

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan (Tentang Produk)

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media Literasi Ular Tangga berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang memuat materi membaca permulaan, meliputi pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 92,7% dari ahli media dan 88,54% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil tanggapan guru memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, Media Literasi Ular Tangga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I.
2. Media Literasi Ular Tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas IA MIN 6 Boyolali. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,859 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, Media Literasi Ular Tangga efektif

digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui model ADDIE mampu menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini mendukung teori yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain itu, penelitian ini juga memperkuat kajian tentang pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media Literasi Ular Tangga yang memadukan unsur bermain dan belajar terbukti mampu membantu siswa dalam mengenal huruf, membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana secara bertahap. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas rendah.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Guru

Media Literasi Ular Tangga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Media ini membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Peserta Didik

Media Literasi Ular Tangga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Penggunaan media ini membantu siswa lebih mudah mengenal huruf, membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana, sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik serta menumbuhkan minat belajar siswa.

c. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi bagi madrasah dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah. Keberhasilan penggunaan Media Literasi Ular Tangga diharapkan dapat mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif lainnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis dengan cakupan materi yang lebih luas, jumlah subjek yang lebih besar, maupun penerapan pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

C. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran pemanfaatan produk sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan Media Literasi Ular Tangga sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam kegiatan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, guru sebaiknya memahami terlebih dahulu aturan permainan dan langkah-langkah penggunaannya agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Guru juga dapat mengembangkan atau menyesuaikan isi media sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk menggunakan Media Literasi Ular Tangga secara aktif selama proses pembelajaran maupun pada kegiatan belajar kelompok. Melalui penggunaan media ini, peserta didik dapat

berlatih mengenal huruf, membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana dengan cara yang lebih menyenangkan sehingga keterampilan membaca permulaan dapat berkembang secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan media untuk materi membaca permulaan pada siswa kelas I. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan Media Literasi Ular Tangga dengan cakupan materi yang lebih luas, melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak, atau menerapkannya pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media dalam bentuk digital atau mengombinasikannya dengan teknologi pembelajaran yang lebih inovatif.

4. Bagi Sekolah dan Lembaga Pendidikan

Sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Media Literasi Ular Tangga sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas rendah. Dukungan sekolah dapat dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai serta mendorong guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.