

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan mengacu pada langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE, pertama yaitu analisis meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, analisis isi materi pembelajaran. kedua yaitu desain yang meliputi perancangan konsep, perancangan instrument dan penilaian media. ketiga yaitu pengembangan berisi tahap pembuatan media *puzzle* huruf. keempat yaitu implementasi yang terdiri dari uji coba kepada siswa meliputi *pretest* dan *posttest*, dan kelima yaitu evaluasi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media *puzzle* huruf.
2. Media *puzzle* huruf yang dikembangkan pada penelitian ini sangat layak digunakan sebagaimana dibuktikan dengan hasil yang diperoleh pada setiap tahap validasi berikut, pada tahap validasi sebelum melakukan revisi dari ahli media mendapatkan nilai 3,64 (90,90%) dengan kriteria sangat layak dengan beberapa saran perbaikan, setelah melakukan revisi mendapatkan nilai 3,81 (95,45%) dengan kriteria sangat layak. Sebelum melakukan revisi dari ahli materi mendapatkan nilai 3,66 (91,66%) dengan kriteria sangat layak dengan beberapa saran perbaikan, setelah melakukan revisi mendapatkan nilai 4 (100%) dengan kriteria sangat layak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka sebagai bentuk rekomendasi peneliti menyarankan kepada semua pihak yang terkait agar:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya mampu mengorganisir suasana dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media yang kreatif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Bagi sekolah

Hendaknya sekolah menyediakan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Sebaiknya peneliti dalam mengembangkan media harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa.

4. Bagi pengembang

Bagi pihak yang mengembangkan produk media pembelajaran hendaknya menggunakan langkah-langkah pengembangan dan implementasi produk yang lebih luas lagi.