

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi mengenai pengembangan media *puzzle alphabet* untuk mengatasi masalah kesulitan membaca siswa kelas II SDN 07 Kotapinang, yang menggunakan model penelitian dan pengembangan (ADDIE), mencakup fase analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap kevalidan pengembangan media *puzzle alphabet* untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas II SDN 07 Kotapinang, berdasarkan evaluasi dari para ahli validator. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dengan tingkat kelayakan sebesar 93,75% (sangat valid), sementara ahli media memberikan nilai dengan tingkat kelayakan sebesar 90,38% (sangat valid). Dengan demikian dari hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media disimpulkan bahwa media *puzzle alphabet* sangat layak untuk digunakan.
2. Tahap kepraktisan dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, untuk menilai media *puzzle alphabet* yang telah digunakan melalui angket respon pendidik dan angket peserta didik. Hasil analisis angket respon guru menunjukkan persentase 97,5% dengan kriteria “Sangat Praktis” dan analisis angket respon peserta didik menunjukkan persentase 89,16% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dengan demikian dari hasil angket respon pendidik dan angket peserta didik disimpulkan bahwa media *puzzle alphabet* sangat praktis untuk diimplementasikan.
3. Tahap keefektifan dilakukan untuk melihat hasil ketuntasan siswa dalam kegiatan membaca setelah menggunakan media *puzzle alphabet*. Hasil analisis uji keefektifan peserta didik dinyatakan tuntas dengan

menggunakan tes observasi kegiatan membaca peserta didik, dengan nilai persentase 87,16% “Sangat Efektif” . dengan demikian media *puzzle alphabet* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta minat membaca peserta didik

1.2 SARAN

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memanfaatkan media yang telah dikembangkan ini sebagai referensi untuk media pembelajaran, serta sebagai variasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar dan minat peserta didik semakin berkembang dan membawa harum nama sekolah.

2. Bagi Guru

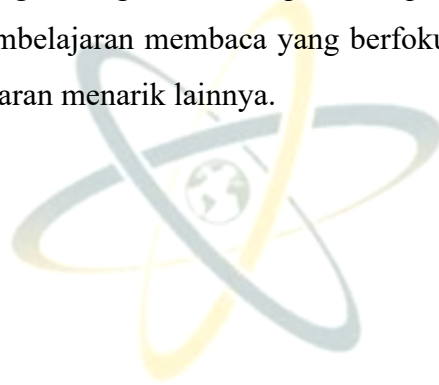
Diharapkan pendidik dapat termotivasi untuk menggunakan media yang bervariasi untuk memikat perhatian anak murid agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif.

3. Bagi Siswa

Diharapkan peserta didik lebih antusias dan semangat dalam belajar, karena penggunaan media *puzzle alphabet* dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung, dan pencapaian belajar peserta didik terus meningkat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media *puzzle alphabet* untuk mengatasi kesulitan membaca diharapkan dapat jadi referensi untuk penelitian selanjutnya guna mengembangkan media *puzzle alphabet* dengan menambah alat bantu pembelajaran membaca yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran menarik lainnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN