

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran Video Interaktif menggunakan metode ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dengan lima tahapan. Model ADDIE ini menggunakan lima tahap pengembangan, yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).¹

Tahapan ini dimulai dari tahapan analisis. Tahapan analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakter peserta didik. Setelah mengetahui tahapan analisis dengan cara melakukan observasi dan wawancara, peneliti mendesain media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kemudian dikembangkan berdasarkan desain untuk direalisasikan. Pada tahap pengembangan ini melibatkan beberapa ahli seperti ahli materi, ahli media sehingga menghasilkan media pembelajaran

2. Dari hasil penilaian uji coba kepada beberapa ahli dan peserta didik sudah sangat layak, berikut hasil uji coba para ahli dan respon peserta didik:
 - a. Hasil akhir penilaian angket validasi ahli materi 1 memperoleh presentase kevalidan 57,5% kategori **Kurang layak**. Untuk angket validasi ahli materi 2 memperoleh presentase kevalidan 57,5% kategori **Kurang Layak**.
 - b. Hasil akhir penilaian angket validasi ahli media ke 1 memperoleh presentase kevalidan 92,5% kategori **Sangat layak**. Untuk angket validasi ahli media ke 2 memperoleh presentase kevalidan 88,75% **Layak**.

¹ Yudi Hari Rayanto and Sugianti, 29.

Berdasarkan hasil uji N-Gain Score diperoleh sebesar 0,0624 yang menunjukkan nilai $g < 0,3$ yang artinya **efektivitasnya rendah**. Dan pada N-Gain persen diperoleh bahwa 6,23% yang menunjukkan penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa **tidak efektif**. Sementara hasil yang diperoleh dari uji N-Gain score diperoleh 0,8120 yang menunjukkan nilai $g > 0,7$ yang artinya **Efektivitasnya tinggi**. Dan pada N-Gain persen diperoleh 81,20% yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa **Efektif**.

3. Pengaruh penggunaan media video interaktif guna meningkatkan daya ingat siswa mengalami peningkatan yang baik siswa menjadi lebih ingat nama-nama anggota tubuh melalui gambar yang dijelaskan melalui media tersebut.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi pendidik, media Video interaktif dapat menjadi variasi dan alternatif pada saat melakukan kegiatan pembelajaran materi Tematik Sub tema 2 “Tubuhku”.
- b. Bagi peserta didik, media Video Interaktif menjadi alat untuk bantu untuk mempelajari, memahami dan mengingat materi Tematik Subtema 2 “Tubuhku”.
- c. Bagi peneliti, media pembelajaran Video Interaktif dapat menjadi prioritas dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan materi Tematik Sub tema 2 “Tubuhku”.

2. Saran Diseminasi Produk

Media Video Interaktif ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi Tematik Sub tema 2 “Tubuhku” khususnya pada kelas 1 A di SDNU Darussalam Semen Kabupaten Kediri. Dilihat dari hasil validasi dan juga uji coba lapangan bahwa media Video Interaktif ini sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Untuk peneliti selanjutnya, berkenan untuk mengembangkan media Video Interaktif lagi untuk melihat tahapan-tahapan pengembangan dan juga kritik dan saran dari angket-angket yang telah divalidasi oleh validator, agar produk yang dikembangkan lagi menjadi lebih bagus lagi.

Media yang dikembangkan oleh peneliti ini adalah media pembelajaran Video Interaktif sebagai media yang membantu peserta didik dalam mempelajari materi Tematik Sub tema 2 “Tubuhku” kelas 1 A semester ganjil. Media Video Interaktif ini juga bisa dikembangkan agar dapat lebih praktis lagi sehingga mudah dibuat dalam mata Pelajaran lainnya. Peneliti juga menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengetahui keefektifan media Video Interaktif ini.