

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

3.1. Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan dalam penelitian pengembangan media ajar interaktif biologi berbasis *macromedia flash* dalam komputer pada materi sistem pencernaan makanan dan pernapasan manusia untuk kelas XI SMA/MA yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain media pembelajaran terhadap kelayakan pengembangan media ajar interaktif yang sesuai dengan indikator penilaian secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sehingga dapat diterima dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Menurut tanggapan dari para guru MGMP Biologi di MAN 1, MAN 2 Model, dan MAN 3 Medan pada uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang, dan uji coba kelompok besar dinyatakan bahwa media ajar interaktif biologi berbasis *macromedia flash* dalam komputer pada materi sistem pencernaan makanan dan pernapasan manusia untuk kelas XI SMA/MA yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat Membantu” sehingga guru dapat menggunakan media ini sebagai bahan ajar di kelas.
3. Menurut tanggapan dari para siswa di MAN 1, MAN 2 Model, dan MAN 3 Medan pada uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang, dan uji coba kelompok besar dinyatakan bahwa media ajar interaktif biologi berbasis *macromedia flash* dalam komputer pada materi sistem pencernaan makanan dan pernapasan manusia untuk kelas XI SMA/MA yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sehingga siswa dapat menggunakan media ini untuk belajar mandiri agar lebih mudah memahami pelajaran.

3.2. Implikasi

Berdasarkan simpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* yang telah teruji memiliki implikasi yang tinggi digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun harapan implikasi yang dimaksud antara lain:

1. Media pembelajaran akan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru, dimana media pembelajaran ini sebagai bahan ajar guru untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian materi yang diajarkan. Kegiatan belajar mengajar juga akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan terhadap siswa di sekolah.
2. Untuk memperkaya dan menambah khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar berupa media ajar interaktif biologi di SMA/MA.
3. Sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru, lembaga pendidikan, pengelola, pengembang dan peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji dan mengembangkan secara lebih mendalam tentang media pembelajaran interaktif biologi.
4. Sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru dalam pemilihan media ajar biologi, sehingga guru dapat merancang suatu rencana pembelajaran yang berorientasi bahwa belajar akan lebih baik dan menyenangkan jika siswa dapat menggunakan sebagian waktunya untuk mengerjakan tugas secara individual, kerja sekelompok, dan diskusi interaktif dengan difasilitasi media pembelajaran yang mengandung aspek dari multimedia berbasis komputer sesuai dengan kecanggihan teknologi zaman sekarang.

3.3. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada simpulan dari hasil penelitian pengembangan ini, berikut diajukan saran sebagai berikut:

1. Mengingat selama ini proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran kurang interaktif, maka disarankan agar menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam komputer yang khususnya pada materi sistem pencernaan makanan dan pernapasan manusia untuk kelas XI SMA/MA yang mampu memberi umpan balik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Mengingat penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai uji coba kelompok besar untuk melihat dan mengetahui tanggapan dari para guru MGMP dan siswa di MAN 1, MAN 2 Model, dan MAN 3 Medan terhadap produk pengembangan, maka butuh penelitian selanjutnya untuk menguji keefektifan media ajar yang dikembangkan. Sehingga media ajar yang dikembangkan dapat lebih sempurna agar dapat dilakukan penyebaran produk.
3. Mengingat hasil simpulan dalam penelitian pengembangan ini masih memungkinkan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang belum mampu terkendali dengan baik, maka masih perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut dengan adanya fasilitas yang mendukung, seperti layar infokus yang tersedia dengan baik, *loudspeaker* yang baik, serta kondisi ruangan yang tidak terlalu sempit sehingga siswa merasa lebih senang belajar dengan menggunakan media *macromedia flash* berbasis komputer.