

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku yang diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku untuk siswa kelas VI menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan dalam penelitian ini mengikuti alur dari Sivasailam, Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I Semmel (1974), yaitu model 4-D (*four D models*) terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) tahap perencanaan (*design*), (3) tahap pengembangan (*develop*), dan (4) tahap penyebaran (*disseminate*). Kelayakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku untuk siswa kelas VI SD Sei Tawar memenuhi syarat dan layak digunakan untuk pembelajaran. Jumlah rata-rata keseluruhan penilaian ahli materi adalah 91%, Jumlah rata-rata keseluruhan penilaian ahli media pembelajaran adalah 88% berada pada kriteria sangat baik.
- (2) Kepraktisan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku untuk siswa kelas VI SD Sei Tawar memenuhi syarat dan praktis digunakan untuk pembelajaran. Hasil analisis respon siswa

uji coba dilihat dari persentase penilaian yang diberikan dari rata-rata seluruh siswa sebesar 92,5% dari keseluruhan siswa sebanyak 25 orang. Siswa yang merespon media pembelajaran dengan kategori sangat baik lebih banyak daripada siswa yang merespon media pembelajaran belum praktis atau kurang layak. Hasil respon atau tanggapan yang dilakukan oleh Guru Kelas VI SD termasuk pada kriteria “sangat baik” dengan total persentase rata-rata sebesar 91%. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku yang sudah divalidasi berada pada klasifikasi valid dengan catatan layak diuji cobakan ke lapangan

- (3) Keefektifan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku diperoleh rata-rata 80,68. Nilai siswa paling rendah adalah 75 dan paling tinggi adalah 90. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih baik jika dibandingkan dengan guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Berdasarkan nilai rata-rata data *posttest* siswa dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa mengalami kenaikan yang signifikan tinggi dan mencapai KKM (70) sesuai yang diharapkan. Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada tema 1 subtema hewan sahabatku yang telah diuraikan dalam simpulan tersebut di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran di bawah ini.

- (1) Diberi saran untuk peneliti yang selanjutnya saat pada mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dengan menggunakan model 4-D dari Thiagarajan agar dapat melengkapi seluruh langkah-langkah dari tahap *disseminate* (penyebarluasan) agar mampu menghasilkan penelitian lebih baik lagi, yang tidak hanya pada tahap *validation testing* seperti yang telah dilakukan dalam penelitian ini.
- (2) Diberi saran kepada guru yang hendaknya dapat merespon perkembangan IPTEK dengan berupaya melakukan inovasi dalam mengajar agar pembelajaran di kelas lebih menarik dan mampu meningkatkan minat siswa.
- (3) Perolehan hasil belajar siswa meningkat dengan digunakannya media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Dengan demikian, guru harus lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan perkembangan teknologi untuk pembelajaran di sekolah agar dapat memperoleh hasil belajar siswa lebih meningkat.
- (4) Pendidikan belum dikelola secara profesional, disarankan kepada seluruh Kepala Sekolah yang telah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap untuk selalu memberi imbauan kepada guru agar berinovasi dan memanfaatkan fasilitas yang telah ada, contohnya mengkreasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan IPTEK.