

## BAB V KAJIAN DAN SARAN

### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti mendapatkan hasil produk berupa media pembelajaran Opportunity Class dengan model *discovery learning* yang digunakan untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik pada materi peluang kelas VIII. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 langkah, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Adapun kajian produk penelitian dan pengembangan ini adalah:

#### 1. Hasil Analisis Kevalidan Produk

##### a. Validasi dari Ahli Media

Validasi media ini dilakukan oleh 2 ahli. Hasil penilaian ahli media I mendapatkan total skor 54, sedangkan ahli media II mendapatkan total skor 72. Dari kedua nilai tersebut didapatkan rata-rata skor sebesar 63. Nilai tersebut masuk dalam rentang  $60 \leq x \leq 75$ , sehingga media termasuk dalam kriteria sangat valid. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Santoso dkk (2022) yang memperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android dengan model *discovery learning* memperoleh persentase 83% dari ahli media yang berarti media valid tanpa revisi. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Mahuda dkk (2021), yang memperoleh persentase 94.16% untuk kategori kevalidan media. Hasil ini juga relevan dengan

Hidayatullah & Hernawati (2018) yang memperoleh skor 4.53 dengan predikat sangat baik.

b. Validasi dari Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh 2 ahli. Hasil penilaian ahli materi I mendapatkan total skor 76, sedangkan ahli materi II mendapatkan total skor 73. Dari kedua nilai tersebut didapatkan rata-rata skor sebesar 74.5. Nilai tersebut masuk dalam rentang  $60 \leq x < 80$ , sehingga materi dalam media termasuk dalam kriteria valid. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Hidayatullah & Hernawati (2018) yang memperoleh skor 4.36 dari ahli materi yang berarti materi peluang dalam media berbasis android termasuk dalam kriteria sangat baik.

2. Hasil Analisis Kepraktisan Produk

a. Hasil Analisis Praktisi Lapangan.

Uji coba pada praktisi lapangan mendapatkan total skor 76 dan masuk dalam rentang  $64 \leq x \leq 80$ , sehingga media termasuk dalam kriteria sangat praktis.

b. Hasil Analisis Peserta Didik

Uji coba pada peserta didik dilakukan dalam 2 tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji coba skala kecil menghasilkan rata-rata 53.8 dan skala besar menghasilkan rata-rata 50.1. Dari kedua nilai tersebut berada dalam rentang  $48 \leq x \leq 60$ , sehingga media dinilai sangat praktis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Santoso dkk (2022) yakni hasil uji coba skala kecil memperoleh persentase 98% dan

skala besar 96%, sehingga didapatkan rata-rata 92% yang berarti media layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Selain itu sesuai dengan penelitian dari Mahuda dkk (2021) yang menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media ditinjau dari peserta didik memiliki presentasi 88,08%, sehingga media masuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil penelitian ini juga relevan dengan Hamidah & Nisa (2022) yang menunjukkan rata-rata respon praktisi lapangan adalah 4.5 dan peserta didik adalah 4.2. Dari kedua rata-rata tersebut media berbasis android dapat dikatakan sebagai media yang praktis untuk digunakan.

### 3. Hasil Analisis Keefektifan Produk

Untuk mengetahui keefektifan dari media Opportunity Class, diukur berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah hasil evaluasi yang telah dilakukan:

- a. Berdasarkan akumulasi nilai pada kelas eksperimen yang berjumlah 30 orang mendapatkan rata-rata nilai 80.3667. Sedangkan nilai pada kelas kontrol yang berjumlah 28 orang mendapatkan rata-rata nilai 63.2857.
- b. Berdasarkan uji *Independent Samples Test* dalam SPSS mendapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4.809 dan nilai  $t_{tabel}$  yang sesuai adalah 2.00324. Dari kedua nilai dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga keputusan yang diambil adalah  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil uji coba produk yang telah dilakukan oleh peneliti memiliki hasil atau capaian yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Rupalestari dkk (2018) dan Hidayat dkk (2021) yang menunjukkan bahwa setelah peserta didik diberikan suatu *treatment* berupa media pembelajaran yang disertai dengan model pembelajaran *discovery learning* dapat mencapai rata-rata yang lebih baik daripada peserta didik yang tidak mendapatkan *treatment* tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk berupa media Opportunity Class, dapat disimpulkan bahwa media ini valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan di kelas VIII pada jenjang MTs/SMP.

Kelebihan dari media ini adalah kapasitas media tidak terlalu besar yaitu 31.1 MB, sehingga media tidak memberatkan kapasitas memori handphone pengguna. Selain itu, media juga dapat dijalankan tanpa menggunakan jaringan internet atau *offline*, sehingga dapat diakses di manapun dan kapanpun. Dalam media juga terdapat kegiatan pembelajaran yang membuat pengguna dapat aktif dalam menemukan suatu konsep, sehingga pengguna tidak mudah lupa mengenai konsep yang dipelajari. Tampilan dalam media juga didesain dengan konsep yang konsisten serta disajikan materi yang dilengkapi dengan latihan soal dengan kunci jawabannya, sehingga akan memudahkan pengguna dalam memahami sub-sub materi yang disajikan.

Keterbatasan atau kelemahan dari media ini adalah peneliti tidak dapat memantau jawaban-jawaban yang dimasukkan oleh pengguna dalam media, sehingga peneliti tidak dapat mengetahui jawaban pengguna di setiap langkah

pembelajaran maupun jawaban dalam latihan soal, padahal jika media dapat diatur agar pengembang atau peneliti dapat menerima data inputan yang dimasukkan oleh pengguna akan memudahkan peneliti dalam melihat hasil pembelajaran peserta didik menggunakan media tersebut. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan memberikan panduan belajar pada tiap pengguna, sehingga pengguna dapat menuliskan dalam panduan tersebut dan juga dalam media. Selain itu, dalam uji coba kelompok besar terdapat satu handphone pengguna dengan sistem android yang tidak dapat menginstall media tersebut. Solusi dari permasalahan tersebut adalah peserta didik dapat menggunakan handphone secara berkelompok, yaitu satu handphone digunakan lebih dari satu peserta didik.

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

Agar produk pengembangan berupa media Opportunity Class dengan model *discovery learning* dapat dimanfaatkan secara optimal, maka terdapat beberapa saran peneliti pada pihak terkait, yaitu:

1. Saran Pemanfaatan Produk
  - a. Produk dapat dimanfaatkan untuk mereview materi secara mandiri, karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
  - b. Produk dapat dimanfaatkan dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik, karena materi yang disajikan sesuai indikator pemahaman.
2. Saran Diseminasi Produk
  - a. Produk dapat diupload dalam google drive, sehingga dapat memudahkan dalam mendownload media.

- b. Produk dapat disebarluaskan menggunakan sosial media seperti whatsapp atau telegram.

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan produk yang serupa dengan desain yang lebih menarik, misalnya diberikan ilustrasi berupa gambar bergerak.
- b. Mengembangkan produk serupa dengan diberikan latihan soal dengan level soal yang lebih tinggi, sehingga dapat memicu pengguna berpikir kritis.
- c. Mengembangkan produk serupa dengan mengkombinasikan model pembelajaran yang dapat dilakukan secara berkelompok, sehingga pembelajaran dapat lebih kondusif ketika dalam kelas.
- d. Mengembangkan aplikasi berbasis android yang dapat menyimpan data hasil jawaban pengguna, sehingga akan lebih memudahkan dalam proses pembelajaran.