

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian mengenai pengembangan *card match* sebagai media pembelajaran aksara Sunda di Sekolah Dasar, diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut.

- a. Kondisi media pembelajaran aksara Sunda di kedua sekolah dasar, SDN Pasiripis dan SDN 1 Karangsambung belum bervariasi dan pembelajaran aksara Sunda lebih banyak diajarkan melalui metode ceramah sehingga adanya kebutuhan media pembelajaran untuk mengenalkan aksara Sunda pada siswa.
- b. Perancangan media pembelajaran *card match* dikembangkan dengan memanfaatkan platform *Canva* yang menyediakan berbagai fitur desain grafis untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Proses pengembangan media ini dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap penting dalam desain dan konstruksi yang bertujuan untuk memastikan media dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar. Tahapan pengembangan media *card match* meliputi penentuan ukuran kartu yang nyaman digenggam dan memudahkan interaksi, pemilihan jenis jenis huruf yang ramah anak dan mudah dibaca, serta penentuan ukuran huruf agar sesuai dengan kemampuan visual siswa. Pemilihan warna huruf dilakukan untuk memastikan keterbacaan, dengan kontras yang jelas terhadap latar belakang kartu. Warna latar belakang dipilih untuk meningkatkan daya tarik visual dan mencerminkan tema budaya Sunda.
- c. Penilaian kelayakan media *card match* untuk pembelajaran aksara Sunda dilakukan melalui proses validasi kepada para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan dari produk media yang telah dikembangkan. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media

menunjukkan bahwa media *card match* memperoleh kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa media *card match* yang telah dikembangkan valid atau layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran aksara Sunda di Sekolah Dasar.

- d. Implementasi media *card match* untuk pembelajaran aksara Sunda dilaksanakan di SDN Pasiripis dan SDN 1 Karangsambung dengan dua tahapan, yaitu uji coba siklus I dan uji coba siklus II. Uji coba siklus I dan uji coba siklus II dilaksanakan dengan melibatkan 53 siswa, yaitu 33 siswa dari SDN Pasiripis dan 20 siswa dari SDN 1 Karangsambung. Implementasi dilakukan untuk melihat respons siswa dan guru terhadap media *card match*, seberapa layak media dapat digunakan pada pembelajaran aksara Sunda. Hasil implementasi dilihat dari hasil angket respons siswa dan guru menunjukkan bahwa media *card match* dapat digunakan dengan sangat layak dalam pembelajaran aksara Sunda.

5.2. Implikasi

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, adapun implikasi dari penelitian pengembangan media *card match* sebagai media pembelajaran aksara Sunda adalah sebagai berikut.

- a. Media *card match* dapat membantu siswa mengenal dan memahami aksara Sunda dengan cara yang interaktif dan menyenangkan melalui aktivitas mencocokkan kartu, sehingga dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional.
- b. Media *card match* dirancang dengan elemen visual yang menarik, seperti penggunaan warna latar belakang yang cerah, ukuran huruf yang sesuai, dan jenis huruf yang mudah dibaca, sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran aksara Sunda.
- c. Media *card match* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran pada materi Muatan Lokal Bahasa Sunda di sekolah dasar sesuai dengan Kurikulum

Yuda Andika Prayoga, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL AKSARA SUNDA PADA SISWA KELAS V SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Merdeka, sehingga siswa dapat lebih mudah mengenal, menghafal, dan mengingat bentuk-bentuk aksara Sunda.

- d. Media *card match* membantu membangun pembelajaran yang menyenangkan dengan mendorong siswa untuk berkontribusi melalui kegiatan belajar interaktif yang membantu membangun keterampilan analitis yang mendalam, daya ingat, dan keterampilan pemecahan masalah secara kreatif, khususnya pada materi aksara Sunda.

5.3. Rekomendasi

Merujuk pada temuan dari penelitian dan pengembangan media *card match* yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan bagi pengguna, bagi peneliti selanjutnya, dan pihak-pihak yang akan melaksanakan penelitian serupa. Beberapa rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Bagi pengguna, khususnya guru, sangat penting untuk memiliki kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seperti *card match*, guna memacu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna, sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengeksplorasi penggunaan media *card match* pada jenjang pendidikan lain seperti SMP dengan materi aksara Sunda yang lebih kompleks atau memperluas penerapannya pada muatan lokal lainnya, seperti bahasa daerah lain. Pembaruan media secara berkala juga perlu dilakukan agar media *card match* tetap relevan dengan perubahan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- c. Bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian serupa, sebaiknya pada proses perancangan media *card match* menggunakan platform desain yang memiliki fitur lebih lengkap dan mendukung berbagai elemen interaktif. Tujuannya agar

menghasilkan media yang lebih interaktif, berdaya guna, dan relevan dengan profil siswa sekolah dasar.

- d. Bagi pemangku kebijakan, sebaiknya mendukung pengembangan dan distribusi media pembelajaran berbasis budaya lokal. Program pelatihan untuk guru dan pengadaan perangkat pembelajaran interaktif juga perlu difasilitasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar.

Yuda Andika Prayoga, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL AKSARA SUNDA PADA SISWA KELAS V SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu