

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah:

1. Kelayakan media *Adobe Flash CS 6* berbasis multimedia interaktif diperoleh kelayakan dari ahli materi yaitu 3,75 dengan kategori sangat baik. Pada ahli Media yaitu diperoleh kelayakan 3,33 dengan kategori sangat baik dan pada ahli desain yang sudah diuji diperoleh kelayakan 3,36 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi tersebut kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak untuk digunakan.
2. Keefektifan multimedia Interaktif berdasarkan tes hasil belajar yaitu pada ketuntasan data belajar hasil individu pada kelas yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu *Adobe flash CS 6* memperoleh nilai rata-rata klasikal 82,68 dengan kategori sangat baik yaitu dari 30 siswa yaitu 27 dinyatakan tuntas dan 3 tidak tuntas dan pada kelas yang menggunakan media pembelajaran *Power Point*. memperoleh nilai rata-rata yaitu 69,35 dengan kategori baik dari 30 siswa 21 dinyatakan tuntas dan 9 dinyatakan tidak tuntas. Hasil analisis uji perbedaan diperoleh $t_{\text{hitung}} = 3,3$. Nilai t dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} untuk $N = 30$ diperoleh 2,01. Dengan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu keefektifan hasil belajar siswa pada tahap *post test* di kelas yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa pada tahap *post test* di kelas yang menggunakan media pembelajaran *Power Point*. Maka

dapat dinyatakan bahwa hipotesis yang diajukan yakni adalah adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dengan media pembelajaran *Power Point* dapat diterima dan teruji kebenarannya.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan maka dapat disimpulkan bahwa ada implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian selanjutnya. Implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Pemilihan media pembelajaran erat kaitannya dengan hasil belajar seperti penggunaan multimedia interaktif yaitu *Adobe Flash CS 6* dengan perpaduan gambar, video dan audio serta tampilan dan desain yang menarik. Media ini memberikan kemudahan dan rasa menyenangkan dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penggunaan multimedia interaktif yaitu *Adobe Flash CS 6* memberikan sumbangsih yang besar dalam perkembangan dunia pendidikan khususnya terhadap penerapan teknologi dalam proses belajar di kelas yang mampu menciptakan gaya belajar baru bersifat interaktif dan semakin modern dengan meninggalkan gaya belajar yang masih bersifat konvensional.

2. Implikasi Empiris

Hasil penelitian ini digunakan sebagai acuan penelitian berikutnya bagi guru dan calon guru. Penelitian ini dijadikan acuan untuk mengevaluasi guru dan calon guru dalam proses pembelajaran di kelas. Proses penggunaan multimedia

interaktif yaitu *Adobe Flash CS 6* membutuhkan kesiapan serta diberikan kesempatan untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri baik disekolah maupun dirumah sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

5.3 Saran

Adapun saran dalam penelitian ini ditujukan kepada:

1. Kepala Sekolah SDN 060925 Sudirejo,
penyediaan fasilitas ruang komputer guna mendukung penerapan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa
2. Bagi Guru SDN 060925 Sudirejo,
Produk pengembangan multimedia Interaktif dapat dipakai guru dalam proses pembelajaran khususnya subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 1 dan 5 untuk meningkatkan hasil belajar siswa
3. Bagi Siswa SDN 060925 Sudirejo,
Pengalaman belajar siswa yang dikemas dalam bentuk teknologi yaitu multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran lain
4. Bagi peneliti selanjutnya,
penelitian ini dijadikan acuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa