

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pengembangan data hasil penelitian e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan melalui tahap validitas, praktikalitas dan efektivitas. Pada tahap validitas dilakukan oleh tiga orang validator dosen atau pakar ahli materi, bahasa, dan media. Tahap selanjutnya yaitu praktikalitas oleh guru dan siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang dan tahap efektivitas dilakukan oleh siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang.
2. Tahap validitas, praktikalitas dan efektivitas e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan memperoleh validitas kelayakan isi atau materi sebesar 97,91% dengan kategori sangat valid, validitas media atau tampilan sebesar 90,6% dengan kategori sangat valid dan validitas pada kebahasaan diperoleh sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Pada tahap praktikalitas penilaian oleh guru kelas IV B pada uji coba skala terbatas sebesar 95,08% dan guru kelas IV A pada uji coba skala kecil sebesar 91,07% dengan kategori sangat praktis. Untuk tingkat praktikalitas siswa pada skala terbatas oleh lima orang

siswa kelas IV B sebesar 96,33% dengan kategori sangat praktis, dan pada skala kecil oleh satu kelas IV A sebesar 86,64% dengan kategori praktis. Pada tahap efektivitas yang dilakukan oleh lima orang siswa kelas IV B pada skala terbatas mendapatkan hasil sebesar 100% dan 80,95% pada skala kecil dengan satu kelas IV A dengan kategori efektif. Maka e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran kelas IV.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka disarankan kepada:

1. Siswa kelas IV SD, agar dapat mengaplikasikan e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual dalam proses pembelajarannya sebagai pembelajaran yang lebih menarik.
2. Guru kelas IV, agar dapat memanfaatkan e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual dengan baik sebagai alat atau media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar.
3. Sekolah, disarankan untuk lebih menggunakan media pembelajaran seperti e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual dalam proses pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran yang menarik dan efektif.
4. Peneliti selanjutnya, disarankan dapat mengembangkan e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual dengan KD dan materi yang lainnya.