

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Peneliti mengembangkan media interaktif berbasis Ispring Suite 10 untuk materi Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) kelas Fase E kurikulum 2013. Peneliti memakai cara, yaitu *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D menurut Sugiyono (2010) digunakan untuk membuat dan menguji keefektifan produk (Astuti, Sumarni, & Saraswati, 2017). Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations*).

Terdapat empat kelompok uji coba yang dilakukan untuk media pembelajaran ini, yaitu 1) Review Ahli; 2) *One to One Evaluation*; 3) *Small Group*; 4) *Field Test*. Penelitian di SMK Negeri 48 Jakarta dengan alasan sekolah tersebut merupakan tempat peneliti melakukan praktek kegiatan mengajar (PKM). Penelitian dilakukan selama 6 bulan, dari Februari 2023 hingga Agustus 2023.

Berdasarkan uji coba expert review dan peserta didik, media pembelajaran ini mendapatkan nilai yang bervariasi. Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli materi, media pembelajaran Ispring Suite 10 ini mendapatkan **nilai 88%**. Apabila dikonversikan kepada tabel 3.7 terkait kriteria kelayakan, maka seluruh aspek masuk dalam kategori **Sangat Layak** dengan rentang 81% - 100%. Dalam melakukan uji ahli, terdapat feedback dari para ahli materi. Berikut adalah saran dan masukan para ahli materi, yaitu perlu untuk memberikan pengantar untuk materi yang berkaitan dengan kehidupan nyata, merevisi soal agar menjadi tipe HOTS, menggunakan bahasa Indonesia untuk instruksi di media pembelajaran, serta mengurangi jumlah pertanyaan di game quiz agar menjadi 20 pertanyaan saja.

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli desain instruksional media pembelajaran Ispring Suite 10 mendapatkan nilai 76%. Jika dikonversikan berdasarkan tabel 3.7 tentang kriteria kelayakan produk, maka keseluruhan aspek

masuk ke dalam kategori **Layak** dengan rentang 61% - 80%. Feedback dari *expert review* ahli desain instruksional adalah media pembelajaran Ispring Suite 10 ini adalah sudah baik.

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli media, multimedia pembelajaran Ispring Suite 10 mendapatkan nilai 100%. Jika dikonversikan berdasarkan tabel 3.7 tentang kriteria kelayakan, maka keseluruhan aspek masuk ke dalam kategori **Sangat Layak** dengan rentang 81% - 100%. Dalam melakukan uji ahli media diperoleh data kualitatif dari feedback dari ahli media. *Feedback* yang didapatkan adalah media pembelajaran Ispring Suite 10 sudah baik.

Berdasarkan hasil *one to one evaluation* terhadap siswa ME, FA, dan NA yang merupakan perwakilan dari kategori rendah, sedang, dan tinggi; mereka memberikan masukan, seperti perbaikan ukuran font, penggunaan game *Gather Town* pada media pembelajaran, dan pengecekan kembali akan keberfungsian dari masing-masing link yang ada agar memberikan *good experience*.

Setelah melakukan uji *one to one evaluation*, peneliti melakukan pengujian *small group evaluation* kepada 6 orang siswa. Pada *small group evaluation* ini, pembelajaran dilakukan dalam kondisi sebenarnya. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test dari uji coba *small group*. Dari 6 siswa yang mengikuti uji coba, 2 orang siswa lulus dalam pre-test dengan nilai 100, yaitu di atas nilai KKM 82. Sedangkan 4 orang siswa tidak lulus pre-test sebab nilai mereka berada di bawah KKM 82. Kemudian, jumlah siswa yang lulus post-test adalah 4 orang, sedangkan yang tidak lulus adalah 2 orang siswa. Apabila kita lihat persentase kelulusan siswa yang bertambah dari pre-test yang hanya 2 siswa lulus, menjadi 4 siswa lulus pada post-test. Hal ini mengindikasikan kalau penggunaan media pembelajaran Ispring Suite 10 dapat meningkatkan nilai peserta didik,

Berdasarkan hasil uji coba *small group* pada pengisian angket kuesioner, didapatkan persentase nilai total *small group* adalah 84,89%. Apabila dikonversikan pada tabel 3.7 terkait kriteria kelayakan, maka media pembelajaran dikatakan **Sangat Layak** dengan rentang nilai 81% - 100%.

