

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan LUSI (Ludo Literasi) untuk memfasilitasi literasi baca tulis peserta didik kelas IV sekolah dasar diperoleh simpulan sebagai berikut.

5.1.1 Analisis kebutuhan sesuai hasil studi lapangan diperoleh hasil bahwa belum optimalnya pembudayaan literasi baca tulis bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam melakukan literasi. Selain itu, hasil studi lapangan menunjukkan kurang tersedianya media pembelajaran yang menunjang kegiatan literasi baca tulis peserta didik secara optimal. Maka dari itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran untuk mendukung literasi baca tulis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil studi lapangan dan studi dokumen memperoleh informasi bahwa media permainan cocok digunakan untuk memenuhi kebutuhan ini. Dengan demikian, peneliti melakukan pengembangan media permainan ludo berbasis literasi baca tulis sehingga muatan pada media tersebut disesuaikan dengan aktivitas literasi baca tulis seperti membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami informasi. Selain itu, pengembangan media permainan LUSI ini disertai dengan adanya petunjuk/peraturan permainan yang jelas agar pembelajaran tetap berjalan kondusif dan teratur.

5.1.2 Rancangan produk media permainan LUSI dilakukan dengan tiga tahap yakni tahap desain pengembangan media permainan LUSI, tahap pengembangan isi kartu media permainan LUSI, dan tahap pengembangan produk media permainan LUSI. Desain pengembangan media ini dilakukan menggunakan aplikasi *Corel X7* dan aplikasi *Canva*. Adapun pengembangan isi kartu dikembangkan berdasarkan kebutuhan literasi baca tulis. Kemudian media permainan LUSI dikembangkan atau dicetak dengan bentuk konvensional agar dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik pada saat pembelajaran.

- 5.1.3 Produk media permainan LUSI yang telah dikembangkan kemudian dilakukan penilaian kepada para ahli. Penilaian ini dilakukan kepada 2 orang ahli, yakni ahli materi literasi baca tulis dan ahli media pembelajaran oleh Dosen Universitas Pendidikan Indonesia. Penilaian ahli memperoleh hasil adanya perbaikan yang perlu dilakukan pada beberapa bagian media permainan LUSI. Namun demikian, hasil penilaian dari kedua ahli tersebut menyatakan produk media permainan LUSI ini ‘Sangat Layak’ digunakan untuk memfasilitasi literasi baca tulis peserta didik kelas IV sekolah dasar.
- 5.1.4 Produk media permainan LUSI yang telah dikembangkan dan divalidasi kemudian dilakukan uji respons untuk mengetahui kepraktisan dari media permainan LUSI. Uji respons dilakukan sebanyak 2 kali dengan tempat dan waktu yang berbeda. Uji respons 1 dilaksanakan di SDN Pamijahan dengan memperoleh 5 respons pendidik dan 27 respons peserta didik. Sedangkan uji respons 2 dilaksanakan di SDN Kalimanggis dengan memperoleh 4 respons pendidik dan 25 respons peserta didik. Hasil uji respons 1 memperoleh nilai kepraktisan sebesar 97,78% dari peserta didik dan 90,67% dari pendidik. Sedangkan hasil uji respons 2 diperoleh nilai kepraktisan sebesar 98% dari respons peserta didik dan 98,33% dari respons pendidik. Dengan demikian, menyatakan bahwa media permainan LUSI yang peneliti kembangkan ‘Sangat Praktis’ digunakan untuk memfasilitasi literasi baca tulis peserta didik kelas IV sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Penelitian telah selesai dilaksanakan dan menghasilkan produk media permainan LUSI untuk memfasilitasi literasi baca tulis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media permainan LUSI ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam berliterasi. Hal positif dari penelitian pengembangan media permainan LUSI ini diuraikan sebagai berikut.

- 5.2.1 Media permainan LUSI dikembangkan berdasarkan aktivitas literasi baca tulis sehingga dapat membantu mengoptimalkan pembudayaan literasi baca tulis bagi peserta didik.

5.2.2 Media permainan LUSI dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dan komunikatif.

5.2.3 Media permainan LUSI dapat membantu pendidik saat pembelajaran terutama dalam membudayakan literasi baca tulis bagi peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Pengembangan media permainan LUSI dalam memfasilitasi literasi baca tulis peserta didik masih terdapat beberapa kekurangan, dengan demikian diuraikan beberapa rekomendasi agar media permainan LUSI untuk literasi baca tulis ini dapat lebih baik lagi.

5.3.1 Peneliti selanjutnya, dapat lebih memperhatikan jumlah peserta didik pada setiap rombelnya agar pembelajaran tetap kondusif dan berjalan lancar. Peneliti merekomendasikan untuk menambah jumlah media yang dikembangkan dengan menggunakan bahan yang lebih sederhana sehingga memudahkan dalam mengembangkan media permainan LUSI ini.

5.3.2 Peneliti selanjutnya, dalam mengembangkan media permainan LUSI dapat membuat kartu yang memuat aktivitas literasi baca tulis dengan jumlah yang lebih banyak lagi agar pembudayaan literasi baca tulis bagi peserta didik dapat lebih optimal.

5.3.3 Peneliti selanjutnya, dalam mendesain dan mengembangkan media permainan LUSI diharapkan lebih memperhatikan pemilihan *font*, gambar/ilustrasi, dan bentuk media permainan LUSI.