

## 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 and Gall. Terdapat sepuluh langkah dalam pelaksanaan model Research and Development (R & D). Alasan tidak digunakannya sepuluh langkah adalah menurut (Utomo et al., 2016) yang artinya dalam bab ini kami menjelaskan proses R & D yang kami gunakan dalam proyek ini dengan fokus utama pada tahapan terpilih yaitu 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 yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Kelima langkah tersebut diantaranya tahap studi pendahuluan, tahap perancangan pembelajaran interaktif, tahap pengembangan produk, tahap validasi dan uji coba terbatas, dan tahap revisi produk akhir pada pengembangan.

Nuraini menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menciptakan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan belajar berfikir siswa yang tentunya sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa (Nuraini et al., 2020). Pembelajaran interaktif yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif yang berbasis *ispring suite*. *Ispring suite* merupakan salah satu *software* aplikasi yang terintegrasi dengan *powerpoint* yang didalamnya terdapat berbagai fitur yaitu penambahan materi ajar interaktif,

video pembelajaran, gambar, animasi, pembuatan quiz yang dapat di publish dalam berbagai bentuk web, dapat diubah dalam format HTML5 dan dapat digunakan pada *smartphone*. Media interaktif berbasis *ispring suite* mempunyai berbagai keunggulan tersendiri dibanding dengan media-media lain seperti buku-buku, video audio, ataupun televisi. *Ispring suite* dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran serta memudahkan dalam merekap nilai siswa, karena setelah siswa menyelesaikan quiz akan terdapat nilai atau skor bahwa siswa dinyatakan lulus atau tidaknya.

Penelitian dan pengembangan ini telah di validasi dan praktisi oleh tiga ahli. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian terbatas kepada siswa yaitu mereka merasa senang menggunakan media tersebut, media mudah dipahami, kemampuan siswa meningkat dalam menyelesaikan dan menyimpulkan latihan soal dan quiz.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, bahwa media dikatakan sangat layak akan tetapi dengan adanya revisi. Saran atau masukan dari validator adalah badsong agar dihapus saja pada saat pemaparan materi, font lebih diperbesar, serta gambar-gambar yang tidak perlu dihapus atau diminimalisir agar tidak mengganggu fokus siswa. Media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil rata-rata sebesar 95%. Revisi materi lebih baik ditambahkan muatan pembelajaran yang lain sehingga

menjadi tematik. Saran perbaikan tersebut digunakan sebagai revisi untuk menghasilkan media yang lebih baik. Media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan hasil rata-rata sebesar 95%. Revisi menurut praktisi pembelajaran adalah konsep dan media sudah bagus dapat memotivasi siswa dalam belajar serta soal quiz terlalu mudah atau kurang HOTS dengan hasil rata-rata sebesar 95%. Menurut hasil penilaian dari praktisi pembelajaran, media yang dikembangkan peneliti memiliki kepraktisan yang tinggi.

Hasil dari produk pengembangan media interaktif berbasis *ispring suite* memiliki kekurangan serta kelebihan. Kelebihannya yaitu (1) Media interaktif berbasis *ispring suite* mempermudah guru dalam proses pembelajaran, (2) Media ini juga dapat menarik perhatian, semangat, serta motivasi siswa dalam belajar, (3) Mempermudah guru dalam merekap nilai siswa, karena setelah siswa menyelesaikan quiz terdapat nilai atau skor bahwa siswa dinyatakan lulus atau tidaknya. Selain itu kekurangannya yaitu (1) *Ispring suite* tidak dilengkapi oleh kemampuan untuk mengontrol dan mendeteksi siapa saja yang telah mengakses media yang digunakan, (2) *Ispring suite* tidak memiliki kemampuan untuk membuat animasi, (3) *Ispring suite* tidak dapat digunakan untuk pembelajaran praktikum, praktikum adalah kegiatan secara nyata dengan menggunakan alat-alat dan bahan tertentu.

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

Berdasarkan hasil pengembangan dan hasil uji coba lapangan maka diberikan beberapa saran sebagai berikut :

## 1. Saran Pemanfaatan

Untuk memanfaatkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite*, maka disarankan :

- a. Guru memahami dengan baik petunjuk penggunaan media interaktif berbasis *ispring suite*.
- b. Siswa memahami betul petunjuk penggunaan quiz yang ada pada media interaktif berbasis *ispring suite*.
- c. Alokasi waktu yang diperhitungkan agar proses pembelajaran lebih efektif.
- d. Jumlah peserta didik ideal sekitar 25 siswa agar proses belajar dan penilaian lebih maksimal.

## 2. Saran Diseminasi

Diseminasi dilakukan untuk mengetahui penyebaran dari produk yang telah dikembangkan secara luas, maka perlu dilakukan :

- a. Melakukan tahapan diseminasi produk media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* pada sekolah dasar ditingkat lokal seperti di Kota Probolinggo.
- b. Penyebaran tahap luas atau diseminasi produk media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* memperhatikan beberapa hal, yaitu penyesuaian dengan karakteristik siswa, lingkungan sekolah serta sarana dan prasarana yang ada dilingkungan sekolah.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut peneliti memberikan saran sebagai berikut :

- a. Media interaktif berbasis *ispring suite* yang dikembangkan ini diharapkan lebih dikembangkan lagi supaya lebih variatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
- b. Dilakukan penelitian lebih lanjut lagi untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan ini, karena hasil pengembangan ini bersifat terbatas.
- c. Bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian yang serupa dapat mengembangkan media yang lebih baik dengan menelaah lebih dalam penelitian terdahulu.