

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk

Produk dalam penelitian video animasi dan media interaktif berbasis *ispring* ini berupa media interaktif. Dalam produk ini peneliti menjadikan produk tersebut menjadi media berbasis web, hal ini dikarenakan untuk menambah keefesianan dan keefektifan dalam produk tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metodologi penelitian *RnD ADDIE* yaitu perancangan media pembelajaran mulai tahap Analisis, Desain, Deelopment, Implementasi dan Evaluasi. Pada perancangan media ini, media dirancang agar dapat memicu minat belajar siswa di Mts Miftahul Afkar, sebab menurut Naeklan faktor faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik diantaranya bahwa media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat menyalurkan informasi kepada peserta didik dan meningkatkan minat belajar siswa⁴⁵.

Secara keseluruhan hasil penelitian ini diketahui bahwa media pembelajaran interaktif pembelajaran ini mendapatkan tanggapan positif dari para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajarn ini layak di gunakan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil tabulasi data yang diberikan pada para ahli media pembelajaran.

Tanggapan serupa pun juga diberikan oleh siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Hal ini juga dapat dilihat pada tabulasi data yang dilakukan ketika uji coba kelompok kecil dan besar. Secara keseluruhan media pembelajaran

⁴⁵ Naeklan Simbolon, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," T.T., 6.

mendapatkan skor baik dalam uji cobanya. Para siswa menyaratkan bahwa media tersebut menambahkan pengalaman belajar mereka, dengan membuka satu media saja mereka dapat mendengarkan pengejalsan guru melalui video, buku bacaan, dan kuis pembelajaran tanpa membuka media pendukung media lain seperti pencarian *google* dan *whatsApp* .

Namun dalam pemanfaatan media ini perlu di dukung dengan beberapa aspek ketika pembelajaran, sebagai sarana dan prasarana maupun kemampuan guru dalam pemanfaatan dan pengguna tegnologi nformasi dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajan interaktif ini. Berikut ini hal yang perlu dipersiapkan dalam penggunaan media :

- 1) Kemampuan guru dalam menggunakan media interaktif
- 2) Sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran yaitu seperti laptop, LCD, audio dan *Handphone*.
- 3) Akses jaringan internet yang memadai.

Media pembelajaran ini akan maksimal jika hal-hal yang perlu di persiapan diatas telah terpenuhi .Berdasarkan hasil penelitian, sekolah sudah menyediakan beberapa fasilitas pendukung pembelajaran seperti LCD, Wifi dan Leptop. Untuk sarana dan prasarana yang lain seperti *Handphone* di sediakan sendiri oleh siswa, karena berdasarkan hasil wawancara pada bab IV dijelaskan bahwa siswaa kelas VIII Mts Miftahul Afkar secara keseluruhan sudah memiliki *Handphone*. Dalam penelitian ini apabila hal-hal yang perlu dipersiapkan diatas tidak ada, baik salah satu. Maka pembelajaran menggunakan media ini tidak berjalan maksimal.

B. Kelemahan Produk

Media pembelajaran yang di teliti ini memiliki beberapa keterbatasan dalam penggunaannya, hal ini lah yang menyebabkan adanya kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran baik video animasi dan media interaktif *ispring*. Berikut ini adalah kekurangan dalam media pembelajaran :

- 1) Media pembelajaran masih bergantung dengan akses internet, hal ini dikarenakan penggunaan dalam media pembelajaran ini dilakukan secara *online*. Dimana responden diminta untuk membuka web *online* untuk melihat media pembelajaran
- 2) Gambar *background* hilang ketika diakses melalui android, pada media interaktif ini tentunya memiliki fitur latihan soal. Untuk latihan soal dalam fitur ini apabila pengaksesannya dilakukan pada android maka desain tampilan *background* berupa *background* putih tanpa gambar
- 3) Perunya pendampingan, penggunaan media pembelajaran ini masih memerlukan pendampingan oleh orang yang ahli dalam bidang teknologi. Hal ini dikarenakan apabila tidak melalui pendampingan siswa tidak paham maksud dan langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran

C. Kekuatan Produk

Selain memiliki kelemahan media pembelajaran ini juga memiliki kekuatan. Kekuatan dalam produk ini menyebabkan media ini menjadi unggul dalam penggunaannya. Berikut ini merupakan kelebihan dari produk media interaktif:

- 1) Penggunaan media interaktif berbasis *ispring* dapat diakses secara *online* dengan menggunakan bantuan jaringan internet sehingga

penggunaannya fleksibel dapat kapan saja dan dimana saja

- 2) Memiliki fitur video , di dalam media ini guru selaku pengajar dapat melakukan pembelajaran melalui video yang dimasukkan dalam media. Sehingga siswa dapat memahami pengajaran melalui penjelasan guru.
- 3) Memiliki fitur buku digital,dalam media tersebut disediakan materi pembelajaran berupa buku digital. Sehingga siswa tidak perlu lagi membawa buku pembelajaran.
- 4) Memiliki fitur kuis pembelajaran, media ini menyediakan fitur kuis pembelajaran yang dapat diakses secara online dan hasilnya bias dilihat oleh siswa.
- 5) Praktis dan efisien , media pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang praktis dan efisien. Hal ini dikarenakan pembuatan serta jangka waktu media yang tidak terbatas. Praktisnya pembuatan media ini hanya perlu menginstal aplikasi *ispring* di laptop/ PC. Sedangkan efisien pembuatannya pun tidak memerlukan banyak biaya karena hanya menggunakan jaringan internet. Selain itu jangka waktu pemakaian dapat bertahan lama.

Selain media interaktif *ispring*, kelebihan media ini juga terlihat pada video animasi yang telah dibuat. Berikut manfaat media dari video animasi

- 1) Memudahkan belajar siswa , karena materi dalam video telah dirangkum peneleiti agar mudah dipahami
- 2) Menarik perhatian siswa, dalam penggunaannya media ini sengaja

dibuat agar ketertarikan perhatian siswa menjadi maksimal dengan tampilan gambar bergerak dalam video

- 3) Praktis dan efisien , praktisnya pembuatan media ini karena video hanya dibuat dengan bantuan aplikasi *powtoon* dimana aplikasi ini tidak perlu di download untuk membuat video yang menarik. Efisien penggunaan video animasi ini dapat bertahan lama dan tidak perlu mengeluarkan biaya.

D. Saran Pemanfaatan

Dalam saran pemanfaatan ini peneliti mengarahkan pada tiga sisi yaitu saran untuk keperluan pemanfaatan produk, saran untuk dimensi produk ke sasaran yang lebih luas dan saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut. Berikut adalah saran pengembangan dari media pembelajaran yaitu video animasi dan media interaktif *ispring*

- 1) Sarana untuk keperluan pemanfaatan produk

Dalam penggunaan produk ini lebih baik peneliti selanjutnya mempersiapkan hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam penelitian secara matang. Sebab apabila tidak dipersiapkan maka pemanfaatan media ini tidak berjalan dengan baik sesuai harapan. Selain itu ketika pemanfaatan produk peneliti selanjutnya perlu mengkonfirmasi cara kerja dari media tersebut , agar responden tidak bingung.

- 2) Saran untuk dimensi produk ke sasaran yang lebih luas

Subjek penelitian dalam penelitian ini baiknya menggunakan subyek yang berumur 13 tahun keatas. Agar penelitian dapat berjalan dengan

baik. Subjek sasaran dalam penelitian perlu diperhatikan agar lebih maksimal dalam hasil akhir yang didapat. Pastikan bahwa subjek sasaran tepat sesuai dengan tujuan dalam penelitian yang digunakan.

3) Saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut

Pengembangan dalam produk ini sangat diperlukan terutama dalam mengkreasikan fitur ketika pengembangan produk. Media interaktif maupun video harus dikembangkan sesuai saran dalam penelitian. Terutama dalam masukkan fitur kuis di dalam media interaktif, dimana dalam kuis *ispring* memiliki kekurangan yaitu tidak mengeluarkan *background* di apabila di gunakan pada media *smartphone*. Sebaiknya peneliti selanjutnya dapat memastikan terlebih dahulu kecocokan materi dengan media. Selain itu pengembangan media harus didasari oleh metodologi yang diambil peneliti. Jangan sampai peneliti mengembangkan media tanpa dasar metodologi yang tepat.