

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Bertolak dari deskripsi dan pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik suatu kesimpulan, implikasi dan saran sebagai berikut:

5.1 . Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan penelitian pengembangan dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dengan *Software Adobe Flash Player* yang dikembangkan memenuhi syarat kelayakan (valid) untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi kelas X IIS. Produk yang dikembangkan, berdasarkan penilaian dari aspek media, desain pembelajaran dan aspek materi yang dilakukan oleh ahli dan juga respon ataupun tanggapan dari siswa diperoleh persentase rata-rata tingkat kelayakan 86,33% sehingga kesimpulannya tergolong dalam kategori “Sangat Layak”.
2. Hasil belajar ekonomi siswa yang dibelajarkan dengan *Software Adobe Flash Player* lebih tinggi daripada hasil belajar ekonomi siswa yang dibelajarkan dengan media *Ms. Power Point*. Dengan demikian *Software Adobe Flash Player* efektif diterapkan dalam pembelajaran ekonomi guna meningkatkan hasil belajar ekonomi pada materi Lembaga Jasa Keuangan
3. Hasil belajar ekonomi siswa yang dibelajarkan menggunakan media *Adobe Flash Player* dengan *Self Efficacy* tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar

ekonomi siswa yang dibelajarkan dengan media *Ms. Power Point* dengan *Self Efficacy* tinggi.

4. Hasil belajar ekonomi siswa yang dibelajarkan dengan media *Software Adobe Flash Player* dengan kemampuan *Self Efficacy* rendah lebih rendah daripada siswa yang dibelajarkan dengan media *Ms Power Point* dengan *Self Efficacy* rendah.
5. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dan *Self Efficacy* terhadap hasil belajar ekonomi siswa . Untuk media *Software Adobe Flash Player* akan lebih baik hasilnya apabila digunakan untuk siswa dengan memiliki *Self Efficacy* tinggi, sedangkan media *Ms. Power Point*. akan lebih baik hasilnya apabila diberikan kepada siswa yang memiliki *Self Efficacy* rendah.

5.2 Implikasi

Implikasi merupakan dampak dari sebuah temuan yang dilakukan melalui penelitian. Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash Player* ini memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran ekonomi, guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dan praktis digunakan. Sebelum media digunakan sebagai bahan ajar harus diuji kelayakannya dengan melibatkan para pakar (ahli) meliputi ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran sehingga diperoleh media pembelajaran yang layak dipergunakan dalam pembelajaran ekonomi.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus menyediakan terlebih dahulu media pembelajaran yang sudah layak dan efektif secara teoritis dan secara praktis untuk digunakan.
3. Dengan diterimanya hipotesis penelitian yang diajukan, yakni hasil belajar ekonomi siswa yang diajar dengan media pembelajaran *Adobe Flash Player* lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan media *Ms. Power Point* pada siswa MAN 1 Padang Lawas, perlu dilakukan upaya pengembangan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash Player* dengan melibatkan *Self Efficacy* siswa terutama bagi siswa yang memiliki kemampuan *Self Efficacy* tinggi untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh siswa. Siswa yang memiliki kemampuan *Self Efficacy* tinggi dan rendah mendapatkan perlakuan berbeda yang bertujuan agar tidak memaksakan siswa untuk merefleksikan sesuatu yang diperintahkan oleh guru sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan membiasakan diri untuk menerapkan media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran yang salah satunya adalah media pembelajaran dengan *Adobe Flash Player*.

5.3 Saran

Dari simpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Guru ekonomi disarankan menggunakan *Adobe flash player* untuk siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi, tetapi untuk siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah menggunakan media *power point*.
2. Guru mata pelajaran ekonomi, perlu memperhatikan efikasi diri (*self efficacy*) siswa yang merupakan aspek kognitif memberikan pengaruh yang terhadap hasil belajar siswa.
3. Bagi penelitian selanjutnya hendaknya menambah sampel dan menambah wilayah penelitian lebih dari satu sekolah untuk memaksimalkan hasil penelitian. Karakteristik siswa yang dijadikan variabel moderator dalam penelitian ini adalah hanya efikasi diri (*self efficacy*). Disarankan untuk penelitian lanjut, melibatkan karakteristik siswa yang lain guna melengkapi kajian penelitian ini, seperti kecerdasan kinestetik, bakat, tingkat kreativitas, dan lain sebagainya.
4. Peneliti juga perlu untuk menuangkan hasil penelitian ke dalam jurnal nasional atau jurnal internasional supaya dapat memberikan kontribusi bagi calon pneliti supaya menambah pengetahuan tentang penelitian yang terbaru