

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model Research and Development (R & D) yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Terdapat sepuluh langkah dalam pelaksanaan model Research and Development (R & D). Alasan tidak digunakannya sepuluh langkah adalah menurut Louise Poulson dan Mike Wallace (2003:113) yang artinya dalam bab ini kami menjelaskan proses R & D yang kami gunakan dalam proyek ini dengan fokus utama pada tahapan terpilih yakni tinjauan penelitian dan penelitian skala kecil. Oleh sebab itu, fokus utama dalam tahapan terpilih dikarenakan tinjauan penelitian dan penelitian skala kecil yang diterapkan peneliti. Peneliti menggunakan 5 langkah sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kelima langkah tersebut diantaranya tahap studi pendahuluan, tahap perancangan multimedia interaktif, tahap pengembangan produk, tahap validasi dan uji coba terbatas, tahap revisi produk akhir pada pengembangan.

Prasetya menyatakan bahwa multimedia efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Prasetya, *et al*, 2018). Multimedia interaktif berorientasi keterampilan vokasional yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbantuan AutoPlay Media Studio 8. Autoplay Media Studio 8 merupakan salah satu *software* aplikasi yang menggabungkan berbagai tipe media diantaranya gambar, suara, video, teks. Multimedia mempunyai

berbagai keunggulan tersendiri dibanding media-media lain seperti buku-buku, video audio, ataupun media televisi (Oka, 2017:12). Alasan pemilihan multimedia interaktif adalah berdasarkan latar belakang masalah yang ada. Di SDN Laweyan II Probolinggo penggunaan media masih sangat minim, pembelajaran menjadi lebih monoton. Mayoritas penduduk sekitar yang berprofesi sebagai pengrajin bambu, oleh karena itu banyak sampah daun bambu yang berserakan dan tidak memiliki nilai jual. Multimedia interaktif dipilih karena terbukti dapat meningkatkan keterampilan belajar peserta didik serta banyak keunggulan lainnya.

Penelitian dan pengembangan ini telah di validasi dan praktisi oleh tiga ahli. Hasil validasi dan praktisi menyatakan bahwa pengembangan media dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar-mengajar karena memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi. Berdasar hasil uji coba pemakaian terbatas kepada peserta didik ialah mereka merasa senang menggunakan media, media mudah dipahami, kemampuan dalam menyelesaikan masalah dan menyimpulkan meningkat dalam keterampilan vokasional.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran IPA, media dikatakan sangat layak akan tetapi dengan revisi. Saran atau masukan dari validator adalah gambar tampilan awal ganti yang ada hubungannya dengan Tema, serta gambar pada materi kurang besar. Media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil rata-rata sebesar 93%. Revisi materi dalam proses pengelolaan sampah, bisa ditambahkan tutorial video

pengerjaannya, supaya lebih mudah dipahami siswa. serta tampilkan hasil akhir produknya. Saran perbaikan tersebut digunakan sebagai revisi untuk menghasilkan media yang lebih baik. Media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil rata-rata sebesar 93%. Revisi menurut praktisi pembelajaran ialah konsep dan media sudah bagus, memotivasi siswa untuk belajar, penilaian kurang HOTS dengan hasil rata rata sebesar 95%. Menurut hasil penilaian dari praktisi pembelajaran IPA, media yang dikembangkan peneliti memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi.

Hasil produk pengembangan multimedia interaktif memiliki kekurangan serta kelebihan. Penggunaan software autoplay tidak mensyaratkan bagi para penggunanya untuk memahami script pemrograman yang terlalu rumit (Bahri, dkk., 2018). Kelebihannya ialah 1) bisa digunakan kapanpun dengan komputer, 2) materi dan media mudah dipahami peserta didik, 3) dapat digunakan secara perorangan atau kelompok, 4) praktis dan efisien dalam meningkatkan keterampilan vokasional peserta didik, 5) ilustrasi yang menarik peserta didik untuk belajar, 6) mengurangi penggunaan kertas sehingga menghemat kertas, 7) penggabungan gambar, audio serta video. Selain itu, kekurangan dari media adalah 1) dibutuhkan daya untuk menggunakannya sehingga ketika tidak ada daya media tidak dapat digunakan.

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

Pemanfaatan dapat maksimal jika:

1. Peserta didik mengikuti petunjuk penggunaan media, sehingga penggunaannya menjadi maksimal
2. Peserta didik diharapkan mengerjakan perintah yang tertera guna meningkatkan kemampuan vokasional
3. Pengembangan produk diharapkan terus mengalami penyebaran sehingga banyak peserta didik yang tergerak untuk belajar
4. Bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian yang serupa dapat mengembangkan media yang lebih baik dengan menelaah lebih dalam penelitian terdahulu