

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita rakyat di kelas X SMAN 3 Kuningan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Kondisi media pembelajaran pada kelas X di SMAN 3 Kuningan materi Teks cerita rakyat hanya menggunakan *powerpoint* yang ditampilkan melalui *projector*, namun frekuensi penggunaannya terbilang jarang. Selain itu, media pembelajaran lainnya antara lain Quizziz, google form, dan buku teks.

2) Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks cerita rakyat dibutuhkan oleh guru dan siswa kelas X di SMAN 3 Kuningan. Hal ini mengacu pada data hasil angket, wawancara, dan observasi, bahwa mereka merasa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks cerita rakyat.

3) Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran Teks cerita rakyat berhasil dibuat. Pada media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari halaman pembuka, halaman utama, halaman capaian pembelajara dan halaman tujuan pembelajaran. Halaman poko lainnya terdiri dari halaman materi dan halaman evaluasi. Adapun media pembelajaran ini dilengkapi dengan video animasi ilustrasi dan karakter animasi yang menarik.

4) Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan pada tiga jenis uji validitas, yakni uji validitas media dengan presentase rata-rata 73,33%, uji validitas materi 80 % dan uji validitas media 80%.

5.2 Saran

Saran Untuk penelitian selanjutnya, media mempelajari ini dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks cerita rakyat. Pengembangan media pembelajaran ini masih dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi pengetahuan untuk guru dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah agar dapat memfasilitasi guru dalam pengembangan media pembelajaran.
4. Bagi siswa agar pengembangan media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran