

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan penerapan media *Puzzle* KELIMASI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Mengenal Profesi, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan Media *Puzzle* KELIMASI

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Puzzle* KELIMASI (Kecerdasan Linguistik Tema Profesi). Model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan media ini adalah model ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Tahapan pertama berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahapan selanjutnya berupa desain yang berfokus pada perancangan produk. Tahap ketiga berupa pengembangan media agar menjadi produk jadi kemudian proses validasi yang melibatkan para ahli. Tahapan selanjutnya adalah implementasi media kepada peserta didik kelas I di SDN Petok, selanjutnya adalah evaluasi, evaluasi dilakukan pada tiap tahap pengembangan dengan tujuan menyempurnakan media yang dikembangkan.

2. Kelayakan Media *Puzzle* KELIMASI

Kelayakan media yang dikembangkan pada penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil penyebaran angket validasi kepada para ahli yang meliputi ahli media, ahli materi, ahli soal *pretets* dan *posttest*, ahli pembelajaran, selain itu angket juga disebarkan kepada peserta didik untuk mengetahui

respon mereka terhadap media *Puzzle* KELIMASI. Hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 83,6% dengan kriteria “Sangat Layak”. Persentase sebesar 89,09% dengan kriteria “Sangat Layak” diperoleh dari ahli materi.. Persentase 94% dengan kriteria “Sangat Layak” diperoleh dari ahli pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari ahli *pretest* dan *posttest* sebesar 86,6% yang termasuk kriteria “Sangat Layak”. Hasil terakhir dari respon peserta didik sebesar 89,6% dengan kriteria “Sangat Layak” Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* KELIMASI sangat layak diterapkan kepada peserta didik kelas I jenjang dasar khususnya pada materi mengenal profesi.

3. Keefektifan Media *Puzzle* KELIMASI

Berdasarkan hasil analisis dari nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pada masing-masing aspek kecerdasan linguistik yang diujikan. Pada kelompok besar rata-rata hasil *pretest* menyimak sebesar 59% dan *posttest* sebesar 89%, *pretest* membaca sebesar 70% dan *posttest* sebesar 89%, *pretest* menulis sebesar 68% dan *posttest* sebesar 88%, sedangkan *pretest* berbicara sebesar 63% dan *posttest* sebesar 80%. Kemudian untuk hasil *n-gain score* menyimak sebesar 0,77 dengan kriteria peningkatan “tinggi” dan *n-gain* persen sebesar 77% dengan kriteria “Efektif”. Hasil dari *n-gain score* membaca sebesar 0,68 dengan kriteria peningkatan “sedang” dan *n-gain* persen sebesar 68,3% dengan kriteria “Cukup Efektif”. Hasil *n-gain score* menulis sebesar 0,72 dengan kriteria peningkatan “tinggi” dan *n-gain* persen sebesar 72% dengan kriteria “Efektif”. Sedangkan hasil dari *n-gain*

score berbicara sebesar 0,48 dengan kriteria peningkatan “sedang” dan *n-gain* persen sebesar 48,2% dengan kriteria “Kurang Efektif”.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lanjutan Produk

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, berikut saran pemakaian media untuk pembaca serta pengguna:

- a. Bagi Sekolah, diharapkan media *Puzzle* KELIMASI dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat mendukung optimalisasi kecerdasan linguistik.
- b. Bagi guru, diharapkan penggunaan media ini dapat menjadi penunjang dalam penyampaian materi mengenal profesi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, media ini diharapkan dapat memberikan pilihan kepada guru untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih bervariasi dan pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan media *Puzzle* KELIMASI dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar sambil bermain, menumbuhkan minat belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia terutama materi mengenal profesi dan memperkuat kemampuan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

2. Saran Diseminasi Produk

Media *Puzzle* KELIMASI terintegrasi *QR-Code* memuat materi mengenal profesi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I dengan kegiatan menyimak, membaca, menulis dan berbicara, diharapkan media ini

dapat digunakan secara berkelanjutan di kelas I SDN Petok dalam upaya meningkatkan kecerdasan linguistik. Diseminasi produk dapat dilakukan dengan pengenalan melalui berbagai *platform* daring, mengadakan pelatihan atau seminar untuk guru dan tenaga pendidik khususnya guru Bahasa Indonesia.

3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Berdasarkan pengembangan media *Puzzle* KELIMASI (Kecerdasan Linguistik Tema Profesi) yang terintegrasi *QR-code* untuk kelas I, terdapat beberapa saran pengembangan yang dapat dilakukan yaitu:

- a. Pengembangan materi tidak hanya pada materi profesi namun juga materi-materi lain yang masih berhubungan dengan kegiatan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.
- b. Media dapat dikembangkan dalam bentuk digital interaktif berbasis aplikasi sehingga dapat diakses setiap saat.
- c. Pengembangan media dalam bentuk digital berbasis online seperti penerapan *QR code* harus mempertimbangkan kemudahan pengaksesan dan memiliki rencana alternatif apabila terdapat kendala pada jaringan internet maupun perangkat digital pendukung.