

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Yang Telah di Revisi

##### 1. Pengembangan Media Modul Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran yaitu Modul Pembelajaran ini peneliti kembangkan dengan menggunakan model ADDIE, dengan menggunakan 5 tahapan pengembangan diantaranya adalah Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

- a. Tahap *Analyze* (Analisis) dari penelitian ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum yang digunakan dan analisis terhadap karakteristik peserta didik. Selanjutnya peneliti melakukan tahapan design, yaitu tahap dimana peneliti membuat rancangan dari media modul pembelajaran beserta dengan desainnya, untuk mendapatkan hasil produk yang layak.
- b. Tahap Perencanaan (*Design*) yaitu tahap pengembangan yaitu produk media mulai dibuat dalam bentuk fisik, serta divalidasikan kepada validator yang sudah ditunjuk untuk mengetahui tingkat kelayak dari produk media yang dikembangkan. Tahap implementasi yaitu produk diterapkan kepada peserta didik kelas 4.
- c. Tahap *Development* (Pengembangan) adalah tahap proses evaluasi dan penyesuaian terhadap produk yang sedang dikembangkan. Tahap ini melibatkan analisis mendalam untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah atau kualitas produk. Menyesuaikan desain produk berdasarkan hasil evaluasi untuk meningkatkan performa, efisiensi, atau estetika produk.
- d. Tahap *Implementation* (Implementasi) adalah Tahap produk yang telah di

revisi diluncurkan dan diterapkan di lapangan ini. Ini melibatkan pelaksanaan strategi dan rencana yang telah dikembangkan selama tahap desain dan revisi. Implementasi mencakup pelatihan, distribusi, dan pengaturan produk agar berfungsi sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

- e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi) adalah tahap untuk menilai kinerja dan efektivitasnya. Evaluasi melibatkan pengumpulan data dan umpan balik dari pengguna untuk menentukan apakah produk memenuhi kebutuhan dan standar yang diterapkan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan untuk merencanakan langkah – langkah perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.

## 2. Kelayakan Media Modul Pembelajaran

Kelayakan media modul pembelajaran merujuk pada berbagai jenis dan format materi yang digunakan untuk mendukung proses belajar. Media ini dirancang untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif, memfasilitasi pemahaman dan referensi yang lebih baik. Kelayakan dari media modul tersebut ditinjau dari hasil uji kelayakan media yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Dari hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, maka media modul ini sangat layak untuk diterapkan kepada siswa sebagai sarana dalam belajar.

Kategori kelayakan dari suatu media pembelajaran dibagi menjadi dari suatu media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yang menyatakan bahwa presentase 81 – 100% dikategorikan sangat layak, 61 – 80 % dikategorikan kedalam media layak, 41 – 60% dikategorikan media kedalam cukup layak.

## 3. Keefektifan Media Modul Pembelajaran

Keefektifan Media Modul Pembelajaran merujuk pada sejauh mana media modul tersebut berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran dan

mendukung proses belajar siswa. Media modul pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, seperti buku modul, slide presentasi, video, atau aplikasi interaktif.

Beberapa aspek yang menentukan keefektifan media modul pembelajaran meliputi:

- a. Kejelasan Materi yaitu modul harus menyajikan informasi secara jelas dan terstruktur, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.
- b. Interaktivitas yaitu media yang memungkinkan interaksi, seperti kuis atau simulasi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
- c. Kesesuaian dengan kebutuhan yaitu modul harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan belajar siswa
- d. Keterbacaan dan desain yaitu desain visual yang menarik dan teks yang mudah dibaca dapat mempengaruhi minat dan konsentrasi siswa.

Secara keseluruhan, keefektifan media modul pembelajaran ditentukan oleh kemampuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mendukung proses belajar yang efisien.

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

### **Lanjut.**

1. Saran Pemanfaatan
  - a. Bagi Sekolah, diharapkan dengan adanya media pembelajaran modul pembelajaran ini dapat bermanfaat dalam pembelajaran. Agar pembelajaran dapat lebih variatif lagi, dan peserta didik tidak merasa cepat bosan ketika pembelajaran.
  - b. Bagi Pendidik, diharapkan pendidik dapat memanfaatkan media modul pembelajaran, sebagai penunjang pembelajaran. Dan diharapkan pendidik dapat mengkreasikan media permainan ludo ini, untuk mata pelajaran

lainnya tidak hanya pada satu mata pelajaran saja.

c. Bagi Peserta Didik, dengan adanya media pembelajaran modul ini diharapkan dapat menjadi penunjang peserta didik, untuk belajar dan bermain sehingga peserta didik tidak merasa cepat jenuh dalam pembelajaran. Serta dapat membantu peserta didik dalam menyerap materi yang diberikan.

## 2. Saran Diseminisasi

Pengembangan media permainan ludo diharapkan dapat diterapkan secara berkelanjutan di SDN 2 Kebonagung Kabupaten Sidoarjo dan disekolah lain serta diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran lain serta diterapkan dikelas lain yang lebih tinggi maupun lebih rendah. Peneliti dalam hal ini memberikan pada saat pengembangan produk media pembelajaran yang harus diperhatikan untuk pertama kali adalah, karakteristik peserta didik di setiap lembaga pendidikan supaya media pembelajaran modul ini dapat berfungsi dengan baik dan benar.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil validasi media dan materi dari para ahli maka diharapkan saran dan masukan yang telah disampaikan dari masing masing ahli, diharapkan dapat berguna sebagai saran pengembangan selanjutnya pada media pembelajaran modul. Diharapkan media pembelajaran modul nantinya dapat dikembangkan tidak hanya dalam bentuk konvensional saja melainkan dapat dikembangkan kedalam bentuk digital dan berbasis internet. Saran tersebut dapat digunakan untuk perbaikan produk untuk menjadi produk yang lebih baik lagi sesuai dengan tujuan.