

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan e-modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis animasi pada tema 4 subtema 1 Jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas IV SDN 04 Lembah Melintang divalidasi oleh beberapa validator yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Persentase validitas e-modul oleh ahli materi yaitu 90% dengan kriteria sangat valid. Persentase validitas e-modul oleh ahli desain yaitu 88,46% dengan kriteria sangat valid. Persentase validitas e-modul oleh ahli bahasa yaitu 95% dengan kriteria sangat valid. E-modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis animasi untuk siswa kelas IV SDN 04 Lembah Melintang dinyatakan sangat valid dengan rata-rata presentase yang diperoleh 91,15%, (2) Pengembangan e-modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis animasi pada tema 4 subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan untuk siswa kelas IV SDN 04 Lembah Melintang diuji-cobakan kepada guru dan siswa kelas IV SDN 04 Lembah Melintang. Persentase praktikalitas e-modul oleh guru yaitu 96,87% dengan kriteria sangat praktis. Persentase praktikalitas e-modul oleh siswa yaitu 92,38% dengan kriteria sangat praktis. E-modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis animasi untuk siswa kelas IV SDN 04 Lembah Melintang dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata presentase yang diperoleh 94,62%, (3) Pengembangan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis animasi pada tema 4 subtema 1 Jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas IV SDN 04 Lembah Melintang diuji-

cobakan kepada siswa kelas IV SDN 04 Lembah Melintang. Efektivitas hasil pada uji post test siswa SDN 04 Lembah Melintang diperoleh persentase 100% dengan rata-rata 92,04. Karena syarat efektivitas suatu e-modul adalah mendapatkan persentase diatas atau sama dengan 75%, maka e-modul Bahasa Indonesia berbasis animasi telah memenuhi standar untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 04 Lembah Melintang, maka peneliti menyarankan: (1) Guru dapat memanfaatkan e-modul Bahasa Indonesia berbasis animasi ini sebagai media pembelajaran baru yang lebih menarik bagi siswa kelas IV, (2) Bagi Sekolah, dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah, (3) Peneliti lain menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan e-modul Bahasa Indonesia dengan materi dan kelas yang berbeda di SD, dan peneliti lain juga dapat melihat standar validitas, praktikalitas dan efektivitas sebuah media pembelajaran sesuai dengan penelitian ini.