

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari pembahasan hasil penelitian yang telah dijabarkan bisa diambil kesimpulan bahwa :

1. Media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6 telah berhasil dikembangkan dengan baik karena sudah memenuhi dua aspek utama dalam sebuah media pembelajaran yaitu aspek materi dan aspek media serta memenuhi kebutuhan pengguna. Media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6 ini juga telah berhasil dikembangkan mengikuti urutan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Develop, Implementaton, dan Evaluation* sehingga setiap langkah dalam pembuatan media dapat terdefinisikan dan adanya kesalahan bisa diidentifikasi di setiap langkah.
2. Hasil uji kelayakan produk media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6 oleh ahli media didapatkan persentase sebesar 85,62% dan masuk kategori sangat layak, oleh ahli materi didapatkan persentase sebesar 86,25% dan masuk kategori sangat layak, dan oleh pengguna didapatkan persentase sebesar 86,5% dan masuk kategori sangat layak. Dengan demikian, apabila produk media pembelajaran pramuka berbasis Android menggunakan Adobe Flash CS6 digunakan dalam kegiatan pembelajaran masuk dalam kategori sangat layak.

B. Keterbatasan Produk

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dijabarkan masih ada beberapa keterbatasan yang terdapat dalam produk media pembelajaran yang sudah dibuat diantaranya adalah :

1. Penyajian gambar di dalam media pembelajaran masih ada yang kurang jelas.
2. Materi yang disajikan masih belum lengkap
3. Media pembelajaran hanya bisa digunakan pada *smartphone* dengan OS Android
4. Resolusi layar terbatas pada ukuran 480 x 320 piksel. Jika dipasang pada *smartphone* android yang memiliki resolusi layar yang lebih besar akan terlihat kecil (tidak *fullscreen*)

C. Saran

Saran yang bisa diberikan oleh peneliti untuk pengembangan produk media pembelajaran yang selanjutnya adalah :

1. Untuk Siswa

Peneliti mengharapkan agar siswa bisa memanfaatkan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran kegiatan pramuka ataupun pembelajaran mandiri untuk menambah pengetahuan terkait materi-materi tentang kepramukaan.

2. Untuk Pengajar / Guru

Peneliti mengharapkan agar guru pengajar atau pengampu pada bidang media yang sudah dikembangkan, untuk menggunakan media ini sebagai

penunjang pada kegiatan pembelajaran sebagai variasi agar siswa tidak cepat jenuh dalam kegiatan pembelajaran.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Pada peneliti selanjutnya dalam hal pengembangan media pembelajaran yang sama, peneliti mengharapkan untuk menambah kuantitas materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Diusahakan materi berbentuk visual yang jelas, agar lebih seimbang dan mudah dipahami. Selain itu juga bisa menambah sistem evaluasi yang lebih variatif untuk menguji tingkat pemahaman siswa pada materi yang ada.