

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada materi pecahan kelas V SDN Burengan 5 Kediri yang meliputi materi dan video mengenai pecahan biasa, penjumlahan pecahan, pengurangan pecahan, perkalian pecahan, pembagian pecahan serta kuis didalamnya. Dalam penelitian melakukan uji coba skala kecil dan juga uji coba skala besar yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan.

Prosedur pembuatan media *articulate storyline* adalah menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu: (1) Analisis (*analysis*) yang didapatkan dengan menganalisis kebutuhan siswa mengenai kurangnya pemahaman siswa dan juga kurangnya media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Analisis kurikulum sekolah yang dipakai mengenai materi pecahan matematika, dan analisis karakteristik siswa yang akan berpengaruh dengan media yang dikembangkan. (2) Desain (*Design*) yang dapat memudahkan peneliti dalam membuat media yang akan dikembangkan, desain ini juga diujikan kepada ahli validasi media dan juga ahli validasi materi. (3) Pengembangan (*Development*), yaitu diuji cobakan langsung kepada uji coba skala besar setelah diuji cobakan ke uji coba skala kecil. (4) Implementasi (*Implementation*), yaitu penerapan kepada siswa mengenai penggunaan media yang hasilnya akan mendapatkan nilai posttest setelah

siswa menggunakan media yang dipakai. (5) Evaluasi (*Evaluation*) dilaksanakan setelah penelitian selesai, dan mendapatkan hasil yang signifikan. Dalam pengembangan ini, hal-hal yang perlu diperhatikan agar sesuai dengan kriteria media *articulate storyline* adalah :

a. Dana

Dana izin yang digunakan untuk mempunyai aplikasi *articulate storyline* tidaklah sedikit.¹ Karena media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dirancang untuk pembelajaran personal. Tapi tidak perlu kuatir karena pembelian cukup dibeli hanya sekali saja.

b. Materi Pelajaran

Materi yang dianalisis sesuai dengan bagian dari pembuatan media. Materi yang digunakan yakni pelajaran matematika dengan berfokus pada materi pecahan. Peneliti menyusun media sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

c. Jenis – Jenis Media

Dari berbagai jenis media yang tersedia, peneliti memilih mengembangkan media *articulate storyline* sebagai produk penelitian ini. *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang bertindak sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang memungkinkan untuk membuat proyek cerita yang menggabungkan berbagai jenis media, termasuk elemen visual, audio, dan audio visual. Selain itu, Anda dapat mempublikasikan materi

¹ Dea Novia Damanik dan Dinda Yarshal, “Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda Disekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III” *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, Vol 6, No 2 (2022), hal. 14-21

pembelajaran Anda dalam berbagai format, seperti HTML5, CD, .swf, dan website.² Sehingga pembelajaran menjadi asyik dan menyenangkan.

Pengembangan media *articulate storynine* diharapkan dapat menjadi contoh pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kelas menjadi interaktif dan membuat siswa mendapatkan pengalaman belajar yang asyik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil ahli validator media dan materi pecahan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* yang dilakukan oleh empat orang validator, terdiri dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Hasil validasi dan penilaian ahli media yaitu validator 1 dan validator 2 memperoleh skor masing-masing 72 (96%) dan 73 (97%) yang menunjukkan kelayakan tinggi. Begitu pula dengan ahli materi yaitu validator 1 dan validator 2 yang memperoleh skor masing-masing sebesar 57 (95%) dan 58 (97%) yang semakin menegaskan kesesuaian media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran media pembelajaran interaktif *articulate storyline* khususnya pada materi dasar pecahan dirasa layak digunakan setelah melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Efektivitas media pembelajaran *articulate storyline* materi pecahan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika kelas V didukung oleh temuan penelitian. Peningkatan pemahaman siswa yang signifikan diamati melalui perbandingan data pretest dan posttest.

Analisis statistik menggunakan uji paired t-test non parametric yaitu uji

² Darnawati dkk, "Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Articulate Storyline*", *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* Vol. 1 No. 1, (2019), hal. 8–16.

Wilcoxon menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,001, yang menunjukkan penolakan hipotesis nol dan penerimaan hipotesis alternatif. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara siswa sebelum dan sesudah memanfaatkan media pembelajaran *articulate storyline*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang nyata pada pemahaman siswa di SDN Burengan 5 Kediri.

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

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, media *articulate storyline* pelajaran matematika pada materi pecahan telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa kelas V SDN Burengan 5 Kediri setelah melalui tahap revisi dan uji coba lapangan. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Sekolah

Hasil dari pengembangan produk media ini pada materi pecahan kelas V yang dapat dimanfaatkan dalam memfasilitasi proses siswa, karena mendorong peningkatan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. Hal ini pada akhirnya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan membantu keberhasilan pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Dengan adanya media *articulate storyline* ini, pendidik dapat memanfaatkan media ini untuk mempermudah penyampaian materi, mengubah pelajaran yang monoton menjadi lebih berinteraktif.

c. Bagi Orang Tua

Dengan media *articulate storyline*, orang tua dapat memanfaatkan media tersebut untuk memfasilitasi Ananda ketika di rumah agar mereka tidak mudah bosan belajar di rumah yang hanya terpacu pada buku saja.

d. Bagi Siswa

Bagi siswa media *articulate storyline* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan karena bisa sesuai dengan apa yang siswa kehendaki serta memberi kesan belajar yang bermakna bagi siswa.

e. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat dapat meningkatkan pemahaman belajar khususnya untuk kalangan anak muda melalui pemanfaatan media yang memberikan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.

2. Saran Pengembangan Produk dan Penelitian Lanjutan

- a. Diperlukan penelitian tambahan untuk mengembangkan konten dan format produk agar menjadi lebih baik dan lebih unggul di era yang akan datang, serta untuk mengeksplorasi dampak pemahaman terhadap siswa setelah menggunakan media *articulate storyline*.
- b. Pengembangan produk dapat dilakukan oleh program studi lain yang mana dengan pengemabangan dari prodi atau peneliti lain dapat memperbanyak media-media pembelajaran yang menarik serta membuat siswa menjadi meningkat pemahamannya khususnya di bidang matematika.