BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari penelitan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi suhu dan kalor SMP Negeri 10 Gorontalo di kelas VII dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation)* ini dapat dikembangkan karena telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Kriteria valid diperoleh berdasarkan hasil penilaian validasi oleh 2 validator yakni validator ahli materi dan validator ahli desain media pembelajaran dengan capaian nilai 3.77 untuk validasi ahli materi dan capaian nilai 3.90 untuk validasi ahli desain media pembelajaran dengan kriteria sangat baik dikatakan valid dan untuk perangkat pembelajaran yang telah direvisi oleh para ahli/validator dan komentar para ahli menyatakan valid dengan revisi kecil dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kriteria kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket respon peserta didik dan pengamatan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dengan capaian respon peserta didik 94,75% (aspek minat), 94,82% (aspek motivasi) dan 96,40% capaian nilai rata–rata keterlaksanaan pembelajaran selama 4 kali pertemuan, sehingga dapat disimpulkan praktis digunakan dalam pembelajaran, sedangkan kriteria keefektifan diperoleh berdasarkan hasil pengamatan aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik dengan capaian nilai rata–rata 81,44% pada aktivitas

peserta didik selama 4 kali pertemuan dengan kriteria baik dan capaian hasil belajar peserta didik untuk ketuntasan klasikal terhadap 28 orang diperoleh mencapai 85,71% dengan kriteria baik, dapat disimpulkan bahwa media pengembangan berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPA materi suhu dan kalor yang dikembangkan telah efektif dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas maka disarankan sebagai berikut:

1. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
2. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* untuk sekolah menegah pertama materi suhu dan kalor masih menggunakan uji coba terbatas, jadi untuk peneliti selanjutnya diharapkan melakukan uji coba yang meluas lagi pada kelas lain atau sekolah-sekolah lain sehingga diperoleh media pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A. (1991). *Tehnik Belajar Yang Efektif Untuk Siswa dan Mahasiswa Yang Ingin Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Anderson, R. H. (1994). *Pemilihan Dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Pers.

Andi, P. (2006). *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: CV. Andi Offset

Andriyanto. (2012). Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8.0 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri Kebumen 01 Kecamatan Banyubiru, Kabupaten Semarang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan*. http://repository.library.uksw.edu/handle/123456789/772 (diakses 07 Juli 2018, pukul 12: 10)

Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagravindo Persada.

Asri, B. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, S. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran Dengan Model ADDIE*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

Daryanto. (2003). *Belajar Computer Animasi Macromedia Flash*. Bandung: Cv Yrama Widya.

Depdiknas. (2010). *Tahapan Model Pembelajaran Langsung*. Jakarta: Depdiknas.

Dimyati, M. & M. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.

El-haq, M.N & Budiarti, M.T. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Materi Lingkungan Dengan Memperhatikan Fungsi Kognitif Rigorous Mathematical Thingking (RMT). UNESA. Mojosari

Feny Mega, V. (2010). “Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Multimedia Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas VIII.” .Skripsi.Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Yogyakarta.

Fitriyanti. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Topik Luas dan Keliling Bangunan Datar Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar, Vol. 1 No 2*.

Giancolli, C, Douglas. (2001). *Physics*: *Principles With Applications*. Fifth Edition.Prentice Hall Inc. Terjemahan Yuhilza, Hanum. 2001. *Fisika*. Edisi kelima. Jilid 1. Erlangga. Jakarta

Gredler, M. E. B. (1994). *Belajar Dan Membelajarkan.Ed.1.Cet.2*. Jakarta: PT. Radja Grafindo Persada.

Hamalik, O. (2003). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung:

Tarsito.
Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
Hudojo, H. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Bandung: IMSTEP.
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 Strategi Planning Pada Industri Garmen. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) ISSN: 1979-911X*.
Kardi & Nur. (2000). *Pembelajaran Langsung*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
Khabibah, S. (2006). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD*. Disertasi. Tidak dipublikasikan. Surabaya : Doktoral Unesa
Kusdiyah, L.R. 2017. *Pengembagan Media Pembelajaran Berbasis ICT Melalui Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran IPA Bahasan Organ Pencernaan Manusia Kelas V A SD Negeri Depok*. Skripsi. Universitas Sanata Darma. Yogyakarta
Kustandi & Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
Madcoms. (2004). *Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi.
Makmum, A. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
Molenda & Januszewki. (2008). *Educational Technologi A Definition With Commentary*. USA: Taylor & Francis Group, LCC.
Munadi, Y. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
Ningsih. (2006). *Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran IPA* (Online). (http://www.docstoc.com, diakses 22 Mei 2018).
Nur, H. . (2010). *Tutorial Komputer Multimedia*. Yogyakarta: Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
Padmo, D. et. al. (2004). *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Ciputat: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
Parekh, R, (2006). *Multimedia Application Development. In R. Parekh, Principles of Multimedia* (pp.654-655). Tata McGraw-Hill Education.
Peterson, C. (2003). Bringing ADDIE to Life : Instructional Design at Its Best. *Journal of Education Multimedia and Hypermedia* , 227-241.
Pranomo, A. (2006). *Seri Aplikasi Macromedia Flash MX 2004 Membuat Animasi Movie Clip dengan Actions Script*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
Pranomo, A. (2006). *Jalan Pintas Menguasai Flash MX*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
Prasetyo, D. A. (2006). *Panduan Praktis Menggunkan Macromedia Flash*. Jakarta: PT Ercontara Rajawali.

Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.

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*

Rahmat, A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Kota Gorontalo: Ideas Publishing

Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan. *Jurnal Kreano Jurusan Matematika FMIPA UNNESA, Vol.3 No 1*. Sadiman. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda.

Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sariatulisma. (2016). Pengembagan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Malang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Soeparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.

Sudajana, N & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatnnya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, N. (1996). *Hasil Belajar*. Bandung: Tarsito.

Sudjana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Sutrisno. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK. Di Kota Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan, Volume 6 No 1*.

Taufiqurrahman, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Pokok Polinomial (Suku Banyak) Kelas XI IPA MAN 2 Model Mataram Tahun 2016/2017. Skripsi. Universitas Islam Negeri Mataram. Trianto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Uno, H. (2004). *Landasan Pembelajaran Teori dan Praktek*. Gorontalo: Nurul Jannah.

Winataputra. (1992). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud

Zakiyudin. (2013). *Makalah Macromedia Flash.* (online), (http://zakiyudin94.wordpress.com/2013/10/05/makalah-makromedia-flash.Diakses, 09 Juni 2018, 21:03 wib).

Zubair, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Macromedia Flash 8 dan Power Point Pada Materi Pokok Asam Basa, *3*(2), 130–136.