

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam penelitian ini mengikuti tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi siswa kelas II SD Negeri Dermo 2 Kota Kediri. Pada tahap desain ini, peneliti membuat *storyboard* sebagai prototipe awal, sebelum nantinya dikembangkan lebih lanjut menggunakan *Articulate Story Line*
3. Produk multimedia yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi bentuk aplikasi android (.apk), yang dapat diakses melalui android. Setelah media selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah proses validasi produk oleh para ahli, yang terdiri dari ahli media dan materi. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan media yang telah kembangkan serta memperoleh masukan dan saran konstruktif guna penyempurnaan produk. Revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian para ahli tersebut. Setelah produk dinyatakan layak digunakan kemudian peneliti melanjutkan ke tahap implementasi. Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba secara luas yang melibatkan seluruh siswa kelas II di SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri. Pada setiap tahap pengembangan sudah melalui tahapan evaluasi, hal ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa setiap langkah dalam proses

pengembangan berjalan sesuai dengan tujuan dan menghasilkan produk yang berkualitas.

2. Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Android yang dikembangkan dinilai dari berbagai aspek, yaitu oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, diperoleh presentase sebesar 80% yang termasuk dalam kategori layak. Validasi ahli materi divadidasikan kepada dua ahli materi. Validasi oleh ahli materi I menunjukkan presentase kelayakan sebesar 72,3% dengan kategori layak. Sedangkan validasi oleh ahli materi II menunjukkan presentase kelayakan sebesar 92,3% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, untuk validasi instrumen soal *pretest* dan *posttest* menunjukkan presentase kelayakan sebesar 88,8% dengan kategori sangat layak. Serta hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa seluruh peserta mengalami peningkatan nilai yang signifikan, di mana semua siswa yang sebelumnya belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada *pretest*, berhasil melampaui KKTP pada *posttest*. Dibuktikan dengan nilai rata – rata *pretest* sebesar 52,6 dan mengalami peningkatan pada *posttest* dengan memperoleh nilai rata – rata sebesar 82. Secara statistik, uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai  $t\text{-hitung} = -13,148 < t\text{-tabel} = -2,571$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok kecil. Dengan demikian, secara keseluruhan multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas II SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri.

3. Penggunaan multimedia interaktif berbasis android terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan setelah diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif. Peningkatan ini dibuktikan melalui analisis statistik menggunakan Uji-T, dari kelompok kecil memperoleh hasil di mana  $t\text{-hitung} = -13,148 < t\text{-tabel} = -2,571$  sedangkan untuk kelompok besar memperoleh hasil  $t\text{-hitung} = -11,956 < t\text{-tabel} = -2,064$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga diperkuat dengan hasil analisis uji N-Gain, diperoleh nilai rata – rata N-Gain dari kelompok kecil sebesar 0,6244. Sedangkan dari kelompok besar diperoleh nilai rata – rata N-Gain dari kelompok besar sebesar 0,5864. Mengacu pada kategori kriteria N-Gain, kedua nilai tersebut berada pada rentang lebih besar dari 0,30 namun masih di bawah 0,70, yang berarti peningkatan hasil belajar peserta didik termasuk dalam kategori sedang.

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

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran terkait pemanfaatan produk multimedia pembelajaran interaktif ini agar dapat digunakan secara maksimal oleh berbagai pihak, antara lain:

a. Bagi guru,

Multimedia interaktif berbasis android yang mengangkat materi Bab 3 “Aku dan Teman - temanku” yang membahas mengenai keberagaman yang ada di lingkungan rumah dan lingkungan sekolah ini dapat menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat berperan sebagai sumber belajar tambahan yang memudahkan guru dalam menjelaskan materi Pendidikan Pancasila Kelas II khususnya materi keberagaman yang ada di lingkungan rumah dan lingkungan sekolah secara lebih visual dan interaktif.

b. Bagi peserta didik,

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media interaktif. Media ini dapat menjadi alternatif sumber belajar yang fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja, media yang dikembangkan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan. Dengan format digital yang menarik, peserta didik perlu memanfaatkan media ini untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sikap menghargai keberagaman.

c. Bagi peneliti

Peneliti disarankan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi. Penelitian ini menjadi pijakan awal dalam menghasilkan media interaktif yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah

dasar. Peneliti juga diharapkan dapat memperhatikan aspek keberlanjutan pemanfaatan media serta kendala yang mungkin dihadapi di lapangan.

d. Bagi peneliti selanjutnya,

Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi bahan dasar atau inspirasi dalam menciptakan media pembelajaran lain yang lebih variatif, interaktif, serta sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Diperlukan pengembangan lebih lanjut agar produk ini menjadi lebih menarik, efektif, dan tepat sasaran.

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Multimedia interaktif berbasis Android yang telah dikembangkan perlu dilakukan secara lebih luas agar manfaatnya tidak hanya dirasakan oleh siswa di SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri, tetapi juga oleh sekolah – sekolah dasar lainnya. Peneliti menyarankan agar dalam proses pengembangan media, setiap tahapan dilaksanakan secara runtut dan sesuai prosedur. Sebelum produk disebarluaskan, sebaiknya dilakukan evaluasi terlebih dahulu guna memastikan kualitas dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, penting untuk menyesuaikan produk dengan karakteristik sasaran agar media yang dikembangkan benar – benar efektif dan tepat guna dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan langkah tersebut, diharapkan media ini dapat digunakan secara optimal dan memberikan dampak positif bagi hasil belajar peserta didik.

## **3. Saran Pengembangan Produk Lanjutan**

Multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan peneliti memuat materi tentang keberagaman di lingkungan rumah dan lingkungan

sekolah yang ditujukan untuk siswa kelas II, dan telah disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Pengembangan produk lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas cakupan materi ke bab – bab lain dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila atau ke mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, masukan dari para ahli baik dari sisi desain media, maupun materi, sangat membantu dalam penyempurnaan produk. Umpan balik tersebut menjadi acuan penting untuk meningkatkan kualitas media.