

BAB V

PENUTUP

Bab V ini memaparkan tiga pokok bahasan yaitu: (1) rangkuman, (2) kesimpulan dan (3) saran. Ketiga pokok bahasan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

5.1 Rangkuman

Secara umum penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk sederhana berupa multimedia interaktif Jatra Bali pada materi IPAS Indonesiku Kaya Budaya Kelas IV SD Negeri 3 Petak yang telah melalui beberapa tahap pengujian, yaitu: 1) Uji validitas produk oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya dan 2) Tahap uji coba produk. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dan untuk memperoleh komentar serta saran dari para *reviewer* yang nantinya dapat dijadikan acuan untuk penyempurnaan media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dibuat. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui rancang bangun multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak, (2) mengetahui kelayakan multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak, dan (3) mengetahui efektivitas multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak yang diukur dengan membandingkan rata-rata nilai *post-test* yang dicapai oleh peserta didik ketika

belajar dengan bantuan media pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali dengan nilai KKTP siswa.

Media pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh dkk (2014) model ADDIE merupakan model pengembangan yang menyediakan langkah-langkah sistematis untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran terkait sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dan terdiri dari langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian pengembangan ini menghasilkan multimedia interaktif jelajah tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak, yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali merupakan gabungan berupa audio, gambar, grafik, teks, dan video yang berbentuk HTML serta bisa diakses secara *offline*. Multimedia interaktif Jatra Bali berisikan materi mengenai tradisi Bali yang terdiri dari 18 tradisi Bali dari 9 kabupaten/kota di Bali. Setiap materi tradisi Bali disajikan dalam bentuk uraian, gambar, dan video proses tradisi Bali tersebut. Pada bagian halaman depan media berisikan judul media yaitu jelajah tradisi Bali (Jatra Bali) kelas IV SD, pada halaman menu multimedia interaktif Jatra Bali terdapat 7 menu yaitu menu musik pengiring, menu cara penggunaan media, menu capaian pembelajaran, menu materi pembelajaran, menu Latihan soal, dan menu sumber belajar. Menu capaian pembelajaran yang berisikan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran. Menu musik pengiring untuk mengatur atau memilih musik yang akan digunakan sebagai pengiring. Menu cara penggunaan media mencantumkan cara penggunaan dan fungsi dari tombol yang ada pada multimedia

interaktif Jatra Bali. Menu materi pembelajaran terdapat peta Provinsi Bali yang ketika di pencet simbol lokasi pada peta akan muncul tradisi tersebut, pada setiap tradisi terdapat uraian materi, gambar serta video prosesi tradisi tersebut berlangsung. Pada menu sumber belajar terdapat daftar rujukan dari gambar dan video yang digunakan dalam multimedia interaktif. Pada menu Latihan soal, terdapat 10 soal dari 18 materi tradisi Bali yang sudah dipaparkan pada bagian materi pembelajaran serta diakhir akan muncul perolehan skor siswa serta ketuntasan berdasarkan perolehan skor. Multimedia interaktif Jatra Bali merangkum 18 tradisi Bali dari 9 kabupaten/kota di Bali. Guna memaksimalkan penggunaan multimedia interaktif Jatra Bali maka sebaiknya akses melalui perangkat laptop maupun computer.

Pada tahap evaluasi formatif dilakukan telaah oleh dosen Universitas Pendidikan Ganesha spesialisasi bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atas nama Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. selaku ahli konten/materi dengan menggunakan instrumen angket. Hasil validitas ahli konten/materi yaitu pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya tradisi Bali yang dikembangkan dalam multimedia interaktif memperoleh presentase skor kelayakan sebesar 95,4% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek materi multimedia interaktif ini dievaluasi dari aspek kurikulum, materi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa materi multimedia interaktif Jatra Bali yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Selanjutnya dilakukan telaah oleh pakar desain pembelajaran yaitu dosen Universitas Pendidikan Ganesha yang berkualifikasi dalam bidang teknologi pendidikan atas nama Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. Instrumen yang

digunakan untuk menilai produk media pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali pada materi Indonesiaku Kaya Budaya adalah angket. Hasil uji validitas pakar desain pembelajaran yang mengembangkan multimedia interaktif memperoleh presentase skor kelayakan sebesar 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek-aspek desain pembelajaran multimedia interaktif ini dievaluasi dari perspektif tujuan, strategi, dan evaluasi. Hasil tersebut memungkinkan kita untuk menyimpulkan bahwa produk multimedia interaktif Jatra Bali yang dikembangkan layak untuk digunakan. Namun demikian, masih perlu dilakukan beberapa perbaikan untuk menyempurnakan program multimedia interaktif Jatra Bali yang dikembangkan.

