

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan atau *research and development* dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), dan pengembangan (*develop*).

##### 4.1.1 Hasil Analisis Data

###### a. Analisis

Pada tahap analisis penelitian dimulai dengan melakukan analisis masalah yaitu cakupan penggunaan rokok meningkat pada usia remaja 10-19 tahun yang diantaranya 1,32% pengguna rokok elektronik. Lalu dilakukan analisis sasaran yaitu usia dan karakteristik remaja. Hal ini ditinjau dengan melakukan wawancara langsung kepada 12 remaja mengenai sejauh mana pemahaman remaja mengenai rokok elektronik. Setelah melakukan pengkajian kepada 12 remaja didapatkan hasil wawancara yaitu sebagian besar remaja tidak mengetahui bahaya rokok elektronik sehingga banyak dari mereka yang berasumsi bahwa rokok elektronik lebih aman daripada rokok konvensional. Pada dasarnya WHO telah menjelaskan bahwa rokok elektronik memiliki komposisi yang tidak jauh beda dengan rokok konvensional sehingga tidak ada riset yang

membuktikan bahwa rokok elektronik lebih aman dari rokok konvensional. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara media apa yang menjadi daya tarik remaja untuk dilakukan pembelajaran, sebagian besar remaja merasa tertarik dengan penggunaan media ular tangga karena dapat mengasah keterampilan dan daya tangkap yang baik terhadap materi yang akan disampaikan.

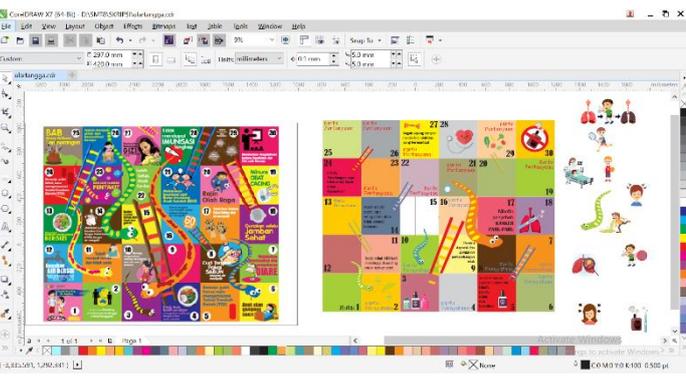
#### b. Desain

Tahap perancangan dilakukan bertujuan untuk merancang serta membuat konsep media ular tangga tentang bahaya rokok elektronik. Pada tahap ini dilakukan pemilihan serta penyesuaian konsep warna, gambar, *font*, *font size* serta materi yang akan disampaikan. Pembuatan media ular tangga menggunakan *software CorelDRAW X7*. Pada media ular tangga yang dirancang, terdapat beberapa modifikasi yaitu dengan menggunakan kartu pertanyaan dan kartu pernyataan yang menjadi bahan dalam menyampaikan materi.

#### c. Pengembangan

Tahap pengembangan ini dilakukan dilakukan pada saat pembuatan media menggunakan *software CorelDRAW X7*, dibawah ini merupakan beberapa tahap pembuatan media ular tangga yaitu:

Tabel 3  
Kegiatan Pengembangan Media Ular Tangga

No	Kegiatan	Hasil Kerja
1	Membuat desain papan ular tangga dengan ukuran 2m x 2m dengan ukuran masing-masing kotak 30cm, satu papan ular tangga berisikan 30 kotak. Lalu selanjutnya diberi warna dan nomor di setiap kotak	
2	Menambahkan beberapa materi di beberapa kotak serta menambahkan tanda pada kotak pertanyaan dan pernyataan	
3	Memberikan gambar-gambar tentang bahaya rokok elektronik serta penambahan gambar ular dan tangga pada beberapa kotak. Gambar diadaptasi dari website <i>freepickt</i> selanjutnya didesain ular menggunakan <i>trace bitmap</i> yang nantinya akan berbentuk vektor	

#### 4.1.2 Hasil Uji Kelayakan Media

Setelah media ular tangga dikembangkan selanjutnya dilakukan uji kelayakan kepada ahli materi dan media. Uji kelayakan oleh para ahli bertujuan untuk menghasilkan media yang layak digunakan kepada sasaran. Dibawah ini merupakan tabel penilaian oleh ahli:

Tabel 4  
Penilaian oleh Ahli Materi dan Media

Aspek	No	Butir Indikator	1	2	3	4	5
<b>Judul</b>	1	Judul mudah dipahami					
	2	Judul singkat dan menarik					
<b>Konten</b>	3	Informasi yang di sampaikan mudah difahami				v	
	4	Sistematika konten dalamsajian media mudah di fahami			v		
<b>Daya Tarik</b>	5	Mampu mendorong ibu menyusui untuk mempelajari/ membaca secara tuntas				v	
	6	Mampu memberikan perubahan pada Perilaku responden				v	
<b>Tampilan</b>	7	Jenis dan ukuran huruf dalam media				v	
	8	Warna media				v	
	9	Tata letak					v
	10	Kecerahan				v	
	11	Gambar menunjukan isi dari media				v	
<b>Substansi/ Materi</b>	13	Kelengkapan materi			v		
	14	Ketepatan materi			v		
	15	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan				v	

<b>Pemanfaatan</b>	16	Dapat dijadikan sebagai media informasi				v	
	17	Menambah pengetahuan responden				v	
	18	Dapat membantu proses perubahan Perilaku				v	
<b>Kesesuaian dengan nilai-nilai sosial</b>	19	Sajian materi tidak bertentangan dengan nilai-nilai moralitas.				v	
	20	Sajian materi tidak bertentangan dengan norma social				v	

