

BAB V PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi segiempat dan segitiga kelas VII. Model pengembangan ini menggunakan model ADDIE, adapun tahapan pengembangan produk sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai tolak ukur untuk membuat sebuah media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan masalah yang ada peserta didik masih mengalami kesalahan dan kesulitan pada materi segiempat dan segitiga dan juga peneliti menemukan masalah bahwa siswa masih sering kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Isna Sani Hidayah dan Nelly Fitriani yang menyatakan bahwa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi segiempat dan segitiga terletak pada masalah konseptual. Jika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi segiempat dan segitiga, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mempelajari materi lain yang terkait dengan konsep materi sebelumnya karena akan sulit bagi peserta didik untuk menghubungkan konsep satu sama lain. (Hidayah & Fitriani, 2021).

Peneliti juga mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*, hal ini juga serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamidah Nursidik dan Indah Resti Ayuni Suri yang menyatakan bahwa *lectora inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang rumit. Dan juga

lectora inspire memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Nursidik & Suri, 2018).

2. Tahap *Design* (Desain/Perencanaan)

Pada tahap desain peneliti mulai merancang dan mendesain produk yang akan dikembangkan sehingga mendapatkan bahan acuan dalam proses pengembangan produk. Pada tahap perencanaan peneliti melakukan beberapa hal yakni merancang materi yang akan disajikan dan merancang ide pembuatan media pembelajaran (*storyboard*). Selain itu juga merancang isi materi pembelajaran serta merancang instrumen untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh I Putu Pasek Suryawan bahwa pada tahap *design* dalam pengembangan produk dilakukan proses untuk menyusun rancangan produk, menyusun *flowchart* produk, dan menyusun angket ahli media, ahli materi, angket kepraktisan, dan angket respon siswa (Suryawan, 2019).

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan produk berdasarkan tahap design. Setelah produk selesai, hasil pengembangan produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi materi oleh ahli materi mendapat persentase sebesar 92,9% yang berada pada kategori “sangat valid”. Hasil validasi media oleh ahli media mendapat persentase sebesar 88,6% yang berada pada kategori “sangat valid”. Adapun revisi terdapat dalam hasil validasi media yaitu, bagian gambar bangun datar segiempat dan segitiga pada halaman materi diberikan instruksi, bahwa gambar tersebut dapat diklik atau memiliki interaktivitas sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Interaktif merupakan hal yang terkait dengan komunikasi dua arah, saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Herman Dwi Surjono yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan program

pembelajaran yang dapat menciptakan komunikasi dua arah dan mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dengan program media untuk mencapai tujuan pembelajaran karena media pembelajaran interaktif dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena ketertarikannya pada media yang menyajikan gabungan dan campuran teks, audio, animasi, gambar dan video (Surjono, 2017).

4. Tahap Implementation (Implementasi/Penerapan)

Pada tahap implementasi, dilakukan uji kepraktisan yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran (guru matematika) yang mendapatkan persentase sebesar 100% yang berada pada kategori “sangat praktis” dan uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang telah dibuat kepada 32 siswa kelas VII. Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil angket respon siswa didapatkan persentase sebesar 86,5% yang berada pada kategori “sangat baik”. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Trisna Ulfatuzzahra (2018) dimana hasil uji kepraktisan mendapat persentase sebesar 92,5% yang menunjukkan kriteria praktis dan hasil uji angket respon siswa mendapat persentase sebesar 92,83% yang menunjukkan kriteria baik yang artinya bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* tersebut mudah diterapkan dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saepuloh dan Khomsatun Ni'mah bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*, peserta didik menjadi lebih fokus, aktif dan semangat belajarnya terlihat tinggi, dari kegiatan pembelajaran hal ini terlihat yang bisa menjadikan peserta didik lebih antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran matematika (Saepuloh & Ni'mah, 2018)

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi formatif yakni peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan

respon siswa. Dalam penelitian ini revisi terdapat dalam hasil validasi media yaitu, bagian gambar bangun datar segiempat dan segitiga pada halaman materi diberikan instruksi, bahwa gambar tersebut dapat diklik atau memiliki interaktivitas sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Herman Dwi Surjono yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran yang dapat menciptakan komunikasi dua arah dan mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dengan program media untuk mencapai tujuan pembelajaran karena media pembelajaran interaktif dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena ketertarikannya pada media yang menyajikan gabungan dan campuran teks, audio, animasi, gambar dan video (Surjono, 2017).

Dari tahapan-tahapan pengembangan ADDIE yang telah dilakukan, maka tujuan dari penelitian telah tercapai yakni menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi segiempat dan segitiga kelas VII dengan model ADDIE yang berada pada kategori valid, praktis, dan baik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamidah Nursidik dan Indah Resti Ayuni Suri yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria valid, praktis, dan baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Nursidik & Suri, 2018).

Keunggulan dari produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi segiempat dan segitiga ini pengguna dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran, seperti pengguna dapat memilih menu-menu pilihan yang disajikan dalam media pembelajaran. Selain itu media produk juga didesain dengan tampilan yang lebih menarik dengan gambar-gambar dan adanya berbagai menu-menu pilihan seperti kompetensi, materi, *quiz* yang dapat menumbuhkan semangat dan antusias belajar siswa dan dapat memfasilitasi siswa dalam memahami konsep materi segiempat dan segitiga. Produk media pembelajaran interaktif

ini juga memanfaatkan perkembangan teknologi, dimana output produk ini dijadikan sebagai aplikasi berbasis android, produk media pembelajaran ini diakses melalui *smartphone* jadi siswa tidak kesulitan dalam menggunakannya, karena siswa sudah terbiasa dalam mengoperasikan *smartphone*. Hal ini juga memudahkan siswa jika akan belajar secara mandiri dan di rumah, karena semua siswa memiliki *smartphone* masing-masing. Hal ini tentu saja berbeda dengan pengembangan media pembelajaran interaktif pada penelitian-penelitian terdahulu, seperti penelitian yang dilakukan oleh Aminatuz Zuhriya dimana output pengembangan media *berbentuk single file executable (.exe)* yang hanya dapat diakses melalui laptop/PC, sehingga siswa kesulitan jika harus belajar secara mandiri karena tidak semua siswa memiliki laptop/PC.

Dari keunggulan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan masih terdapat keterbatasan pada produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dimana peneliti hanya memfokuskan menguji pada kevalidan, serta kepraktisan produk dan tidak menguji pengaruh hasil belajar terhadap produk yang telah dikembangkan atau menguji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Hasil penelitian dan pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi segiempat dan segitiga ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini memicu siswa agar siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa lebih memahami materi yang dipelajari.

2. Saran Diseminasi

Hasil penelitian dan pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi segiempat dan segitiga dapat digunakan di sekolah yang menjadi objek penelitian

maupun di setiap lembaga pendidikan terkhusus sekolah menengah pertama atau sederajat.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Perlu dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut seperti menguji pengaruh hasil belajar terhadap produk yang telah dikembangkan atau mengembangkan produk yang serupa untuk materi-materi yang lainnya, dengan inovasi-inovasi yang lebih baik lagi.