

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian media *puzzle* pada kemampuan membaca permulaan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media *puzzle* ini menggunakan jenis model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dengan Langkah Langkah berikut : pada masing-masing tahap model pengembangan yaitu *Analysis* (Analisis) menganalisis kebutuhan siswa, menganalisis kurikulum, dan menganalisis materi, 2. *Design* (Desain) merancang konsep awal media *puzzle* yang akan digunakan nantinya. *Development* (Pengembangan) terdiri atas validator media, validator materi, guru kelas 1, guru kelas IV, dan guru kelas V. 4. *Implementation* (Implementasi) terdiri atas uji coba produk kepada siswa kelompok kecil, dan 5. *Evaluation* (Evaluasi) terdiri atas menganalisis kekurangan yang ada pada tahap uji validasi dan implementasi.
2. Media *puzzle* pada penelitian ini dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru kelas 1, guru kelas IV, dan guru kelas V. Maka penilaian kelayakan media *puzzle* dari dosen ahli materi memperoleh skor 33 dari skor maksimal 35 sehingga isi materi pada media

puzzle mendapatkan presentase 94% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian dari dosen ahli media memperoleh skor 39 dari skor maksimal 45 dengan presentase 86% dan mendapatkan kategori “Sangat Layak”, selanjutnya penilaian dari guru kelas 1 memperoleh skor 24 dari nilai maksimal 25, dan mendapatkan kategori “Sangat Layak”, penilaian dari guru kelas IV memperoleh skor 22 dari nilai maksimal 25 dengan presentase 88% dan mendapatkan kategori “Sangat Layak”, dan penilaian dari guru kelas V mendapatkan skor 21 dari skor tertinggi 25 dengan presentase 84% dengan kategori “Sangat Layak”.

3. Media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dapat dinyatakan cukup efektif, hal tersebut didasari dengan kemampuan siswa dalam membaca permulaan dengan melakukan uji coba produk pada tahap implementasi. Kemampuan membaca siswa menunjukan bahwa sebelum menggunakan media *puzzle* memperoleh rata-rata 63,33 dan setelah menggunakan media mendapatkan rata-rata 86,66. Berdasarkan perhitungan hasil *pre-test* dan *post-test* memperoleh rata-rata skor *N-Gain* 0,665666 dengan kriteria sedang. Memperoleh rata-rata presentase *N-Gain* 66,5666. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian media secara keseluruhan dilihat dari uji validasi, uji produk, dan pengamatan maka media *puzzle* pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Ujung Tebu III mata pelajaran Seni dan Budaya dengan materi Seni Teater

dinyatakan layak dan cukup efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *puzzle* dalam kemampuan membaca permulaan dan simpulan di atas, maka saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik disarankan untuk menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.
2. Pendidik disarankan untuk mampu menjadikan media sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan media *puzzle* lebih menarik dan unggul sesuai dengan perkembangan teknologi dan kurikulum yang digunakan di sekolah.