

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian rancang bangun media *Flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva* peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Proses rancang bangun media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva* dikembangkan berdasarkan metode penelitian *Research and Development (R&D)* yang telah disederhanakan, langkah-langkah di adopsi dari Borg and Gall. Diantaranya yaitu: melakukan studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba awal atau terbatas, revisi hasil uji coba awal, uji coba diperluas, revisi hasil uji coba diperluas hingga produk akhir. Produk akhir dalam penelitian ini yaitu media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD.
2. Media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva* memiliki nilai validasi dengan Skor yang diperoleh dari validator ahli media sebesar 51 mendapatkan persentase sebesar 85 % termasuk kriteria cukup valid, sedangkan skor yang diperoleh dari validator ahli materi sebesar 42 mendapatkan persentase sebesar 87 % termasuk kriteria cukup valid. Dari hasil penilaian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan untuk siswa kelas I SD.

3. Respon siswa terhadap media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva* melalui angket siswa yang diberikan, Hasil respon terhadap media kartu pada uji coba terbatas dari 42 siswa menyatakan 36 orang siswa merespon sangat setuju dengan media kartu pada materi bahasa Indonesia sehingga mencapai persentase sebesar 85 % termasuk dalam kategori sangat baik, 6 siswa lainnya merespon setuju mendapatkan persentase 15 % termasuk dalam kategori kurang. Sedangkan hasil uji coba lebih luas yang terdiri dari 63 siswa diantaranya 55 orang siswa merespon sangat setuju mencapai persentase penilaian sebesar 89 % termasuk dalam kategori sangat baik, 8 siswa lainnya merespon setuju mencapai persentase sebesar 11 % termasuk dalam kategori kurang. Sehingga mengalami peningkatan sebesar 4 % dalam menggunakan media *flascard* antara uji coba terbatas dan uji coba lebih luas dari respon siswa.

Hal tersebut secara keseluruhan mendapatkan respon baik terhadap pengembangan media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD.

4. Media *flascard* menggunakan metode *scramble* berbantuan aplikasi *canva* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada kelas 1 SD. Hal tersebut menunjukkan terdapat peningkatan antara nilai pretest dan posttes pada uji coba terbatas dan uji coba luas. uji coba terbatas memperoleh nilai gain 0,43 sedangkan uji coba luas memperoleh nilai rata-rata 0,62 nilai tersebut termasuk kategori sedang. selain itu uji perbedaan pada uji perbedaan *paored*

sample t-test pada uji coba terbatas dan luas memiliki signifikansi lebih kecil dari 0,05. sehingga berdasarkan hipotesis H1 di tolak dan H0 di terima. dapat di simpulkan bahwa media flascard menggunakan metode scramble berbantuan aplikasi canva berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan keterbatas penelitian, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Rancang bangun media flascard, peneliti sedikit terbatas dalam mencari template jika tidak menggunakan aplikasi premium atau berbayar, oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya akan lebih baik jika mencari referensi aplikasi yang lebih baik dan menarik dengan fitur yang lengkap untuk pengembangan media flascard.
2. Alangkah baiknya calon pendidik dapat lebih mengembangkan media pembelajaran, dalam memanfaatkan *handphone android* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Bagi pengembangan selanjutnya alangkah baiknya dapat merancang media pembelajaran yang lebih kreatif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD.
4. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.