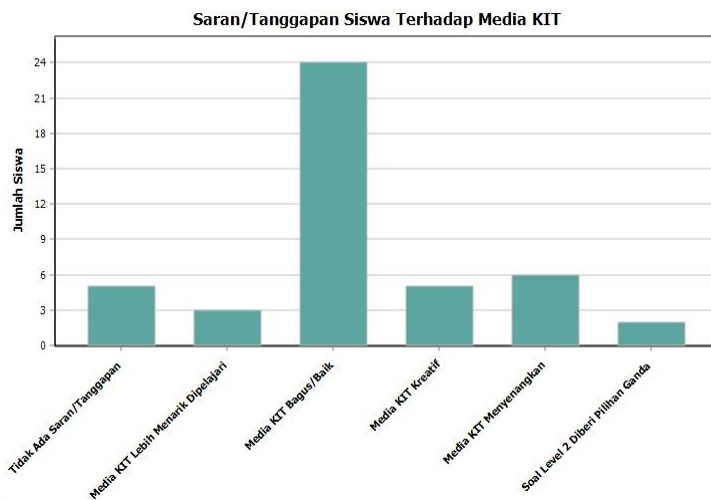
Gambar 4.10 menunjukkan skala tingkat kemudahan siswa dalam mempelajari materi gerak dan gaya menggunakan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga. Skala terdiri dari angka 1-10 dimana “Tidak Paham 1 – 10 Sangat Paham”. Didapatkan hasil skala 7 sebanyak 5 siswa, skala 8 sebanyak 14 siswa, skala 9 berjumlah 15 siswa, dan skala 10 berjumlah 9 siswa. Berdasarkan hasil di atas dapat dikatakan bahwa siswa dapat belajar materi gerak dan gaya dengan mudah menggunakan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga. Materi gerak dan gaya mudah dipahami oleh siswa karena dengan adanya KIT Multimedia Permainan Ular Tangga siswa terfasilitasi dalam memahami materi dari berbagai sudut. Bisa dari video pembelajaran, menjawab soal dan melalui permainan tantangan.

Gambar 4.11
Grafik Media KIT Dapat Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa



Gambar 4.11 menunjukkan bahwa KIT Multimedia Permainan Ular Tangga dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda. Yaitu siswa yang terfasilitasi dengan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga pada jenis gaya belajar “visual” berjumlah 26 siswa, “auditori” berjumlah 9 siswa dan “kinestetik” berjumlah 10 siswa. Hasil ini sesuai dengan gaya belajar siswa yang diketahui peneliti sebelum melakukan uji coba yakni, siswa dengan gaya belajar “visual” sebanyak 26 siswa, selanjutnya pada jenis gaya belajar “auditori” terpaut 2 siswa yakni sebelum uji coba berjumlah 11 siswa dan setelah uji coba menjadi 9 siswa, kemudian pada jenis gaya belajar “kinestetik” juga terpaut 2 siswa yaitu sebelum dilakukan uji coba berjumlah 8 siswa dan setelah uji coba menjadi 10 siswa.

Gambar 4.12
Grafik Saran/Tanggapan Siswa Terhadap KIT Multimedia
Permainan Ular Tangga



Pada gambar 4.12 adalah saran/tanggapan siswa terhadap KIT Multimedia Permainan Ular Tangga yang telah diuji cobakan. Saran/tanggapannya yaitu, sebanyak 5 siswa “tidak mempunyai saran/tanggapan”, sebanyak 3 siswa dengan saran/tanggapan “media KIT lebih menarik dipelajari”, sebanyak 24 siswa dengan saran/tanggapan “ media KIT bagus/baik”, sebanyak 5 siswa dengan saran/tanggapan “media KIT kreatif”, sebanyak 6 siswa dengan saran “media KIT menyenangkan”, dan sebanyak 2 siswa dengan saran/tanggapan “soal level 2 diberi pilihan ganda”.

KIT Multimedia Permainan Ular Tangga dapat diterima siswa dengan baik karena KIT berbentuk permainan yang menyenangkan sehingga dapat merangsang stimulus siswa untuk tertarik mengikuti pelajaran. Selain itu, sesuai dengan aspek penilaian pada indikator yaitu “Penyajian materi melalui KIT Permainan Ular Tangga mendorong siswa berpikir kritis dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa”. Hal ini sesuai dengan belajar menurut pandangan Gagne, bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dalam dan

faktor luar. Faktor luar dapat berupa media seperti KIT Multimedia Permainan Ular Tangga⁴.

Siswa menyukai pembelajaran menggunakan media KIT Multimedia Permainan Ular Tangga karena permainan sesuai dengan materi gerak dan gaya, mudah dipahami serta dalam permainan terdapat hadiah bagi kelompok yang bisa menjawab pertanyaan sehingga hal ini dapat menjadi tantangan yang seru bagi siswa. KIT Permainan Ular Tangga dapat menarik perhatian siswa karena memperhatikan indikator pada penilaian media yakni “Media KIT Permainan Ular Tangga memiliki warna dan bentuk yang menarik, jenis huruf dan logo yang digunakan sesuai dengan media KIT Permainan Ular Tangga materi gerak dan gaya serta terdapat stiker bintang dan soal tantangan yang membuat media KIT Permainan Ular Tangga lebih atraktif. Hal ini sejalan dengan konsep belajar menurut pandangan B.F.Skinner yang menyatakan bahwa dengan adanya *rewards* siswa akan menyukai dan bersungguh-sungguh dalam belajar.⁵

KIT Multimedia Permainan Ular Tangga mudah dipahami oleh siswa karena dalam KIT berisi lebih dari satu paduan media sehingga siswa dapat lebih leluasa memahami materi dari segi pemahaman mereka. Selain itu media KIT Permainan Ular Tangga dapat digunakan secara *offline* dan *online*, media KIT Permainan Ular Tangga juga mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya. Hal ini sesuai dengan teori pemrosesan ganda yang menyatakan bahwa penyampaian informasi lewat multimedia lebih mudah dipahami.⁶

Media KIT Multimedia Permainan Ular Tangga dapat memfasilitasi gaya belajar siswa

⁴ Hanafy.

⁵ Hanafy.

⁶ Isniatun Munawaroh, ‘Desain Pesan Multimedia Pembelajaran Dalam Teori Pemrosesan Informasi’, *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 8.2 (2010).

karena dengan media ini pembelajaran tidak berpusat pada guru tetapi siswa dapat aktif dalam kegiatan dan aktif dalam berpikir sehingga siswa dapat menemukan cara tersendiri dalam belajar sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki. KIT Permainan Ular Tangga cocok digunakan dalam lingkup siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang berisi proses pembentukan pengetahuan yang dilakukan oleh siswa.⁷

Berdasarkan hasil uji coba terhadap 45 siswa kelas VIII MTs, KIT Multimedia Permainan Ular Tangga mendapatkan penilaian dengan kriteria “tinggi” dan terbukti dapat memfasilitasi gaya belajar siswa pada materi IPA. Pembelajaran dengan media KIT Permainan Ular Tangga dapat memfasilitasi gaya belajar auditori siswa, yaitu gaya belajar dengan pendengaran melalui penjelasan guru ataupun video pembelajaran yang disediakan. Kemudian pembelajaran dengan media KIT Permainan Ular Tangga dapat memfasilitasi gaya belajar visual siswa, yaitu gaya belajar dengan penglihatan melalui media KIT ataupun melihat video pembelajaran yang disediakan. Selain itu pembelajaran dengan media KIT Permainan Ular Tangga dapat memfasilitasi gaya belajar kinestetik siswa, yaitu gaya belajar dengan gerak, melalui kegiatan yang ada dalam pembelajaran multimedia KIT yang disediakan.

⁷ I Ketut Sudarsana, ‘Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Perspektif Teori Konstruktivisme)’, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2018, 8–15.