

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 19 -20 juli 2024 di SD Negeri 085116 Kota Sibolga pada kelas III dengan model penelitian 4D dan produk yang dikembangkan yaitu media *funworder* Kesimpulan yang diperoleh adalah :

1. Validitas media pembelajaran *Funworder* diverifikasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator ahli media memperoleh skor sebesar 91% dengan kategori “sangat efektif”, validator ahli materi memperoleh skor sebesar 95% dengan kategori “sangat efektif”, dan validator ahli bahasa memperoleh skor sebesar 91%. Media pembelajaran cocok digunakan oleh siswa kelas 3.
2. Kepraktisan media pembelajaran *Funworder* diuji menggunakan angket yang diisi oleh guru dan siswa. Survei terhadap guru Kelas III telah selesai dengan persentase 91% dengan kategori sangat praktis. Adapun angket respon peserta didik diberikan kepada sampel penelitian yang berjumlah 28 responden, dengan hasil skor persentasenya yaitu 85% kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan pemerolehan skor tersebut media yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan di kelas III SD Negeri 085116 Kota Sibolga.
3. Uji N-Gain Score digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran *funword* ini baik pada fase pre-test maupun post-test. Temuan pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan materi pembelajaran *funword*. Sebelum penggunaan media *funworder*, nilai rata-ratanya adalah 58. Namun, nilai 90 merupakan nilai yang dicapai setelah menggunakan materi pembelajaran *funworder*. Meskipun memiliki nilai N-Gain Score rata-rata sebesar 76%, nilai ini tergolong "Efektif". Hasilnya, siswa kelas III SD Negeri 085116 Kota Sibolga tergolong memiliki peningkatan hasil belajar membaca pemahaman berkat media pembelajaran *funworder*.

5.2 Saran

Penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran :

1. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif bagi dunia ilmiah dan membantu penelitian selanjutnya tentang pembuatan media pembelajaran funword untuk meningkatkan pemahaman membaca pada siswa kelas III di SD Negeri 085116 Kota Sibolga.

2. Bagi guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan inspirasi bagi para pendidik untuk menyediakan media pembelajaran. Karena bahan ajar dapat lebih cepat menarik minat siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran menjadi lebih efisien.

3. Bagi peserta didik

Karena dengan adanya media funword dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam proses membaca terutama pemahaman bacaan dan kecepatan membaca, maka dimaksudkan peserta didik akan terpacu lebih aktif dan bersemangat dalam belajar menguasai membaca.

4. Bagi orang lain

Karena keterbatasan peneliti, maka diharapkan peneliti selanjutnya melanjutkan penelitian mengenai media pembelajaran *funworder* hingga tuntas atau pada tahap penyebaran (*dissemination*).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN