

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) adalah penelitian dan pengembangan untuk memudahkan guru fikih dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Keberadaan multimedia ini diharapkan mampu membantu dan memotivasi peserta didik dalam belajar lebih maksimal. Sehingga dapat memberikan dampak yang positif pada perolehan hasil belajar ranah kognitif dan juga motivasi belajar peserta didik. Multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang telah dikembangkan ini diharapkan mampu memberikan bantuan kepada peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung dalam menerima materi fikih.

Prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang digunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan yang terdiri dari tahap pertama *analyze* (analisis) yaitu melakukan penggalan potensi dan masalah yang terdapat dalam sekolah tersebut. Tahap kedua *design* (desain) yaitu melakukan pendesainan terhadap produk yang akan dibuat dalam bentuk storyboard. Tahap ketiga *development* (pengembangan) yaitu mengembangkan desain yang telah direncanakan ke dalam aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*). Tahap keempat *implementation* (implementasi) yaitu mencoba mengimplemetasikan produk yang telah dibuat untuk diberikan penilaian dari para ahli dan juga responden. Tahap kelima

evaluation (evaluasi) yaitu tahap melakukan evaluasi terhadap keberadaan produk. Evaluasi dilaksanakan untuk memperbaiki produk pengembangan yang telah dihasil dengan berangkat dari validasi dan masukan dari para ahli.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) telah divalidasi kepada ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran fikih. Hasil validasi yang telah dilakukan kepada para ahli terhadap beberapa aspek penilaian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) layak untuk diimplementasikan. Peneliti dan pengembang juga melakukan penyempurnaan produk atas dasar saran dan komentar dari para ahli. Sedangkan untuk mengukur pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dengan instrumen soal dan angket motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik. Analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil analisis data dari angket uji ahli materi terhadap tiga aspek penilaian yang meliputi aspek keterkaitan dengan kurikulum, keakuratan dan kejelasan materi dan tampilan serta desain materi memperoleh rata-rata persentase 96,6% dari ahli pertama dan memperoleh rata-rata persentase 90,0% dari ahli kedua. Sehingga apabila dirata-rata mendapatkan skor persentase sebesar 93,3%. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa materi dalam multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) berada pada kualifikasi yang sangat layak untuk diimplementasikan.
2. Hasil analisis data dari angket uji ahli media terhadap tiga aspek penilaian yang meliputi aspek tampilan, aspek desain penyajian dan aspek desain

program, memperoleh rata-rata persentase 91,2% dari ahli pertama dan memperoleh rata-rata persentase 90,0% dari ahli kedua. Sehingga apabila dirata-rata mendapatkan skor persentase sebesar 90,6%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) berada pada kualifikasi sangat layak untuk diimplementasikan.

3. Hasil analisis data dari angket uji coba lapangan terhadap 28 peserta didik juga menunjukkan hasil yang positif dengan memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,5% tergolong dalam kriteria sangat layak. Maka, keberadaan dari multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat disimpulkan efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Hasil analisis data nilai *post-test* dengan analisis uji-t menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for Windows* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, ada perbedaan yang nyata antara penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada hasil belajar ranah kognitif pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang tanpa diberikan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*).
5. Hasil analisis data nilai angket motivasi belajar dengan analisis uji-t menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for Windows* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,017 < 0,05$. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, ada perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas

eksperimen yang diberikan produk multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dengan kelas kontrol yang tanpa diberikan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*).

Karakteristik produk multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang telah dikembangkan mencakup teks, gambar, video, audio, game latihan soal yang dapat dijadikan alternatif untuk memudahkan peserta didik belajar memahami dan memudahkan mengingat materi fikih materi makanan dan minuma halal maupun haram. Produk multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat disebarakan melalui WhatsApp, Telegram, Signal, ShareIt, Google Drive.

1. Produk Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang Dikembangkan

Produk multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang dikembangkan adalah:

- a. WhatsApp, Telegram, Signal, ShareIt, Google Drive. : Produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dikemas dalam bentuk .apk yang dapat dikirim melalui aplikasi pengirim pesan seperti WhatsApp, Telegram, Signal, ShareIt atau dapat diunduh di Google Drive. Produk aplikasi ini dapat diinstall pada *smartphone* android. Pemilihan *smartphone* android ini dikarena mayoritas *handphone* yang dimiliki peserta didik adalah android. Android yang digunakan versi 8, 9,

10, 11 dimana android yang beredar pada masyarakat sudah versi 8 , 9, 10, 11.

- b Materi : Produk yang ada meliputi teks materi bacaan, narasi penjelasan, suara yang mengiringi aplikasi dan video pendukung dan disertai dengan gambar pendukung.
- c. Latihan soal : Terbagi menjadi 3 yaitu bentuk pilihan ganda, teka-teki silang dan menjodohkan gambar.

2. Teknik

a) Teknik pembuatan

Produk pengembangan adalah Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) berupa format .apk yang dapat diinstall di handphone android. Program yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini adalah aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) sebagai aplikasi dasar pembuatan produk, aplikasi inshoot untuk *editing* video tutorial dan aplikasi audio video cutter untuk *editing* suara.

b) Teknik pemakaian

Penggunaan produk Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat dikatakan mudah karena pemakai hanya perlu menyiapkan *Smartphone* dan mengunduh aplikasi yang telah diberikan. Kemudian untuk penginstallan tinggal mengikuti langkah-langkah yang tersedia. Hasil akhir dari Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) adalah produk yang telah divalidasi oleh para ahli sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada fikih.

Pengembangan multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) ini memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) meliputi beberapa hal yaitu : 1) Adanya kemudahan dalam pengoperasian atau penggunaan, 2) Dapat digunakan dalam keadaan offline maupun online, 3) Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) memadukan teks, gambar pendukung, suara penjelasan, musik pengiring, video dan latihan soal yang dikemas dalam berbagai bentuk, 4) tampilan media memilih warna-warna yang terang agar untuk menarik peserta didik untuk belajar. Sedangkan kekurangan yang ada pada aplikasi ini jumlah latihan soal dapat dibuat lebih banyak.

B. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang telah dikembangkan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Analisis menggunakan uji-t terhadap data kelompok uji coba untuk mengetahui tingkat signifikansi dari hasil belajar peserta didik. Hasil analisis data uji-t menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for Windows* menunjukkan adanya signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya perolehan rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata *post-test* kelas kontrol. Sehingga data yang telah diuji membuktikan adanya perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada kelas eksperimen dengan peserta didik yang tidak menggunakan multimedia interaktif berbasis SAC

(*Smart Apps Creator*) pada kelas kontrol. Jadi, keberadaan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII.

2. Analisis menggunakan uji-t terhadap data kelompok uji coba untuk mengetahui tingkat signifikansi dari motivasi belajar peserta didik. Hasil analisis data uji-t menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for Windows* menunjukkan adanya signifikansi sebesar $0,017 < 0,05$. Artinya perolehan rata-rata angket motivasi belajar pada kelas yang menggunakan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) lebih tinggi daripada kelas yang tanpa mendapatkan perlakuan menggunakan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*). Sehingga data yang telah diuji membuktikan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik pada kelas eksperimen dengan peserta didik pada kelas kontrol. Penggunaan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dirasa lebih baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional.

C. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) mata pelajaran fikih bab makanan dan minuman halal maupun haram kelas VIII, memberikan saran diantaranya:

a. Bagi Guru

- 1) Hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) ini dapat dijadikan rujukan pada mata pelajaran fikih dan meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 2) Hasil produk multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat dijadikan alternatif pembelajaran oleh guru selain menggunakan pembelajaran dengan konvensional.

b. Bagi Sekolah

Pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung dapat dijadikan alternatif media yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi pengembang lain

- 1) Sebagai salah satu rujukan untuk melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dengan materi yang berbeda dan menghasilkan produk yang lebih baik lagi.
- 2) Sebagai alternatif melakukan pengembangan materi yang sama akan tetapi konsep yang berbeda dengan tampilan produk yang lebih baik dan menarik.