

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (Research & Development) dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, dan Evaluasi. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilaksanakan, peneliti mendapatkan nilai validasi :

1. Validasi angket diperoleh melalui Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd sejumlah 94% dengan kategori “Sangat Layak” dan tidak terdapat saran dan komentar dari validator.
2. Validasi konten media diperoleh melalui Ibu Trisnawati Hutagalung, S.Pd., M.Pd. Validasi konten media pertama sebelum revisi diperoleh nilai 60% dengan kategori “Cukup Layak” dengan revisi, sehingga materi harus diperbaiki. Validasi konten media kedua diperoleh 80% dengan kategori “Layak” tanpa revisi.
3. Validasi desain media diperoleh melalui Ibu Sri Dewi, S.Kom., M.Kom dilakukan dua tahapan. Tahap pertama sebelum revisi sebanyak 60% dengan kategori “Cukup Layak” namun masih harus direvisi untuk menyesuaikan seperti yang ada di dalam cerita dan ketahanan dalam penggunaan media boneka tangan sebelum digunakan pada proses pembelajaran. Selanjutnya pada tahapan kedua sesudah revisi memperoleh 70% dengan kategori “Layak”. Sedangkan pada validasi instrumen tes dilakukan dengan menguji terhadap kelas yang berbeda tingkatan yakni di kelas V SDN 106812 Bandar Setia dan diuji validitasnya.

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan nilai persentase *pos-test* 73%. Sedangkan ketuntasan nilai persentase *pre-test* 10%. Hasil tersebut terlihat adanya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran boneka tangan dan dikatakan “Efektif”

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Peran guru yang kreatif dan variatif dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang tidak membosankan bagi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dan indikator kompetensi dapat berjalan dengan sukses.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian pengembangan ini masih memiliki kekurangan untuk dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya. Media boneka tangan pada bentuk penggunaanya perlu diperbesar agar memudahkan pemakaiannya saat diperagakan dan lebih mudah lagi untuk diterapkan.