

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan adalah media Petualangan Susi pada subtema Aku dan Sekolahku pada kelas I Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran Petualangan Susi ini menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) yang meliputi tahap analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), implemmentasi (*implemmentation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan peneliti dengan menggunakan media Petualangan Susi menunjukkan bahwa hasilnya layak sehingga bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada subtema Aku dan Sekolahku di kelas I Sekolah Dasar. Media Pembelajaran dikatakan layak dan berkualitas karena telah memenuhi dua aspek yakni valid dan efektif. Media pembelajaran Petualangan Susi dikatakan valid karena mendapatkan hasil prosentase sebesar 89,2%, sedangkan media Petualangan Susi dikatakan efektif karena memperoleh prosentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 85% dan prosentase angket respon peserta didik sebesar 90,9%, maka media pembelajaran Petualangan Susi bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan uraian hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, menggunakan media Petualangan Susi untuk membantu kegiatan pembelajaran subtema Aku dan Sekolahku di Sekolah Dasar.
2. Bagi penliti selanjutnya, diharapkan pengembangan media Petualangan Susi dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan penelitian dan dikembangkan lebih lanjut dengan inovasi yang lebih menarik lagi bagi peserta didik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, T. N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA berorientasi Guided Inquiry pada Materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan*, 1.
- Arikunto, S. 2007. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Devi, V. O. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash pada Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas 4 SDN Suci*. Universitas Muhammadiyah Gresik: Skripsi tidak dipublikasikan.
- Diputra, K. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 126.
- Grafura, L., & Wijayanti, A. (2016). *Masalah Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*, 96.
- Muhammad, R. (2012). PENGGUNAAN ANIMASI DENGAN MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT TERHADAP MATEMATIKA PADA MATERI GEOMETRI DI KELAS X SMA NEGERI 3 BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 203.

- Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2014). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PROYEK DENGAN MODEL ADDIE PADA MATERI PEMROGRAMAN WEB SISWA KELAS X SEMESTER GENAP DO SMK NEGERI 3 SINGARAJA. e-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran, 5.
- Prayogo, P. D. (2015). Pengembangan Mutimedia Interaktif Tematik untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur. Jurnal UNY, 1.
- Rusman. (2012). Model-model pembelajaran. Bandung: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sadiman. (2010). Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali pers.
- Sugiyono, 2012. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung : ALFABETA
- Sukmadinata, N. S. (2005). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri , M., & Syaodih , N. (2010). Perkembangan Peserta Didik. Jakara : Universitas Terbuka.
- Susanti, S. S. (2015). Pengembangan CD Interaktif. Pengembangan Media CD Interaktif pada Subtema Lingkungan Sekolahku , 7.
- Wibowo, E. J. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. Seminar Riset Unggulan Nasional dan Komputer FTI UNSA, 75.



Wiratomo, Y., Karim, A., & Apriyanto, M. T. (2018). Pengembangan Film Animasi Matematika Barisan dan Deret Bilangan Kelas III SD Menggunakan Stop Motion Studio. Seminar Nasional Pendidikan Matematika , 145.

