

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai produk yang dirancang adalah media dunia kata untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Materi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu mengenal huruf – huruf, membedakan huruf vokal dan konsonan, mengeja kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana.

1. Desain atau rancangan pada media dunia kata ini mengikuti tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE. Tahapan pertama yaitu analisis, berdasarkan kebutuhan mengenai proses pembelajaran, analisis pengembangan media, analisis kurikulum, analisis materi sesuai dengan kompetensi, dan analisis kegiatan pembelajaran peserta didik. Selanjutnya pada tahapan kedua yaitu mendesain atau merancang media. Desain atau rancangan media menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat berdampak positif pada hasil belajar peserta didik dan penentuan prosedur atau aturan permainan media dunia kata. Pada tahap ketiga yaitu pengembangan, media yang telah dirancang perlu di uji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Kemudian setelah memperoleh penilaian mengenai media, materi, dan bahasa. Tahap selanjutnya adalah implementasi media yang telah dibuat kepada peserta didik kelas 1 yang dilakukan di SD Negeri 1 Medalsirna. Tahap terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan dari tahap awal hingga ke tahap akhir dan menguraikannya berdasarkan hasil pengembangan dari media dunia kata yang telah dibuat.
2. Pengembangan desain media dunia kata terinspirasi dari permainan ludo yang sudah dikenal oleh siapa saja dari waktu ke waktu, pengembangan desain media dunia kata disesuaikan dengan permainan ludo pada umumnya, mulai dari desain bentuk, tata letak gambar, dan kelengkapan permainan. Beberapa pengembangan yang diinovasi oleh peneliti adalah tema media dunia kata yang diambil dari tema binatang atau zoo,

penentuan tema gambar ini mempertimbangkan banyaknya kosa kata dan huruf yang dapat dijadikan sebagai media latihan membaca peserta didik kelas 1, lalu memadukan beberapa warna yang mencolok untuk menarik perhatian peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, selain itu penambahan kelengkapan media kartu dunia kata atau flash card juga di tambahkan oleh peneliti untuk melihat sejauh mana kemampuan membaca peserta didik kelas 1 di SD Negeri 1 Medalsirna

3. Berdasarkan hasil implementasi media dunia kata, dapat terlihat bahwa peserta didik mampu mengekspresikan dirinya dalam bermain permianan tersebut. Peserta didik sangat antusias mengikuti belajar sambil bermain dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Dalam melakukan permianan media dunia kata ini, peserta didik dilatih untuk mempunyai sikap jujur dan taat pada aturan yang telah ditentukan. Media dunia kata mudah dimainkan karena permainan ini diimprovisasi dari permainan ludo yang sudah tidak asing dari waktu ke waktu. Selain itu, guru juga memberikan respon positif terhadap penggunaan media dunia kata untuk latihan membaca permulaan, menurutnya beberapa peserta didik terlihat lebih aktif dan lebih semangat saat mengikuti pembelajaran sambil bermain, berbeda dengan pembelajaran pada hari hari biasanya yang hanya menggunakan buku tematik dan buku bacalah.
4. Efektivitas media dunia kata sebagai media pembelajaran bahasa sangat efektif digunakan untuk menunjang pembelajaran membaca permulaan. Permainan dunia kata merupakan istilah yang digunakan untuk pengembangan media penunjang kemampuan mmebaca permulaan. Permainan ini dikembangkan dari permainan ludo yang di dalamnya terdapat dadu, pemain, dan kartu (*flashcard*) sebagai pelengkap. Peserta didik akan diminta untuk mengeja kata, melengkapi kata, mengisi kata yang hilang, menyusun huruf, ,e,nedaklan huruf vokal, membedakan huruf konsonan dan membaca kalimat sederhana. Sama halnya dengan ludo, permainan dunia kata ini bertujuan untuk memasukan semua poin (binatang) ke dalam rumah yang berada di tengah papan. Media dunia kata ini dikembangkan agar peserta didik belajar memahami huruf dengan

beberapa kegiatan yang mendukung keterampilan membaca permulaan tentunya dengan konsep permainan ludo yang menyenangkan.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media dunia kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini terdapat implikasi yaitu media yang dirancang sebagai solusi untuk membantu melatih kemampuan membaca permulaan. Media dunia kata ini membuat peserta didik lebih mengekspresikan dirinya pada saat memperoleh pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dikarenakan peserta didik yang mengikuti dengan aktif kegiatan pembelajaran, media dunia kata ini dirancang sebagai salah satu di antaranya penyelesaian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik menggunakan media dunia kata.

## **5.3 Rekomendasi**

Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan seperti penjelasan aturan permainan atau petunjuk penggunaan media yang digunakan secara berkelompok, walaupun pandemi covid-19 sudah sedikit mereda, seharusnya penggunaan masker dan protokol kesehatan lainnya masih harus dilakukan. Selanjutnya pada tahap pengembangan produk flash card dapat menggunakan kertas yang sesuai agar mudah dihapus dan dapat digunakan secara berulang, lalu penggunaan alat tulis seperti spidol dapat dipertimbangkan kembali agar mudah dihapus dan tidak terlalu susah dapat menggunakan spidol yang sudah satu set dengan busa atau alat penghapusnya. Rekomendasi kepada peneliti selanjutnya untuk penggunaan media dunia kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 Sekolah dasar, di antaranya :

### 1) Guru

Guru dapat menentukan apakah media tersebut akan digunakan secara berkelompok atau individu. Jika akan dibentuk secara berkelompok maka guru harus sesering mungkin untuk mengontrol atau mobilisasi kepada peserta didik yang sedang memainkan permainan. Dan jika dimainkan secara individu maka guru perlu menentukan waktu permainan agar peserta didik dapat menggunakan media secara keseluruhan.

## 2) Peneliti Selanjutnya

Merancang desain papan media dunia kata yang lebih inovatif lagi dan membuat flash card yang dapat disesuaikan dengan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, sehingga permainan dapat diikuti oleh semua peserta didik, contohnya seperti membuat soal mulai dari yang paling mudah sampai level yang lumayan sulit, agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuannya dan menambah wawasan. Lalu pertimbangkan ukuran dan bahan yang akan digunakan untuk media dunia kata yang diimprovisasi dari permainan ludo.