

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di UPT SD Negeri 119 Gresik dengan subjek 19 peserta didik. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Desain* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) yang dikembangkan oleh Branch, 2009. Penelitian pengembangan media ini menghasilkan produk media pembelajaran yang terbuat dari kayu triplek dengan berukuran 55 x 75 cm dan wayang kartun terbuat dari karpet talang pada materi jual beli.
2. Kevalidan media pembelajaran wayang kartun RUMASA pada materi jual beli mendapatkan nilai dari validator, masing-masing kevalidan dari validator ahli media I memperoleh 91% dan ahli media II memperoleh 97% adapun rata-rata kevalidannya adalah 93%. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang kartu RUMASA sangat valid. Maka media tersebut “Sangat Valid” untuk diterapkan ke peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Dilakukan uji kepraktisan terhadap media pembelajaran wayang kartun RUMASA kepada 19 peserta didik, yakni dengan cara memberikan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran wayang kartun RUMASA mater jual beli, dan memperoleh nilai sebesar 99% dapat dikategorikan “Sangat Valid”

**B. SARAN**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan media wayang kartun RUMASA pada pembelajaran materi jual beli ini dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik dan menambah motivasi semangat dalam belajar.
2. Bagi para pendidik, diharapkan agar lebih aktif dalam memanfaatkan media wayang kartun RUMASA dalam pengajaran materi jual beli, sehingga dapat meningkatkan keefektifan dan kekesenangan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media wayang kartun RUMASA dengan lebih menarik, edukatif, dan inovatif.