Setelah dilakukan telaah oleh ahli isi dan desain pembelajaran, selanjutnya dilakukan telaah oleh ahli media pembelajaran oleh dosen Universitas Pendidikan Ganesha yang berkualifikasi dalam bidang teknologi pendidikan, yaitu Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk menilai produk media pembelajaran multimedia interaktif Jatra Bali pada materi Indonesiaku Kaya Budaya adalah angket. Hasil validitas dari ahli media pembelajaran yaitu multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh presentase skor kelayakan sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek penilaian media pembelajaran multimedia interaktif ini dinilai dari aspek penyajian dan program, namun masih perlu dilakukan beberapa perbaikan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

Produk dapat diujicobakan kepada siswa setelah direvisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli. Setelah media disempurnakan, maka dilanjutkan dengan tahap uji coba perorangan untuk mengetahui kelayakan produk media

multimedia interaktif Jatra Bali. Uji coba perorangan ini dilakukan kepada tiga orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak. Ketiga siswa yang terpilih adalah siswa dengan prestasi belajar IPS tinggi, siswa dengan prestasi belajar IPS sedang dan siswa dengan prestasi belajar IPS rendah. Instrumen yang digunakan dalam uji coba perorangan adalah angket. Hasil angket memberikan skor presentase sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil komentar siswa terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan mendapat respon positif. Multimedia interaktif yang dikembangkan mampu membangkitkan minat belajar siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

Setelah dilakukan uji coba produk perorangan, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan oleh 9 orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak. Kesembilan siswa yang terpilih adalah tiga orang siswa dengan nilai belajar IPS tinggi, tiga orang siswa dengan nilai belajar IPS sedang dan tiga orang siswa dengan nilai belajar IPS rendah. Hasil angket menunjukkan persentase skor sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil komentar siswa terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan mendapat tanggapan positif. Berdasarkan seluruh tahapan uji coba produk yang dilakukan, baik dari segi penilaian ahli maupun tahap uji coba subjek, dapat disimpulkan bahwa media multimedia interaktif Jatra Bali layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan uji validitas, dilakukan uji keefektifan produk untuk mengetahui derajat keefektifan penggunaan produk multimedia interaktif Jatra Bali pada mata pelajaran IPS Indonesiaku Kaya Budaya yang dianalisis menggunakan uji t satu sampel. Keefektifan pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan dengan metode tes diukur dari hasil *post-test* yang diberikan kepada 14 siswa kelas

IV SD Negeri 3 Petak kemudian dibandingkan dengan nilai KKTP siswa. Rata-rata nilai *post-test* siswa sebesar 88,57 sedangkan nilai KKTP siswa sebesar 80. Nilai rata-rata siswa tersebut melebihi nilai KKTP siswa, nilai rata-rata siswa dapat diketahui dari jawaban siswa saat menjawab soal *post-test*. Hal ini disebabkan karena penggunaan program multimedia interaktif Jatra Bali dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih menunjukkan semangat dan minat dalam belajar.

Setelah dilakukan perhitungan secara manual diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 5,63, kemudian harga t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $db = n-1 = 14-1 = 13$. Harga t_{tabel} untuk db 13 dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) sebesar 1,771. Dengan demikian harga t_{hitung} lebih besar dari harga t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali efektif terhadap literasi budaya siswa kelas IV. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif Jatra Bali efektif diterapkan pada muatan IPAS khususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 3 Petak.

5.2 Simpulan

Simpulan yang dapat diambil dari hasil pembahasan adalah sebagai berikut.

- 1) Rancang bangun multimedia interaktif Jatra Bali ini yang dikembangkan menghasilkan multimedia interaktif jelajah tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak, yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali merupakan gabungan berupa audio, gambar, grafik, teks, dan video yang berbentuk HTML serta bisa diakses secara *offline*.

Multimedia interaktif Jatra Bali berisikan materi mengenai tradisi Bali yang terdiri dari 18 tradisi Bali dari 9 kabupaten/kota di Bali. Setiap materi tradisi Bali disajikan dalam bentuk uraian, gambar, dan video proses tradisi Bali tersebut. Multimedia interaktif Jatra Bali merangkum 18 tradisi Bali dari 9 kabupaten/kota di Bali. Guna memaksimalkan penggunaan multimedia interaktif Jatra Bali maka sebaiknya akses melalui perangkat laptop maupun computer.

- 2) Hasil kelayakan multimedia interaktif Jatra Bali diuji dengan bantuan angket dan dengan melibatkan ahli materi/isi, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba perorangan dan kelompok kecil. Hasil uji kelayakan sebagai berikut. (a) Hasil uji kelayakan oleh ahli materi/isi memberikan presentase skor kelayakan sebesar 95,4% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek penilaian materi multimedia interaktif ini dinilai dari perspektif kurikulum, materi dan penilaian sehingga materi multimedia interaktif Jatra Bali yang dikembangkan layak digunakan. (b) Hasil kelayakan ahli desain pembelajaran yaitu multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh presentase skor kelayakan sebesar 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek penilaian desain pembelajaran multimedia interaktif ini dinilai dari perspektif tujuan, strategi dan penilaian. (c) Hasil kelayakan ahli media pembelajaran yaitu multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek penilaian media pembelajaran multimedia interaktif ini dinilai dari aspek tampilan dan program. (d) Hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh tiga orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak dengan menggunakan instrumen angket memberikan persentase

sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat baik. (e) Hasil uji coba kelompok kecil ini yang dilakukan oleh 9 orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak dengan menggunakan instrumen angket memberikan persentase sebesar 95% dengan hasil sangat baik. Dari seluruh tahapan uji coba produk yang dilakukan, baik dari segi penilaian ahli maupun subjek uji, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif Jatra Bali layak digunakan dalam proses pembelajaran.

- 3) Hasil efektivitas produk untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan produk media multimedia interaktif Jatra Bali pada mata pelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) satu sampel. Keefektifan pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan dengan metode tes diukur dari hasil *post-test* yang diberikan kepada 14 siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak kemudian dibandingkan dengan nilai KKTP siswa. Rata-rata nilai *post-test* siswa sebesar 88,57 sedangkan nilai KKTP siswa sebesar 80. Nilai rata-rata siswa tersebut melebihi nilai KKTP siswa, nilai rata-rata siswa dapat diketahui dari jawaban siswa saat menjawab soal *post-test*. Hal ini disebabkan karena penggunaan program multimedia interaktif Jatra Bali dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih menunjukkan semangat dan minat dalam belajar. Setelah dilakukan perhitungan secara manual diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 5,63, kemudian harga t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $db = n-1 = 14-1 = 13$. Harga t_{tabel} untuk db 13 dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) sebesar 1,771. Dengan demikian harga t_{hitung} lebih besar dari harga t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali efektif terhadap literasi budaya siswa kelas IV.

Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif Jatra Bali efektif diterapkan pada muatan IPAS khususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 3 Petak.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan sebelumnya, adapun saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pengembangan media multimedia interaktif Jatra Bali sebagai berikut.

- 1) Kepada guru supaya memanfaatkan dan menggunakan produk pengembangan media multimedia interaktif Jatra Bali sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang sejenis yang dapat dipergunakan sebagai salah satu alternatif media untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat memengaruhi minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- 2) Kepada siswa didorong untuk lebih aktif menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.
- 3) Kepala sekolah hendaknya mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.
- 4) Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media sejenis dengan topik yang berbeda, sehingga semakin banyak media pembelajaran yang layak dan praktis dikembangkan dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran.