

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pendidikan rangka tubuh manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* telah selesai dilaksanakan di Kelas V SD Negeri 101847 Suka Damai Kecamatan Kutalimbaru sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian pengembangan. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu::

- a. Media pembelajaran rangka tubuh manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* yang telah dikembangkan telah divalidasi oleh validator ahli media Ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom dengan nilai rata-rata 4,7 dan total skor 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian di validasi oleh ahli materi Bapak Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd dengan nilai rata-rata 4,5 dengan total skor 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi maka media pembelajaran rangka tubuh manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran rangka tubuh manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* yang telah dikembangkan selanjutnya di uji praktikalitasnya melalui validasi praktisi pendidikan dan respon peserta didik. Praktisi pendidikan oleh Ibu Epa Susanti, M.Pd selaku guru wali kelas V SD Negeri 101847 Suka Damai Kecamatan Kutalimbaru. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh presentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya melalui hasil respon peserta didik memperoleh hasil data presentase sebesar 94% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh

praktisi pendidikan dan peserta didik maka media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash* praktis untuk digunakan.

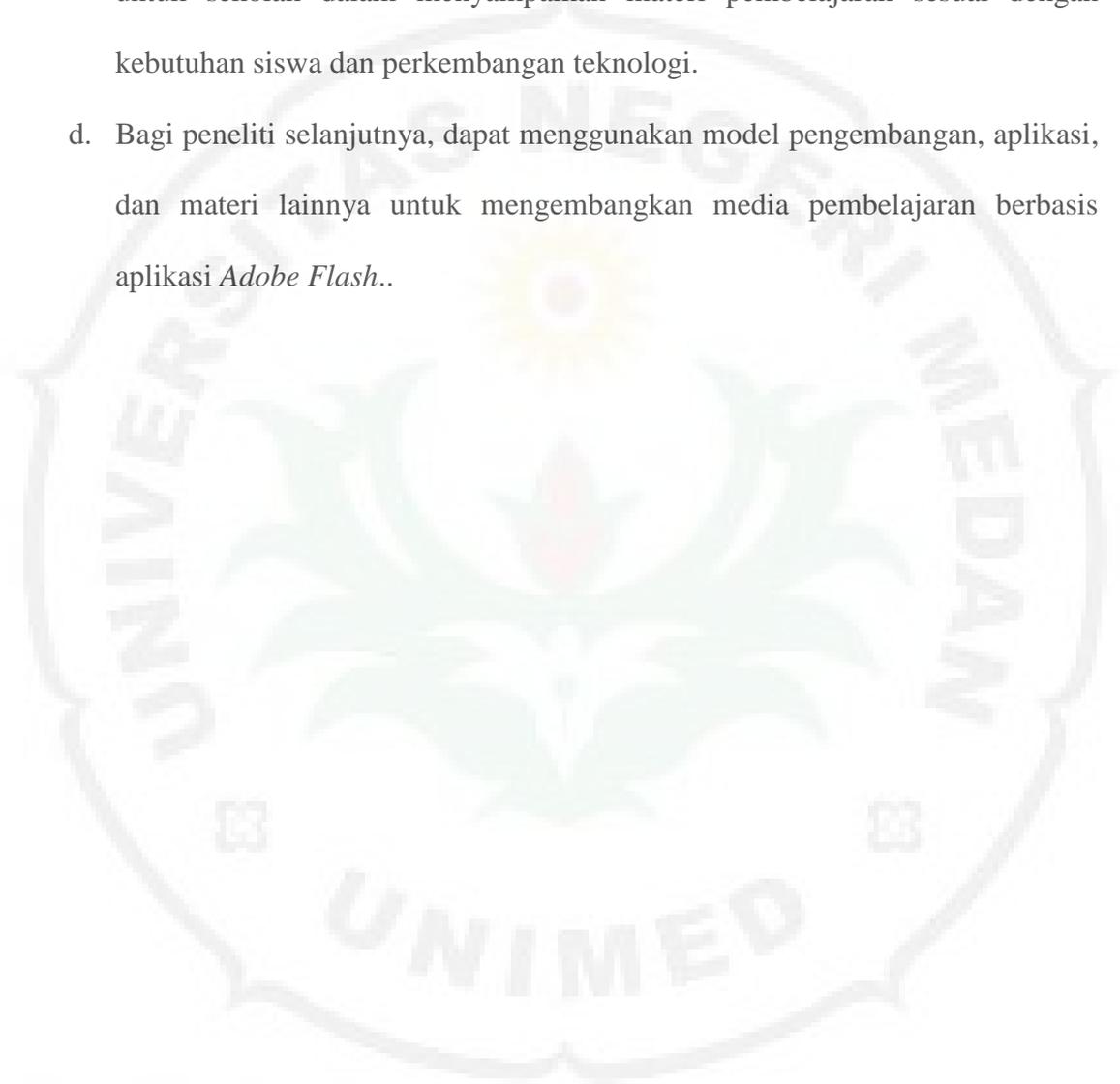
- c. Media pembelajaran rangka manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* yang dikembangkan telah diuji secara klasikal untuk mengkonfirmasi peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan uji coba tersebut, terlihat bahwa setiap siswa mengalami peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash*. Rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash* 62, dan 89,36 dalam kategori “Baik Sekali” dan “Tuntas” setelah menggunakan media berbasis aplikasi *Adobe Flash*. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran rangka manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diselesaikan, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, media pembelajaran rangka tubuh manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* dikembangkan untuk dijadikan sebagai sumber belajar belajar, agar peserta didik lebih semangat saat belajar dan mempermudah peserta didik dalam belajar di masa pandemi *covid-19* maupun disaat keadaan normal.
- b. Bagi guru, pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran rangka tubuh manusia berbasis aplikasi *Adobe Flash* dapat dikembangkan oleh guru untuk materi yang berbeda. Guru harus lebih kreatif dalam membuat media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tetap berjalan dan menarik.

- c. Bagi sekolah, mendukung media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash* untuk sekolah dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menggunakan model pengembangan, aplikasi, dan materi lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Flash*..



THE
Character Building
UNIVERSITY