

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan paparan data dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis *adobe flash* pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas V ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Lee and Owens yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap development, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.
2. Produk media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi lapangan (guru). Adapun hasil rata-rata persentase perolehan validasi ahli materi sebesar 87% dengan kriteria sangat valid, selanjutnya hasil rata-rata persentase perolehan validasi ahli media sebesar 78,3% dengan kriteria valid. Kemudian validasi yang terakhir dilakukan oleh praktisi lapangan dengan hasil rata-rata persentase 94,2% dengan kriteria sangat valid. Setelah melakukan validasi media pembelajaran interaktif, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil terhadap 5 perangkat android dengan jenis dan tipe yang berbeda untuk melakukan uji *blackbox testing* media untuk memperoleh nilai pada aspek

- kepraktisan produk media. Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa media dapat terinstal dan berjalan dengan baik dan lancar pada kelima tipe android tersebut sesuai hasil pada tabel 3.9. Kemudian, peneliti melakukan uji coba kelompok besar pada 42 siswa kelas V MI Darussalam Brenggolo. Hasil yang didapat dari hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar dalam kriteria sedang. Hasil ini diperoleh dari hasil perhitungan *N-Gain Score* sebesar 0,49 berada dalam rentang nilai $0,3 \leq n\text{-gain} \leq 0,7$ yang menunjukkan media memiliki nilai keefektivan sedang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lovienta Arriza (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dapat meningkatkan hasil belajar. Selain dari penilaian hasil evaluasi, penilaian aspek keefektivan media juga didapat dari angket respon siswa setelah menggunakan produk media. Hasil persentase angket siswa sebesar 82,1% yang termasuk dalam kriteria sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi pecahan khususnya penjumlahan dan pengurangan pecahan.
3. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan dari hasil perhitungan *N-Gain Score* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Darussalam Brenggolo dengan kategori sedang.

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

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif matematika berbasis *adobe flash* ini disarankan lebih dimaksimalkan untuk pembelajaran pecahan pada kelas V atau pada materi yang masih berhubungan dengan pecahan khususnya pada penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Cara menyebarluaskan produk ini dengan cara *share link google drive* yang berisi media pembelajaran interaktif ini agar siswa dan pengguna lainnya dapat mendownloadnya. Link ini bisa disebarluaskan melalui *whatsapp group* maupun dengan akses lainnya seperti yang telah dilakukan peneliti pada uji kelompok kecil dan besar.

Untuk pengembangan produk lebih lanjut, bisa juga dengan menggantinya dengan materi lain yang dirasa sesuai dengan penggunaan media pembelajaran interaktif ini. Pengembangan produk media menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* yang bisa didownload melalui situs-situs *google*. Selain menggunakan aplikasi *adobe flash CS6*, bisa juga menggunakan aplikasi seperti *macromedia flash*, *construct 3*, *lectora inspire*, *appypie*, *adobe animate cc2018* dan *software* lainnya yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif.