

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *e-learning*. Multimedia interaktif berbasis *e-learning* 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 materi tata surya. Media ini memiliki tema yaitu bermain sambil belajar artinya selain peserta didik bermain salah satu game dari *e-learning* tata surya, peserta didik juga dapat belajar secara mandiri terkait dengan system tata surya. Tampilan *e-learning* tata surya ini didalamnya terdapat menu pilihan untuk belajar termasuk juga menu yang dapat dimainkan dengan tujuan peserta didik lebih mudah memahami kedudukan/posisi pada saat gerhana dan sudahh dikemas dalam sebuah aplikasi.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *e-learning* ini divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi serta praktisi lapangan yakni guru pengampu mata pelajaran IPA dari sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Hasil validasi dari semua ahli terhadap beberapa aspek yang disajikan menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *e-learning* ini layak untuk diimplementasikan di MI Miftahul Ulum Kademangan Blitar. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli media, ahli materi, guru lapangan dan peserta didik dengan instrument berupa angket.

Hasil analisis data dari angket ahli media I terhadap komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata 88,9%, terhadap komponen kelayakan kualitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 87,5%, terhadap efisiensi dan efektivitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 89,2%. Sedangkan hasil analisis data dari angket ahli media II

terhadap komponen kelayakan penyajian media mendapatkan skor rata-rata sebesar 88,9%, terhadap komponen kelayakan kualitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 93,7%, terhadap efisiensi dan efektivitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 89,2%. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya produk pengembangan yang dihasilkan tergolong layak untuk di implementasikan.

Hasil analisis data dari angket ahli materi terhadap komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum mendapatkan skor rata-rata sebesar 80,00%, terhadap komponen kelayakan penyajian materi dalam media mendapatkan skor rata-rata sebesar 75%, terhadap kelayakan penyajian pembelajaran dengan media mendapatkan skor rata-rata sebesar 87,5%. Sementara, hasil analisis data dari angket ahli media II terhadap komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum mendapatkan skor rata-rata sebesar 85%, terhadap komponen kelayakan penyajian materi dalam media mendapatkan skor rata-rata sebesar 85%, terhadap kelayakan penyajian pembelajaran dengan media mendapatkan skor rata-rata sebesar 91,6%. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya produk pengembangan yang dihasilkan tergolong layak untuk di implementasikan.

Hasil analisis data dari *pre test* dan *post test* menunjukkan peningkatan selisih nilai rata-rata antara *pre test* dan *post test* sebesar 24,5. Dapat dilihat nilai rata-rata *pre test* yaitu 65,8 sedangkan nilai rata-rata *post*

test yaitu 90,3. Perolehan nilai terendah pada post test adalah 78 dan nilai tertinggi 100.

Peneliti mendapatkan penilaian dari ahli media dan ahli materi yang dilakukan adalah penyempurnaan pada kekurangan yang ada didalam aplikasi berbasis *e-learning*. Adapun kelebihan dari aplikasi ini yaitu mudah diakses karena sistemnya online, mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik, dan didalam aplikasi ini multifungsi yang sudah mencakup materi, video, game, serta evaluasi pembelajaran terkait dengan tata surya.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis *e-learning* yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar kelas VI MI Miftahul Ulum Plosorejo Blitar. Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *e-learning* valid dan efektif serta layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Supaya produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *e-learning* ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Adapun saran pemanfaatan produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *e-learning* dari peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Kepala Sekolah/Madrasah hendaknya bisa mengimplementasikan pengembangan multimedia interaktif berbasis *e-learning* 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 berbasis *e-learning* sebagai media pembelajaran dalam materi tata surya agar dapat membuat variasi pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang variatif dan inovatif.
- c. Peserta didik diharapkan mengikuti penggunaan pengembangan multimedia interaktif berbasis *e-learning* dengan seksama dan bantuan guru.
- d. Peserta didik diharapkan mengerjakan semua perintah dan kegiatan belajar sambil bermain sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik seperti yang diharapkan peneliti.

Keunggulan produk ini adalah kegiatan pendukung pembelajaran posisi / kedudukan sistem tata surya dan gerhana. Media yang dihasilkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan di lapangan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat dilakukan dengan cara menambah sandhangan atau pasangan

lanjutan sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif tidak hanya memuat sistem tata surya saja.