

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan rumusan masalah pada penelitian ini, maka penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II SDN Babakan 01”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode R&D dimana dalam R&D tersebut terdapat salah satunya itu menggunakan model ADDIE. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan kelayakan pada pembelajaran ini yaitu:

1. Media yang dikembangkan media *puzzle* kata yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar membaca. Hasil validasi yang dilakukan kepada dosen ahli media sebelum direvisi mendapatkan skor 78,75% dengan kategori “Layak” dan 86,26% setelah direvisi dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi yang dilakukan kepada dosen ahli materi mendapatkan skor 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan setelah uji coba produk media *puzzle* kata oleh kelas II SDN Babakan 01 menunjukkan presentase mencapai skor 86% dengan kategori “Sangat Layak”. Bahwa uji coba produk media *puzzle* kata ini membuktikan bahwa alat peraga yang dibuat oleh peneliti yang dilakukan di kelas II dinyatakan “Sangat Layak” digunakan untuk siswa.
2. Dengan menggunakan media *puzzle* kata pada pembelajaran tematik materi bahasa Indonesia yang dinilai sangat layak dan

efektif yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas II SDN Babakan 01.

B. Saran

1. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai pemimpin kepala sekolah diharapkan dapat memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan kelancaran serta keberhasilan belajar siswa di sekolah, dan juga dapat mendukung pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

2. Bagi Wali Kelas

Sebagai guru yang profesional harus melakukan upaya-upaya pengembangan pengajaran guna mempertahankan motivasi belajar siswa dengan menciptakan metode, media atau bahan ajar yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Sebagai siswa agar senantiasa mengikuti pembelajaran dengan baik dan sungguh-sungguh dalam kegiatan proses pembelajaran. Dan pengembangan media *puzzle* kata dalam penelitian ini dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan kembali oleh guru dan dapat dijadikan alternatif oleh siswa dalam belajar membaca.