

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash cs6* ini memberikan hasil akhir berupa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa sekolah menengah kejuruan pada materi kue Indonesia. Hasil akhir tersebut didapat dari 3 tahap pembuatan media yang menjadikan media tersebut dapat digunakan. Tahap-tahap tersebut adalah tahap analisis yang merupakan tahap pemikiran atau pencarian kebutuhan siswa untuk selanjutnya masuk kepada tahap perancangan untuk dirancang media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Setelah melewati tahap perancangan media tersebut dikembangkan dengan proses pembuatan, proses validasi kepada ahli media dan ahli materi, kemudian dilakukan proses revisi setelah mendapatkan saran dari para ahli. Selanjutnya peneliti memberikan media yang sudah dikembangkan untuk dipublikasikan kepada siswa dan guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil analisis yang dilakukan sebagai tahap awal pengembangan produk ini mendapatkan respon yang baik menurut guru dan siswa. Dengan ditandai rata-rata skor yang memberikan respon ya untuk mengatakan bahwa mereka membutuhkan media *adobe flash cs6* sebagai media pembelajaran yang

interaktif guna memenuhi kebutuhan pembelajaran dan meningkatkan semangat siswa untuk mempelajari materi Kue Indonesia.

3. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan respon positif dengan skor rata-rata ahli materi 93,3% dengan kategori sangat baik menandakan materi yang terdapat pada materi ini sudah sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran. Walaupun masih ada beberapa indikator yang harus ditingkatkan seperti indikator kebenaran konsep, kualitas umpan balik, dan keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar yang masih mendapat skor 80% dengan kategori baik.
4. Sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 92,6% dengan kategori sangat baik menandakan media ini sudah baik saat digunakan dengan beberapa catatan yang harus ditingkatkan yaitu pada indikator visualisasi dengan skor yang masih 86,6% dengan kategori baik, kualitas musik dengan skor 86,6% kategori baik, dan indikator orisinalitas dan efektivitas video yang masih mendapatkan skor 86,6% dalam kategori baik untuk lebih ditingkatkan dan ditambahi agar lebih menarik minat siswa untuk menggunakan media yang telah peneliti kembangkan.

5.2 Implikasi

Konsekuensi logis penggunaan media pembelajaran dengan *adobe flash cs6* dapat dilihat contohnya pada penelitian terdahulu seperti penelitian Khairun Nasihin pada tahun 2019 yang mendapatkan hasil media *adobe flash cs6* dapat membantu proses pembelajaran karena praktis dan hasil respon guru dan peserta didik yang menyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran ditandai dengan meningkatnya hasil

belajar ranah kognitif dalam kategori sedang. Sehingga *adobe flash cs6* dapat dijadikan solusi alternatif media pembelajaran yang direkomendasikan digunakan dalam proses pembelajaran.

5.3 Saran

1. Bagi masyarakat atau pengguna media adobe flash ini disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan seperti keefektifan media ini dalam proses pembelajaran di sekolah dikarenakan pada penelitian ini peneliti hanya sampai kelayakan produk media yang dikembangkan dan agar lebih mengembangkan media ini menjadi media yang sempurna saat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia khususnya materi Kue Indonesia.
2. Diharapkan pengembangan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada media dan materi yang terdapat pada penelitian ini saja agar persediaan media pembelajaran yang baik dan menunjang pengetahuan siswa dapat hadir diberbagai materi yang diperlukan oleh siswa.
3. Diharapkan guru dapat memvariasikan lagi media pembelajaran yang digunakan agar kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan siswa dapat dimaksimalkan diberbagai cabang ilmu pendidikan.