

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Prosedur pengembangan media “Kartu” ini menggunakan penelitian pengembangan 4-D yang memiliki 4 tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan uji coba (*disseminate*). Tahapan 1 yaitu pendefinisian (*define*) yang terdiri dari 5 langkah diantaranya analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan analisis tujuan pembelajaran. Tahapan 2 yaitu perancangan (*design*) yang terdiri dari 4 langkah diantaranya penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan desain awal. Tahapan 3 yaitu pengembangan (*develop*) yang terdiri dari 2 langkah diantaranya validasi ahli dan uji coba produk. Tahapan 4 yaitu uji coba (*disseminate*) dimana pada tahap ini produk yang telah di validasi dan di uji cobakan bisa lanjut ke tahap penyebaran.
2. Media kartu yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan layak karena nilai uji validitas dari ketiga penilai memperoleh skor rata- rata lebih besar dari skor rata – rata minimal yaitu 4,0. Dan tingkat kesepakatan antar setiap penilai

mendapatkan skor lebih besar dari skor minimal yaitu 80%. Rincian hasil yang diperoleh sebagai berikut: nilai rata rata dari ketiga validator adalah 4,85 sesuai kriteria kelayakan produk, rata rata skor termasuk kategori valid, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Tingkat kesepakatan antar setiap penilai mendapatkan skor 100% sesuai kriteria kelayakan produk, skor ini lebih besar dari skor minimal yaitu 80% , maka hal ini menunjukkan bahwa produk layak untuk digunakan. Serta dari uji kompetensi hasil rata – rata memiliki nilai gain 0.9 yang berarti keefektifan tinggi. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu mampu mengatasi kesulitan membedakan huruf alfabet pada anak disleksia secara faktual.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat saran dari para ahli validator berdasarkan simpulan yang telah diungkapkan diatas, saran tersebut adalah sebagai berikut:

- Untuk penelitian selanjutnya dibuatlah pengembangan media kartu untuk anak yang mengalami buta warna sebagian atau buta warna total.