

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian data uji coba E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Validitas E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang dinyatakan 90,64%, dimana pada validasi materi mendapatkan nilai 91,66%, pada validasi bahasa mendapatkan nilai 93,75%, dan terakhir pada validasi desain mendapatkan nilai 86,53%. Hal ini berarti bahwa E-Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu saat proses pembelajaran untuk peserta didik kelas II SD.
2. Praktikalitas E-Media cerita kartun berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SDN 56 Anak Air Kota Padang yang sudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Pada uji praktikalitas guru mendapatkan nilai rata-rata dengan nilai 98,75%, dimana pada skala terbatas dinyatakan sangat praktis dengan persentase 100% dan pada uji praktikalitas guru skala kecil dinyatakan sangat praktis dengan persentase 97,5%. Sedangkan pada praktikalitas oleh peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 100%, pada skala terbatas mendapatkan hasil nilai persentase 100% dengan

kriteria sangat praktis, dan pada uji praktikalitas peserta didik pada skala kecil mendapatkan nilai dengan persentase 99,37%. Hal ini berarti bahwa E-Media ini.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Siswa, dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan melalui E-Media pembelajaran bahasa Indonesia kelas II.
2. Guru, dapat menambah pengetahuan tentang E-Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan E-Media pembelajaran lainnya.
3. Sekolah, menambah ketersediaan E-Media pembelajaran bahasa Indonesia untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II dan memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana teknologi informasi yang ada di sekolah.
4. Penelitian lain, dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas belajar.