

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis film. Model pengembangan media pembelajaran berbasis film ini mengadopsi pada model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Tiap tahapan terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan, sesuai bagan 3.1 modifikasi pengembangan media pembelajaran pada bab III. Rincian waktu dan kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan film pembelajaran ini dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1

Rincian Waktu dan Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran

No	Tanggal	Nama Kegiatan	Hasil yang Diperoleh
1.	18 Maret 2014 S/d 2 April 2014	Potensi dan masalah	Mengetahui masalah dalam pembelajaran matematika yang selama ini ada di SMP Ulul Albab Taman Sidoarjo melalui diskusi dengan guru mata pelajaran, melakukan wawancara dengan para siswa.
2.	3 April 2014 s/d	Pengumpulan data	Data – data materi ajar matematika yakni aritmatika sosial pada materi ajar kelas

	9 April 2014		VII SMP, Informasi perangkat lunak (<i>software</i>) yang mendukung akan <i>editing video</i> serta perlengkapan untuk melakukan <i>shooting film</i> pembuatan film, mulai dari peralatan, naskah film, aktor (pemain film).
3.	10 April 2014 s/d 4 Mei 2014	Desain Produk	Menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP, sebagai dasar untuk pembuatan film pembelajaran. Menghasilkan naskah film yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagai acuan pembuatan film. Menghasilkan produk film pembelajaran yang berjudul “ <i>Aku Ingin Sekolah</i> ”
4.	5 Mei 2014 s/d 11 Mei 2014	Validasi Desain	Mengetahui kelebihan dan kekurangan film yang telah dibuat berdasarkan telaah dosen pembimbing dan validator. Berdasarkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran pada media film.
5.	12 Mei 2014 s/d 15 Mei 2014	Revisi Desain Produk	Film pembelajaran yang sesuai dengan harapan setelah adanya perbaikan (revisi) berdasarkan penilaian, saran, dan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dan

			validator.
8	16 Mei 2014 s/d 17 Mei 2014	Simulasi	Melakukan latihan awal sebelum uji coba untuk mencocokkan waktu serta kerja media
9	21 Mei 2014	Uji Coba Produk	<ul style="list-style-type: none"> - Data responden uji coba film pembelajaran menurut para ahli (ahli materi, media dan pengguna). - Memperoleh penilaian dari para ahli untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis film pada siswa kelas VII SMP
10	22 Mei 2014	Uji Coba Produk	<ul style="list-style-type: none"> - Dokumentasi uji coba film pembelajaran dengan obyek penelitian siswa kelas VII SMP Ulul Albab Taman Sidoarjo. - Memperoleh data dari siswa untuk mengetahui karakteristik media pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
10	Juni 2014 – selesai	Penulisan Laporan Penelitian Pengembangan	Menghasilkan laporan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Film Pada Materi Aritmatika sosial kelas VII

		Media Pembelajaran	SMP Sidoarjo”.
--	--	--------------------	----------------

Tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut :

1. Tahap Potensi dan Masalah

Berdasarkan observasi langsung di SMP Ulul Albab Taman-Sidoarjo dan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran, peneliti memperoleh beberapa informasi, diantaranya

1. Minimnya pemanfaatan sarana di sekolah yang ada, dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yakni LCD Proyektor.
2. Dalam pembelajaran siswa kelas VII masih terbiasa belajar secara pasif. Hal ini terjadi karena selama pembelajaran berlangsung, guru lebih banyak mengajar di depan kelas, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru.
3. Melalui Tayangan TV Edukasi siswa mendapatkan pengetahuan (kognitif), sikap atau emosi yang lebih baik (afektif), dan ketrampilan atau kreatifitas siswa (psikomotorik).

Oleh karena itu, menurut peneliti perlu dikembangkan media pembelajaran matematika berbasis film pada materi ajar aritmatika sosial. Agar siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan saja, namun dapat membentuk sikap atau emosi yang lebih baik dari sebelumnya, dan memberikan siswa ketrampilan dan kreatifitas yang belum siswa dapatkan sebelumnya.

2. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran matematika berbasis film seperti yang terdapat dalam metode penelitian. Data-data yang dikumpulkan berupa buku paket yang memuat materi aritmatika sosial kelas VII SMP, kurikulum yang digunakan untuk menjabarkan standar kompetensi yang harus dicapai siswa, serta *review film* matematika dari TV Edukasi.

