BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk dapat menciptakan produk yang baik dan penelitian ini sudah selesai dilakukan. Disesuaikan dengan langkah dan tahapan pengembangan. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan model pengembangan ADDIE di kelas V SD Swasta PAB 27 Medan. Maka diperoleh simpulan yaitu sebagai berikut:

1. Kelayakan media *Flashcard* dapat dilihat dari hasil akhir penilaian dengan dosen ahli materi Ibu Yeni Erlita, S.Pd., S.Hum yaitu nilai sebesar 89% Lalu uji yang dilakukan bersama ahli media Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd. M.Pd sebesar 88% kedua uji tersebut mendapat kriteria “Sangat Layak”.
2. Keefektifan media pembelajaran *Flashcard* dengan melakukan uji *Pretest* dan *Posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik SD Swasta PAB 27 Medan mendapatkan perolehan nilai presentase sebesar 0,66 berdasarkan kriteria “Efektifitas sedang”. Media efektif untuk diberikan kepada peserta didik sebagai sumber ataupun referensi pembelajaran.
3. Kepraktisan media *Flashcard* dilakukan bersama dengan wali kelas V di SD Swasta PAB 27 Medan yaitu Ibu Maimunah Harahap, S.Pd. mendapat perolehan nilai presentase sebesar 95% kriteria “Sangat praktis”.

5.2 Saran

Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan dalam menciptakan produk media *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris berikut diajukan beberapa saran untuk kemajuan pendidikan selanjutnya.

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat memahami dan menggunakan media tersebut yang telah diberikan kepada guru lewat media yang telah dikembangkan.

2. Bagi Guru

Media *Flashcard* yang diberikan pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat memberikan motivasi kepada guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan berguna untuk kemajuan peserta didik selanjutnya.

3. Bagi Sekolah

Adanya media pembelajaran *Flashcard* dapat memberikan sumber ataupun referensi baru untuk dapat mengembangkan berbagai pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media *Flashcard* ini dapat menjadi acuan bagi penelitian yang akan datang, dan dapat menjadi referensi dalam pembuatan berbagai media atau pembelajaran yang efektif lagi untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.