

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran *guess movement spinner*. Pada penelitian ini media *guess movement spinner* digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri. Adapun kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. Pengembangan media *guess movement spinner* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Tahap pertama dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter peserta didik. Pada tahap ini ditemukan kendala pada keterampilan membaca aksara Jawa karena aksara Jawa merupakan materi baru pada kelas III dan aksara Jawa sendiri memiliki bentuk huruf yang rumit sehingga peserta kesulitan dalam membaca aksara Jawa, hal ini dikarenakan aksara Jawa sudah tidak lagi diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tahap kedua yaitu tahap desain, setelah melakukan analisis peneliti merancang sebuah produk dengan disesuaikan permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini peneliti merancang produk dengan dibantu alat digital dalam mendesainnya. Tahap ketiga pengembangan produk, dimulai dari merancang produk dengan menentukan bahan dan alat yang

dibutuhkan, melakukan proses perakitan dan pemasangan mesin, melakukan pengecatan dan terakhir pengemasan. Tahap keempat dengan melakukan uji coba media *guess movement spinner* kepada siswa kelas III MI Miftahul Mubtadiin Kepung Kediri yang berjumlah 21 siswa. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi setelah melakukan implementasi media peneliti akan mengevaluasi kekurangan dalam media yang dikembangkan.

2. Media *guess movement spinner* telah melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakannya. Pada tahap validasi dilakukan dengan melakukan validasi kepada ahli desain media dan ahli materi dengan memperoleh hasil sebesar 81% dari ahli desain media dan 92% dari ahli materi, dengan demikian media dinyatakan sangat layak sesuai dengan table 3.6 untuk di uji cobakan.
3. Peningkatan keterampilan membaca aksara jawa dengan media *guess movement spinner*. Setelah menganalisis data yang diperoleh pada tingkat keterampilan membaca mengalami peningkatan pada tingkat belum berkembang dari 4 menjadi 0 siswa, mulai berkembang dari 8 menjadi 2 siswa, berkembang sesuai harapan dari 2 menjadi 12 siswa dan berkembang sangat baik dari 2 menjadi 7 siswa. Sedangkan pada uji N-gain *Pre-test* dan *Post-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 52,61%, nilai minimal 25% dan nilai maksimal 100%. Dengan peningkatan sebesar 0,5261% termasuk ke dalam kategori sedang sesuai table 3.9. Maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *guess movement spinner* mampu meningkatkan keterampilan

membaca aksara Jawa siswa kelas III MI Muftahul Mubtadiin Kepung Kediri.

## **A. Saran Pemanfaatan, Deseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### 1. Saran Pemanfaatan

#### a) Bagi peserta didik

Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sehingga peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah. Selain itu media ini juga mampu melatih ingatan dan kecepatan peserta didik dalam menyerap materi yang diperoleh dengan melibatkan secara langsung dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

#### b) Bagi pendidik

Media *Guess Movement Spinner* dapat memberi manfaat bagi pendidik dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa kelas III. Media *Guess Movement Spinner* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu Media *Guess Movement Spinner* mampu melatih kreatifitas pendidik dalam merancang pembelajaran yang menarik dan disukai anak.

#### c) Bagi peneliti

Penelitian dan pengembangan media *Guess Movement Spinner* diharapkan mampu menjadi salah sumber dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

## 2. Saran Diseminasi

Pengembangan media ini dirapkan dapat diterapkan di sekolah lainya. Dalam penggunaan media ini pertama kali yang harus diperhatikan adalah karakteristik peserta didik di setiap lembaga supaya penggunaan media dapat berfungsi secara baik dan benar.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media *Guess Movement Spinner* dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa siswa kelas III. Dalam pengembangannya media ini telah melalui proses validasi dan memiliki beberapa kritik dan saran dari masing-masing ahli. Diharapkan pada penelitian selanjutnya peneliti mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan sempurna serta dapat dikembangkan menjadi media digital spinner.