

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis deskripsi dan pembahasan terkait penelitian pengembangan multimedia berbasis *flash* pada pembelajaran hikayat kelas X SMA dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia berbasis *flash* pada pembelajaran hikayat di kelas X SMA menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash 8* dikolaborasikan dengan *Webgenie SWF Flash Player* yang dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE mencakup lima tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahapan analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Setelah melakukan analisis dilanjutkan dengan tahap perancangan yang dilakukan dengan membuat rancangan produk awal berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan. Sebelum melalui tahap pengembangan terlebih dahulu membuat *flowchart* dan *storyboard* agar proses pengembangan berjalan dengan langkah-langkah dan keputusan yang jelas dan sistematis.
- 2) Produk yang dikembangkan melalui tahapan validasi materi dan validasi media serta perbaikan yang telah dilakukan secara beriringan masing-masing memperoleh skor rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori "valid" dan skor rata-rata 4,8 yang termasuk dalam kategori "sangat valid" sehingga layak dan siap untuk diujicobakan. Sementara itu, berdasarkan respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mudah dan praktis untuk digunakan dengan angket respons yang diberikan kepada guru memperoleh skor rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori "praktis". Pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar masing-masing memperoleh skor rata-rata 4,25 dan 4,49 yang keduanya termasuk dalam kategori "sangat praktis".

- 3) Multimedia berbasis *flash* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran hikayat kelas X SMA karena memenuhi dua kriteria pengembangan, yaitu valid dan praktis.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil analisis deskripsi dan pembahasan terkait penelitian pengembangan multimedia berbasis *flash* pada pembelajaran hikayat kelas X SMA terdapat beberapa implikasi yang diuraikan sebagai berikut.

- 1) Multimedia berbasis *flash* pada pembelajaran hikayat kelas X SMA dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan dan partisipasi aktif para peserta didik serta capaian hasil pembelajaran materi hikayat.
- 2) Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai penunjang serta alternatif pembelajaran dalam jaringan (daring) secara mandiri ataupun secara tatap muka oleh peserta didik di sekolah.

5.3 Saran

Adapun beberapa saran dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain ialah sebagai berikut.

- 1) Multimedia pembelajaran ini dapat dikembangkan secara lebih lanjut dengan cakupan materi yang lebih luas, gambar, animasi, audio, dan video yang lebih menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik maupun dengan materi pembelajaran yang berbeda sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.
- 2) Media pembelajaran ini dapat digunakan secara berkelanjutan oleh pihak sekolah terkhusus guru Bahasa Indonesia dalam kegiatan pembelajaran.