

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ULTAKATA berbantu *flashcard* yang telah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai tahap-tahap pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran ULTAKATA berbantu *flashcard* ini dikembangkan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan model ADDIE. Dalam penelitian ini memiliki lima tahapan besar. Tahapan tersebut, yaitu: (1) Tahap *Analysis* (Analisis), (2). Tahap *Design* (Perancangan), (3) Tahap *Development* (Pengembangan), dan (4) Tahap *Implementation* (Implementasi), (5) Tahap *Evaluation* (Evaluasi).
2. Kevalidan media pembelajaran ULTAKATA berbantu *flashcard* Hasil yang didapat dari validator ahli media yang pertama yakni 65% dengan kualifikasi cukup layak, namun keterangan perlu revisi, hasil yang didapat dari validator ahli media yang kedua yakni 90% dengan kualifikasi sangat layak, keterangan tidak revisi. Hasil yang didapat dari validator ahli materi yakni 69% dengan kualifikasi cukup layak, dan perlu revisi. hasil yang didapat dari validator ahli materi yang kedua yakni 90% dengan kualifikasi sangat layak, keterangan tidak revisi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ULTAKATA berbantu *flashcard* terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman

dan keaktifan siswa. yakni 90% dengan kualifikasi sangat layak, keterangan tidak revisi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ULTAKATA berbantu *flashcard* terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa.

3. Persentase keseluruhan pre test dan post test mengalami peningkatan. Peningkatan yang terjadi pada uji coba kelompok besar pre test dan post test mencapai 40%. Dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa bisa dikatakan media pembelajaran ULTAKATA berbantu *flashcard* ini telah mencapai nilai sesuai dengan kkm yang ada. Dari rata-rata nilai pre test sebesar 75,8 dan rata-rata nilai post test sebesar 89,1 dengan dibuktikan terdapat peningkatan sebanyak 13,3.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ULTAKATA berbantu *flashcard* valid, layak, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas I Madrasah Ibtida'iyah Mftahul Huda Mojosari mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosakata.

B. Saran

Berkaitan dengan penelitian dan kesimpulan demi kemajuan dan keberhasilan proses pembelajaran, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Kepada lembaga, diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkatan selanjutnya sehingga, Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa

2. Bagi siswa-siswi, diharapkan dijadikan referensi dalam pembelajaran agar lebih mudah dalam memahami materi terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., & Hartono, J. (2014). *Partial least square (PLS)*. Yogyakarta:
- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2004). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatria, F. (2017). Penerapan media pembelajaran Google Drive dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 94–109.
- Hamalik, O. (1986). *Media pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA yang menarik dan mengasyikkan*. Yogyakarta: KepetPress.
- Heinich, R. (1985). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis skripsi, tesis, dan disertasi riset media, public relations, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran*. Rawamangun: Prenadamedia Group.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh. (t.t.). Urgensi penelitian dan pengembangan. *UKM Penelitian UNY*, 1–5.
- Pribadi, B. A. (2014). Tahapan model ADDIE. Dalam Tegeh, I. M. *Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rahman, A. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (t.t.). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan* (Vol. 2, No. 1). Universitas Muhammadiyah Makassar. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Saifuddin, & dkk. (2021). *Pedoman penulisan karya ilmiah* (Edisi ke-12). Malang: LPPM & Raden Rahmat Press.

- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan: Research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi pembelajaran: Teori dan aplikasi* (Cet. 3). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Suyatno. (2009). *Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM)*.
- Tegeh, I. M. (2014). *Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.(2003).https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wikipedia. (2020, November 27). *Microsoft PowerPoint*. https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint
- Wulandari, R. A. (2015). Sastra dalam pembentukan karakter siswa. *Jurnal Edukasi Kultura*, 2(2), September.