

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Penelitian ini merupakan metode *Research and Development* dengan model 4D/4P, menghasilkan serta menguji sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video. Video Drawing ini merupakan sebuah serial animasi dengan jumlah 2 *episode* mengenai materi Menyusun Kalimat. Guna mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran video *Drawing* dilakukanlah tahap uji kelayakan dan kualitas produk sebelum tahap uji penelitian. Berikut penilaian pada angket validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru diperoleh hasil dengan kriteria kelayakan produk (media) Sangat Baik (sangat layak). Sementara itu, penilaian pada angket uji pengembangan dari respon siswa melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar diperoleh hasil dengan kriteria kualitas produk (media) Sangat Baik (sangat layak).
2. Hasil uji penelitian di SD Negeri Condong pada kelas eksperimen dengan berbantuan menggunakan media pembelajaran video *Drawing* (*episode* 1 dan *episode* 2) telah mengalami kenaikan atau memenuhi dan melampaui dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 dengan perolehan nilai rata-rata (94%) atau kategori Efektif. Berdasarkan pengujian terhadap Media Pembelajaran Video *Drawing* pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menyusun Kalimat layak digunakan sebagai dalam proses

Pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu:

1. Bagi Guru

Guru mampu menyampaikan materi dengan lebih menarik/ menyenangkan bagi siswa dalam menjelaskan materi dan serta dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk siswa.

2. Bagi Siswa

Hasil baik yang sudah dicapai harus dipertahankan dan hendaknya siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi Peneliti

Disini peneliti dituntut untuk lebih kreatif dalam pembelajaran, membimbing siswa untuk lebih aktif guna tercipta umpan balik, serta dapat membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa.