

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan penelitian yang dilakukan terhadap pengembangan media wayang menggunakan TGT pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya berfokus pada materi cerita rakyat tentang sampuraga kelas IV SDN 060913 Medan Tembung, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Uji kelayakan diverifikasi oleh para ahli di bidang materi dan media, yang mengavaluasi media wayang yang telah dibuat. Media wayang yang dibuat telah dievaluasi oleh ahli materi dan dinilai “Sangat Layak” berdasarkan penilaian akhir. Media wayang ini mendapatkan skor 88%. Demikian pula dengan ahli media yang juga menilai “Sangat Layak” dengan hasil 98,75%. Media wayang berbasis TGT masuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan nilai akhir 88%, yang menandakan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Uji kepraktisan diperoleh dari respon yang dikumpulkan dari angket yang diberikan kepada praktisi pendidikan. Media pembelajaran wayang yang dibuat dengan menggunakan TGT tergolong dalam kategori “sangat Praktis” berdasarkan penilaian akhir, dengan skor validasi sebesar 100%
3. Efektivitas media wayang berbasis TGT dinilai melalui *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan media pembelajaran, dilakukan *pretest*. Nilai hasil efektivitas yang diperoleh adalah 5%, menunjukkan tingkat pencapaian “tidak efektif”. Setelah penggunaan

produk, dilakukan *posttest* dan diperoleh hasil sebesar 100% yang termasuk kategori “Sangat efektif”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan produk media wayang berbasis TGT sangat efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

5.2 Saran

Penelitian dan pengembangan media *Puppet* wayang masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media wayang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, penelitian menyarankan:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan media *puppet* wayang dengan tema yang lain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media *puppet* wayang agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi guru, dapat menerapkan media *puppet* wayang dalam pembelajaran dan lebih memperhatikan siswa agar semua siswa dapat lulus dengan nilai diatas KKM.