

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan kesimpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif kewirausahaan berbasis *Adobe Flash*. Berikut kesimpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif kewirausahaan.

1. Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran, mahasiswa maupun dosen membutuhkan media pembelajaran interaktif kewirausahaan berbasis *Adobe Flash*. Karakteristik media pembelajaran interaktif kewirausahaan yang diinginkan oleh mahasiswa dan dosen adalah (1) menarik, (2) materi yang disajikan di dalam media disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi dasar yang dipelajari mahasiswa dengan penyajian yang singkat dan jelas, dan (3) adanya contoh penerapan dan evaluasi.
2. Penilaian dari ahli dan dosen terhadap media pembelajaran interaktif kewirausahaan berbasis *Adobe Flash* 75,2% menyatakan bahwa media pembelajaran ini telah mencapai skala baik karena isi atau materi yang ada di dalam media pembelajaran interaktif kewirausahaan jelas dan mudah dipahami, serta tampilannya sudah baik dan menarik.
3. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar kewirausahaan sebagai representasi dari pengembangan bahan ajar mata kuliah kewirausahaan berbasis multimedia.
4. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat menambah variasi bahan pendamping dari bahan pembelajaran tambahan yang digunakan sebagai media alternatif pembelajaran mata kuliah kewirausahaan.
5. Pengembangan media pembelajaran ini menambah wawasan dosen dan mahasiswa mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran mata kuliah kewirausahaan

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti atau penulis menyampaikan beberapa saran.

1. Dosen dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif kewirausahaan berbasis *Adobe Flash* ini sebagai sarana untuk membantu mahasiswa mempelajari mata kuliah kewirausahaan dan memotivasi mahasiswa agar lebih tertarik untuk mempelajari kewirausahaan.
2. Para pemerhati pendidikan dan ekonomi kreatif hendaknya dapat mengadakan pengembangan media pembelajaran, khususnya pada mata kuliah kewirausahaan untuk dapat melengkapi kekurangan pada media pembelajaran interaktif kewirausahaan yang sudah ada. Diharapkan dengan adanya media tersebut akan memudahkan mahasiswa dalam mempelajari kewirausahaan.
3. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif kewirausahaan berbasis *Adobe Flash* dalam meningkatkan penguasaan mata kuliah kewirausahaan. Pengujian lebih lanjut ini akan menghasilkan saran dan perbaikan yang dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas produk agar lebih sempurna.