

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang terdiri dari ahli desain, ahli materi pembelajaran. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) memperoleh nilai 89,63% dengan kategori “Sangat Valid”.
2. Media EFAS(*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan praktis. Hal tersebut diperoleh dari angket respon siswa dan guru. Kuesioner yang diisi responden sebanyak 25 siswa dengan mengisi pernyataan seputar tentang media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) memperoleh nilai 9,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dan hasil respon guru dari pernyataan yang diberikan memperoleh nilai 97,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Jadi disimpulkan dari kedua angket respon guru dan siswa tergolong sangat praktis.
3. Media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari selama proses pembelajaran menggunakan EFAS (*Engklek Fun and Smart*) peserta didik mampu menjawab instrumen soal *ASK* dan *DO* dengan tulis maupun lisan dengan nilai yang diperoleh 92 %. Dapat disimpulkan media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dikatakan” Efektif” dari jawaban tulis sedangkan jawaban lisan peserta didik dinilai sebagai media yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi pada peserta didik .

Berdasarkan hal tersebut maka media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, yaitu:

1. Bagi Kepala Madrasah, untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana di sekolah . sebagian guru yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan inovasi menjadi terkendala saat kurangnya fasilitas yang memadai . Fasilitas yang memadai dapat digunakan guru untuk mengajar, memberikan motivasi kepada guru sehingga guru mampu menciptakan suatu kreativitas baru dalam dunia pendidikan, memberikan kesempatan bagi guru lainnya untuk bisa mengembangkan dirinya baik melalui pelatihan, seminar ataupun pada kegiatan penunjang kompetensi gurul lainnya.
2. Bagi Guru, untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar tumbuh semangat dan minat siswa sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Kretaif tidak harus dengan pengembangan media yang mahal cukup dengan mengembangkan permainan tradisional juga sudah bisa dikatakan kreatif dan inovatif.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, banyak melatih kerja sama dengan berdiskusi antar teman sehingga mampu melatih pengetahuan baru secara mandiri dan tercapainya tujuan pembelajaran yang

berpusat pada siswa, dan bersikap sopan dan santun kepada guru. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

