

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki atau mengembangkan media yang telah ada sebelumnya. Pengembangan media ini didasarkan dari perkembangan informasi komunikasi yang semakin berkembang, kebutuhan akan inovasi media pembelajaran, hasil observasi di Sekolah, dan juga dari wawancara yang telah dilakukan di Sekolah. Dari hasil wawancara diketahui bahwa media yang ada masih banyak kekurangan, sehingga peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif. Media yang telah dibuat kemudian dilakukan uji validasi ahli. Yang terdiri dari dua, yaitu ahli media dan ahli materi.

Validasi yang dilakukan menyatakan bahwa media yang telah dikembangkan sudah inovatif, interaktif, dan juga sudah mampu mengikuti perkembangan informasi dan komunikasi. Hal tersebut terbukti dengan nilai persentase mencapai 94% untuk materi, dan 93% untuk media. Dengan nilai tersebut maka hasil validasi membuktikan bahwa media yang dikembangkan masuk kriteria "sangat layak" yang artinya sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Setelah validasi yang dilakukan, maka dapat dilakukan uji respon kepada siswa dan guru di kelas. Pada saat uji coba di kelas, semua siswa sangat antusias dan tertarik dengan media tersebut. Setelah uji respon siswa didapat hasil respon sebesar 83% dengan kriteria baik, yang artinya media yang dikembangkan mendapat respon yang baik dari siswa, dan hasil dari respon guru didapat hasil 94% dengan kriteria sangat baik, yang artinya media yang dikembangkan mendapatkan respon yang baik dari guru sebagai responden.

Berdasarkan data yang diperoleh dari validasi ahli dan respon siswa bahwasanya alat peraga yang dikembangkan masih memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

1. Kelebihan
 - a. Media yang dikembangkan mudah digunakan, dan interaktif
 - b. Media yang dikembangkan edutainment (edukatif dan entertainment)
 - c. Media yang dikembangkan telah disesuaikan dengan perangkat pembelajaran fisika pada kurikulum 13 yang telah direvisi

- d. Media yang dikembangkan menggunakan soal-soal HOTS dan LOTS
 - e. Materi yang ada di media sesuai dengan alur materi
 - f. Tujuan pembelajaran yang ada di media jelas
 - g. Menu yang ada di media lengkap
 - h. Semua yang ada di media mudah digunakan
 - i. Panduan media yang ada mudah dipahami
2. Kekurangan
- a. Produk hanya bisa diakses dengan *link* menggunakan komputer
 - b. Disarankan untuk menambah lebih banyak soal latihan

B. Saran

1. Pemanfaatan Produk

Produk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah pada jenjang SMA. Penggunaan produk kedepannya mengetahui bagaimana cara menggunakan produk ini, sehingga dibuatnya panduan pengguna media dan cara mendapatkan media tersebut serta panduan mengaksesnya. Setelah adanya panduan tersebut diharapkan dapat mempermudah pengguna sehingga media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dengan baik untuk kedepannya dapat mendukung pembelajaran yang menggunakan model PBL (Problem Basic Learning)

2. Penyebaran Produk

Penyebaran produk ini diharapkan secara masal, karena ini bersifat *online*, agar produk ini dapat dipublikasikan secara lebih luas dengan menempatkannya pada drive agar dapat diunduh secara *online*, melalui *link shorturl.at/cjuvl* dan dapat menjadi *income* kedepannya, karena harapnya produk ini dapat digunakan masal dan semakin berkembang

3. Penelitian Lanjutan Produk

Lanjutan produk ini diharapkan dikembangkan lagi menjadi media untuk lebih dari satu materi, karena kembali lagi ke penyebaran diharapkan dapat semakin berkembang produk ini, dan lebih menginovasi media yang dikembangkan ini.