

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint interaktif pada mata pelajaran akidah akhlak materi menghindari akhlak tercela kelas X di MAN 1 Kediri, peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Langkah pengembangan dilakukan secara berurutan yakni melalui tahapan analisis (analisis kurikulum dan analisis kebutuhan), yang kedua tahapan desain tentang powerpoint interaktif. Kemudian langkah ketiga pengembangan media, media yang sudah melalui validasi dari beberapa ahli (ahli media, materi, dan bahasa) dan sudah direvisi sesuai arahan para ahli. Selanjutnya tahapan implementasi atau ujicoba. Sebelum ujicoba kelompok besar, maka diuji coba dulu di kelompok kecil. Setelah setelah ujicoba kelompok kecil, akan muncul beberapa kritik dan saran tentang media. Setelah ujicoba kelompok kecil lalu ujicoba kelompok besar. Tahapan terakhir adalah evaluasi, pada tahapan ini setelah ujicoba kelompok besar akan muncul beberapa evaluasi tentang media pembelajaran interaktif, evaluasi proses pembelajaran, dan evaluasi metode mengajar yang baik.

Kelayakan dari media pembelajaran interaktif penelitian ini, dilihat di paparan hasil validasi dari beberapa ahli. Ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli media adalah 92% kriteria sangat sangat valid. Rata-rata penilaian yang diperoleh ahli materi adalah 81% kriteria valid. Dan rata-rata penilaian yang diperoleh ahli bahasa adalah 85% kriteria valid.

Efektivitas media pembelajaran interaktif kelas X di MAN 1 Kediri pada mata pelajaran akidah akhlak, peneliti memperoleh hasil ujicoba kelompok kecil oleh 6 siswa kelas X Agama 1 dengan perolehan 63% kriteria kurang efektif. Dan perolehan hasil ujicoba kelompok besar oleh 26 siswa kelas X Agama 2 dengan perolehan 75% kriteria cukup efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini cukup efektif untuk dipakai pembelajaran di kelas.

Adapun efektivitas minat belajar siswa kelas X di MAN 1 Kediri pada mata pelajaran akidah akhlak, peneliti memperoleh hasil ujicoba kelompok kecil oleh 6 siswa kelas X Agama 1 dengan perolehan 60% kriteria cukup berminat. Dan perolehan hasil ujicoba

kelompok besar oleh 26 siswa kelas X Agama 2 dengan perolehan 65% kriteria cukup berminat. Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas X ini cukup berminat jika memakai metode Discovery Learning dan memakai media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu, yang sudah membuktikan efektivitas media pembelajaran dan efektivitas minat belajar peserta didik tingkat SMA.¹

Kekuatan powerpoint interaktif penelitian ini adalah: 1) Powerpoint interaktif ini dapat digunakan kelompok kecil, besar, dan bisa diperbarui lagi tampilannya. Karena powerpoint memiliki banyak fitur yang bisa dikembangkan, kualitas fitur tersebut tidak kalah dengan software sejenis.² 2) Powerpoint interaktif ini terdapat permainan edukatif berupa 3 game dan kuis 20 soal yang membuat siswa lebih semangat belajar. Permainan edukatif yang sengaja dirancang peneliti untuk memperkuat pengembangan dan memahami materi pembelajaran.³ 3) Powerpoint interaktif ini terdapat evaluasi pembelajaran, yang membuat siswa tidak mudah lupa pembelajaran sebelumnya. Hal tersebut merupakan nilai kelebihan dari powerpoint berupa menarik, tampilan visual mudah dipahami, memudahkan guru, dan praktis.⁴

Kelemahan powerpoint interaktif ini adalah: 1) Membutuhkan persiapan yang matang, karena slide dalam powerpoint interaktif ini berjumlah banyak. Jika kurang persiapan, maka akan memotong waktu pembelajaran demi menyiapkan proyektor dan speaker aktif; 2) Powerpoint interaktif ini hanya bisa dioperasikan sistem Windows saja; 3) Penggunaan powerpoint interaktif ini tidak mudah, perlu membaca buku langkah-langkah penggunaan powerpoint interaktif yang sudah disediakan peneliti. Hal tersebut merupakan nilai kelemahan berupa memakan waktu dan membutuhkan kelebihan ahli.⁵

¹ Febby Febriantika Noer Fisabilillah dan Norida Canda Sakti, *Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas* (Surabaya: Edukatif, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3 No. 4, 2021).

² Ika Nafistus Zahro, Moh. Sutomo, dan Moh. Salhan, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji Di MI Miftahul Hidayah Gludengan Wulungan Jember* (Jember: Jurnal PESAT, Pendidikan, Sosial, dan Agama, Vol. 7 No. 3, 2021).

³ Sherly Oktaviani, Budi Santoso, dan Cecil Hiltrimartin, *Pengembangan Powerpoint Game Pada Pembelajaran Lingkaran di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Raja* (Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 11 No. 1, 2017).

⁴ Febi Indah Maisaroh, *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Organ Gerak Manusia di SDN Utama 2 Tarakan* (Tarakan: Skripsi Universitas Borneo Tarakan, 2022).

⁵ Ibid.,

Peluang powerpoint interaktif ini adalah: 1) Dari segi teknologi, powerpoint interaktif ini lebih bagus jika dalam pengeditan warna, audio, dan video dikemas dengan menarik lagi; 2) Dari segi market atau pasar, powerpoint interaktif ini lebih bagus jika memakai konten-konten yang trend pada masa sekarang; 3) Dari segi materi; powerpoint interaktif ini lebih bagus jika dipakai dalam materi pembelajaran lainnya di kelas; 4) Dari segi pemakaian, powerpoint interaktif ini lebih bagus lagi jika dikemas secara simpel, minimalis, dan menarik.

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

1. Saran Pemanfaatan

Hasil ujicoba di lapangan menunjukkan beberapa saran yang membangun untuk mengoptimalkan media pembelajaran interaktif penelitian ini, yakni sebagai berikut:

- a. Powerpoint interaktif yang dibuat peneliti ini sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas X MAN 1 Kediri, sehingga peneliti berharap powerpoint interaktif ini bisa digunakan sebaik-baiknya untuk kedepannya.
- b. Powerpoint interaktif ini sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan di MAN 1 Kediri.

2. Saran untuk Diseminasi

Powerpoint interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dikembangkan lebih luas lagi sebagai berikut:

- a. Powerpoint interaktif cocok dan efektif jika dikembangkan di mata pelajaran yang lain, karena powerpoint interaktif penelitian ini sudah pernah ujicoba di lapangan, dan hasilnya cukup efektif.
- b. Powerpoint interaktif penelitian ini memudahkan guru dalam mengajar di kelas, karena powerpoint interaktif dikemas dengan menarik sehingga siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran.

3. Saran untuk Pengembangan Lanjutan

Adapun beberapa saran untuk pengembangan powerpoint interaktif agar kedepannya memiliki kualitas terbaik, perlu memperhatikan beberapa hal saran dan perbaikan sebagai berikut:

- a. Ketika dalam pembelajaran di kelas, perlu pemilihan gambar-gambar yang menarik dan game yang seru, agar siswa lebih semangat dalam pembelajaran nantinya.
- b. Usahakan ketika membuat video nanti disesuaikan dengan jenjang pendidikan siswa, buat video yang tidak terlalu cepat tempo penyampaian materinya. Karena kalau terlalu cepat, siswa nantinya tidak bisa mencerna isi materinya dengan baik dan siswa tidak bisa mencatat isi video pembelajarannya.
- c. Dalam pembuatan powerpoint interaktif yang sudah dikembangkan, usahakan dalam powerpoint tersebut terdapat tugas-tugas kelompok. Karena dengan sistem kelompok, akan memudahkan guru mengatur siswa di dalam satu kelas nantinya.
- d. Powerpoint interaktif yang sudah dikembangkan, usahakan terdapat kuis pilihan ganda yang terdiri dari beberapa soal. Karena dengan kuis tersebut siswa menjadi terlatih berpikir cepat, kritis, dan mudah mengingat pembelajaran sebelumnya.