

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pada uji kelayakan media pembelajaran, dilakukannya validasi oleh dua validator ahli yaitu: ahli media dan ahli materi dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, maka diperoleh hasil akhir validasi ahli media sebesar 93,33% dengan kriteria “sangat layak”, kemudian hasil akhir validasi ahli materi sebesar 93,84% dengan kriteria “sangat layak”.
2. Pada uji kepraktisan media pembelajaran, dilakukannya validasi oleh guru Bahasa Inggris sebagai ahli praktikalitas dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh ahli praktikalitas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, maka diperoleh hasil akhir validasi ahli praktikalitas sebesar 100% dengan kriteria “sangat praktis”.
3. Pada uji keefektifan media pembelajaran dilakukannya pemberian soal *pre-test* dan *post-test*, agar mengetahui hasil nilai tes sebelum uji coba media dan sesudah uji coba media, serta tercapainya kriteria keefektifan yang telah ditentukan. Adapun hasil rata-rata dari nilai *pre-test* yaitu 42,8 dan setelah media di uji cobakan maka hasil rata-rata dari nilai *post-test* yaitu

88,6. Berdasarkan pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, nilai siswa memperoleh hasil yang meningkat serta tercapainya kriteria keefektifan yang telah ditentukan dari hasil nilai *post-test* siswa. Maka dari itu dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* efektif untuk diterapkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan, serta kesimpulan, adapun saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan menggunakan aplikasi *KineMaster*, dapat dijadikan sebagai sumber belajar atau salah satu alternatif dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

2. Bagi Guru Kelas V

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan menggunakan aplikasi *KineMaster* dapat dikembangkan lagi secara berkelanjutan dalam lingkup materi yang berbeda.

3. Bagi Sekolah SDN 065853

Mendukung sarana dan prasarana dalam melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster*.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *4D* (*Four D*), untuk itu peneliti selanjutnya dapat menggunakan model penelitian pengembangan yang lainnya.