Sehingga dapat disimpulkan kelayakan diukur berdasarkan indikator pada format penilaian yang divalidasi oleh ahli media, penjabarannya dihitung dalam skala likert yaitu sebagai berikut:

Tabel 5  
Analisis Hasil Penilaian dari Ahli Media berdasarkan skor

Skor	Kriteria	%
1	Sangat Kurang	-
2	Kurang	-
3	Cukup	15%
4	Baik	65%
5	Sangat Baik	5%

Rumus persentasi media:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{100} \times 100\%$$

$$P = 66\%$$

Berdasarkan tabel di atas hasil presentasi berdasarkan 20 indikator penilaian yaitu 66% yang termasuk dalam kategori “Baik”. Kategori “baik” ini telah memenuhi indikator sebagai berikut : 1) informasi dan sistematika konten mudah difahami, 2) jenis dan ukuran huruf, warna, tata letak, kecerahan dan gambar telah sesuai, 3) materi sesuai diberikan pada remaja, 4) sajian materi tidak bertentangan dengan norma sosial.

Telaah saran dan komentar dari ahli pada media ular tangga meliputi: 1) tidak menyertakan judul pada media, 2) lembar pertanyaan dan pernyataan tidak terlampir, 3) tidak dilampirkan sistematika permainan. Hasil penilaian media yang telah ditelaah oleh ahli selanjutnya dilakukan revisi dengan menyesuaikan dengan saran dan komentar dari ahli.

#### **4.1.3 Revisi Produk**

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki apa yang telah disarankan oleh ahli mengenai media edukasi ular tangga. Hasil revisi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 6  
Revisi Media Ular Tangga

No	Sebelum	Setelah	Keterangan
1		<p style="text-align: center;"><b>ULAR TANGGA BAHAYA ROKOK ELEKTRONIK</b></p> 	<p>Penambahan judul pada media ular tangga</p>
2	-		<p>Penambahan kartu pertanyaan dan kartu pernyataan sebagai bahan ajar atau materi</p>

**4.2 Pembahasan**

Pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu pada tahap pertama dilakukan analisis masalah yang meliputi kurangnya pemahaman remaja mengenai bahaya rokok elektronik dan analisis kebutuhan meliputi ketertarikan remaja terhadap media edukasi. Menurut Daryanto (2009) media merupakan sarana yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat

membangkitkan dan rangsangan belajar bagi seseorang (Hamalik dalam Arsyad, 2011).

Tahap kedua yaitu desain, tahap ini dilakukan perancangan konsep media ular tangga. Hal ini didukung menurut Drs. Rudi Suslana dalam buku Media Pembelajaran (2009: 26) bahwa keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Dalam pembuatan media ular tangga peneliti menggunakan *software CorelDRAW X7*, hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam melakukan desain gambar, warna serta kesesuaian dengan materi. Menurut Luthfi (2015) CorelDraw mempunyai keunggulan karena kemudahan penggunaannya, *interface* yang *user-friendly* dan juga kelengkapan fasilitas dan fitur yang mudah digunakan. Selain kelebihan, *coreldraw* memiliki kekurangan diantaranya saat penggabungan dua objek vector dan photo, *trace bitmap* kualitas cetakan kurang baik dan *resource* dan ukuran file yang besar.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan, pada tahap ini media yang telah dibuat selainnya ditelaah oleh media. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian serta revisi untuk dilakukan perbaikan media yang lebih sesuai. Hal ini didukung berdasarkan Sugiyono (2012) dalam Habibati, dkk (2019) menyebutkan bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk tersebut.

Berdasarkan hasil penilaian pengembangan dari ahli, tingkat kelayakan media dihasilkan dengan rata-rata sebesar 66% atau termasuk kategori “Baik”.

Penilaian ahli dalam menentukan kelayakan media edukasi ular tangga diukur berdasarkan indikator-indikator yang tertera dalam format penilaian diantaranya pada aspek konten dan daya tarik diperoleh kategori “Baik”. Kategori tersebut telah terpenuhi sesuai dengan indikator menurut Walker dan Hess dalam Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 143) yaitu 1) menarik minat dan perhatian remaja, 2) memberikan kesempatan belajar 3) sistematika konten mudah difahami.

Pada aspek tampilan diperoleh kategori “Baik”, kategori tersebut telah terpenuhi sesuai dengan indikator menurut Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011) yaitu 1) pemilihan warna dan tata letak sudah sesuai, 2) kualitas tampilan yaitu gambar dan warna telah sesuai. Pada aspek isi dan substansi materi diperoleh kategori “Cukup”, hal ini telah memenuhi kriteria sesuai dengan teori Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011) yaitu kelengkapan materi dan kesesuaian materi terpenuhi. Pada aspek pemanfaatan dan kesesuaian dengan nilai-nilai sosial mendapat kategori “Baik”, hal ini telah memenuhi kriteria sesuai dengan teori Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011) yaitu 1) mampu memberikan kesempatan belajar pada remaja, 2) dapat memberikan dampak bagi remaja.

Selain mendapat penilaian, media yang dikembangkan mendapat saran dan masukan dari ahli. Menurut ahli materi perlu adanya judul yang ditampilkan sehingga sasaran memahami maksud dari penggunaan media, hal dikarenakan peneliti tidak mencantumkan judul pada media ular tangga. Selanjutnya konten yang dicantumkan perlu dilengkapi sebagaimana kelengkapan materi sebagai

tujuan utama dari pembuatan media edukasi ular tangga, peneliti tidak melampirkan materi disampaikan sehingga ahli tidak dapat menelaah kesesuaian materi yang akan disampaikan. Hal ini didukung oleh Warsita (2008) dalam Komalasari (2010) bahwa sumber belajar hendaknya menggunakan bahasa yang sederhana, interaktif dan memperhatikan ketepatan komunikasi serta menyajikan materi yang sistematis.