

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Tujuan dari pengembangan multimedia interaktif IPA ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MIS Al-Hikmah Ketami Kediri. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Lee & Owen yang terdiri dari lima tahapan yaitu 1) Penilaian/Analisis (*Assessment and Analysis*), 2) Perencanaan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk pembelajaran berupa multimedia interaktif IPA berupa aplikasi pembelajaran dengan materi siklus air. Materi yang disajikan dalam aplikasi multimedia ini disusun dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Multimedia interaktif ini sangat sesuai dengan pembelajaran IPA karena dapat dilihat dan didengarkan.

Dalam menyusun multimedia interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan permasalahan yang kerap terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Yang mana menurut lembar observasi guru sebanyak 24 peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran IPA, ditambah lagi dengan istilah-istilah asing yang sering muncul membuat peserta didik bosan dan tidak semangat selama proses pembelajaran IPA. Oleh karena itu peneliti mengembangkan multimedia interaktif ini yang dilengkapi dengan gambar-gambar, video pembelajaran, dan soal quiz yang menarik perhatian siswa.

Pengembangan multimedia interaktif IPA ini juga telah melalui tahap validasi dan uji coba. Pada tahap validasi dilakukan oleh dua validator ahli media dan ahli materi. Kemudian setelah mendapat hasil produk akhir yang sudah melalui tahap revisi penyempurnaan dilakukanlah tahap uji coba produk yang dilakukan dengan tiga tahap. Tahap pertama yaitu uji coba perorangan yang dilakukan bersama 9 peserta didik, uji coba kelompok kecil yang dilakukan bersama 18 peserta didik, dan uji coba kelompok besar yang dilakukan bersama seluruh peserta didik kelas VB MIS Al-Hikmah Ketami yang berjumlah 36 anak.

Berdasarkan hasil analisis data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, pada tahap penilaian kelayakan oleh ahli media I yang dilakukan oleh Ibu Fartika Ifriqia, M.Pd mendapatkan persentase kelayakan sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan pada penilaian kelayakan oleh ahli media II yang dilakukan oleh Tutik Dinur Rofi’ah, S.Pd.I, M.Pd. mendapatkan persentase kelayakan sebesar 80% dengan kriteria “Layak”. Dan penilaian kelayakan dari ahli materi I yang dilakukan oleh Ibu Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd. mendapat persentase kelayakan sebesar 71% dengan kriteria “Layak”, serta validasi oleh ahli materi II yang dilakukan oleh Ibu Luthfiatul Fithriyah S.Pd.I dengan memperoleh hasil penilaian sebesar 80% dengan kriteria “Layak”.

Sementara pada tahap uji coba pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan dengan tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, yang mana memperoleh hasil persentase sebagai berikut:

1. Uji Coba Perorangan

Pada tahap uji coba perorangan yang dilakukan dengan 9 peserta didik dengan melakukan tahap pengisian angket minat belajar sebelum penggunaan

multimedia interaktif IPA dan setelah penggunaan multimedia interaktif IPA. Tahap sebelum penggunaan multimedia interaktif IPA memperoleh hasil persentase 74% dengan kriteria “Baik”. Sedangkan pada tahap setelah penggunaan multimedia interaktif IPA ini mencapai persentase sebesar 83% dengan kriteria “Sangat Baik”. Artinya peserta didik memberikan respon yang positif terbukti dengan meningkatnya hasil uji coba sebanyak 7%. Hal ini juga dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Aulia Dewi dan Faridah Istianah pada tahun 2021. Pada penelitiannya mengembangkan multimedia interaktif dengan hasil persentase angket respon peserta didik pada uji coba pemakaian sebesar 85,69% dengan kategori “Sangat Praktis”⁶⁴.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan 18 peserta didik, dengan melakukan pengisian respon peserta didik terhadap minat belajar sebelum penggunaan multimedia interaktif IPA dan setelah penggunaan multimedia interaktif IPA. Pada tahap pengisian angket respon peserta didik sebelum penggunaan multimedia interaktif IPA memperoleh hasil 74% dengan kriteria “Baik”. Dan pada tahap setelah penggunaan multimedia interaktif IPA mendapatkan hasil sebesar 87%. Artinya peserta didik memberikan respon yang positif terbukti dengan meningkatnya hasil uji coba sebanyak 12%. Hal ini juga pernah dilakukan oleh Ali Sadikin, Asni Johari, dan Lilis Suryani pada tahun 2020. Pada penelitiannya mengembangkan multimedia interaktif

⁶⁴ Dewi dan Istianah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone Materi Suhu dan Kalor Pembelajaran IPA Kelas 5 SD/MI,” 11.

berbasis website, dengan mendapat hasil dari respon peserta didik pada aspek kemenarikan sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Baik”⁶⁵.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap uji coba kelompok besar yang dilakukan dengan seluruh peserta didik kelas VB MIS Al-Hikmah Ketami Kediri yang berjumlah 36 anak, dengan melakukan pengisian respon peserta didik terhadap minat belajar sebelum penggunaan multimedia interaktif IPA dan setelah penggunaan multimedia interaktif IPA. Pada tahap pengisian angket respon peserta didik sebelum penggunaan multimedia interaktif IPA memperoleh hasil 70% dengan kriteria “Baik”. Dan pada tahap setelah penggunaan multimedia interaktif IPA mendapatkan hasil sebesar 82%. Artinya peserta didik memberikan respon yang positif terbukti dengan meningkatnya hasil uji coba sebanyak 12%. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Tommy Rahardjo, I Nyoman Sudana Degeng, dan Yerry Soepriyanto yang dilakukan pada tahun 2019 dalam penelitiannya mengembangkan multimedia interaktif *mobile learning* berbasis *android*, yang mana dalam penelitiannya menunjukkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan meningkatkan ketertarikan serta minat belajar. Data yang telah dihitung telah menunjukkan bahwa aplikasi telah layak dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pada tanggapan para siswa menanggapi bahwa multimedia yang dikembangkan dapat membantu proses belajar dengan cara belajar sendiri atau

⁶⁵ Ali Sadikin, Asni Johari, dan Lili Suryani, “Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Website Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0,” *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi, dan Terapan* 5 (1) (2020): 18.

mandiri tanpa perlu bantuan orang lain⁶⁶. Hasil dari penelitian ini juga dikuatkan dengan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Santi Ratna Dewi dan Haryanto Haryanto yang dilakukan pada tahun 2018, dalam penelitiannya mengembangkan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat dengan hasil penelitian rerata skor 3,36 yang termasuk dalam kategori “Baik”. Dengan demikian maka multimedia interaktif dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran⁶⁷.

Setelah melalui beberapa tahapan yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti memiliki kekurangan dan kelebihan. Sebagai berikut:

1. Kelebihan multimedia interaktif IPA materi siklus air kelas V SD/MI

- a. Dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi yang sulit diterima peserta didik.
- b. Menarik perhatian siswa
- c. Aplikasi multimedia interaktif yang dikembangkan bisa diakses melalui android tanpa perlu menggunakan jaringan internet
- d. Fleksibel, karena dapat digunakan kapan dan dimana saja
- e. Aplikasi pembelajaran yang memuat gambar, teks, audio, video, dan quiz

⁶⁶ Tommy Rahardjo, I Nyoman Sudana Degeng, dan Yerry Soepriyanto, “Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Android Aksara Jawa Kelas X SMK Negeri 5 Malang,” *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2 (3) (2019): 201.

⁶⁷ Santi Ratna Dewi dan Haryanto, “Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 9 (1) (Juni 2018): 20.

2. Kekurangan multimedia interaktif IPA materi siklus air kelas V SD/MI

- a. Membutuhkan biaya yang mahal untuk membeli lisensi *software* aplikasi *Smart Apss Creator* (SAC)
- b. Membutuhkan keahlian khusus untuk membuat aplikasi melalui *software Smart Apss Creator* (SAC)
- c. Membutuhkan waktu yang lama dalam mengembangkan aplikasi multimedia interaktif IPA

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

1. Saran pemanfaatan produk

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat saran kepada pengguna maupun pembaca sebagai berikut:

- a. Bagi guru, aplikasi multimedia interaktif IPA ini dapat dimanfaatkan atau dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, aplikasi multimedia interaktif IPA ini dapat dimanfaatkan sebagai pelengkap alternatif sumber belajar ketika dirumah yang dapat membantu menambah pengetahuan seputar pembelajaran IPA.
- c. Bagi peneliti, pengembangan media ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

2. Saran diseminasi produk

Aplikasi multimedia interaktif IPA ini diharapkan dapat digunakan bagi seluruh peserta didik di MIS Al-Hikmah Ketami Kediri maupun sekolah-sekolah lainnya. Peneliti menyarankan ketika akan mengembangkan suatu produk untuk memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan. Penyebaran produk ini juga dapat dilakukan untuk mendapatkan beberapa masukan dan saran agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

3. Saran pengembangan lanjutan produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah Aplikasi Multimedia Interaktif IPA untuk kelas V SD/MI pada mata pelajaran IPA materi siklus air. Multimedia ini layak digunakan maka saran untuk pengembangan lanjutan produk adalah supaya mengembangkan produk untuk lebih luas dan lebih baik lagi, dan aplikasi pembelajaran yang digunakan bukan hanya pelajaran IPA tapi pelajaran-pelajaran yang lainnya juga.