

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini didasari dengan temuan-temuan dari data hasil penelitian, sistematika sajiannya dilakukan dengan memperhatikan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun kesimpulan antara lain:

1. Berdasarkan hasil validasi ahli materi 85,42%, ahli desain 91,00%, dan ahli bahasa 85,00 %. Dari hasil validasi *macromedia flash* yang dikembangkan maka Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* termasuk dalam kriteria sangat baik dan dinyatakan valid serta layak untuk digunakan.
2. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* dikategorikan praktis karena media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* hasil tanggapan respon siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat bahwa siswa lebih suka menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan persentase rata-rata uji perorangan respon siswa 81.67% dan uji kelas kecil respon siswa meningkat dengan persentasi 90,42% tertarik dengan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash*. Dari hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa jika nilai lebih dari 90 maka dikategorikan sangat baik. Apabila kategori sangat baik maka media pembelajaran interaktif berbantuan

Macromedia Flash praktis digunakan dalam pembelajaran pemahaman teks cerita.

3. Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* diperoleh rata-rata nilai mencapai 62 sedangkan setelah menggunakan ketuntasan sekala besar rata-rata mencapai 90 dengan gain score 0,74 masuk kedalam kategori tinggi. Dan angket respon siswa tentang keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* mencapai 90% dari 30 siswa. Berdasarkan data ini media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan asumsi bahwa pemahaman siswa tentang teks cerita lebih tinggi saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash*.
4. Kemampuan berfikir kritis anak meningkat terlihat dari hasil belajar siswa meningkat dari yang sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan dengan persentase pada uji kelompok kecil 60% dan pada uji coba klasikal dalam sekala besar 90% dengan kategori baik dikarenakan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. terlihat dari gain score pada uji coba sekala kecil hanya mendapat 0.50 kategori rendah dengan rata-rata nilai pretest 65 dan post test 71, dan pada uji coba sekala besar mendapatkan 0.74 dengan kategori tinggi dengan pencapaian pretest rata-rata 62 dan pada posttest 90. Sehingga disimpulkan bahwa pemahaman teks cerita siswa meningkat dengan nilai 0.74 kategori tinggi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* yang telah diuji memiliki implikasi tinggi dibandingkan dengan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa dalam mendalami pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* ini siswa lebih memahami dan mendalami materi dengan jelas dan lebih mudah sehingga siswa dapat belajar dengan efektif.

Proses pembelajaran yang menggunakan media yang baik akan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* jika digunakan guru dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar. Penggunaan media saat melakukan pembelajaran mampu memotivasi guru dalam mengajar serta meningkatkan motivasi anak saat belajar. Sehingga mampu meningkatkan tujuan yang diinginkan.

Media ini dapat dimanfaatkan oleh guru, selain memudahkan guru dalam pembelajaran, juga memberikan motivasi serta minat siswa yang tinggi dalam pembelajaran. Karena, dengan menggunakan media ini pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dalam belajar. Penggunaan animasi yang unik akan mengalihkan perhatian siswa sehingga siswa fokus untuk melihat media yang seakan-akan hanya permainan, padahal pada media tersebut terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

5.3 Saran

1. Bagi guru SD Negeri 060856 Kecamatan Medan Perjuangan agar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* ini dalam proses pembelajaran yang bisa di dapatkan dari kepala sekolah, serta petunjuk penggunaannya sudah tertera pada media ajar yang telah diberikan, agar membantu anak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan kepada guru yang akan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash* hasil inovasi guru di dalam kelas dengan memberikan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran seperti *infocus* dan laptop.
3. Bagi peneliti lain sebagai bahan pertimbangan untuk melanjutkan penelitian ini dengan menambahkan variable yang berbeda dan sesuai dengan perkembangan zaman.