BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif goyong kelusa pada kelas 4 MI Ma'rif NU Insan Cendekia dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses Pengembangan Media interaktif Goyong Kelusa

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang bernama Goyong Kelusa yang digunakan untuk pendamping pada proses pembelajaran. Pembelajaran ini memuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa. Pengembangan media ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Pengembangan ini meliputi tahap 5 yakni (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan yang terakhir (5) tahap evaluasi.

Tahap pertama adalah analisis yaitu tahap dimana peneliti menganalisis kebutuhan, menganalisis karakteristik dan juga menganalisis kurikulum yang digunakan merencanakan media yang akan dikembangkan oleh peneliti yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap kedua tahap perancangan yang bertujuan untuk merancang semua kebutuhan peneliti seperti membuat storyboard, desain visual, dan perencanaan evaluasi. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, peneliti merealisasikan desain tersebut ke dalam bentuk media interaktif yang lengkap, dan diuji cobakan kepada peserta didik. Tahap ke empat yakni tahap implementasi yang meliputi

validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar untuk mengukur kelayakan dan keefektifan media pembelajaran interaktif goyong kelusa. Selanjutnya tahap evaluasi, peneliti menganalisis data hasil validasi ahli media, materi serta angket respon peserta didik

2. Kelayakan media pembelajaran interaktif Goyong Kelusa

Hasil analisis data yang didapatkan melalui data hasil ahli media dan ahli materi. Berdasarkan data hasil dari validasi ahli media memperoleh 100% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan. Selanjutnya penilaian dari hasil ahli materi mendapatkan hasil presentase 75% dengan kategori kelayakan “Layak”.

Media interaktif Goyong Kelusa juga mendapatkan tanggapan baik dari peserta didik, selain dari validasi ahli materi. Dibuktikan melalui hasil rata-rata presentase 76,7% dengan kategori ‘Layak’. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif Goyong Kelusa yang dikembangkan sesuai dengan saran serta masukan para ahli validator dapat digunakan dikelas 4 SD.

3. Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas 4

Hasil analisis data pretets dan posttetst dimulai dari uji coba skala kecil pretest dengan nilai rata-rata 57%, sedangkan uji coba posttest skala kecil 81%. Sedangkan tahap uji coba skala besar pretest dengan nilai rata-rata 57% sedangkan posttest dengan uji coba skala besar dengan nuilai rata-rata 90%. Sedangkan hasil uji Wilcoxon mendapatkan hasil -4.719 yang berarti terjadi peningkatan yang nyata pada kemampuan kognitif peserta didik. Selain itu dapat dilihat dari nilai N-Gain memperoleh hasil 0,77 yang dapat

diartikan bahwa adanya peningkatan pada penggunaan media pembelajaran interaktif Goyong Kelusa yang dinyatakan dengan kategori “Tinggi” yaitu $0,77 > 0,7$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik kelas 4 MI Ma’arif NU Insan Cendekia.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil penelitain dan pengembangan yang telah dilakukan maka ada beberapa saran yang akan diberikan kepada pengguna dan pembaca sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini mampu memfasilitasi pemahaman materi peserta didik secara lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman kogntif peserta didik secara optimal.
- b. Bagi pendidik, media pembelajaran interaktif Goyong Kelusa dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4, khususnya pada materi “Gotong Royong di Lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa”. Penggunaan media pembelajaran ini untuk meningkatkan pemahaman kognitif peserat didik.
- c. Bagi peserta didik, media interaktif Goyong Kelusa dapat berfungsi sebagai media dan sumber belajar yang mendukung pemahaman materi “Gotong Royong di Lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa” dengan

pendekatan interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga mampu meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik secara optimal.

2. Saran Desiminasi

Media interaktif Goyong Kelusa dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menyenangkan melalui konsep bermain sambil belajar. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual bagi peserta didik. Dan juga dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa secara lebih konkret dalam konteks kehidupan nyata. Oleh karena itu media ini pantas untuk di implementasikan lebih luas disatuan pendidikan.

3. Saran Pengembangan Lanjut

Dalam pengembangan produk yang telah dilakukan, diharapkan adanya penelitian dan pengembangan lebih lanjut sehingga tidak hanya pada satu bab saja, melainkan dapat diperluas. Pengembangan selanjutnya juga perlu memperhatikan peningkatan kualitas tampilan dan variasi menu yang lebih menarik, responsif, sehingga mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik secara berkelanjutan. Oleh karena itu sebaiknya untuk mencari alternatif lain agar ketika media ini digunakan tidak ada kendala. Kendala yang ditemukan pada saat media interkatif goyong kelusa di implementasikan di lapangan, ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan mengakses aplikasi melalui fitur *scan barcode*, serta media yang berjalan lambat (*lagging*) pada beberapa perangkat. Oleh sebab itu pengembangan ke depan pada media ini perlu mempertimbangkan alternatif

platform atau format distribusi media yang lebih ringan, fleksibel, dan sesuai dengan sistem dan perangkat.