

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *autoplay* yang dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *autoplay* dimulai dengan melakukan penelitian dan pengumpulan data di lapangan. Penelitian dan pengumpulan data diperlukan guna menentukan lokasi penelitian, materi dan menganalisis kebutuhan yang digunakan sebagai dasar penyusunan produk yang dikembangkan. Selanjutnya, peneliti menentukan Kompetensi inti, Kompetensi dasar, serta materi ajar dari mata pelajaran yang digunakan. Kompetensi dasar yang sesuai dengan materi ajar yang disajikan dijabarkan menjadi indikator pencapaian kompetensi yang selanjutnya dijadikan acuan dalam membuat pertanyaan-pertanyaan atau latihan soal pada media pembelajaran multimedia interaktif tersebut.
2. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *autoplay* ini divalidasi kepada ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan di lapangan. Hasil validasi dari semua ahli terhadap beberapa aspek yang disajikan menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *autoplay* ini layak di uji cobakan di MIN 4 Tulungagung. Hal ini

dibuktikan dengan validasi dari ahli media dan ahli materi dengan instrumen angket. Berdasarkan hasil uji dari ahli media, mendapatkan persentase 83,75% dan dari ahli materi mendapat persentase sebesar 95,83%. Berdasarkan data tersebut, maka produk yang dikembangkan memenuhi kategori valid dengan revisi pada beberapa bagiannya. Serta layak digunakan dalam proses pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi ajar dengan kurikulum 2013 yang berlaku.

3. Hasil analisis data dari nilai *post-test* yang sebelumnya dilakukan uji normalitas memenuhi kriteria nilai signifikansi adalah $0,001 < 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada penggunaan multimedia interaktif berbasis *autoplay* terhadap hasil belajar Bahasa Arab peserta didik kelas II MIN 4 Tulungagung.

B. Saran Pemanfaatan Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba multimedia interaktif berbasis *autoplay* untuk mata pelajaran Bahasa Arab materi peralatan rumah kelas 2, maka pengembang dapat memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Guru

- 1) Hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *autoplay* ini dapat dijadikan referensi dalam mata pelajaran Bahasa Arab dan meningkatkan kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab.

- 2) Pengembangan multimedia interaktif berbasis *autoplay* 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 multimedia interaktif berbasis *autoplay* untuk MIN 4 Tulungagung 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 gambar yang lebih menarik.