

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran “Pintar Polinomial” dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Pada tahap pendefinisian diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas media buku cetak sehingga mengembangkan media pembelajaran berbasis android adalah salah satu solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut. Pada tahap perancangan dihasilkan produk awal media pembelajaran materi suku banyak dengan konten isi berupa petunjuk penggunaan, informasi KD dan Indikator Pembelajaran, video materi, video pembahasan contoh soal, latihan soal pilihan ganda dan sumber referensi. Media pada produk awal ini disertai dengan backsound namun tidak berbunyi saat video pembahasan materi diputar dan ukuran media diatas 100 mb. Selanjutnya media yang telah dirancang akan dinilai oleh ahli materi, ahli media dan diuji cobakan kepada peserta didik pada tahap pengembangan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi dan ahli media memperoleh kriteria valid dengan persentase skor sebesar 90% untuk materi dan 87,14% untuk media. Pada aspek kepraktisan, media pembelajaran dinyatakan sangat praktis digunakan sebagai penunjang pembelajaran dengan perolehan persentase skor sebesar 91,83% dari penilaian guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil *pretest*-*posttest* peserta didik, peningkatan hasil belajar berada

pada tingkat “sedang” dilihat dari skor uji n-gain sebesar 0,66 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Pintar Polinomial” dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran materi suku banyak. Sebelum berlanjut ke tahap penyebaran, produk direvisi sesuai saran perbaikan dari validator. Revisi yang dilakukan meliputi perbaikan background tampilan agar lebih menarik, penambahan backsound yang berulang pada setiap layout media termasuk dalam video pembahasan, penambahan materi dan pembahasan contoh soal secara tertulis, penyediaan tombol *play-pause* pada video materi, penambahan pengisian identitas diri pada latihan dan pengurangan video pada media dengan dialihkan ke platform youtube agar ukuran media lebih kecil.

Media pembelajaran yang telah di uji kelayakan dan dilakukan revisi, selanjutnya perlu dievaluasi untuk pengkajian lebih lanjut mengenai kelebihan dan kekurangan media. Kelebihan dari media pembelajaran “Pintar Polinomial” yaitu proses instalasi media pada perangkat *android* mudah, pengoperasiannya sederhana, semua tombol berfungsi dengan baik, materi sesuai dengan KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi bab suku banyak, materi dan contoh soal disajikan secara tertulis dan video, video materi tersedia secara *offline*, dan tersedia soal untuk berlatih pembagian polinomial pada sub-menu materi disertai petunjuk disetiap tahapannya. Kekurangan dari media pembelajaran ini adalah tidak tersedianya video pembahasan contoh soal secara *offline* sehingga peserta didik harus tersambung dengan koneksi internet jika ingin melihat video pembahasan contoh soal dan terdapat kendala teknis dalam proses instalasi seperti keterbatasan ruang penyimpanan ponsel peserta didik. Solusi dari kendala tersebut adalah mendownload video pembahasan saat ponsel terhubung

ke jaringan wifi dan guru melakukan pembagian kelompok kepada siswa dengan rumah terdekat agar lebih mudah ketika akan melakukan belajar bersama secara mandiri. Setelah dinyatakan layak dan dievaluasi produk media pembelajaran “Pintar Polinomial” telah siap disebarakan untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika di sekolah. Dalam penelitian ini dilakukan penyebaran media pembelajaran kepada guru matematika SMAN 1 Grogol yang terlibat dalam tahap uji coba produk.

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

Berdasarkan beberapa tahap penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran sudah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, ada baiknya media pembelajaran berbasis android ini dimanfaatkan tepat sasaran untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas yang memilih peminatan IPA sebagai sarana belajar secara mandiri. Diseminasi produk bisa dilakukan dengan mengirim file secara langsung melalui WhatsApp, SHAREit dan *link google drive*, atau bisa menyebarkannya dengan jangkauan lebih luas melalui website Prodi Tadris Matematika IAIN Kediri dan *google playstore* namun peneliti belum sampai pada tahap diseminasi ke platform tersebut karena keterbatasan biaya. Untuk pengembangan selanjutnya, peneliti menyarankan untuk menambahkan lebih banyak varian soal dan pembahasan pada latihan soal (soal evaluasi), melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi yang lain, dan menambahkan animasi permasalahan kontekstual dari materi yang dibahas pada media yang dikembangkan.