

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan yang peneliti buat menghasilkan sebuah produk yaitu Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Berikut kesimpulan dari peneliti dan pengembangan yang telah dilakukan:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kelas V MI Nasyiatul Mubtadiin Duwet mengalami kesulitan memahami konsep abstrak pada materi kubus dan balok. Pada tahap desain, multimedia dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Flash*, memuat objek beranimasi, video pembelajaran, kuis, serta petunjuk penggunaan. Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli dan diuji coba kepada peserta didik. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan skala besar. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan untuk memastikan media memenuhi kelayakan dari segi isi, desain, dan sesuai rancangan.
2. Kelayakan multimedia dilakukan oleh para ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Penilaian kelayakan multimedia pembelajaran dinilai berdasarkan beberapa aspek, seperti kesesuaian desain, kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta fitur interaktif dan petunjuk yang jelas. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran melalui instrument validasi yang juga diuji coba pada peserta didik dan pendidik. Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia ini mendapat nilai sangat layak untuk digunakan. Sedangkan melalui uji validitas

dan reliabilitas instrumen juga menunjukkan hasil yang valid dan reliabel, sehingga multimedia dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian pengaplikasian Minat peserta didik dapat dilihat dari nilai Angket minat, dari nilai minat belajar mendapatkan nilai uji realibilitas adalah 0,908 Adapun penentuan reliabilitas suatu instrumen penelitian dapat diterima bila memiliki koefisien alpha (*Cronbach's alpha*) lebih besar dari 0,70. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Karena nilai uji reliabilitas lebih dari koefisien alpha (*Cronbach's alpha*) yaitu 0,908 > 0,07 maka H_0 ditolak. Ini berarti ke-15 item pernyataan adalah reliabel.

3. Dari data di atas dapat disimpulkan Berdasarkan hasil tabel Angket Minat yang diikuti 29 siswa, diperoleh bahwa 27 siswa (93,1%) telah mencapai dengan kategori “ Sangat Layak “, sedangkan 2 siswa (6,9%) belum mencapai dengan kategori “ Tidak Layak”. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang dilakukan sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih lanjut

1. Saran Untuk Pemanfaatan

a. Bagi Pendidik

Multimedia *Adobe flash* dapat sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika, khususnya pada materi kubus dan balok. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta memudahkan penyampaian materi yang bersifat abstrak. Selain itu, pendidik diharapkan terus berinovasi dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

b. Peserta Didik

Multimedia *Adobe flash* dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri maupun pendamping pembelajaran di kelas. Dengan adanya media yang dilengkapi gambar, animasi, video, dan latihan soal interaktif, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar, lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi matematika, khususnya kubus dan balok. Multimedia dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Multimedia *Adobe flash* dapat mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, serta mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

d. Bagi Peneliti

Multimedia *Adobe flash* dapat mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif ini pada materi matematika lainnya atau mata pelajaran yang berbeda sehingga manfaatnya dapat lebih luas. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar dan mengembangkan media menggunakan perangkat lunak yang lebih modern agar kompatibel dengan berbagai perangkat teknologi yang digunakan saat ini. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Saran Diseminasi Produk

Multimedia Adobe flash harapannya dapat digunakan secara berlanjut pada materi kubus dan balok (bangun ruang) di MI Nasyiatul Mubtadiin maupun di sekolah lain. Namun, untuk penyebarannya disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Pengembangan lebih lanjut diperlukan agar media dapat menyesuaikan perkembangan teknologi, memperluas materi yang disajikan, serta meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di masa mendatang.