

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* berbasis pembelajaran kooperatif yang dikembangkan pada materi kubus dan balok untuk siswa kelas V UPT SD Negeri 066650 Kota Medan. Hasil penilaian ahli konten/materi multimedia memperoleh mean skor 4,52 dengan kriteria sangat layak dan hasil penilaian ahli konstruksi multimedia memperoleh mean skor 4.47 dengan kriteria sangat layak. Penilaian respon guru tidak terlalu rendah baik pada uji coba I (3,1) maupun pada uji coba II (3,8).
2. Peningkatan kemampuan spasial dan dimensi-dimensi spasial siswa yang diajar dengan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* yang telah dikembangkan pada Uji coba I diperoleh nilai rata-rata *posttes* 70 dengan nilai PKK sebesar 80%. Perolehan rata-rata nilai *gain* adalah 0,5 dikategorikan sedang karena $gain < 0,7$. Selanjutnya dilakukan uji coba ke II diperoleh nilai rata-rata *posttes* 91 dengan nilai PKK sebesar 100%. Perolehan rata-rata nilai *gain* adalah 0,8 dikategorikan tinggi karena nilai *gain* 0,7.
3. Peningkatan kemandirian belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* berbasis pembelajaran kooperatif

yang telah dikembangkan masing-masing indikator berada pada persentase lebih dari 59%.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan dan temuan pada penelitian dan pengembangan, media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* berbasis pembelajaran kooperatif memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* adalah media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kondisi pembelajaran. Diharapkan dengan adanya penelitian ini memberikan pemahaman yang baru dan lebih mendalam.
2. Dalam proses perencanaan pembelajaran guru perlu menyesuaikan pemilihan media pembelajaran dengan materi yang diajarkan. Walaupun setiap media pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, namun hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan spasial dan kemandirian belajar siswa.
3. Perubahan paradigma pembelajaran diawali dengan merubah cara guru dalam merancang pembelajaran dan melaksanakan proses pembelajaran.

Peran guru sebagai fasilitator dan motivator, peran siswa mengkonstruksi ilmunya sendiri melalui pengalaman yang diperoleh. Media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* ini memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian, maka saran beberapa hal sebagai berikut:

1. Kepala sekolah disarankan mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash*.
2. Guru disarankan mampu membuat, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* agar pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan spasial dan kemandirian siswa.
3. Siswa disarankan berlatih dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* untuk memudahkan proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektivan, maka disarankan untuk guru agar dapat menggunakan media pembelajaran ini guna meningkatkan kemampuan spasial siswa khususnya kelas V SD.
5. Lebih baik menggunakan sistem internet agar media pembelajaran yang tersedia dapat diunggah oleh siswa, sehingga tidak perlu mencopy program ke masing-masing komputer siswa.
6. Pengembang berikutnya disarankan agar lebih kreatif dan menemukan ide-ide baru dalam pembuatan media pembelajaran berbantuan *Adobe Flash* pada pembelajaran yang lain untuk meningkatkan kemampuan spasial dan kemandirian siswa siswa.