

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran *adobe flash* berbasis *discovery learning* pada materi energi dan penggunaannya yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penilaian, kritik dan saran dari ahli materi memperoleh kriteria kelayakan 3,82 dengan persentase kevalidan mencapai 95,6%, ahli media memperoleh kriteria kelayakan 3,79 dengan persentase kevalidan mencapai 94,8% dan ahli desain pembelajaran memperoleh kriteria kelayakan 3,76 dengan persentase kevalidan mencapai 93,9% dan penilaian guru kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh memperoleh kriteria kelayakan 3,48 dengan persentase kevalidan mencapai 86,9% serta guru kelas V SD Negeri 20 Banda Aceh memperoleh kriteria kelayakan 3,57 dengan persentase kevalidan mencapai 89,3%. Berdasarkan data hasil validasi media pembelajaran *Adobe flash* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan masuk kriteria “Valid” dan layak digunakan.
2. Berdasarkan data ketuntasan belajar individual siswa pada uji skala besar mencapai rata-rata 85,7%, dengan 7 (tujuh) siswa yang “Belum Tuntas” dan ada 29 (dua puluh sembilan) siswa yang “Tuntas”, ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 80,5% yang mencapai  $KB > 65\%$ . Peningkatan *gain*

3. *score* mencapai 0,68 dengan kategori “Sedang”. Berdasarkan data ini media pembelajaran *adobe flash* berbasis *discovery learning* ini dikatakan efektif digunakan di dalam pembelajaran.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan simpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *adobe flash* berbasis *discovery learning* yang telah di uji memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran buku teks yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran *adobe flash* berbasis *discovery learning* memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga siswa akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha dalam mendalami pelajaran ilmu pengetahuan alam pada materi energy dan penggunaannya yang diberikan
3. Pada saat siswa mengalami masalah dalam pendalaman materi, siswa dapat memahami materi dengan lebih jelas dan mudah dengan melihat media pembelajaran *adobe flash* berbasis *discovery learning* telah disediakan berulang kali, sehingga siswa dapat belajar dengan efektif.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada simpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru, media pembelajaran *adobe flash* berbasis *discovery learning* tidak harus didapat dengan mendownload akan tetapi dapat dibuat sendiri.
2. Bagi kepala sekolah, sebaiknya pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan agar para guru dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri yang dapat diintegrasikan dengan *softwarei/aplikasi* yang mendukung pembelajara.
3. Bagi pembaca, secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi diri untuk terus berkarya di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimulai dari lingkungan terdekat kita.
4. Bagi peneliti, perlu dikembangkan media pembelajaran *adobe flash* berbasis *discovery learning* untuk kelas IV SD dengan materi atau pokok bahasan yang lain.