

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dalam bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan yang dilakukan selama proses pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8*. Berikut hasil kesimpulan dari penelitian ini :

1. Proses media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* yang dilakukan melalui 3 tahap yaitu Tahap pertama pendefenisian (define). Langkah- langkah kegiatan yang dilakukan untuk empat analisis tersebut adalah sebagai yaitu ; Analisis Kurikulum difokuskan pada kurikulum 2013 ; Analisis Kebutuhan mengacu kurikulum 2013, Belum tersedianya media pembelajaran untuk menunjang atau membantu guru dalam mengenal pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. Guru cenderung menggunakan media yang ada pada buku tema dan pada gambar di dinding kelas yang dimana jumlahnya juga terbatas dan terlalu umum (nasional). ; Analisis Siswa Pada fase ini siswa sudah mampu berinteraksi dan berdiskusi satu sama lain dengan menerima perbedaan ras, suku, maupun bahasa. ; Analisis Konsep Analisis konsep dilakukan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Kedua Tahap Desain Pada tahap (*design*) ini pengembangan media *Macromedia Flash 8* yang Interaktif

dirancang oleh peneliti menggunakan *Macromedia Flash 8 profesional* menggunakan font *calibri* dan *times new roman*

2. Tahap pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran Bahasa Indonesia yang valid, praktis, dan efektif. Validasi media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* mendapatkan nilai rata-rata 92% kategori sangat valid dari ketiga validator. Media interaktif *Macromedia Flash 8* mendapatkan tingkat praktikalitas siswa dengan rata-rata 94% kategori sangat praktis dari skala terbatas dan skala kecil, dan mendapatkan tingkat praktikalitas dari guru skala terbatas dan kecil dengan rata-rata 97,5% termasuk dalam kategori sangat praktis. Media interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* mendapatkan efektivitas pada hasil uji coba dengan rata-rata 93%. Karena syarat efektivitas pada media pembelajaran di atas atau sama dengan 80%, maka media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* sudah memenuhi standar untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 36 Gunung Sarik.

B. SARAN

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 36 Gunung Sarik, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi sekolah disarankan untuk lebih menggunakan media pembelajaran seperti *Macromedia Flash 8* yang Interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna mendukung proses pembelajaran yang menarik.

2. Guru dapat memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* ini sebagai media pembelajaran selain buku tema, terutama pada materi pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.
3. Siswa diharapkan bisa tetap fokus mengikuti proses pembelajaran walaupun guru menggunakan media pembelajaran yang baru.
4. Peneliti lain dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi yang berbeda dan kelas yang berbeda di SD. Lalu peneliti lain juga dapat melihat standar validitas, praktikalitas, dan efektivitas sebuah media pembelajaran sesuai dengan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29-37.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media
- Dasuki, S.A. 2017. Pembelajaran Menyusun Ikhtisar dari Dua Teks Nonfiksi (Biografi dan Feature) dengan Metode *Think-Pair-Share* pada Kelas X SMAN 15 Bandung. *Jurnal Edukasi UNPAS 2017*.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Mahmud, H. (2017). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis dengan Teknik RCG (Reka Cerita Ganbar) pada Siswa Kelas VI SDN Rengkek Kecamatan Kupang, Kibupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018*. 1(2), 32–46.
- Megawati. 2014. Meretas Permasalahan Pendidikan Di Indonesia . *Jurnal Formatif* 2(3): 227-234 ISSN: 2088-351X
- Munirah. 2015. Sistem Pendidikan Di Indonesia: Antara Keinginan Dan Realita . *Jurnal Auladuna*, Vol. 2 No. 2 Desember 2015: 233-245
- Muntaha, S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education* 3(2), 178–185.

- Ngalimun. (2015). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurhasanah, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran sejarah perkembangan islam berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 148-153.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Sanaky, Hujair A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sari, R. L. 2017 “*Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan Kontruktivisme untuk Kelas V SD*” *Jurnal Biologi*, Volume 8 Nomor 2
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sunhaji, S. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30-46.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta :Prenadamedia Grup.
- Wibowo, D. C., Sutani, P., dan Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Mneingkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. 3 (1) 51-57.

