

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan sebelumnya maka diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan produk ini menggunakan *adobe flash animate cc*, yang memanfaatkan keunggulan dari *adobe flash animate cc* dan merancang *storyboard* sebagai patokan desain, model dan *format* produk media pembelajaran yang di kembangkan. Desain awal produk mulai dari membuat menu beranda, tujuan, materi, video dan latihan sesuai dengan rancangan yang telah di susun. Pengembangan produk menggunakan aplikasi *photoshop* untuk mendesain background, icon dan juga logo dalam media pembelajaran. Implementasi produk dengan melakukan uji coba di sekolah. Evaluasi produk dilakukan pada setiap tahap nya dengan berbagai masukan dari ahli media, ahli materi dan juga pengguna.
2. Media pembelajaran ini sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bebrbasis *adobe flash animate cc* mata pelajaran *special service tools*. Berdasarkan penilaian ahli media hasil rata-rata penilaian sebesar 83% dengan kategori sangat baik. Tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian dari guru sebagai ahli materi adalah 91% dengan kategori sangat baik, rata-rata penilaian siswa sebagai pengguna adalah 84% dengan kategori sangat baik.

3. Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash animate cc* pada materi *special service tools* sudah efektif dapat meningkatkan hasil belajar. Terbukti dengan uji t terhadap kelas ekeperimen dan kelas kontrol ada perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua kelas, dibuktikan dengan nilai sig ($0,765 > 0,05$). Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 83,77 dengan simpangan baku 8,94 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 75,42 dengan simpangan baku 8,35.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas dan sesuai dengan hasil penelitian yang didapatkan, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Penelitian ini sudah cukup baik dan untuk selanjutnya, sebaiknya uji coba melibatkan guru sebagai validasi materi yang lebih banyak misalnya sampel diambil dari kelompok guru Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP).
2. Pada tahap implementasi sampel yang digunakan sebaiknya jangan dari satu kelas saja agar data yang disimpulkan dapat digeneralisasi.
3. Variabel terpengaruh yang dianalisis pada tahap implementasi sebaiknya ditambah, seperti minat atau motivasi belajar siswa, hasil belajar atau keterampilan lisan siswa.