

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Media *puzzle* dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase kevalidan media *puzzle*, maka hasil penilaian oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 87,5% dengan kategori "Sangat Layak" dan penilaian oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata sebesar 93,75% dengan kategori "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dinyatakan layak dan memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam pembelajaran
2. Media *puzzle* dinyatakan praktis. Hal tersebut diperoleh dari angket respon siswa dan guru. Hasil respon guru dari pernyataan yang diberikan memperoleh nilai 94,29% dengan kategori "Sangat Praktis". Dan angket yang diisi responden sebanyak 18 siswa dengan mengisi pernyataan seputar tentang media *puzzle* memperoleh nilai 91,67% dengan kategori "Sangat Praktis". Jadi dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dinyatakan "Praktis" dan memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Media *puzzle* dinyatakan efektif. Hal ini dilihat berdasarkan hasil tes instrumen keterampilan membaca permulaan (instrumen efektifitas) nilai N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan atau penguasaan konsep dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 13,86 berkategori tinggi dengan tafsiran keefektifan 0,77 Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dinyatakan "Efektif" untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka media *puzzle* dinyatakan “Valid, Praktis, dan Efektif” untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD 106865 Bandar Pamah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah SD 106865 Bandar Pamah, untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana di sekolah. Sebagian guru yang ingin mengembangkan inovasinya menjadi terkendala karena kurangnya fasilitas yang memadai. Fasilitas yang memadai dapat digunakan guru untuk mengajar, memberikan motivasi kepada guru sehingga guru mampu menciptakan suatu kreativitas baru dalam dunia pendidikan, memberikan kesempatan bagi guru lainnya untuk dapat mengembangkan keterampilan yang dimilikinya baik melalui pelatihan, seminar ataupun pada kegiatan penunjang kompetensi guru lainnya.
2. Bagi guru, untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Guru tidak harus mengembangkan media yang mahal, cukup dengan mengembangkan pemahaman tradisional juga sudah bisa dikatakan kreatif dan inovatif.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, banyak melatih kerjasama dengan berdiskusi ke sesama teman sehingga mampu melatih pengetahuan baru secara mandiri dan tercapainya tujuan pembelajaran yang berpusat pada siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran *puzzle* ini masih terdapat kekurangan baik dari segi desain maupun bahan yang digunakan, sehingga

pengembangan media *puzzle* selanjutnya harus lebih baik dan lebih kreatif lagi dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dan media yang dikembangkan peneliti bersifat media sederhana, jadi penggunaannya harus hati-hati agar tidak mudah rusak.



UNIVERSITAS INDRAMATI
SUMATERA UTARA MEDAN