

BAB VI

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk dengan menggunakan model ADDIE atau *Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Melibatkan lima tahapan penelitian yaitu (1) tahap analisis yaitu dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan siswa, (2) tahap desain yaitu tahapan saat produk mulai dirancang. (3) tahap pengembangan merupakan proses pengembangan produk dari rancangan sampai validasi oleh validator ahli materi, bahasa, dan media. (4) tahap implementasi atau tahap uji coba yang melibatkan siswa kelas III. (5) tahap evaluasi yaitu untuk mengevaluasi atau merevisi produk berdasarkan saran, masukan, dan data yang menunjukkan skor kelayakan dan keefektifan produk.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini adalah media pembelajaran video interaktif yang memadukan elemen interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas III di SDN Doko yang telah direvisi dengan meningkatkan fitur berdasarkan saran dan masukan dari proses validasi dan implementasi sebelumnya. Media pembelajaran video interaktif ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada materi dongeng mata pelajaran Bahasa Indonesia. Agar kemampuan menyimak siswa kelas III meningkat, video interaktif ini bisa dibilang sangat sesuai digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar

siswa serta menghilangkan kebosanan dalam belajar yang biasanya sering dilakukan literasi untuk menyimak dengan membaca buku saja.

Media pembelajaran video interaktif merupakan alat pengantar pesan atau informasi terkait materi pelajaran yang digunakan guru secara audio visual yang terdapat unsur interaktivitas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Konten dalam video interaktif disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yaitu Kurikulum 2013 dan materi pelajaran yang memuat materi dongeng dengan tambahan materi tentang menyimak. Elemen interaktif dalam video pembelajaran ini merupakan interaksi yang memungkinkan siswa kelas III untuk terlibat secara aktif dengan penambahan kuis atau tugas, pertanyaan kepada siswa, dan lainnya yang dapat meningkatkan partisipasi atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara aktif.

Untuk lebih mendukung suasana belajar dan memudahkan pemahaman materi, aspek desain seperti audio, visual, teks, dan lain sebagainya dibuat menarik sesuai karakteristik siswa kelas III yang termasuk ke dalam siswa kelas rendah pada fase operasional konkret. Kombinasi dari animasi, gambar, grafik, suara, teks, transisi, dan lain sebagainya secara selaras menambah tingkat keefektifan media pembelajaran video interaktif dalam menyampaikan materi secara jelas dan menarik bagi siswa kelas III dengan berbagai gaya belajar yang dimilikinya.

Tingkat kelayakan media pembelajaran video interaktif dilihat dari hasil validasi para ahli yaitu dari ahli materi dengan hasil 97,5%, dari ahli

bahasa dengan hasil 79%, dan dari ahli media pada tahap 1 dengan hasil 81,43%, pada tahap 2 dengan hasil 92,86% persentase yang didapat termasuk dalam kategori sangat layak dilihat dari kriteria kelayakan. Pada angket respon guru dengan hasil 87,5% dan pada angket respon siswa dengan skor rata-rata kelompok kecil yaitu 62,14 dan kelompok besar yaitu 70,44 menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif termasuk dalam kategori sangat layak.

Tingkat keefektifan media pembelajaran video interaktif dinilai dari penghitungan nilai *pre test* dan *post test* siswa. Peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas III pada materi dongeng mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Doko dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif ini sangat berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh siswa. Hasil *pre test* pada kelompok kecil menunjukkan nilai rata-rata 52,9. Dan hasil *pre test* pada kelompok besar meningkat dengan nilai rata-rata 52,8. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif sangat berpengaruh jika dibandingkan dengan penggunaan media yang monoton saat diterapkan untuk kemampuan menyimak siswa.

Kemudian hasil *post test* siswa kelas III pada kelompok kecil menunjukkan nilai rata-rata 77,7. Dan hasil *post test* kelompok besar menunjukkan nilai rata-rata 80,9. Hasil nilai rata-rata siswa pada tahap *post test* terlihat meningkat menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif ini sebagai teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

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

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka terdapat beberapa saran yang diberikan untuk para pembaca maupun pengguna yaitu sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan yaitu berupa media pembelajaran video interaktif pada materi dongeng mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III adalah sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, dengan adanya media pembelajaran video interaktif diharapkan dapat menjadi bagian penting dalam penggunaannya untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Untuk mempermudah penggunaannya sekolah dapat menyediakan perangkat keras dan jaringan internet yang mendukung agar media pembelajaran video interaktif bisa diakses dengan lancar oleh semua siswa dan guru. Media pembelajaran video interaktif juga bisa diintegrasikan ke platform pembelajaran sekolah yang memungkinkan siswa atau guru mengakses secara mandiri.
- b. Bagi guru, dalam meningkatkan pengajaran dapat menggunakan media pembelajaran video interaktif untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik. Dan sebagai bahan atau sumber belajar tambahan untuk mempermudah proses pembelajaran. Dalam penelitian ditemukan bahwa salah satu

kendala yang dihadapi siswa ada pada indikator konsentrasi. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian dan konsentrasi. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk menggunakan strategi dan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa, seperti penggunaan media pembelajaran video interaktif yang lebih menarik dan inovatif, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga suasana belajar tenang dan nyaman. Dengan media pembelajaran video interaktif ini guru bisa memberikan pembelajaran diferensiasi untuk siswa dengan kebutuhan yang berbeda.

- c. Bagi siswa, media pembelajaran video interaktif ini bisa digunakan untuk pembelajaran mandiri dengan kontrol penuh atas kecepatan belajar siswa. Siswa bisa menonton kembali bagian yang belum dipahami atau melanjutkan ke bagian selanjutnya sesuai kebutuhan mereka. Melalui fitur interaktif dalam video siswa dapat menguji pemahaman mereka secara langsung yang membantu keterlibatan dan rasa tanggung jawab dalam proses belajar. Siswa juga bisa menggunakannya sebagai dasar untuk diskusi kelompok.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dalam hal serupa dapat dijadikan referensi atau sumber yang bermanfaat. Media pembelajaran video interaktif ini bisa dilengkapi dan divariasikan sesuai kebutuhan pembelajaran, melihat banyak sekali materi dan penjelasan yang bisa dibuat dan

disampaikan kepada siswa. Peneliti selanjutnya juga bisa menerapkan media pembelajaran video interaktif ini di berbagai jenjang pendidikan dan bidang studi sesuai isi dalam video interaktif. Pengembangan inovasi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital dapat dilakukan dengan memanfaatkan produk penelitian secara optimal.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran video interaktif ini dapat digunakan di seluruh sekolah dasar di Indonesia dalam penggunaan dan pemanfaatan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan media digital bisa dilakukan juga dengan membuat *website* atau *blog* khusus untuk mendokumentasikan dan menyebarkan produk penelitian ini. Penggunaan *platform* media sosial lebih mudah lagi dijangkau penonton atau pengguna yang lebih luas.

Selain itu, kerja sama dengan institusi pendidikan bisa dilakukan untuk pengenalan dan penggunaan media pembelajaran video interaktif ini. Dengan strategi diseminasi yang tepat dan sesuai sasaran maka produk hasil penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran video interaktif ini dapat memberikan manfaat dan dikenal dunia akademik maupun masyarakat umum.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk media pembelajaran video interaktif dapat mencakup berbagai aspek mulai dari teknologi hingga konten. Dalam hal

pengembangan teknologi untuk menambah pengalaman belajar bisa dengan fitur kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence*. Dalam peningkatan kualitas konten bisa menambahkan variasi gaya pembelajaran sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa, memberikan opsi penyesuaian materi berdasarkan tingkat pemahaman siswa serta opsi banyak materi sesuai kebutuhan pembelajaran, peningkatan audio-visual bisa dilakukan sesuai keinginan dan kebutuhan yang akan digunakan. Dengan pengembangan lebih lanjut, media pembelajaran video interaktif dapat terus berkembang menjadi solusi dari permasalahan pendidikan yang lebih inovatif, efektif, dan berdampak luas.