

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilihat dari hasil penelitian serta pembahasan yang dirangkum maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kelayakan media *smartbox* ditentukan oleh para ahli media, dan ahli materi. Berdasarkan ahli materi mendapatkan skor 92,85 dengan presentase kelayakan 92,85% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan penilaian dari ahli media memberi skor 92,5 dengan presentase kelayakan 92,5% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak”.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *smartbox* yang ditentukan oleh guru wali kelas V SDN 104202 Bandar Setia. Penilaian oleh guru wali kelas V memberikan skor sebesar 90,7 dengan presentase 97,7% yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”.
3. Efektifitas dari penggunaan media *smartbox* di dalam kelas dapat ditunjukkan dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang di lakukan di dalam kelas V SDN 104202 Bandar Setia, yaitu rata-rata nilai *pre-test* sebesar 52,72, dan rata-rata dari nilai *post-test* sebesar 82,59, dengan peningkatan yang dapat dilihat sebesar 29,87. Kemudian, hasil perhitungan dari N-Gain diperoleh skor 0,74 yang masuk ke dalam kriteria “cukup efektif”. Maka dapat disimpulkan efektifitas dari media *smartbox* adalah sebesar 74% yang berkategori “cukup efektif”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *smartbox* berbasis model *two stay two stray* pada pembelajaran menyimak di kelas V SDN 1014202 Bandar Setia maka peneliti memberikan saran berikutini:

1. Bagi Guru

Bagi guru wali kelas, agar hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran *smartbox* berbasis model *two stay two stray* menjadi alternatif variasi dalam pembelajaran di dalam kelas. Agar dapat menarik perhatian siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru wali kelas juga dapat membuat media *smartbox* dengan bahan dan biaya yang lebih hemat dan ukuran yang sedang.

2. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *smartbox* berbasis model *two stay two stray* dapat digunakan sebagai alternative bagi sekolah untuk menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas agar lebih interaktif lagi dalam proses pembelajaran selanjutnya.

3. Bagi Penulis Selanjutnya

Saran bagi penulis selanjutnya agar dapat mengembangkan media *smartbox* berbasis model *two stay two stray* lebih praktis lagi dengan ukuran yang dapat disesuaikan. Saran penulis untuk penulis selanjutnya dapat menganalisis pengaruh media *smartbox* berbasis model *two stay two stray* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.