TV Edukasi ini merupakan tayangan yang menampilkan film pendidikan anak – anak. *Film “Laskar pelangi dan Sang pemimpi”* merupakan film yang mengapresiasi karakteristik pada ranah afektif dan psikomotorik. Dari *review film – film* diatas peneliti dapat mengambil beberapa yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan media pembelajaran berbasis film.

Selain buku dan film peneliti juga mengumpulkan *software editing video* yang menjadi alat bantu peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis film agar lebih baik. *Software* yang dipakai oleh peneliti yakni :

- a. ***Windows Movie Maker 2.6*** sebagai alat untuk memasukkan data materi pada sebuah film.
- b. ***AVS Video Editor*** sebagai alat editing video untuk finishing dari berbagai video yang terkumpul.

- c. *Xilisoft Video Converter Ultimate* sebagai alat untuk mengubah dan memotong format video agar lebih bagus.
- d. *Aurora 3D Text & Logo Maker* sebagai alat pembuatan logo dan animasi pembukaan film.

Adapun alat yang dibutuhkan peneliti agar pembuatan film dapat menghasilkan produk terbaik, akan dijelaskan dibawah ini:

- a. 2 buah *handycam Sony 30x shoot & 12x shoot* sebagai pengambilan gambar
- b. *Tripot* sebagai penyangga
- c. *Handphone* sebagai perekam suara
- d. *Memory External* sebagai penyimpan data gambar

3. Tahap Desain Produk

Pada tahap ini didesain sebuah media pembelajaran matematika berbasis film pada materi ajar aritmatika sosial. Tahap desain produk film pembelajaran terdiri dari tiga tahap pokok antara lain, penyusunan materi, penyusunan skenario film dan pembuatan film. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan dibawah ini ;

a. Penyusunan Materi

Sub pokok bahasan aritmatika sosial yang dipelajari siswa kelas VII SMP Ulul Albab Taman Sidoarjo bukan materi yang baru mereka kenal. Siswa telah mendapatkan pengantar materi ini pada saat mereka semester ganjil tahun ajaran 2013 – 2014. Materi tersebut akan membantu peneliti untuk mengembangkan karakteristik media yang

berkenaan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan materi tersebut media yang akan dikembangkan adalah film pembelajaran. Untuk itu perlunya pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berorientasi pada pendekatan *contextual teaching and learning (CTL)*.

Pembelajaran pendekatan CTL yang di dalamnya memuat identitas RPP, alokasi waktu, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, sumber pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian. Dengan mempertimbangkan keluasan materi yang akan disampaikan, maka pada sub pokok bahasan jual-beli dan untung-rugi membutuhkan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan sesuai dengan deskripsi yang terdapat pada kurikulum KTSP untuk kelas VII semester ganjil.

Uraian singkat kegiatan pembelajaran dari tiap-tiap RPP dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 4.2

Uraian Singkat Kegiatan Pembelajaran pada RPP

Uraian Singkat Kegiatan Pembelajaran	
Pendahuluan	- Penyampaian tujuan pembelajaran
Inti	- Memberikan permasalahan dalam bentuk film materi aritmatika sosial - Pengumpulan data yang berkaitan dengan

	<p>Harga jual, harga beli, untung, rugi, prosentase keuntungan dan kerugian melalui media film.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan Harga jual, harga beli, untung, rugi, prosentase keuntungan dan kerugian melalui media film. - Penguatan materi oleh guru.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Meyimpulkan apa yang telah dipelajari

b. Penyusunan Skenario Film

Skenario dalam film yang dikembangkan ini terinspirasi dari kisah nyata pada kehidupan sehari – hari. Kisah yang sesuai pada materi aritmatika sosial tentang harga jual, harga beli, untung, rugi, prosentase keuntungan dan kerugian. Dari kisah tersebut peneliti mengembangkan sendiri runtunan kisah kemudian dibuat skenario yang sesuai dan mengacu pada materi. Dalam skenario ini menceritakan tentang seorang siswa lulusan madrasah yang ingin melanjutkan sekolah ke tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), namun tak mempunyai uang untuk biaya sekolah. Akhirnya ia pun berjualan buah rambutan dan koran untuk mencukupi biaya sekolah tersebut. Saat berdagang buah tersebut ia mengetahui berapakah harga pembelian, harga penjualan, berapakah untung atau ruginya. Film ini dikemas dalam bentuk media pembelajaran berbasis film.

c. Pembuatan Film

Pada tahap pembuatan film ini, peneliti mengumpulkan beberapa kru dan aktor sebagai penunjang pembuatan film. *Kru* yang dibutuhkan meliputi produser, sutradara, editor, kameramen (penyunting gambar), dan 20 aktor.

4. Tahap Validasi Desain

Sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran film ini harus mempunyai status yang layak atau sangat layak. Idealnya seorang pengembang media perlu melakukan pemeriksaan ulang kepada para ahli sebagai penilai. Penilaian kelayakan film harus memenuhi beberapa aspek yakni, aspek materi, aspek media dan aspek pengguna. Namun, sebelum penilaian dari para ahli sebaiknya dilakukan validasi oleh beberapa ahli materi dan ahli media juga. Validasi diharapkan dapat menyempurnakan media pembelajaran berbasis film tersebut.

Dalam penelitian ini, proses rangkaian validasi dilaksanakan oleh validasi ahli materi dan ahli media, dengan validator yaitu mereka yang berkompeten dan mengerti pada bidangnya masing – masing. Validator ahli materi dan media film tersebut diharapkan mampu memberi masukan/saran untuk menyempurnakan media pembelajaran berbasis film tersebut. Saran-saran dari validator tersebut akan dijadikan bahan untuk merevisi film pembelajaran ini. Validator yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Berbasis Film

No	Nama Validator	Validator Ahli	Keterangan
1	Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd	Ahli Materi Ahli Media	Dosen Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
2	Lisanul Uswah, M.Si	Ahli Materi Ahli Media	Dosen Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya

5. Tahap Revisi Desain

Revisi desain ini berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator pada saat validasi untuk menghasilkan *film pembelajaran* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Secara singkat akan dijelaskan dalam tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4
Revisi Berdasarkan Saran Dari Validator

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1. Take 1  Waktu 20 detik	1. Take 1  Pemotongan waktu menjadi 5 detik

2. Take 4



Waktu 15 detik

3. Take Materi

Harga Pembelian
adalah harga yang
ditetapkan berdasarkan
jumlah uang yang
diberikan pada saat
membeli suatu barang

Belum ada suara penekanan materi

4. Take 15



Waktu 10 detik

5. Take Materi

Prosentase Keuntungan(%)
= $\frac{\text{Keuntungan}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$

Prosentase Kerugian(%)
= $\frac{\text{Keuntungan}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$

Teks “Keuntungan” yang bagian bawah

6. Take 20



Belum ada Suara

2. Take 4



Pemotongan waktu menjadi 7 detik

3. Take Materi

Harga Pembelian
adalah harga yang
ditetapkan berdasarkan
jumlah uang yang
diberikan pada saat
membeli suatu barang

Pengisian suara untuk penekanan

4. Take 15



Pemotongan waktu menjadi 3 detik

5. Take Materi

Prosentase Keuntungan(%)
= $\frac{\text{Keuntungan}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$

Prosentase Kerugian(%)
= $\frac{\text{Kerugian}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$

Penggantian Teks “Keuntungan” menjadi “Kerugian”.

6. Take 20



Pengisian suara sebagai penjelasan

6. Tahap Uji Coba

Tahap uji coba terbatas dilaksanakan pada dua subjek coba, yang pertama siswa kelas VII SMP Ulul Albab dan yang kedua ahli materi, media, dan pengguna. Adapun rincian pertemuannya dijelaskan dalam tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5
Jadwal Kegiatan Uji Coba Terbatas

Hari/Tanggal	Rincian Kegiatan	Subjek Coba
Kamis, 10 April 2014	Penilaian pada ahli materi tentang media pembelajaran matematika berbasis film “ <i>Aku Ingin Sekolah</i> ” pada materi aritmatika sosial	Dosen Pendidikan Matematika sebagai ahli materi
Jum’at, 9 Mei 2014	Penilaian pada ahli pengguna media tentang media pembelajaran matematika berbasis film “ <i>Aku Ingin Sekolah</i> ” pada materi aritmatika sosial	Guru Matematika SMP Ulul Albab sebagai ahli pengguna
Senin, 12 Mei 2014	Penilaian pada ahli media tentang media pembelajaran matematika berbasis film “ <i>Aku Ingin Sekolah</i> ” pada materi aritmatika sosial	Dosen Pendidikan Matematika sebagai ahli materi
Selasa, 13 Mei 2014	Kegiatan : Pembelajaran matematika berbasis media film dengan materi aritmatika sosial	Siswa kelas VII – D SMP Ulul Albab

	Jam pelaksanaan : 10.10 – 11.30	
	Alokasi waktu : 2 x 40 menit	

Dalam uji coba terbatas ini, diperoleh data tentang karakteristik media pembelajaran berbasis film pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Serta, diperoleh data tentang kualitas media pembelajaran berbasis film yang dibuat oleh peneliti.

