

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* pada pembelajaran tematik Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 1 dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Hasil dari media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* 8 disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu tahap *Research and Informating Collecting* (observasi dan pengumpulan data). Tahapan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan beberapa data berupa analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi, serta analisis peserta didik. Tahap kedua yaitu tahap *Planning* atau perencanaan, peneliti mengidentifikasi KI dan KD yang akan digunakan untuk mengembangkan produk, kemudian menganalisis indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, selanjutnya yaitu menganalisis materi dan mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan KD yang ditentukan. Tahap ketiga yaitu *Develop Preliminary From a Produk* (pengembangan atau mengembangkan produk). Produk media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* 8 yang dikembangkan terdiri dari awalan atau pembuka, pengenalan materi, Menyebutkan beberapa pekerjaan dan tugas utamanya, Siklus daur hidup hewan yang mengalami metamorfosis, metamorfosisi

sempurna dan metamorfosis yang tidak sempurna. Tahap *keempat*, tahap *Operational Product Revision* (revisi produk). Setelah melakukan validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi maka peneliti merevisi produk yang dikembangkan berdasarkan masukan dan saran oleh validator. Tahap *kelima*, yaitu tahap *Operational Field Testing* (uji lapangan). Pada tahap ini dilakukan uji lapangan berupa evaluasi pengembangan, kelayakan dan evaluasi terhadap produk media yang dikembangkan oleh peneliti. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pendidikan oleh guru wali kelas. Evaluasi pengembangan produk media pembelajaran berbantuan *macromedia flash 8* dilakukan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi/tes yang dilakukan maka diperoleh nilai bahwa hasil *post-test* peserta didik lebih tinggi dari pada hasil *pre-test*.

2. Tingkat kelayakan media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* berdasarkan penilaian dari validator media dan validator materi. Adapun hasil yang diperoleh dari validator ahli media sebesar 87% dan ahli materi sebesar 96% dikategorikan kedalam kategori sangat layak, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan “layak/valid” digunakan dalam proses pembelajaran
3. Keefektifitasan media pembelajaran dalam penelitian ini dapat diperoleh melalui hasil evaluasi/test yang dilaksanakan oleh peserta didik. Adapun hasil yang diperoleh peserta didik yaitu nilai rata-rata *pre-test* senilai 55,67% dan nilai rata-rata *post-test* dengan persentase 88,66% sehingga

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* ini “efektif” digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* pada pembelajaran tematik yang dilaksanakan, terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* yang dikembangkan diharapkan agar dapat dipergunakan dan dipahami dengan baik sehingga memudahkan dalam pembelajaran dan member semangat serta ke kreativitasan dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Saran peneliti tenaga pendidik agar dapat dimanfaatkan dan dipergunakan secara maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran tematik khususnya di SD Negeri 100610 Pintupadang terhadap produk media yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan optimal.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktisi pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Agar dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan lebih efisien dan melakukan uji coba terhadap sampel yang lebih banyak dan lebih luas.



THE
Character Building
UNIVERSITY