

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini, akan dibahas mengenai kajian produk pengembang yang telah direvisi, saran pemanfaatan produk, diseminasi (penyebaran produk) dan pengembangan produk lebih lanjut.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk aplikasi android yang dapat dioperasikan di *smartphone*, dan laptop atau komputer. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan 4D (*Four D Model*). Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel (1974). Model pengembangan ini menggunakan 4 tahap yang terdiri dari: tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*Disseminate*).

Pengembangan multimedia interaktif diawali tahap pendefinisian (*Define*) pada tahap ini peneliti akan menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan dengan dilakukannya beberapa langkah diantara yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan analisis perumusan tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah perancangan (*Design*) ada empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini diantaranya yaitu penyusunan tes acuan patokan dengan menyusun lembar validasi dan soal tes, pemilihan

media, pemilihan format dan membuat rancangan awal. Berikutnya ada tahapan pengembangan (*Develop*) pada tahap ini media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi kepada beberapa ahli media dan materi setelah mendapatkan kritik dan saran media siap diuji cobakan kepada 2 kelompok. Yang pertama diujikan kepada kelompok kecil yang berjumlah 7 peserta didik dan diujikan kepada kelompok besar yang berjumlah 29 peserta didik. Tahapan yang terakhir adalah tahap penyebaran (*Desseminate*) pada tahap ini peneliti mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima oleh pengguna.

Pengembangan multimedia interaktif ini divalidasi kepada ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari semua ahli menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif ini layak untuk digunakan di kelas V MI Miftahul Huda Kedungombo Nganjuk tahun ajaran 2021/2022. Hal ini dibuktikan dengan hasil akhir analisis data dari lembar validasi ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 92,09%, yang artinya multimedia interaktif layak untuk digunakan. Sedangkan dari ahli materi I mendapatkan persentase kelayakan sebesar 93,75% dan dari ahli materi II mendapatkan persentase kelayakan sebesar 92,15% yang artinya multimedia interaktif layak digunakan.

Adapun hasil analisis data dari uji coba produk dengan menggunakan hasil *pre test* dan *post test* pemahaman peserta didik yang telah diuji *Normalized gain (N-Gain Score)* pada uji skala kecil menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 0,64 yang artinya dalam kategori peningkatan menurut Hake dalam arif setiawan termasuk dalam kategori “sedang”

dengan efektifitas sebesar 64% dengan kategori “sedang” dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Sedangkan pada uji skala besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 0,74 yang artinya dalam kategori “tinggi” dengan efektifitas sebesar 74% dengan kategori “tinggi” dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif memang layak dan efektif serta layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Produk Lanjut

Supaya produk pengembangan multimedia interaktif dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan produk multimedia interaktif sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam multimedia interaktif dengan seksama sehingga ketika masuk dalam program tidak merasa kebingungan.
- b. Peserta didik diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga adapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
- c. Peserta didik diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal dan tes yang ada, serta mendiskusikan setiap masalah

yang belum mereka temukan jawabannya, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan multimedia interaktif ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas V atau bahkan di semua sekolah dasar di kabupaten Nganjuk. Namun, penyebaran produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan multimedia interaktif lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih *komprensif*, karena produk ini hanya memuat materi bangun ruang.
- b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara *offline* namun bisa dikembangkan dengan sistem *online*, sehingga peserta didik bisa mengakses dan menggunakan multimedia interaktif tanpa harus *mengcopy software* multimedia interaktif. Namun, kesemuanya itu harus memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.