

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dan diuraikan pada BAB sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 2 Gorontalo dengan model pengembangan ADDIE ini dapat dikembangkan karena telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut:

5.1.1 Validitas

Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* memenuhi kriteria valid dengan revisi kecil. Sehingga media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi tata surya dapat digunakan, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dimana nilai dari validasi ahli materi mencapai nilai 3.77 dengan kriteria sangat baik, sedangkan untuk validasi ahli desain mencapai nilai 3.87 dengan kriteria sangat baik dan dapat dikatakan valid. Namun dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini membutuhkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran telah direvisi oleh para ahli/validator dan komenstar para ahli menyatakan perangkat pembelajaran sudah valid dengan revisi kecil dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.1.2 Kepraktisan

Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis, terlihat dari hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar keterlaksanaan pembelajaran mencapai nilai 97.62% dan respon peserta didik melalui angket, untuk aspek minat diperoleh nilai 92.87% dan untuk aspek motivasi diperoleh nilai 94.04%. Berdasarkan hasil pengamatan keterlaksanaan dan angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* berkriteria praktis, karena media pembelajaran mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

5.1.3 Keefektifan

Media pembelajaran interaktif IPA yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif karena didasarkan pada 2 indikator yaitu aktivitas peserta didik dan hasil belajar. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh nilai 85.04%, sedangkan penilaian untuk hasil belajar dari 26 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 23 orang, sedangkan 3 orang mencapai di bawah KKM. Ketuntasan tes hasil belajar peserta didik yang tuntas mencapai nilai 92.55% dengan kriteria sangat baik, yang tidak tuntas mencapai nilai 7.45%, sedangkan persentase ketuntasan klasikal mencapai nilai 88.46% dengan kriteria sangat baik, jadi media berbasis *macromedia flash* ini dikatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas maka disarankan sebagai berikut:

1. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan inovatif, diperlukan suatu kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik terutama dalam pemilihan model dan media dalam pembelajaran sangat penting dilakukan.
2. Untuk memudahkan guru dalam mengajarkan materi khususnya materi tata surya sebaiknya memanfaatkan aplikasi *macromedia flash* sebagai media pembelajaran.
3. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut dalam skala yang lebih luas dalam pengembangan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andarista, O. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Daur Hidup Beragam Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar*. Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 04.
- Andi, P. (2006). *Seri Aplikasi Macromedia Flash MX 2004 Membuat Animasi Movie Clip dengan Actions Script*. Yogyakarta. C. V Andi Offset.
- Arikunto, S. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, A. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaeruman. 2008. *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya
- Dimiyati., Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitriyanti, I.R. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Topik Luas Dan Keliling Bangun Datar Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Review Pendidikan Dasar. Vol 1 No 1.
- Giancoli, D.C. 2009. *Physics For Scientists & Engineers*. United States of America: Pearson Education.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istiono, W. (2008). *Education Game with Flash 8.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Janti, S. 2014. *Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) ISSN: 1979-911X.
- Joyce, B., Weil, M. 1996. *Models Of Teaching*. Fifth Edition. Allyn & Bacon, USA.
- Khairani, M., Febrinal, D. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas IX*. Jurnal Ipteks Terapan Research Of Applied Science And Education V10.I2 (95-102).
- Madcoms, 2004. *Aplikasi Program Php Dan Mysql Untuk Membuat Website Interaktif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Safitri, M., Hartono, Y., Somakim. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi. Vol. 5 No. 2.
- Parekh, R. 2006. *Multimedia Aplplication Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prastowo. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Kelistrikan Dan Instrumen Sepeda Motor Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Otomotif Sepeda Motor Di Smk Negeri 9 Malang*. Malang: Jurnal Teknik Mesin. Tahun 22. No. 2.

- Rahmadi, F. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Berorientasi pada Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 10-No. 2, ISSN:1978-4538
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan*. Jurnal Kreano Jurusan Matematika. Vol.3 No.1.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2002. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schramm. 1985. *Big Media, Little Media, Tools and Technologies for Instruction*. London: Sage Publications.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, E.R. 2003. *Cooperatif Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N., Ahmad, R. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh., Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Beroorientasi Konstruktivis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Viajayani, E.R., Radiyono, Y., Rahardjo, D.T. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash Pro 8 Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor*. Jurnal Pendidikan Fisika Vol.1 No.1 Hal 144.
- Widihyati, U.N., Suprpto, E., Adamura, F. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berkarakter Melalui Permainan Edukatif Matcindo Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa*. Madiun: Pendidikan Matematika, FPMIPA, IKIP PGRI Madiun.