

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah direvisi

Berdasarkan rangkaian proses pembuangan hasil uji coba, maka kesimpulan dalam laporan penelitian ini antara lain :

1. Penelitian dan pengembangan atau R&D (Research and Development) merupakan proses atau langkah untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.⁷⁹ Model penelitian yang digunakan adalah Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan⁸⁰ yaitu: 1) *Analyze* (Analisis) yaitu melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan peserta didik melalui wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan peserta didik dalam pembelajaran dengan objek penelitian siswa kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan. Berdasarkan data tersebut diperoleh pemecahan masalah beri rancangan pengembangan media buku cerita; 2) *Design* (Perencanaan) produk media dilakukan dengan membuat rancangan media, penulisan naskah cerita, dan membuat desain yang sesuai dengan alur cerita dengan menggunakan aplikasi canva, setelah itu membuat instrumen validasi sesuai dengan aspek-aspek yang telah ditentukan; 3) *Development* (Pengembangan) dilakukan setelah desain

⁷⁹ Loso Judijanto, dkk, "Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD," 2024, PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

⁸⁰ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning," 2021, J. Inov. Pendidik. Agama Islam, 1(1), 28-37.

selesai dan telah dilakukan revisi oleh dosen pembimbing. Kemudian buku cerita melalui proses validasi oleh para ahli. Buku cerita divalidasi oleh ahli media, bahasa, materi, dan pembelajaran, dalam proses tersebut akan diperoleh kritik dan saran sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan, selanjutnya buku dicetak dengan ukuran 20 cm x 20 cm dengan kertas art paper full colour; 4) *Implementation* (Implementasi) dimulai dengan melakukan ujicoba pada kelompok besar yang terdiri dari 17 siswa kelas 1 di MI Bahrul Ulum Lamongan. Implementasi diawali dengan melakukan pretest dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa sebelum penggunaan media, kemudian melakukan penerapan media buku cerita bergambar dalam pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui keterampilan membaca setelah penggunaan media serta sebagai data perhitungan analisis keterampilan membaca siswa; 5) *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan untuk menelaah kembali kegiatan penelitian dan pengembangan dari tahap awal hingga akhir sesuai kekurangan atau permasalahan dan pemecahan masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahap pengembangan media sehingga diperoleh hasil sebagai berikut: tahap analisis, pada tahap ini diperoleh evaluasi berupa karakteristik siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan bermacam-macam dengan kemampuan membaca berbeda-beda sehingga peneliti harus lebih objektif dan memiliki persiapan yang matang dalam menyusun media dan rancangan penerapan media di kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan tahap desain, pada tahap ini diperoleh

evaluasi berupa kemampuan menulis peneliti dalam menyusun kalimat lebih ditingkatkan lagi sehingga kalimat demi kalimat yang dipaparkan dapat di mengerti oleh siswa kelas 1 SD/MI. Selain itu, penulis juga harus lebih memperhatikan percetakan yang sesuai dengan kualitas dan harga yang sesuai dengan yang diharapkan. tahap pengembangan, pada tahap ini diperoleh evaluasi berupa banyaknya kesalahan peneliti dalam proses penyusunan buku cerita terutama pada aspek ketelitian sehingga diharapkan peneliti lebih teliti lagi dalam menulis dan mendesain media buku cerita. tahap implementasi, dalam penerapan pembelajaran media cetak buku jumlahnya masih kurang. Untuk memperbaiki kekurangan tersebut peneliti melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran berkelompok atau *kooperatif learning*. pada tahap akhir adalah evaluasi keseluruhan, pada tahap ini dapat ditelaah kembali apakah terdapat atau tidaknya permasalahan atau kekurangan sehingga peneliti dapat memperbaiki hal tersebut. Dalam tahap ini peneliti juga berkonsultasi dengan para ahli dan pembimbing untuk menemukan celah dan kekurangan serta solusi yang dilakukan untuk menyempurnakan media buku cerita bergambar materi disekitar rumah untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan.

2. Validasi kelayakan media bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan peneliti dapat memperoleh masukan dari para ahli untuk memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum digunakan

dalam pembelajaran.⁸¹ Berdasarkan hasil kelayakan media buku cerita, validator ahli media dengan perolehan presentase sebesar 85% sehingga berdasarkan hasil tersebut media buku cerita yang dikembangkan dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran; validator ahli bahasa dengan perolehan presentase sebesar sehingga berdasarkan hasil tersebut media buku cerita yang dikembangkan dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validator ahli materi perolehan presentase sebesar 100% , sehingga berdasarkan hasil tersebut media buku cerita yang dikembangkan dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sehingga berdasarkan hasil tersebut media buku cerita yang dikembangkan dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil validasi produk media yang telah di validasi oleh 3 validator sesuai dengan bidang keahliannya, diperoleh presentasi kelayakan oleh para ahli diperoleh hasil lebih dari dengan kriteria “Sangat Layak.” Dapat disimpulkan bahwa media buku Cerita bergambar untuk siswa kelas 1 SD/MI dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan

3. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran. Kemampuan itu diperoleh peserta didik setelah dia melakukan aktivitas

⁸¹ Haya Mudianti, Revina Rizqiyani, “Pengembangan Media Buku Cerita Digital Dalam Meningkatkan Moral Anak Usia 4-5 Tahun,” 2025, Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 11(1), 1-16.

atau setelah dia menerima pengalaman belajarnya penelitian ini , peneliti menggunakan uji N-Gain pada ujicoba kelompok besar dengan nilai signifikan sebesar 64. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan penggunaan media Buku Cerita Bergambar secara signifikan terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* untuk digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1. Berdasarkan paparan hasil data diatas, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media Buku Cerita Bergambar pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan, dari paparan diatas, dapat dikatakan media Buku Cerita Bergambar ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Dimensi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan paparan kajian diatas, maka sasaran dalam peneliti ini antara lain :

1. Sarana dan Pemanfaatan

Untuk memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran buku cerita bergambar materi disekitar rumah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia . Maka terdapat saran kepada pembaca, pengguna dan peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Media pembelajaran buku cerita bergambar materi di sekitar rumah dapat digunakan sebagai media untuk membantu guru dalam memudahkan pemahaman siswa, mengasah berpikir kritis, dan melatih

kemampuan membaca siswa, serta sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran aktif.

b. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran buku cerita bergambar materi di sekitar rumah dapat digunakan sebagai media penunjang dalam pemahaman materi, sebagai bahan bacaan siswa di waktu luang dan melatih siswa berpikir kritis dalam memahami sebuah cerita dengan materi di dalamnya

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran buku cerita bergambar materi disekitar rumah dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam melakukan penelitian sejenis dan dapat digunakan sebagai bahan pengembangan media untuk dikembangkan lagi dengan lebih kreatif dan inovatif.

2. Saran Dimensi Produk

Media pembelajaran buku cerita bergambar materi disekitar rumah dapat memanfaatkan untuk seluruh siswa kelas 1 MI Bahrul Ulum Lamongan maupun sekolah atau madrasah lainnya. Peneliti juga menyarankan dalam melakukan pengembangan produk media seharusnya memperhatikan Kembali tahapan-tahapan dalam pengembangan dan kualitas produk yang akan dikembangkan.

3. Saran untuk Keperluan Pengembangan Lebih Lanjut

Produk media yang telah peneliti kembangkan adalah media pembelajaran buku cerita bergambar materi disekitar rumah untuk siswa kelas 1 SD/MI untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia

dan telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga sangat dibutuhkan bagi peneliti berupa kritik dan saran dari para ahli seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta ahli pembelajaran yang sangat bermanfaat dan berpengaruh pada pengembangan media. Dengan adanya kritik dan saran tersebut, maka peneliti dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk media buku cerita bergambar materi disekitar rumah sehingga menjadi semakin baik, layak dan memenuhi tujuan yang diharapkan.

Terhadap seluruh pihak yang ingin melakukan pengembangan produk media buku cerita bergambar materi disekitar rumah, dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan hasil lebih baik sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian pengembangan, dapat lebih di variasikan lagi muatan materi, dapat dikembangkan lagi biaya yang lebih terjangkau, dan lebih disesuaikan lagi dengan perkembangan karakteristik siswa dan kurikulum yang ada sehingga pemanfaatan produk media dapat terus digunakan. Serta diharapkan pengembangan media buku cerita bergambar materi disekitar rumah adalah hasil dari proses sendiri agar terus membawa kemanfaatan bagi diri sendiri maupun untuk orang lain dengan versi yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif.