**BAB V**

 **PENUTUP**

**5.1. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Tahapannya, antara lain (1) Analysis, yakni dengan melakukan observasi awal untuk mencari potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. (2) Design, yakni membuat desain media pembelajaran berdasarkan RPP yang ada. (3) Development, yakni tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. (4) Implementation, yakni tahap uji coba produk, tahap validasi ahli, dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran. (5) Evaluation, yakni melakukan pretest dan posttest untuk mengetahui apakah media pembelajaran gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa apa tidak.
2. Keefektifan media pembelajaran gambar berseri dalam proses pembelajaran terbukti efektif. Hal ini terbukti dengan perbandingan hasil pretest dan posttest dengan menggunakan normalized gain diperoleh hasil sebesar 0,43 serta dengan perbandingan t hitung dan t tabel dengan pengujian uji t (pihak kiri) dimana t hitung sebesar 42,709 dengan t tabel = 21.Berdasarkanhasiltersebut, terdapat perbedaan efektifitas peningkatsebelum dan sesudah menggunaka media gambar berseri dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

**5.2. Saran**

Untuk meningkatkan hasil penelitian selanjutnya, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah: Sekolah yang dapat maju dengan baik memiliki keterbukaan terhadap pengembangan pembelajaran. Pihak sekolah hendaknya memberikan fasilitas media yang beragam dan memberikan pelatihan tentang media pembelajaran sehingga nantinya guru dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi, kemampuan guru merancang media, dan menggunakan media demi tercapainya kualitas pembelajaran yang diharapkan.
2. Bagi guru: Dalam kegiatan belajar mengajar, guru hendaknya menggunakan media pembelajaran meskipun sederhana. Hal ini didasarkan pada manfaat yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran yakni salah satunya adalah membangkitakan motivasi belajar siswa.
3. Bagi siswa: Siswa diharapkan agar tidak menganggap bahwa mengarang adalah suatu pelajaran yang membosankan karena dengan menggunakan media gambar berseri merupakan salah satu alternatif bagi siswa dalam menemukan sesuatu yang baru untuk mengembangkan imajinasinya tentang suatu tema.
4. Bagi peneliti lain: Penelitian ini meneliti keefektifan pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbahasaIndonesia siswa kelas III pada pembelajaran daring. Untuk penelitian yang akan datang dapat diteliti untuk mata pelajaran lain yang dianggap sulit, seperti IPA dan matematika.