

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Proses pengembangan media pembelajaran media interaktif menggunakan Adobe Animate pada materi bahan ajar sistem tatasurya adalah sebagai berikut: a. Pengembangan media ini merujuk kepada model pengembangan *four D* atau 4D [20], yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Tahap *define* meliputi tahap analisis permasalahan dan pengumpulan data, seperti analisis tujuan pengguna, tugas dan konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* meliputi a) menyusun kriteria sasaran, b) memilih media, c) membuat bagan alir, media interaktif dan *storyboard*, d) membuat rancangan produk awal. Tahap *develop* meliputi a) membuat produk awal, b) menguji coba produk, c) memperbaiki produk akhir. Tahap penyebaran dilakukan dengan mendistribusikan media melalui media diskus keas kepada siswa dan guru. b. Pembuatan media interaktif menggunakan Adobe Animate 2022 c. Beberapa kendala seperti pengumpulan dan penyusunan elemen desain serta format penyimpanan telah diselesaikan dengan solusi yang berbeda. Berdasarkan hasil Uji Kelayakan Produk, hasil pengembangan media pembelajaran ini memperoleh kategori Sangat Layak dengan rincian sebagai berikut: a. Media pembelajaran ini masuk dalam kategori Sangat Layak berdasarkan hasil penilaian oleh siswa pada uji skala kecil dengan persentase rata-rata 77%.

5.1 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini diantaranya sebagai berikut: 1. Materi yang disajikan hanya terbatas pada sistem tatasurya. 2. Uji coba hanya dilakukan dengan skala kecil sebanyak 20 siswa karena untuk mempersingkat waktu. 3. Media interaktif yang disajikan masih tergolong sederhana. 4. Media interaktif belum mendukung deteksi rotasi layar otomatis pada gawai sehingga tampilan yang diberikan belum dapat mengikuti perputaran layar.

5.2 Saran

Setelah dilakukan penelitian, berikut beberapa saran yang dapat diberikan peneliti untuk dapat diperhatikan bagi penelitian serupa selanjutnya: 1. Dikembangkan lagi materi lain yang lebih luas misalnya konstelasi bintang, satelit yang terdapat dalam suatu planet dan lain-lain. 2. Dikembangkan media dengan menggunakan perangkat lunak berbeda contohnya dengan software Unity, Blender, atau perangkat lunak 2D maupun 3D lainnya. 3. Dikembangkan media pembelajaran media interaktif untuk pelajaran lainnya yang membutuhkan pemahaman tentang obyek 3 dimensi. 4. Perlu diadakan uji lapangan dengan skala besar misalnya untuk mengetahui pengaruh hasil penggunaan media melalui penelitian eksperimen.