B. Karakteristik Media Pembelajaran Matematika Berbasis Film

Lembar instrumen dan latihan soal digunakan untuk mengetahui bagaimana karakteristik media pembelajaran matematika berbasis film. Instrumen dan latihan soal diberikan ketika media yang dibuat peneliti diuji cobakan pada siswa kelas VII – D SMP Ulul Albab. Uji coba terbatas diikuti 18 siswa. Dari hasil uji coba ini akan diambil data dari ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (ketrampilan atau kreatifitas). Akan dipaparkan seperti yang terlampir di bawah ini :

a. Ranah Kognitif

Pada ranah kognitif ini data berasal dari tes hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematika berbasis film. Hasil tes siswa kemudian dibandingkan dengan KKM di sekolah, yang disajikan pada tabel 4.6 di bawah ini :

Tabel 4.6

Hasil Belajar Siswa Sesudah Memanfaatkan Film

No.	Nama Siswa	Kelas	Kriteria	Matematika	
				KKM	Nilai
1	Alfian Khoirun E	7 D	L	65	85
2	Alvin Indra Pratama	7 D	L	65	90
3	Aprilianty Dwi F	7 D	L	65	70
4	Aqila Rana Naufal	7 D	L	65	70
5	Ayu Perwitasari	7 D	L	65	75
6	Dindy Annisa R	7 D	L	65	85
7	Eldine Salsabila P	7 D	L	65	70
8	Judam Fatwa Edial	7 D	L	65	70
9	Mersan Aldo A	7 D	L	65	95
10	Muharama Riskikai	7 D	L	65	75
11	Muhasisur Rizky	7 D	L	65	65
12	Nastiti Zakia Rahmasari	7 D	L	65	85
13	Rizka Surya F	7 D	L	65	85
14	Shalsabil Hayuning P	7 D	L	65	85
15	Shofyan Alif H. F	7 D	L	65	65
16	Sitya Fibriani	7 D	L	65	70
17	Wahyu Aji S. N	7 D	L	65	80
18	Zahran Firza Ananda	7 D	L	65	90

Keterangan :

- L = Lulus
- TL = Tidak Lulus

Data hasil belajar siswa yang telah diperoleh pada tabel 4.6 selanjutnya dianalisis untuk memperoleh rata – rata prosentase hasil belajar siswa yang akan disajikan dalam tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7
Hasil Rekapitulasi Belajar Siswa

No	Uraian	Hasil
1	Nilai tertinggi	95
2	Nilai terendah	65
3	Nilai rata – rata kelas	78,33
4	Jumlah siswa yang tuntas	18
5	Jumlah siswa yang belum tuntas	0
6	Jumlah seluruh siswa	18
7	Persentase ketuntasan	100%

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa prosentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 100%, adapun nilai di bawah KKM tidak ada. Hal ini berarti ketuntasan hasil belajar siswa dikatakan positif. Dari tabel 4.7 juga diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,33 artinya hasil belajar siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara klasikal yang ditetapkan oleh sekolah dengan nilai KKM sebesar 65. Hal ini berarti bahwa media berbasis film ini cukup positif untuk dipakai dalam pembelajaran.

b. Ranah Afektif

Data diperoleh dari hasil lembar observasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa pada saat pembelajaran berlangsung, adapun data tersebut disajikan pada tabel 4.8, seperti berikut ini :

Tabel 4.8
Penilaian Afektif

Uraian Pertanyaan	Penilaian			
	Ya		Tidak	
	Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
Apakah siswa mengikuti sebaik – baiknya pembelajaran matematika melalui film	17	94,4%	1	5,6%
Apakah siswa dengan tenang saat menonton film pembelajaran matematika pada materi ajar aritmatika sosial	15	83,3%	3	16,7%
Apakah siswa mengerjakan tugas yang diberikan melalui film pembelajaran dengan tepat waktu yang disediakan	12	66,6%	6	33,4%
Apakah siswa melakukan interaksi terhadap guru pengajar saat adanya tugas yang diberikan	11	61,1%	7	38,9%
Apakah siswa mencatat pokok – pokok bahasan penting pelajaran matematika pada materi ajar aritmatika sosial melalui film pembelajaran	13	72,2%	5	27,8%
Rata-rata prosentase	75,5%		24,5%	

