

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Menurut hasil data penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Materi Dinamika Litosfer Kelas X di SMA Negeri 2 Langsa” yang dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran materi dinamika litosfer di SMA Negeri 2 Langsa ini memakai model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu (1) Tahap *define* (pendefinisian), (2) Tahap *design* (perancangan), (3) Tahap *develop* (pengembangan), dan (4) Tahap *dissemination* (penyebaran). Produk yang dihasilkan dari media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dengan format “*exe*, dan *swf*” dengan kapasitas 200 MB.
2. Penilaian dari ahli materi untuk media pembelajaran materi dinamika litosfer ini memperoleh nilai rata – rata sebesar 3.7 yang dapat disimpulkan sebagai kategori sangat layak, penilaian dari ahli media mendapatkan nilai rata – rata sebesar 3.7 yang dapat disimpulkan sebagai kategori sangat layak, penilaian yang diperoleh dari uji lapangan terbatas memperoleh nilai rata – rata sebesar 3.26 yang masuk ke kategori sangat layak, dan pada penilaian uji coba lapangan luas memperoleh nilai rata – rata sebesar 3.33 yang mana dapat disimpulkan sebagai kategori sangat layak. Bersumber data tersebut

multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi Dinamika Litosfer dinyatakan sangat layak untuk dipakai dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang udah didapat, penulis akan memberikan beberapa saran yaitu:

1. Pentingnya pengembangan lebih lanjut untuk media pembelajaran agar lebih menarik, diantaranya mencoba memakai animasi dalam bentuk 3D untuk menghidupkan dan mengilustrasikan materi yang ada.
2. Penelitian ini memperoleh hasil perangkat lunak media pembelajaran, sehingga diharapkan kepada penelitian selanjutnya agar bisa lebih lanjut melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran ini terhadap minat belajar siswa dan pengaruh penggunaan media pembelajaran ini terhadap prestasi belajar
3. Diharapkan kepada peneliti berikutnya untuk memahami dan belajar dalam mengoperasikan adobe flash terlebih dahulu, sebelum memulai membuat produk media, agar tidak memakan waktu yang terlalu lama dalam proses pembuatan.