

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa). Multimedia interaktif DASAWA ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan Borg and Gall. Model penelitian ini menggunakan beberapa prosedur diantaranya (1) melakukan penelitian awal dan pengumpulan data/informasi terkait dengan produk yang akan dikembangkan (*research information collection*), (2) perencanaan produk yang akan dikembangkan (*research information*), (3) mengembangkan desain awal produk (*develop preliminary form of product*), (4) validasi produk (*product validation*), (5) revisi produk (*main product revision*), (5) revisi produk (*main product revision*), (6) uji lapangan terhadap produk yang dihasilkan (*main field testing*), (7) revisi produk (*operational product revision*).

Perubahan seperlunya dilakukan dalam tahap penelitian dan pengembangan ini. Adapun revisi produk dilakukan dua kali yaitu setelah mendapat masukan dari validator dan setelah dilakukannya uji coba lapangan, dikarenakan sudah mendapat skor penilaian lebih dari 70% yang berarti tergolong layak untuk diimplementasikan. Dalam tahap penelitian ini pengembangan ini tidak melewati tahap diseminasi dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya dari peneliti.

Materi yang dibahas pada produk pengembangan ini adalah pengenalan sandhangan Aksara Jawa. Media ini mengusung tema yaitu “belajar sambil bermain” artinya selain peserta didik bermain salah satunya dengan permainan tradisional dakon, namun mereka juga dapat belajar secara mandiri terkait dengan macam-macam sandhangan Aksara Jawa. Mengusung tampilan yang mana didalamnya terdapat menu pilihan untuk belajar termasuk juga menu yang mana dapat memainkan permainan tradisional dakon yang telah desain sedemikian rupa sehingga dapat bermain permainan tradisional dakon namun juga belajar sandhangan Aksara Jawa yang telah dikemas dalam sebuah aplikasi.

## 2. Kelayakan Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)

Pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi serta praktisi lapangan yakni guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa dari sekolah

tempat penelitian tersebut dilakukan. Hasil validasi dari semua ahli terhadap beberapa aspek yang disajikan menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak untuk diimplementasikan di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli media, ahli materi, guru dilapangan dan peserta didik dengan instrument berupa angket.

Hasil analisis data dari angket ahli media I terhadap komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata 87,5%, terhadap komponen kelayakan kualitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 90,00%, terhadap efisiensi dan efektivitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 87,5%. Sedangkan hasil analisis data dari angket ahli media II terhadap komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata sebesar 90%, terhadap komponen kelayakan kualitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 90,00%, terhadap efisiensi dan efektivitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 81,25%. Kemudian hasil analisis data dari angket ahli media III terhadap komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata sebesar 92,5%, terhadap komponen kelayakan kualitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 95,00%, terhadap efisiensi dan efektivitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 87,5%. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya produk pengembangan yang dihasilkan tergolong layak untuk di implementasikan.

Adapun hasil analisis data dari angket ahli materi terhadap komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum mendapatkan skor rata-rata sebesar 90,00%, terhadap komponen kelayakan penyajian materi dalam media mendapatkan skor rata-rata sebesar 87,05%, terhadap kelayakan penyajian pembelajaran dengan media mendapatkan skor rata-rata sebesar 93,00%. Sementara, hasil analisis data dari angket ahli media II terhadap komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum mendapatkan skor rata-rata sebesar 90%, terhadap komponen kelayakan penyajian materi dalam media mendapatkan skor rata-rata sebesar 84,00%, terhadap kelayakan penyajian pembelajaran dengan media mendapatkan skor rata-rata sebesar 82,00%. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya produk pengembangan yang dihasilkan tergolong layak untuk di implementasikan.

3. Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar Dalam Menggunakan Multimedia Interaktif Dasawa (Dakon Aksara Jawa)

Hasil analisis data dari *pre test* dan *post test* menunjukkan peningkatan selisih nilai rata-rata antara *pre test* dan *post test* sebesar 23,29. Dapat dilihat nilai rata-rata *pre test* yaitu 65,95 sedangkan nilai rata-rata *post test* yaitu 89,5. Perolehan nilai terendah pada *post test* adalah 78 dan nilai tertinggi 100.

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan. Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini memang valid dan efektif serta layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar.

## **B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Supaya produk pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Adapun saran pemanfaatan produk pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dari peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Kepala Sekolah/Madrasah hendaknya bisa mengimplementasikan pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) sebagai salah satu acuan membuat kebijakan madrasah/sekolah dalam rangka peningkatan kualitas madrasah/sekolah dan penyusunan program pembelajaran yang variatif.

- b. Guru diharapkan memanfaatkan pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) sebagai media pembelajaran dalam materi pengenalan sandhangan Aksara Jawa agar dapat membuat variasi pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang variatif dan inovatif.
- c. Peserta didik diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk penggunaan pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dengan seksama dan bantuan guru.
- d. Peserta didik diharapkan mengerjakan semua perintah dan kegiatan bermain sambil belajar sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik seperti yang diharapkan peneliti.

Keunggulan produk ini adalah kegiatan pendukung pembelajaran pengenalan sandhangan Aksara Jawa disusun secara tidak biasa yaitu dengan “Belajar sambil Bermain”. Media yang dihasilkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dilapangan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengembangan multimedia interaktif yang terfokus pada materi ajar sandhangan Aksara Jawa kelas IV semester II dapat diperluas dengan materi lanjutan

- b. Pembuatan multimedia interaktif yang lebih kreatif juga variatif supaya dapat semakin menarik juga dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar

