BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang telah direvisi

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif 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 ini divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan di lapangan. Hasil validasi dari semua ahli terhadap beberapa aspek yang disajikan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini layak di uji cobakan di SDI Qurrota A'yun, Ngunut Tulungagung. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli media

dan ahli materi dengan instrumen angket. Berdasarkan hasil uji dari ahli media pertama, aspek kebahasaan mendapatkan persentase 79% dan dari ahli media kedua mendapat persentase sebesar 66,67%. Untuk aspek penyajian, ahli media pertama memberikan persentase sebesar 91,67%. Sedangkan ahli media keuda memberikan persentase sebesar 66.67%. Aspek pengaruh penggunaan media mendapat persentase sebesar 85% dari ahli media pertama dan 70% dari ahli media kedua. Aspek penilaian kelayakan tampilan menyeluruh mendapatkan persentase sebesar 83,33% dari ahli media pertama dan 75% dari ahli media kedua. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa presentase seluruh aspek kelayakan media yang diperoleh dari kedua ahli media sebesar 77%. Sehingga, produk yang dikembangkan memenuhi kategori valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan revisi pada beberapa bagiannya. Hasil validasi materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan dari para ahli materi pada aspek relevansi mendapat persentase sebesar 75% dari ahli materi pertama dan persentase sebesar 66,67% dari ahli materi kedua. Aspek penggunaan bahasa mendapatkan persentase sebesar 75% dari ahli materi pertama dan persentase sebesar 75% dari ahli materi kedua. Sedangkan pada aspek penyajian materi mendapat persentase sebesar 86% dari ahli materi pertama dan persentase sebesar 69,4% dari ahli materi kedua. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa presentase seluruh aspek kelayakan materi yang diperoleh dari kedua ahli materi sebesar 75%. Data tersebut menunjukkan

bahwa materi termasuk dalam kategori valid sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi ajar dengan kurikulum 2013 yang berlaku.

3. Hasil analisis data dari nilai *post-test* yang sebelumnya diilakukan uji normalitas memenuhi kriteria berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $0{,}292$ (kelas eksperimen) dan signifikansi $0{,}254$ (kelas kontrol) sehingga untuk tahap selanjutnya dapat dilakukan analisis nilai *post-test* dengan analisis uji-t *(independent sample t-test)* yang menghasilkan nilai $\text{sign}\,(0{,}00) < 0{,}05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V. Setelah melakukan uji-t, untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media pembelajaran tersebut maka digunakan perhitungan *effect size* dengan rumus *Cohen's* dengan perolehan nilai presentasenya sebesar 88%, sehingga termasuk dalam kategori besar pengaruhnya tinggi.

B. Saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut

Media pembelajaran multimedia interaktif ini diasumsikan dapat dimanfaatkan secara maksimal, sehingga perlu diberikan kritik/saran diantaranya

1. Saran Pemanfaatan Produk
   a. Bagi pendidik**,** diharapkan harus benar-benar memahami pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif serta mengikuti dan memahami petunjuk/fungsi tombol-tombol dalam media tersebut.
   b. Bagi 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.
   c. Pendidik maupun peserta didik diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
2. Pengembangan produk lebih lanjut

   Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:
   a. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang terfokus pada materi ajar matematika kelas V semester II dapat diperluas dengan materi lain atau materi dari mata pelajaran yang lain di kelas V atau bahkan untuk tingkat kelas yang lain
   b. Pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi agar semakin menarik dan membantu proses pembelajaran.