

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Melalui penelitian dan pengembangan yang sudah dikemukakan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validasi kelayakan media berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* dibagi menjadi 2, yaitu validasi kelayakan media dan juga validasi kelayakan materi pada media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash*. Validasi kelayakan yang diperoleh tergolong sangat layak, yaitu dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan validator untuk kelayakan media mendapat perolehan skor 77 apabila dirata-ratakan menjadi 96,25% dengan kategori sangat layak. Sedangkan penilaian yang dilakukan validator untuk kelayakan materi pada media mendapat perolehan skor 72 dengan rata-rata 90% yang termasuk kategori sangat valid.
2. Kepraktisan media dilakukan dengan memberikan angket berupa respon guru dan respon siswa. Secara keseluruhan media berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* tergolong sangat praktis yaitu dapat dilihat dari perolehan penilaian angket yang dilakukan oleh guru dan juga siswa. Perolehan nilai pada angket respon guru mendapat skor 54 dengan rata-rata 90% yang termasuk kekategori sangat praktis. Kemudian perolehan nilai pada angket respon siswa yang berjumlah 10 siswa mendapat skor 338 dengan rata-rata 84,5% yang termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan hal itu, media berbasis multimedia dengan

menggunakan *Adobe Flash* sangat praktis atau mudah untuk digunakan.

3. Efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Pada hasil *pretest* hanya dua orang saja nilai siswa yang tuntas mencapai $\text{KKM} \geq 75$, jika dipersentasekan hanya 20% dari siswa yang tuntas dalam mencapai KKM dan 8 orang lagi (80%) belum tuntas mencapai nilai KKM. Setelah dilakukan *posttest*, maka didapatkan perolehan nilai siswa, dimana siswa yang tuntas mencapai $\text{KKM} \geq 75$ sebanyak 10 orang yang dipersentasekan mendapat 100%, sehingga media berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash* ini dinyatakan efektif.

5.2 Saran

1. Bagi Siswa

Media ini dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mandiri. Melalui media mempermudah siswa untuk menerima dan memahami materi pembelajaran karena materi yang disajikan akan divisualisasikan dalam bentuk multimedia yaitu dalam bentuk animasi, teks, gambar, suara dan juga video dan juga setiap lembar kerja akan diberikan efek yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan siswa untuk menggunakan media ini yang sesuai dengan petunjuk penggunaan.

2. Bagi Guru

Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam mengelola pembelajaran di kelas serta dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar di kelas. Penggunaan media dapat dimulai dengan membaca buku panduan penggunaan media sehingga dapat menunjang proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, maka diharapkan sekolah dengan pembelajaran Kurikulum 2013 mempertimbangkan pembinaan dan pengembangan guru di sekolah dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia.

4. Bagi Peneliti

Melalui penelitian dan pengembangan media ini, peneliti dapat menuangkan wawasan dan pengetahuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

5. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya, melalui penelitian ini diharapkan bisa membantu dan menginspirasi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis multimedia yang lebih inovatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa