

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal berikut :

1. Telah dihasilkan media pembelajaran berupa multimedia berbasis *macromedia flash* pada materi kingdom animalia yang sangat valid dan praktis untuk siswa kelas X E.1 SMA.
2. Multimedia berbasis *macromedia flash* yang dihasilkan mempunyai nilai 91,99% dengan kriteria sangat valid, dan nilai praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan siswa sebesar 88,68% dan 89,00% dengan kriteria sangat praktis.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka penelitian menyarankan hal-hal berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipakai oleh sekolah-sekolah yang siswanya kurang aktif sehingga bisa merangsang siswa lbih aktif
2. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui *macromedia flash* yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan di sekolah-sekolah dengan karakteristik sekolah yang menyerupai subjek penelitian.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui *macromedia flash* masih perlu dikembangkan lebih lanjut dan diuji coba di sekolah-sekolah lainnya agar diperoleh modul pembelajaran kingdom animalia (Biologi) yang berkualitas dan bersifat universal.

4. Guru dan pihak lain disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran kingdom animalia (Biologi) dengan memperhatikan kesesuaian strategi pembelajaran karena media sangat relevan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sekolah, materi yang akan dipelajari juga harus disesuaikan dengan strategi yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggereni, S., Ashar, H., & Dani, A. U. (2023). Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Adobe Animate Pada Pokok Bahasan Tata Surya Kelas VII Mts As' adiyah No. 34 Doping. *Al-Khazini: Pendidikan fisika* 3(2), 93-104.
- Balela, G. S. A., Kaspul, K., & Arsyad, M. (2016). Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Konsep Sistem Peredaran Darah Biologi SMA Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(1), 180-188.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Dewi, F. L., & Sukanti, S. (2016). Implementasi Pembelajaran Tai Dengan Pasmahputra, M., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukatif Mengenai Rangkaian Peristiwa Bandung Lautan Api. *eProceedings of Art & Design*, 6(2). Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil.
- Dewi, E. S., Arsyad, M., & Khaeruddin, K. Desain Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Eksperimen Pada Materi Fisika Kelas X Semester Genap. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 15(1), 319189.
- Gazali, Z., & Nahdatin, H. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi biologi sel untuk siswa SMA/MA kelas XI IPA. *JUPE: Jayanti, S., Herunata, H., & Mulyati, Y. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis powerpoint materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas vii SMP. Proceedings of Life and Applied Sciences*, 1. *Jurnal Pendidikan*
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kusuma, Y. A., & Bima, A. C. A. (2023). Pedampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kekinian dalam Menunjang Proses Pengajaran yang Menyenangkan. *Andasih Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 1-8.
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2019). Problem based learning dalam pembelajaran matematika: upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. *Pythagoras. Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2).
- Miranda, H. F. (2015). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Neli, W. (2017). Kreativitas Guru Biologi menggunakan media pembelajaran dalam motivasi belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 13 Seram Barat (Doctoral dissertation, IAIN Ambon).
- Natsir, T. A. L. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Sebuah Kajian Teori dan Praktik.
- Purwanto, A. D., Asriningrum, W., Winarso, G., & Parwati, E. (2014). Analisis sebaran dan kerapatan mangrove menggunakan citra Landsat 8 di Segara

- Anakan, Cilacap. In Prosiding Seminar Nasional Penginderaan Jauh 2014 (pp. 232-241). Lapan.
- Prihartini, Y., Wahyudi, W., Aliasar, A., Mukhaiyar, M., & Ungsi, A. O. M. (2018). The Development of Arabic Learning Model by Using Multimedia of Computer at UIN STS Jambi. *Al-Ta lim Journal*, 25(2), 135-143.
- Riduan, M. (2012). Strategi pembelajaran pendidikan agama islam pada jam pelajaran terakhir di SMPN-2 Palangka Raya (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337-343.
- Rianingias, O. (2019). Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuansa motivasi siswa kelas xi di sma/ma (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Syahri, A. A. (2017). Pengaruh penerapan pendekatan realistik setting kooperatif terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa kelas VIII. *MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 5(2), 216-235.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298-311.
- Saputro, B. (2017). Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi. Aswaja Presindo.
- Sabani, R., Rahmad, M., & Nor, M. (2011). Validasi Pengembangan Multimedia Interaktif Medan Magnet Menggunakan Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Fisika Kelas 12 SMA (Doctoral dissertation, Riau University). *Mandala*, 4(5). *Belajar Akuntansi. Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5(1).
- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77-84.
- Yani, J. A., Mangkunegara, A. A. A. P., & Aditama, R. (1995). Sugiyono. 2017, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. bandung: Alfabeta.
- Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku.
- Zainiyati, H. S. (2017). Media pembelajaran PAI: teori dan aplikasinya..

