

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini diuraikan dua hal pokok, yaitu kesimpulan hasil implikasi penelitian dan saran berkaitan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan.

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan pada bab ini adalah berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan pengembangan tentang multimedia interaktif berbasis android pada materi berdana kelas V SD Padmajaya Palembang tahun pelajaran 2017/2018 seperti yang diuraikan pada bab IV. Kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

a) Tahap pengembangan program multimedia yang ditempuh

Pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi berdana kelas V SD Padmajaya Palembang disusun berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk sebagai berikut: Studi pendahuluan mencakup : a) Persiapan teknis; b) pengumpulan data studi pendahuluan; c) analisis hasil temuan data pada studi pendahuluan.

Tahapan selanjutnya adalah studi pelaksanaan mencakup: a) analisis kebutuhan pengembangan meliputi kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, pembuatan desain media, pembuatan desain kompetensi; b) Perancangan desain media meliputi peralatan dan bahan, indikator program, rancangan desain produk (Pembuatan desain materi, Pembuatan GBIM (Garis besar isi materi), Pembuatan format jbaran materi program multimedia, Pembuatan *flowchart*, Penulisan *storyboard*; c) Pembuatan desain media meliputi pembuatan latar belakang (*background*), pembuatan multimedia interaktif berbasis android,

Tahapan selanjutnya adalah tahap validasi multimedia interaktif yang mencakup pengujian internal multimedia dan pembenahan yang berlandaskan masukan dan saran dari ahli media dan materi Pendidikan Agama Buddha. Berdasarkan hasil validasi ahli media, validator memberikan penilaian terhadap multimedia pada rata-rata skor 4,4 dan mendapatkan persentase sebesar 88% dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan ahli materi rata-rata memberikan penilaian terhadap materi yang dikembangkan dalam multimedia adalah 4,2 dengan persentase 84% atau dengan kategori sangat baik.

Sehingga berdasarkan penilaian keseluruhan validator rata-rata memberikan penilaian 4,3 dengan persentase 86% dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, meskipun terdapat beberapa revisi dari kedua ahli, secara keseluruhan multimedia interaktif berbasis android pada materi berdana kelas V sudah memenuhi kriteria kelayakan sangat tinggi untuk diterapkan pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Buddha terhadap materi terkait.

b) Hasil penelitian dan pengembangan produk

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk *software* atau aplikasi multimedia interaktif berbasis android pada materi berdana kelas V SD Padmajaya Palembang tahun pelajaran 2017/2018. Berdasarkan uji internal oleh ahli media dan ahli materi didapatkan dengan adanya analisis 4 indikator penilaian mengungkapkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah dinyatakan memenuhi standar kelayakan. Sehingga secara keseluruhan multimedia telah lulus uji validasi dengan rata-rata penilaian dalam kualifikasi baik dan sangat tinggi.

Tahap untuk mengetahui pengaruh *software* atau aplikasi multimedia yang telah dikembangkan adalah dengan melakukan pengujian lapangan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai kebermanfaatan atau keefektifan, yaitu dengan

memberikan tes khusus yaitu *pretest posttest* pada siswa, dan uji kemenarikan dengan memberikan lembar tanggapan guru.

Berdasarkan tes khusus diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa memiliki perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia. Hasil menunjukkan adanya peningkatan nilai mean skor yaitu *posttest* (8.33) lebih besar dari *pretest* (7.17). Sedangkan dilihat dari nilai signifikansi sebesar 0,01 artinya  $0,01 < 0,05$ , dan dilihat dari nilai  $t_{hitung}$  sebesar -7.000, artinya  $-t_{hitung} (-7,000) < -t_{tabel} (-2,776)$ . Nilai korelasi atau hubungan multimedia dengan proses pembelajaran yaitu sebesar 86,8%.

Kualifikasi kebermanfaatan multimedia berdasarkan perhitungan (*N-gain*) dari tes khusus adalah sebesar 0,58 dan berada pada klasifikasi sedang. Sehingga multimedia interaktif ini dinyatakan efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan berdasarkan tanggapan guru menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang telah diciptakan memiliki nilai kemenarikan sebesar 85% dan berada dalam kualifikasi menarik. Sehingga multimedia interaktif ini dinyatakan menarik untuk merangsang siswa agar menyukai dan mempelajari materi didalam multimedia ini.

Tahap selanjutnya adalah menerapkan multimedia dilapangan operasional atau di tempat penelitian yaitu di SD Padmajaya Palembang. Berdasarkan tes khusus *pretest* dan *posttest* diperoleh informasi bahwa multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Padmajaya. Hal ini diketahui dari nilai mean yaitu *posttest* (9,25) lebih besar dari *pretest* (7.62). Berdasarkan uji *paired samples correlations*, nilai korelasi atau tingkat hubungan multimedia dengan proses pembelajaran sebesar 82,7%.

Sedangkan berdasarkan uji berpasangan (*paired sample test*) menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar -8,881, artinya  $-t_{hitung} (-8,881) < -t_{tabel} (-2,447)$  dan nilai signifikansi sebesar 0,00 artinya  $0,00 < 0,05$ . Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah adanya multimedia interaktif berbasis android pada materi berdana kelas V Sekolah Dasar.

