

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

1. Kondisi Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Membaca

Siswa Kelas 1 SDN Gunungsari

Media pembelajaran yang sering digunakan untuk pembelajaran membaca di kelas 1 SDN Gunungsari lebih sering menggunakan media pembelajaran konkret seperti buku cerita bergambar, *puzzle*, alat peraga atau bonek tangan media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran membaca adalah alat peraga/ bonek tangan, akan tetapi guru juga pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk digital seperti PPT dan juga video animasi. Tetapi penggunaan media tersebut belum dapat membantu siswa yang kurang lancar membaca dan juga belum dapat menarik minat siswa pada pembelajaran membaca.

Fasilitas yang terdapat di sekolah juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran karena di SDN Gunungsari juga sudah ada wifi untuk mengakses internet ada laptop dan juga LCD jadi jika ingin menggunakan media digital fasilitasnya sudah memadai. Kesimpulannya yaitu kondisi media pembelajaran untuk pembelajaran membaca di kelas 1 SDN Gunungsari masih terbatas pada media konkret dan media digital belum dimanfaatkan secara

optimal meskipun di sekolah sudah tersedia sarana pendukungnya.

2. Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas 1 SDN Gunungsari

Berdasarkan kondisi media pembelajaran yang ada di SDN Gunungsari kebutuhan media pembelajaran membaca di kelas 1 perlu ditingkatkan. Guru kelas 1 mengungkapkan bahwa memerlukan media pembelajaran dalam bentuk digital yang mudah digunakan akan tidak memerlukan persiapan yang rumit serta dapat membantu siswa yang kurang lancar membaca dan dapat digunakan untuk pembelajaran membaca. Siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar tidak mudah bosan dalam pembelajaran membaca.

Sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran di kelas 1 SDN Gunungsari maka peneliti mengembangan media *smartcard* digital. *Smartcard* digital merupakan media pembelajaran digital yang berbentuk kartu dan terdapat gambar serta tulisan pada kartu tersebut. Media pembelajaran bisa digunakan untuk membantu siswa yang masih mengalami kesulitan membaca dan dapat digunakan untuk pembelajaran membaca.

Sebelum melakukan uji coba media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli untuk melihat kevalidan media hasil validasi ahli media mendapatkan nilai 98,27% dan ahli materi mendapatkan hasil 84% sehingga media pembelajaran boleh diuji

coba.

3. Pengembangan Prototype Media *Smartcard* Digital untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas 1 SDN Gunungsari

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah Media *Smartcard* untuk pembelajaran membaca. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis kondisi dan kebutuhan media pembelajaran membaca (*analyze*), perancangan desain media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa kelas 1 (*design*), pengembangan produk berupa *smartcard* digital yang berisi materi membaca berbasis metode fonik, uji coba media di sekolah untuk melihat respon siswa terhadap media yang dikembangkan (*implementation*), dan evaluasi dari hasil uji coba dengan melihat angket respon guru dan siswa (*evaluation*). Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran membaca di kelas 1 SDN Gunungsari.

B. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *smartcard* digital berbasis metode fonik untuk pembelajaran membaca memiliki keterbatasan diantaranya :

1. Produk yang dikembangkan hanya berfokus pada media *smartcard* digital berbasis metode fonik yang ditunjukkan bagi peserta didik kelas 1 SD pada pembelajaran membaca mata

pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Jika ingin mengunduh dalam bentuk file pdf membutuhkan jaringan internet.

C. Implikasi Hasil Penelitian Pengembangan

Pengembangan media smartcard digital berbasis metode fonik untuk pembelajaran membaca dapat diimplikasikan sebagai berikut :

1. Media *smartcard* digital dapat membantu peserta didik kelas 1 untuk mempelajari materi Bahasa Indonesia pada bab VI secara mandiri.
2. Media *smartcard* digital dapat digunakan siswa untuk berlatih belajar membaca
3. Media *smartcard* digital dapat digunakan guru sebagai sarana pembelajaran untuk membantu siswa yang masih belum lancar membaca dan juga untuk membantu menjelaskan materi Bahasa Indonesia
4. Media *Smartcard* digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran membaca
5. Media *smartcard* digital dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca siswa melalui latihanlatihan yang terdapat dalam media tersebut.

D. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media smartcard digital untuk pembelajaran membaca, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Diharapkan bagi peserta didik untuk menggunakan media smartcard digital untuk pembelajaran membaca Ketika berada disekolah maupun dirumah dengan penuh tanggung jawab.

2. Bagi Guru

Diharapkan bagi guru untuk dapat memanfaatkan media smartcard digital sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat digunakan peneliti lain sebagai referensi untuk mengembangkan media smartcard digital pada pelajaran lainnya