Berdasarkan hasil analisis data penilaian afektif siswa di atas dan kriteria yang telah ditentukan pada Bab III, maka dapat dikatakan

bahwa karakteristik media berbasis film pada ranah afektif adalah cukup positif. Hal itu dapat dilihat dari presentase total yaitu 75,5%.

c. Ranah Psikomotorik

Data diperoleh dari hasil lembar observasi pada saat pembelajaran berlangsung, adapun data tersebut disajikan pada tabel 4.9, seperti yang ada di bawah ini :

Tabel 4.9
Penilaian Psikomotorik

Uraian Pertanyaan	Penilaian			
	Ya		Tidak	
	Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
Apakah siswa mampu menyelesaikan masalah sesuai dengan permasalahan pada film pembelajaran ?	14	77,7%	4	22,3%
Apakah siswa dapat menjelaskan pengertian harga beli, harga penjualan, untung, rugi, prosentase keuntungan dan kerugian ?	15	83,3%	3	16,7%
Apakah siswa mempergunakan bahasa yang mudah dipahami ?	15	83,3%	3	16,7%
Apakah siswa lancar dalam presentasi, suara jelas ?	14	77,7%	4	22,3%

Apakah siswa dapat mempergunakan waktu dengan baik ?	12	66,6%	6	33,4%
Rata-rata prosentase	77,7%		22,3%	

Berdasarkan hasil analisis data penilaian psikomotorik siswa di atas dan kriteria yang telah ditentukan pada Bab III, maka dapat dikatakan bahwa karakteristik media berbasis film pada ranah psikomotorik adalah cukup positif. Hal itu dapat dilihat dari presentase total yaitu 77,7%.

C. Kualitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis Film

Dalam penelitian ini, proses penilaian kualitas media dinilai oleh beberapa ahli yaitu mereka yang berkompeten dan mengerti tentang media pembelajaran berbasis film yang telah disusun. Beberapa Ahli yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10
Daftar Nama Ahli Media Pembelajaran

No.	Nama	Ahli	Keterangan
1	Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd	Ahli Materi Ahli Media	Dosen Pendidikan Matematika IAIN Sunan Ampel Surabaya.
2	Lisanul Uswah, M.Si	Ahli Materi Ahli Media	Dosen Pendidikan Matematika IAIN Sunan Ampel Surabaya.
3	Fauziah, S. Pd	Ahli Pengguna	Guru Matematika SMP Ulul Albab
4	Drs. Moch Anas	Ahli Pengguna	Waka Kurikulum / Guru Matematika SMP Ulul Albab

Beberapa ahli tersebut memberikan penilaian untuk menentukan apakah media film ini berkualitas atau tidak untuk dijadikan media belajar. Media film dikatakan berkualitas jika beberapa ahli menyatakan bahwa media film ini sangat layak atau cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian film oleh para ahli disajikan pada tabel 4.11 sebagai berikut :

Tabel 4.11
Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Film

Ahli Materi			
No	Komponen	Ahli Materi ke-	
		1	2
MATERI			
1	Memuat pengetahuan sesuai dengan unit kompetensi	4	4
2	Memuat ketrampilan sesuai dengan unit kompetensi	4	4
3	Bahasa mudah dimengerti	4	4
4	Tugas dan latihan cukup untuk membantu mencapai kompetensi	4	4
5	Tugas dan latihan sesuai dengan tingkat peserta didik	4	4
6	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat peserta didik	4	4
7	Memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri	4	4
8	Materi diorganisasikan dengan susunan yang sistematis	4	4
Jumlah		32	32
Rata – rata		32	

Ahli Media			
No	Komponen	Ahli Media ke-	
		1	2
MEDIA FILM			
1	Kesesuaian teks dengan background	4	4
2	Kesesuaian cahaya pada film	3	3
3	Kesesuaian <i>graphic</i> pada film	4	4
4	Kejelasan pemutaran suara	3	3
5	Kesesuaian <i>editing video</i>	3	3
6	Kesesuaian backsound musik	5	5
CERITA FILM			
7	Kejelasan alur cerita	4	4
8	Membangkitkan minat dan perhatian	5	5
9	Menjadikan pembelajaran bermakna	5	5
10	Meningkatkan motivasi	5	5
11	Ketepatan pembelajaran pada materi	4	4
Jumlah		45	45
Rata – rata		45	
Ahli Pengguna			
No	Komponen	Ahli Pengguna ke-	
		1	2
PEMBELAJARAN			
1	Kesesuaian KD	5	5
2	Kesesuaian materi	4	4
3	Ketepatan materi	4	5
4	Variasi materi	4	5
5	Kemenarikan materi	4	5
6	Tingkat kesulitan soal	4	4

CERITA FILM			
7	Kejelasan alur cerita	5	5
8	Membangkitkan minat dan perhatian	5	5
9	Menjadikan pembelajaran bermakna	5	5
10	Meningkatkan motivasi	5	5
11	Ketepatan pembelajaran pada materi	4	4
Jumlah		49	56
Rata – rata		52,5	

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas dan persentase rata - rata dari para ahli, yakni ahli materi memperoleh rata – rata 32 dengan skor maksimal 40, ahli media menilai dengan rata – rata 45 dengan skor maksimal 55, sedangkan ahli pengguna menilai dengan rata – rata 52,5 dengan skor maksimal 55. Adapun persentase penilaian dari beberapa ahli akan dipaparkan pada tabel 4.12 di bawah ini :

Tabel 4.12
Persentase Penilaian Media

Daftar Ahli	Rata – rata Nilai	Nilai Maksimal
Ahli Materi	32	40
Ahli Media	45	55
Menurun	52,5	55
TOTAL	129,5	150
Persentase Kelayakan: $\frac{\text{Jumlah rata-rata nilai}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\% = \frac{129,5}{150} \times 100\% = 86,33\%$		

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa persentase kelayakan menunjukkan nilai persentase sebesar 86,33%. Sehingga sesuai persentase pencapaian pada bab III nilai tersebut termasuk pada

interpretasi “*Sangat Layak*”, Dengan demikian film dapat dikatakan “*berkualitas*” sebagai media pembelajaran matematika.

D. Pembahasan Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Film

Karakteristik media pembelajaran berupa media film yang dikembangkan pada penelitian ini terbagi menjadi tiga kelompok, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Adapun pembahasannya dibawah ini:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif ini diperoleh data dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media berbasis film. Berdasarkan data dari tabel 4.7 yang telah dikemukakan sebelumnya, menunjukkan bahwa 100% siswa tuntas dalam belajar dengan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) yang ditentukan sebesar 65. Dari tabel 4.7 juga di peroleh nilai rata-rata kelas hasil belajar siswa 78,33. Artinya hasil belajar siswa telah memenuhi KKM secara klasikal yang di tetapkan oleh sekolah dengan nilai KKM sebesar 65. Hal ini berarti bahwa konsep dan materi pengetahuan aritmatika sosial jika menggunakan media berbasis film ini sangat sesuai pada tujuan pembelajaran.

2. Ranah Afektif

Berdasarkan hasil analisis data penilaian afektif siswa pada tabel 4.9 dan kriteria yang telah ditentukan pada Bab III, maka dapat dikatakan bahwa karakteristik media berbasis film pada ranah afektif

adalah cukup baik. Hal itu dapat dilihat dari persentase total yaitu 75,5%.

3. Ranah Psikomotorik

Berdasarkan hasil analisis data penilaian psikomotorik siswa pada tabel 4.10 dan kriteria yang telah ditentukan pada Bab III, maka dapat dikatakan bahwa karakteristik media berbasis film pada ranah psikomotorik adalah cukup baik. Hal itu dapat dilihat dari persentase total yaitu 77,7%.

E. Pembahasan Kualitas Media Pembelajaran Berbasis Film.

Kualitas media pembelajaran berbasis film ini diperoleh dari penilaian beberapa ahli, yakni ahli materi, ahli media, ahli pengguna. Berdasarkan Tabel 4.11 di atas dan persentase rata - rata dari para ahli, yakni ahli materi memperoleh rata – rata 32 dengan skor maksimal 40, ahli media menilai dengan rata – rata 45 dengan skor maksimal 55, sedangkan ahli pengguna menilai dengan rata – rata 52,5 dengan skor maksimal 55.

Adapun persentase penilaian dari beberapa ahli yang dipaparkan pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa persentase kelayakan menunjukkan nilai persentase sebesar 86,33%. Sehingga sesuai persentase pencapaian pada bab III nilai tersebut termasuk pada interpretasi “*Sangat Layak*”, Dengan demikian film dapat dikatakan “*berkualitas*” sebagai media pembelajaran matematika.