

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Simpulan

1. Pengembangan multimedia berbasis *macromedia flash* pada materi sistem tata surya memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil dari kevalidan media mendapatkan nilai rata-rata 91%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan dinyatakan sangat layak/ sangat valid.
2. Pengembangan multimedia berbasis *macromedia flash* pada materi sistem tata surya memenuhi kriteria praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Dari kedua angket tersebut didapatkan nilai rata-rata 90%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak/ sangat praktis
3. Pengembangan multimedia berbasis *macromedia flash* pada materi sistem tata surya memenuhi kriteria efektif berdasarkan hasil evaluasi siswa. Perhitungan yang digunakan menggunakan ketuntasan belajar klasikal (KBK). Dari perhitungan yang dilakukan pengerjaan soal evaluasi mendapatkan nilai KBK sebesar 92%. Dari hasil evaluasi yang dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan dinyatakan sangat layak/ sangat efektif.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Sukorame 2 Kediri, hasil yang diperoleh cukup memuaskan. Pengetahuan siswa cukup berkembang setelah penggunaan media pembelajaran. Perkembangan pengetahuan siswa dapat dilihat pada hasil evaluasi yang ditunjukkan mengalami peningkatan.

Selain evaluasi, pengaruh multimedia berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa melalui angket respon siswa dan angket respon guru. Hasil angket siswa dan guru memperoleh nilai rata-rata 90% yang dapat dikategorikan sangat layak.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi guru

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran di kelas memudahkan guru untuk menjelaskan materi dan membuat suasana di kelas menjadi lebih aktif.

b. Bagi siswa

Kegiatan pembelajaran saat menggunakan multimedia menjadi lebih menarik dan aktif. Sumber belajar baru telah ditemukan agar tidak berpaku pada buku saja. Materi pada multimedia dilengkapi dengan gambar yang berwarna serta gambar nyata sehingga memudahkan siswa memahami materi.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti dalam bidang pengembangan. Proses pembuatan multimedia berbasis *macromedia flash* membuat peneliti menjadi lebih kreatif dalam menuangkan ide-idenya dalam bentuk media pembelajaran.

C. Saran-saran

1. Proses pengembangan yang dilakukan membutuhkan waktu yang lama dan kesabaran. Agar tidak terburu-buru dalam proses pengerjaan alangkah baiknya dikerjakan sesuai dengan waktunya.
2. Pengembangan media pembelajaran yang paling penting adalah dengan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Melalui produk yang dikembangkan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.
3. Studi lapangan harus dilakukan dengan penuh persiapan, karena suatu masalah yang berkaitan dengan pembelajaran terjadi secara tiba-tiba.
4. Proses penggunaan media pembelajaran di kelas haruslah dibuat semenarik mungkin agar siswa menjadi lebih semangat dan aktif.