

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba buku bergambar bahasa Indonesia berbasis saintifik yang dilakukan pada SDN 16 Surau Gadang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan buku bergambar diawali dengan melakukan observasi di SDN 16 Surau Gadang untuk menemukan potensi dan masalah. Daro observasi tersebut maka akan dilakukan pengumpulan data dan perancangan produk modul yang akan dibuat untuk siswa kelas IV SDN 16 Surau Gadang. Selanjutnya, produk divalidasi oleh validator sesuai bidangnya. Karena valid buku bergambar diuji cobakan pada skala kecil dengan 5 orang siswa dan skala besar dengan 26 orang siswa untuk mengetahui praktikalitas guru dan praktikalitas siswa serta efektivitas buku bergambar, Buku bergambar bahasa Indonesia mendapatkan validitas sebesar 90% untuk kelayakan isi atau materi sehingga termasuk pada kategori sangat sangat valid, 95% untuk validitas bahasa sehingga termasuk pada kategori sangat valid, dan 80% untuk validitas tampilan yang juga termasuk kedalam validitas valid.
2. Buku bergambar bahasa Indonesia mendapatkan tingkat praktikalitas tes siswa pada uji coba skala terbatas sebesar 93% dan praktikalitas siswa pada uji coba skala besar 95%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Untuk praktikalitas gurudidapatkan presentase kecil 85% yang juga termasuk pada kategori praktis. Buku bergambar bahasa Indonesia efektivitas hasil pada uji coba skala terbatas diperoleh presentase sebesar 83% dan pada uji coba skala kecil diperoleh presentase 83% karena syarat efektifitas suatu buku bergambar memenuhi standar untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV semester genap.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 16 Surau Gadang maka, peneliti menyarankan:

1. Siswa dapat membaca buku bergambar ini di sekolah dan di rumah untuk memahami materi menulis puisi. Guru dapat memanfaatkan buku bergambar Bahasa Indonesia berbasis saintifik ini sebagai media pembelajaran selain buku paket pada materi menulis puisi di kelas IV semester genap.
2. Bagi sekolah sebagai tambahan referensi buku bergambar Bahasa Indonesia berbasis saintifik untuk siswa kelas IV. Peneliti lain menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan buku bergambar 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, ( 2013:175)*Perencanaan Pembelajaran* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran multiliterasi: sebuah jawaban atas tantangan abad ke-21 dalam konteks keindonesiaan*. Bandung: Refika Aditama
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:kencana Prenada Media Group.
- Amrih Setiowati “(2013)*Pengembangan Buku Berbahasa Jawa Bergambar Sebagai Penunjang Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah dasar*”, SkripsiProgram SarjanaFakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa,
- Angkowo R. dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo
- Ardian Asyhari, (2016): 3 “*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu,*” *Jurnal Al-Biruni* 5,.
- Arsyad, Azhar (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.Asyhari dan Silvia, —*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu,(Sleman Yogyakarta,2017):107*. Bright Learning Center, Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia,
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fiska Komalasari, (2017): 17 “*Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) BerbantuanGeogebra Pokok Bahasan Turunan Tahun Pelajaran 2015/2016 (Kelas Xi Sma Negeri 1 Rumbia Lampung Tengah),*” *Jurnal Aljabar* 7,
- Hermawan, Asep Herry., dkk. (2013). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*
- Kusumaningsih, Dewi., dkk. 2013. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta:Andi
- Mustika, Zahara. 2015 *Urgenitas Media dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif*. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*. Vol 1 (1) : 63 : 64.
- Nia Ayu Sriwahyuni dan Mardono, (2016): 137 —*Pengembangan Media Pembelajaran GameEdukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang* 9.
- Ruban masykur, (2017): 179 “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan MacromediaFlash,*” *Jurnal Al-Jabar* 3, no. 2.
- Sugiyoo,2017 *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), Sugiyono (1019,755), *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)* (Bandung: Alfabeta).

Suryani, Setiawan, dan Putra, 2018, 213. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*,

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar* Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.

Zahara Mustika, 1 (2015): 65 “Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif,” *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*