

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan beberapa hal mengenai pengembangan media pembelajaran *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan kelas I Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media *puzzle* huruf meliputi: analisis kebutuhan, mendesain produk, pengembangan produk, tahap uji coba produk dan produk final. Hasil uji validitas ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan produk media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar layak digunakan. Hasil validasi ahli media sebesar 99% termasuk kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 92% termasuk kategori sangat layak
2. Peningkatan diperoleh dari implementasi media *puzzle* huruf diperoleh hasil kemampuan siswa dalam membaca permulaan. Hasil kemampuan membaca permulaan pada skala kecil di kelas IA Negeri 14 Mengkurai dengan rata-rata 52.27 sedangkan di kelas IB dengan rata-rata 61.81. Nilai rata-rata hasil tes keterampilan membaca permulaan pada *pretest-posttest* mengalami peningkatan sebesar 9,54 berkategori "sedang" bahwa berdasarkan hasil tes tersebut adanya peningkatan antara tes *pretest* dan

posttest. Hasil kemampuan membaca permulaan pada *pretest* uji coba skala luas di kelas IB SD Negeri 14 Mengkurai dengan rata-rata *pretest* 46,13, sedangkan pada *posttest* rata-rata 58,40. Nilai rata-rata pada hasil tes kemampuan membaca permulaan *pretest-posttest* mengalami peningkatan sebesar 12,27 yang berkategori "sedang". Hipotesis kemampuan siswa dalam membaca permulaan setelah menggunakan media *puzzle* huruf uji coba skala terbatas di kelas IA memperoleh nilai sebesar yaitu $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil hipotesis kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan media *puzzle* huruf uji coba skala luas dikelas IB memperoleh nilai $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil hipotesis diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *puzzle* huruf Terdapat perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media *puzzle* huruf siswa kelas IA pada *pretest* dan *posttest* uji coba skala terbatas di kelas IB. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis bahwa nilai sig $0,001 < 0,05$. hal ini membuktikan bahwa media *puzzle* huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan sebesar 77% merupakan kategori cukup berpengaruh meningkatkan hasil kemampuan membaca permulaan.

3. pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri 14 Mengkurai. Skor tanggapan guru uji coba skala terbatas diperoleh persentase 99% termasuk kategori sangat baik dan uji coba skala luas diperoleh persentase 95% termasuk kategori sangat baik.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan pada media ini yaitu: 1) media *puzzle* huruf hanya dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, 2) materi yang terdapat pada media hanya terbatas untuk materi mengenal huruf.

C. Implikasi

Media pembelajaran yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi mengenal huruf untuk siswa kelas I Sekolah Dasar. Media yang dibuat dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa media pembelajaran terintegrasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah-sekolah tempat dilakukannya penelitian sehingga perlu untuk media pembelajaran ini dikembangkan.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membantu dalam penyampaian materi mengenal huruf, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri serata mempunyai tanggung jawab, senang belajar

menegal huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan.

3. Bagi Peneliti

Dijadikan tambahan paduan dalam melakukan kajian R&D di kampus.