

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengevaluasi minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar). Partisipan dalam penelitian ini adalah 32 siswa dari kelas 4A di MI Hidayatus Shibyan. Berdasarkan hasil analisis angket, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa sebelum menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) sangat rendah, dengan presentase rata-rata 50%. Beberapa faktor internal dan eksternal seperti kebencian terhadap matematika, kurangnya fasilitas sekolah, dan metode pengajaran yang kurang inovatif oleh guru, menjadi penyebab rendahnya minat belajar tersebut. Hal ini sejalan dengan teori Bernard yang menyatakan bahwa minat belajar tidak muncul secara spontan, tetapi dapat timbul melalui partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan saat belajar.<sup>1</sup>

Dalam penelitian pengembangan ini, dihasilkan sebuah aplikasi multimedia pembelajaran interaktif yang dinamakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) untuk materi bangun datar. Pengembangan media ini mengikuti model APPED yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perencanaan, produksi, evaluasi, dan diseminasi. Media yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi

---

<sup>1</sup> Firmansyah, "PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA."

melalui alpha testing. Hasil evaluasi alpha testing menunjukkan bahwa media ini valid dan layak digunakan dalam pembelajaran bangun datar kelas 4, berdasarkan penilaian validator ahli desain media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan uji pengguna. Skor validitas yang diperoleh dari para validator berada pada kategori **Valid dan Tidak Revisi**, dengan tingkat kevalidan yang tinggi sesuai dengan kriteria validitas pada penelitian Amy Nilam Wardathi.<sup>2</sup> Dari ahli desain media didapatkan skor persentase tingkat kevalidan sebesar 92,36% yang artinya berada pada tingkat sangat valid. Dari ahli materi didapatkan skor persentase tingkat kevalidan sebesar 85,86% yang artinya berada pada tingkatan valid. Dari ahli pembelajaran didapatkan skor persentase sebesar 95,83% yang artinya berada pada tingkat sangat valid. Dari uji pengguna didapatkan skor persentase sebesar 87,49% yang artinya berada pada tingkat valid.

Setelah media dinyatakan valid, media tersebut diuji coba kepada siswa untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar). Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono bahwa instrumen yang valid dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan menampilkan apa yang seharusnya ditampilkan.<sup>3</sup> Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran bangun datar kelas 4.

---

<sup>2</sup> Wardathi and Pradipta, "Kelayakan Aspek Materi, Bahasa Dan Media Pada Pengembangan Buku Ajar Statistika Untuk Pendidikan Olahraga Di IKIP Budi Utomo Malang."

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2015).

Setelah divalidasi, media ini didiseminasikan kepada guru dan siswa kelas 4A di MI Hidayatus Shibyan sebagai tahap terakhir dalam model penelitian ini, yaitu diseminasi.<sup>4</sup> Namun, terdapat kendala dalam proses instalasi media yang dilakukan secara manual, menyebabkan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran. Kendala tersebut dapat diatasi dengan melakukan instalasi media di luar jam pelajaran oleh peneliti. Selain itu, terdapat siswa yang kurang memahami teknologi, namun peneliti memberikan bantuan dan pendampingan khusus kepada siswa tersebut sebagai solusinya.

Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) ini dapat diakses menggunakan perangkat android. Kelebihan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) yaitu dapat memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi bangun datar secara lengkap karena subbab materi bangun datar sudah ada didalam Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar). Selain dapat menggunakannya di kelas, siswa dapat menggunakan media ini untuk belajar secara mandiri karena telah dilengkapi petunjuk penggunaan sehingga mudah dipelajari. Selain itu, siswa juga dapat menggunakan media pembelajaran ini dimana saja melalui perangkat yang dimiliki seperti handphone, sehingga media ini juga dapat dikategorikan mobile learning. Hal ini sejalan dengan penelitian Fatimah & Mufti yang menyatakan bahwa mobile learning dapat sebagai pelengkap pembelajaran sehingga memfasilitasi bagi siswa untuk belajar kapan dan dimana saja.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.

<sup>5</sup> S Fatimah and Y Mufti, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa," *Al-Hikmah* 1, no. 2 (2014): 59–64.

Minat belajar siswa setelah menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) yakni meningkat dengan hasil dari angket minat siswa setelah menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) yaitu dengan presentase rata-rata 88%. Selain itu, siswa aktif bertanya maupun berpendapat dalam pembelajaran, siswa juga merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran saat menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) serta setelah menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) siswa memiliki keinginan belajar yang terus meningkat dan berani mengambil keputusan yang berkaitan dengan proses belajar. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Khasanah yang mengungkapkan bahwa beberapa hal tersebut merupakan indikator minat belajar siswa dapat dikatakan meningkat.<sup>6</sup> Maka dapat disimpulkan minat belajar siswa setelah menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) sangat tinggi dan mengalami peningkatan.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) pada materi bangun datar kelas 4 adalah sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, disarankan untuk memanfaatkan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) sebagai alat penting dalam mencapai keberhasilan

---

<sup>6</sup> Nurhasanah and Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa."

pembelajaran, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

- b. Bagi guru disarankan untuk menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) sebagai panduan untuk mengajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sehingga mempermudah pemahaman materi bangun datar.
- c. Bagi siswa, disarankan untuk menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) sebagai alat belajar mandiri yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa ada batasan waktu.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Saran diseminasi produk pengembangan ini yaitu media ini dapat diujicobakan pada kelompok yang lebih besar lagi serta media dapat digunakan secara berkala untuk menambah pemahaman siswa pada subbab sifat-sifat bangun datar yang penjabaran materinya relatif banyak melalui media yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yaitu:

- a. Meminimalisir waktu yang terjadi dalam proses instalasi produk dengan cara mengunggah aplikasi yang telah dikembangkan ke platform *Google Play Store* untuk memudahkan pengguna dalam menginstal aplikasi sehingga proses uji coba maupun penggunaan media dapat dilaksanakan secara maksimal.
- b. Dikembangkan pada materi yang berbeda dengan aplikasi yang sama.