Kualifikasi nilai kebermanfaatan berdasarkan perhitungan (*N-gain*) dari tes khusus sebesar 0,86, dan berada pada klasifikasi tinggi. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif ini sudah memenuhi nilai kebermanfaatan sangat efektif diterapkan di SD Padmajaya Palembang. Sedangkan uji tanggapan guru mendapatkan hasil bahwa nilai kemenarikan sebesar 88%, kategori nilai 4 dan berada dalam kualifikasi sangat menarik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini dinyatakan menarik untuk menstimulus siswa agar menyukai dan mempelajari materi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penulis dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran:

1. Untuk melakukan pengembangan lebih lanjut, sebaiknya ditambahkan pokok bahasan yang belum tercakup dalam media pembelajaran ini.
2. Program multimedia pembelajaran ini sesuai dengan prinsip – prinsip desain pembelajaran dan sesuai dengan silabus pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha, serta sudah melalui proses validasi baik oleh ahli media dan ahli materi, maupun guru, maka para pendidik khususnya guru diharapkan dapat menggunakan produk ini untuk proses pembelajaran.

3. Multimedia pembelajaran ini disarankan disebarluaskan secara umum disekolah-sekolah karena sangat bermanfaat untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas V.
4. Sebelum menggunakan multimedia pembelajaran ini para guru disarankan untuk mencoba seluruh aktifitas yang tersedia terlebih dahulu sehingga dapat mempermudah dalam memanfaatkannya dikelas dan mengintruksikan pada siswa.
5. Guru diharapkan memanfaatkan multimedia pembelajaran ini dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.
6. Guru diharapkan untuk memberikan saran kepada siswa untuk menggunakan multimedia ini agar siswa dengan mudah melakukan belajar mandiri dengan bantuan *smartphone* yang dimilikinya.
7. Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis android ini diharapkan muncul lebih banyak lagi pembelajaran-pembelajaran lain dengan pokok bahasan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dhammapada Atthakata*. 2013. Diterjemahkan oleh: Hendra Wijaya dan Handaka Vijjananda (Ed). Jakarta: Ehipassiko Foundation.
- Dhammapada, Syair Kebenaran*. 2013. Diterjemahkan oleh: Hendra Wijaya dan Handaka Vijjananda (Ed). Jakarta: Ehipassiko Foundation.
- Dialogue of The Buddha (Digha-Nikaya). Vol. III*. 1997. Diterjemahkan oleh Nyanaponika Thera dan Bikkhu Bodhi. Rhys David. London: Pali Text Society (PTS).
- Fatimah. 2016. Skripsi. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Adobe Flash Professional Cs6* Pada Materi Gula dan Hasil Olahnya Untuk Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon, Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta (dipublikasikan).
- Hadi, Sutrisno. 2012. *Statistik*. Yogyakarta: Andi ofset.
- Hamiyah Nur dan Jauhar Muhamad. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ima, Amalia Nurjayanti. 2015. Skripsi. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta (dipublikasikan).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online). <http://kbbi.web.id/interaktif>. Diakses pada 24 Maret 2018.
- Khoirun, Muhammad Aziz. 2017. Tesis. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta (dipublikasikan).
- Kurnia, Neneng Apriyanti. 2017. Skripsi. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung (dipublikasikan).
- Majjhima-Nikaya. Vol. I*. 1997. Diterjemahkan oleh Nyanaponika Thera dan Bikkhu Bodhi. Rhys David. London: Pali Text Society (PTS).
- Munir. 2013. *Multimedia konsep dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Niarti, Novi. 2017. Tesis. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Menyimak Untuk Peserta didik Kelas VI Sekolah Dasar*, Universitas Lampung. Bandar Lampung (dipublikasikan).
- Nugraha, Hendra Lengkong. 2015. “Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps”. Dalam jurnal *Teknik Elektro dan Komputer*. Universitas Sam Ratulangi, Manado.
- Ribab, Anas S. 2016. Tesis . *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang (dipublikasikan).
- Sadiman, Arief S. (dkk). 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- .... 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Reserch and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutta-nipata*. 1997. Diterjemahkan oleh Nyanaponika Thera dan Bikkhu Bodhi. Rhys David. London: Pali Text Society (PTS).
- The Book Gradual Saying of Buddha (Anguttara Nikaya). Vol. V*. 2000. Translated by Fl. Woodward, intro: Rhys Davids. London: The Pali Text Society.
- The Book Gradual Saying of Buddha (Anguttara Nikaya). Vol. VII*. 2000. Translated by Fl. Woodward, intro: Rhys Davids. London: The Pali Text Society.
- The Book Gradual Saying of Buddha (Anguttara Nikaya). Vol. X*. 2000. Translated by Fl. Woodward, intro: Rhys Davids. London: The Pali Text Society.
- The Book of Kindered Saying (Samyutta-Nikaya). Vol. IV*. 1997. Diterjemahkan oleh Nyanaponika Thera dan Bikkhu Bodhi. Rhys David. London: Pali Text Society (PTS).
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23/2003. Jakarta. (PDF Online) diperoleh dari FTP: <http://komisiinformasi.go.id/regulasi/download/id/10>. (diunduh 21 Maret 2018).
- Wijaya Mukti. 2006. *Wacana Buddha Dharma*. Jakarta: Yayasan Dharma Pembangunan. ]

## BIODATA PENULIS



### Data Pribadi

Nama : Rico Pramestiawan  
Tempat, Tanggal Lahir : Oku Timur, 24 Juli 1993  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Agama : Buddha  
Alamat : Nusa Jaya, Kec. Belitang III, Kab. Oku timur  
Nomor Telp : 0821-1176-0986

### Latar Belakang Pendidikan

1. 1999 – 2005 : SDN Nusa Jaya
2. 2006 – 2008 : SMP N 1 Belitang III
3. 2009 – 2012 : SMA XAVERIUS 1 Belitang
4. 2014 – 2018 : STIAB Jinarakkhita Bandar Lampung

Bandar Lampung, 17 September 2018



Rico Pramestiawan  
NPM. 2014101024