

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran sangat berguna sebagai penghubung antara siswa dan guru untuk membantu proses belajar mengajar. Dalam pemilihan media pembelajaran perlu diketahui tujuan, manfaat maupun fungsi dari media pembelajaran yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad, ada empat fungsi media khususnya media visual, yaitu:¹

1. Fungsi atensi, yaitu fungsi untuk menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.
2. Fungsi afektif, yaitu media visual dapat menggugah minat siswa untuk belajar.
3. Fungsi kognitif, media visual dapat membantu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media.
4. Fungsi kompensatoris, media visual berfungsi mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran dengan penyajian materi secara verbal.

Prosedur pengembangan media interaktif ini menggunakan model pengembangan William W. Lee dan Diana L. Owens dengan tahap pengembangan sebagai berikut: (1) penilaian kebutuhan dan analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

⁵⁰ Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Perdana , 2002). 16

Menurut Lee dan Owens, langkah awal dalam pengembangan multimedia adalah mengambil cara yang sistematis untuk menentukan apa yang dibutuhkan dan memberikan solusi sesuai dengan kebutuhan. Dalam pengembangan ini telah dilakukan analisis kebutuhan di SD Islam Miftahul Ulum Kediri dengan mengamati proses pembelajaran yang diterapkan di kelas dan memberikan solusi belajar dengan media interaktif untuk pembelajaran pengenalan Mufrodat pada pelajaran Pendidikan Bahasa Arab.²

Setelah mendapat penilaian dari ahli media, ahli materi dan siswa/audien, maka dilakukan penyempurnaan terhadap kelemahan-kelemahan yang ada dalam media interaktif. Media interaktif ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari media ini adalah: (1) mudah dioperasikan untuk siswa sekolah dasar, (2) tidak membutuhkan waktu yang lama dalam penggunaannya, (3) media bersifat interaktif sehingga siswa mendapatkan respon secara langsung, (4) dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan, dan kuis atau soal latihan (5) tampilan media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar dengan penggunaan warna gambar-gambar yang dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Sedangkan kekurangan media ini adalah media ini hanya terbatas pada pokok materi pengenalan Mufrodat.

Dalam media interaktif ini, materi ditampilkan dengan menggunakan gambar-gambar Mufrodat. Materi diawali dengan memberikan pengertian Mufrodat serta contoh pelafalan dari Mufrodat yang disertai gambar.

⁵¹ William W. Lee dan Diana L. Owens, *Multimedia based intrucional design*, (second edition, san fransisco : Pfeiffer, 2004), 3.

Penggunaan gambar, simbol dan warna cerah mendominasi dalam media interaktif ini. Penggunaan warna cerah dapat menarik perhatian siswa agar lebih fokus untuk belajar dan memudahkan siswa untuk mengingat. Karakteristik produk dari hasil pengembangan ini adalah produk media interaktif yang dapat dijadikan alternatif dalam memudahkan siswa untuk mengenal dan melafalkan berbagai Mufrodat serta membantu guru dalam mengefektifkan proses pembelajaran. Paket produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan sebagai produk pengembangan ini terdiri dari CD interaktif yang telah dilengkapi dengan audio, dan petunjuk pemanfaatan.

1. Produk Media Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan

Produk media interaktif yang dikembangkan meliputi:

- a) CD : Produk media pembelajaran interaktif ini berupa file extension .pps yang dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk).
- b) Materi : Pada produk ini meliputi gambar, teks dan suara yang mengiringi materi.
- c) Gambar : Produk media ini disertai dengan gambar-gambar penjelas yang berupa gambar diam.
- d) Kuis : Produk ini terdapat kuis berupa soal-soal sehingga dapat dijadikan evaluasi di akhir pembelajaran.

2. Teknik

a. Teknik Pembuatan

Produk ini merupakan media pembelajaran yang berbasis komputer. Pada pengembangan media ini, program yang digunakan

adalah *Microsoft power point* untuk pembuatan kuis dan materi yang didukung dengan penggunaan *Adobe Audition* sebagai perekam suara dan *Adobe Photoshop CS3* sebagai software untuk mengedit gambar. Agar nantinya media animasi dapat lebih interaktif dan layak digunakan dalam pengembangan media, selanjutnya dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)*.

b. Teknik Pemakaian

Pemanfaatan produk ini tergolong mudah karena pemakai hanya menyediakan perangkat komputer dan memasukkan keping CD ke dalam CD-Room. Maka *autorun* secara otomatis akan menjalankan aplikasi tersebut dan muncul tampilan media interaktif tanpa harus menginstall software *Microsoft Office Power Point* terlebih dahulu. Produk media ini juga dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan yang dapat mempermudah siswa dan guru dalam memanfaatkan media ini.

Hasil akhir dari pengembangan produk ini berupa produk yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan juga *audiens/siswa*. Media interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan bahasa Arab di kelas 3 di SD Islam Miftahul Ulum Kediri. Kesimpulan tersebut didukung berdasarkan hasil analisis data sebagai berikut: validasi ahli media (88,33%) valid, ahli materi (89,17%) valid, uji coba kepada siswa kelompok kecil (94,23%) valid, dan uji coba lapangan (89,33%) dinyatakan valid. Setelah dilakukan validasi kemudian dilanjutkan dengan tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat kelayakan atau keefektifan penggunaan media interaktif ini.

Dari tabel perbandingan pre test dan post test dapat diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa hasil *post-test* siswa lebih baik dibandingkan *Pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif ini cukup efektif dalam penggunaannya.

B. Saran

1. Saran Pengembang

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba media interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Bahasa Arab materi pengenalan Mufrodat kelas 3, maka pengembang dapat memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Guru

- 1) Hasil pengembangan media interaktif ini dapat dijadikan referensi dalam mata pelajaran Pendidikan Bahasa Arab dan meningkatkan kreatifitas guru untuk mengembangkan metode pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab.
- 2) Pengembangan media interaktif ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran selain menggunakan pembelajaran konvensional.
- 3) Guru hendaknya dapat membuat media interaktif sederhana untuk menjadikan siswa belajar dengan semangat.

b. Bagi Sekolah

Pengembangan media interaktif untuk sekolah dasar Islam Miftahul Ulum dapat dijadikan alternatif media yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan prestasi belajar siswa dengan fasilitas

sekolah yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dengan media interaktif.

c. Bagi Pengembang Lainnya

Bagi pengembang yang akan memproduksi media yang sama, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai:

- 1) Salah satu rujukan dalam penelitian dan pengembangan media interaktif dengan tema yang berbeda serta menghasilkan produk media yang lebih baik lagi.
- 2) Alternatif untuk mengembangkan materi yang sama dengan konsep yang berbeda dan animasi yang lebih menarik.