

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan membaca peserta didik di MIN 2 Kota Kediri sebagian masih sulit dalam melafalkan kalimat yang panjang seperti dalam memahami isi bacaan cerita dongeng peserta didik masih kesulitan dalam memahaminya karena faktor eksternal yang hanya menggunakan media buku cerita yang dirasa masih kurang dalam menunjang pembelajaran. Kendala tersebut sering dirasakan guru kelas 1 dalam memahami isi bacaan atau paragraf dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan media belajar yang menyenangkan diharapkan dapat membuat tingkat fokus peserta didik meningkat karena pembelajaran yang dianggap sulit menjadi tidak ada beban dalam belajar. Salah satu media yang menyenangkan dan mengedukasi adalah media *snader game*.
2. Pengembangan media *Snader game* ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam pengembangan media *Snader game* ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap desain membuat desain untuk permainan yang akan dicetak banner, desain kartu, dan desain buku panduan. Selain itu peneliti juga membuat instrument penilaian pada produk yang akan dikembangkan, tahap pengembangan dilakukan pengujian, revisi,

validasi produk oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli materi & soal *pretest posttest*. Dari validasi ahli media didapatkan skor persentase tingkat kevalidan sebesar 100% yang artinya berada pada tingkatan sangat layak. Dari ahli materi didapatkan skor persentase tingkat kevalidan sebesar 92,5% yang artinya berada pada tingkatan sangat layak. Dan yang terakhir dari ahli pembelajaran didapatkan skor persentase tingkat kevalidan sebesar 97,5% yang artinya berada pada tingkatan sangat layak. Penerapan media *Snader game* dilakukan melalui uji coba media pembelajaran. Media *Snader game* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas 1 MIN 2 Kota Kediri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil pengembangan ini berupa media *Snader game* dilengkapi buku panduan terkait penggunaan media.

3. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Snader game* yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini terbukti meningkatkan kemampuan membaca peserta didik mata materi memahami isi bacaan kelas 1 di MIN 2 Kota Kediri. Uji coba yang berlangsung pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan membaca dalam memahami isi bacaan dengan menggunakan media *Snader game*. Hasil *pretest* pada penelitian dan pengembangan ini menunjukkan rata-rata 57% untuk kelas kontrol dan 46% untuk kelas eksperimen. Pada tes selanjutnya, yaitu *posttest* terdapat peningkatan yang ditunjukkan dengan rata-rata 70% untuk kelas kontrol dan 79% untuk kelas eksperimen. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Snader game* mampu

memenuhi kebutuhan belajar dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan media yang dikembangkan dan yang tidak menggunakan media yang dikembangkan. Untuk melihat lebih jelas terkait peningkatan yang terjadi dapat dilihat dari hasil uji n-gain. Berdasarkan pada perhitungan n-gain pada kelompok eksperimen terdapat 9 (26%) peserta didik dan pada kelompok kontrol terdapat 1 (3%) dengan kategori tinggi. Untuk kategori sedang pada kelompok eksperimen terdapat 25 (74%) peserta didik dan kelompok kontrol terdapat 16 (47%) peserta didik. Kategori rendah pada kelompok eksperimen terdapat 0 (0%) peserta didik dan pada kelompok kontrol terdapat 17 (50%) peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media *snader game* pada kelas 1 dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dalam materi memahami isi bacaan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media *Snader game* adalah hasil pengembangan yang diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 tingkat sekolah dasar, sehingga akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.
2. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada pendidik untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain, bahkan pada mata pelajaran lain pada waktu yang mendatang.

3. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media *Snader game* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.
4. Produk media pengembangan media *Snader game* dapat dikemas dengan versi yang berbeda dalam bentuk digital/aplikasi.