Terakhir, peneliti melakukan field test kepada 17 siswa. Berdasarkan hasil pre-test dan post test dari uji coba field test. Dari 17 siswa yang mengikuti uji coba, 9 orang siswa lulus dalam pre-test dengan nilai 100, yaitu di atas nilai KKM 82. Sedangkan 8 orang siswa tidak lulus pre-test sebab nilai mereka berada di bawah KKM 82. Kemudian, jumlah siswa yang lulus post-test adalah 15 orang, sedangkan yang tidak lulus adalah 2 orang siswa. Apabila kita lihat persentase kelulusan siswa yang bertambah dari pre-test yang hanya 9 siswa lulus, menjadi 15 siswa lulus pada post-test. Hal ini mengindikasikan kalau penggunaan media pembelajaran Ispring Suite 10 dapat meningkatkan nilai peserta didik.

Tak hanya pemberian pre-test dan post-test, peneliti juga memberikan angket dalam bentuk kuesioner berbasis Ispring Suite 10 untuk diisi oleh peserta didik uji coba field test. Berdasarkan hasil uji coba *field test* di atas, didapatkan persentase nilai total field test adalah 91,47% Apabila dikonversikan pada tabel 3.7 terkait kriteria kelayakan, maka media pembelajaran dikatakan **Sangat Layak** dengan rentang nilai 81% - 100%.

Dari penelitian yang disebutkan sebelumnya, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa temuan penelitian tersebut mendukung pandangan yang diungkapkan oleh Sanjaya (2010:168) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Ispring Suite 10 dapat memengaruhi beberapa aspek dari segi berikut:

1. Secara teoritik

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami materi MPLB menggunakan media pembelajaran Ispring Suite 10 yang menggabungkan pembelajaran menggunakan visual dan audio di dalamnya.

Peneliti juga membuat media pembelajaran ini menjadi menarik dengan menampilkan berbagai animasi di dalamnya.

- b. Bagi guru, media pembelajaran Ispring Suite 10 dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa terkait materi MPLB.
- c. Bagi peneliti, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu dan berkontribusi positif dalam pendidikan Indonesia dengan cara menampilkan media pembelajaran yang menarik agar memicu semangat dan motivasi belajar di peserta didik.

C. Saran

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan memerhatikan beberapa hal yang dapat membantu dalam penelitian ini. Adapun saran yang peneliti berikan, yaitu:

1. Media ini dapat senantiasa update dengan perkembangan zaman yang ada. Dalam hal ini, peneliti mencantumkan video berbasis AI di dalamnya, serta mindmap yang dibuat dengan teknologi AI.
2. Guru dapat senantiasa mendampingi siswa dalam penggunaan media pembelajaran ini agar apabila ada yang ingin peserta didik tanyakan kepada guru, maka guru dapat langsung untuk menjawabnya.
3. Bagi penelitian selanjutnya agar dalam penelitian Ispring Suite 10 ini dapat dilakukan tidak hanya pada satu kelas saja, tetapi dapat diimplementasikan di banyak kelas atau bahkan banyak sekolah sehingga semakin banyak input atas masukan media pembelajaran ini agar menjadi lebih baik lagi ke depannya.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran Ispring Suite 10 ini masih belum sempurna karena memiliki banyak keterbatasan yang dialami selama penelitian. Penggunaan media pembelajaran ini sangat bergantung kepada kecepatan internet dan *device* yang digunakan. Peneliti mendapati bahwa dalam beberapa *device*, media pembelajaran mengalami kendala, seperti memakan waktu

yang lama dalam loading/mengaksesnya. Namun, dalam beberapa device, media pembelajaran ini terlihat lancar saja dalam penggunaannya.

Kemudian, dalam *convert file* Ispring ke dalam link online, apabila filenya besar, itu akan berpengaruh kepada kecepatan aplikasinya juga yang cenderung menjadi 'berat'. Sehingga, beberapa kali peneliti perlu untuk mengakali agar aplikasi ini ukurannya tidak terlalu besar. Selain itu, perlu dilakukan penerapan tahap Evaluation kepada beberapa kelas guna mengevaluasi media pembelajaran Ispring Suite.

