

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran IPA berbasis aplikasi *mobile* bernama Sainstastic pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk siswa kelas VII MTsN 3 Kediri. Media yang dikembangkan telah melalui tahap validasi ahli media, ahli materi, penilaian pengguna, serta telah diujicobakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, produk juga telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Berikut beberapa ringkasan kesimpulan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis aplikasi *mobile* yang telah direvisi:

1. Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis aplikasi *mobile* Sainstastic pada materi klasifikasi makhluk hidup dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta penggunaan bahan ajar di sekolah. Pada tahap *design*, peneliti merancang tampilan dan isi media pembelajaran serta menyusun instrumen penelitian. Selanjutnya pada tahap *development*, media pembelajaran dikembangkan menggunakan platform Kodular dan dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Pada tahap *implementation*, media pembelajaran diujicobakan kepada siswa kelas VII MTsN 3 Kediri dalam proses pembelajaran IPA melalui uji

coba kelas kecil dan kelas besar. Kemudian pada tahap evaluation, peneliti melakukan evaluasi dan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari validator serta hasil uji coba pengguna. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan platform Kodular dan memuat beberapa fitur, seperti capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dalam bentuk *flipbook*, video pembelajaran dari YouTube, serta evaluasi pembelajaran interaktif menggunakan Zep Quiz dan Educaplay.

2. Tingkat kelayakan media pembelajaran IPA berbasis aplikasi *mobile Sainstastic* diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan penilaian pengguna. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,1% dari ahli media I dan 95,7% dari ahli media II, sehingga memperoleh rata-rata nilai sebesar 96,4% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dari ahli materi I dan 92,5% dari ahli materi II, sehingga memperoleh rata-rata nilai sebesar 91,25% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil penilaian pengguna pada uji coba kelas kecil memperoleh nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori “sangat layak” serta memperoleh respon positif, sehingga media pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA.
3. Efektivitas media pembelajaran IPA berbasis aplikasi *mobile Sainstastic* diketahui berdasarkan hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebelum menggunakan media sebesar 0,965 dan sesudah menggunakan media sebesar 0,962, semua

data berdistribusi normal karena $> 0,05$. Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai rata-rata minat belajar sebelum menggunakan media sebesar 101,58 dan sesudah menggunakan media sebesar 115,08. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis aplikasi *mobile Sainstastic* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada materi klasifikasi makhluk hidup.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Media pembelajaran IPA berbasis aplikasi *mobile Sainstastic* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pendukung pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk siswa kelas VII. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran ini secara mandiri baik di dalam maupun di luar kelas karena dapat di akses melalui smartphone Android.

2. Diseminasi

Penyebaran media pembelajaran IPA berbasis aplikasi *mobile Sainstastic* dilakukan di kelas VII MTsN 3 Kediri, akan tetapi juga dapat diimplementasikan di semua sekolah Tingkat SMP/MTs kelas VII yang memiliki karakteristik peserta didik yang serupa. Diseminasi dapat dilakukan melalui kegiatan berbagi praktik baik, pelatihan, seminar pendidikan, maupun publikasi hasil penelitian atau secara digital sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara lebih luas.

3. Pengembangan Lebih Lanjut

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media ini dengan fitur yang lebih beragam, seperti animasi interaktif, permainan edukatif, dan materi pembelajaran yang lebih luas. Selain itu, pengembangan media juga dapat dilakukan pada materi IPA lainnya serta dikembangkan agar dapat digunakan pada berbagai sistem operasi dan perangkat sehingga jangkauan penggunaannya menjadi lebih luas.