

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Hasil akhir penilaian media pembelajaran *pocket card* yang diperoleh dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli desain memiliki penilaian tersendiri yang mempunyai arti dalam kevalidan media yang dikembangkan dikategorikan layak atau tidak layak untuk digunakan sebagai media pengembangan.

Berdasarkan hasil validasi produk dengan ke-3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli desain dalam menilai kelayakan media pembelajaran *pocket card* masing-masing validator memberikan skor validasi yang dikategorikan “layak” dalam perhitungan analisis validasi.

Untuk lebih jelasnya penilaian dari validator ahli media, ahli materi dan ahli desain adalah sebagai berikut dapat dilihat di bawah ini:

- 1) Validasi media pembelajaran oleh bapak Faisal S.Pd., M.Pd. memperoleh skor validasi sebesar 85,45 yang berartikan “sangat layak” media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam mengajarkan muatan pelajaran Bahasa Indonesia pembelajaran membaca menulis permualan untuk siswa kelas II dengan rata-rata skor 83% yang juga media pembelajaran dikatakan “sangat layak” dalam setiap kategorinya.
- 2) Validasi materi pelajaran oleh bapak Dr. Edizal Hatmi., M.Pd. memperoleh skor validasi sebesar 92,5% yang berartikan “sangat layak” materi Bahasa Indonesia yang digunakan dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan

rata-rata skor 90% yang juga dikatakan “sangat layak” dalam setiap kategori yang ada dalam validasi materi pelajaran.

- 3) Validasi desain oleh bapak Fahrur Rozi S.Pd., M.Pd. memperoleh skor validasi sebesar 87,3 yang berartikan “sangat layak” desain yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan memperoleh skor rata-rata 87,3% yang juga dikatakan “sangat layak” dalam kategori yang ada dalam instrument.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas II di SD Negeri 028226 Binjai Timur, maka saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian ini adalah:

### 1) Bagi Guru

Guru perlu kreatif dan inovatif dalam membuat media yang tepat sesuai dengan tingkat berpikir siswa sehingga dapat membantu siswa lebih aktif dan memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran.

### 2) Bagi Sekolah

Dapat menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh pendidik dalam pembelajaran sehingga mendukung pendidik untuk dapat menggunakan media pembelajaran dengan efektif dan efisien memberikan pengalaman siswa.

### 3) Bagi Peneliti Berikutnya

Perlu ada pengembangan lanjutan dari penelitian yang telah peneliti lakukan untuk lebih baik produk berikutnya, yaitu dalam mengembangkan media *Pocket Card* dengan ukuran yang praktis dan efisien digunakan dalam pembelajaran.