

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV, maka penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash melalui lima tahap yaitu:
 - 1) *Analysis*, Merupakan tahap pertama yang dilakukan berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis materi pelajaran IPAS.
 - 2) *Design*, merupakan tahapan perancangan produk berupa pembuatan kisi-kisi instrument penelitian, perancangan produk media (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, pengumpulan *background backsound* dan gambar yang sesuai dengan materi.
 - 3) *Development*, merupakan tahapan pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dimulai dari pembuatan media, selanjutnya media akan dilakukan validasi yang terdiri dari validasi I, revisi I, validasi II, revisi II.
 - 4) *Implementation*, merupakan tahap uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash, tahap ini merupakan tahap uji coba lapangan dilakukan pada 23 orang peserta didik kelas IV SDN 2 Seulalah.
 - 5) *Evaluation*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash, tahap ini merupakan tahap perbandingan uji coba dan kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran serta perbandingan peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.
- b. Tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash divalidasi oleh satu validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi pembelajaran dan uji coba lapangan.
- c. Penilaian kevalidan oleh ahli materi memperoleh rerata skor 4 sehingga termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”, persentase kevalidan diperoleh 80% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”.

- d. Penilaian kevalidan ahli media memperoleh skor dengan rerata 4,69 sehingga termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”, persentase kevalidan diperoleh 93,84% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”.
- e. Penilaian kevalidan ahli bahasa memperoleh skor dengan rerata 4,25 sehingga termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”, persentase kevalidan diperoleh 85% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”.
- f. Penilaian kepraktisan oleh praktisi pembelajaran memperoleh skor dengan rerata 4,64 sehingga termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”, persentase kevalidan diperoleh 92,85% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Penilaian kepraktisan hasil uji coba lapangan oleh 23 orang siswa dikelas IV SD Negeri 2 Seulalah memperoleh skor dengan rerata 4,46 dan memperoleh persentase 89,1% termasuk kategori “Sangat Praktis”. Kepraktisan media pembelajaran intraktif berbasis Adobe Flash pada aspek media memperoleh skor rerata 4,64 dan memperoleh persentase 92,72% termasuk kategori “Sangat Praktis”
- g. Peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajar interaktif berbasis Adobe Flash materi perkembangbiakan tumbuhan. Berdasarkan tabel hasil minat belajar siswa meningkat sebesar 40.73 dari 50.97 (sebelum) menjadi 91.70 (setelah). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi perkembangbiakan tumbuhan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan batasan pengembangan seperti yang telah dijelaskan, media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash masih

memiliki banyak kekurangan. Oleh Karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Waktu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash diperpanjang, mulai dari tahap analisis sampai evaluasi produk sehingga penelitian pengembangan dilakukan secara maksimal.
2. Peneliti juga berharap agar peneliti selanjutnya dapat menghasilkan produk media interaktif berbasis Adobe Flash yang lebih kreatif dan bisa memuat bukan hanya satu topik saja.