

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba media Bahasa Indonesia berbasis *picture and picture* yang dilakukan pada SDN 05 Surau Gadang Padang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media kartu kata berbasis *picture and picture* dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *reseach and development* (R&D). yang terdiri dari 3D yaitu tahap *define* (pendenifisian), tahap *desaign* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan). karena keterbatasan waktu dan kemampuan maka peneliti hanya sampai pada tahap 3D yaitu pendefisian (*define*), pada tahap *define* dilakukan penetapan syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis Standar Kompetensi dan bahan materi pembelajaran berdasarkan Standar Isi Kurikulum 2013, yang menganalisis hal yang terkait dengan pengembangan media yaitu: analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis konsep. Perancangan (*design*), Tahap ini adalah menyiapkan media kartu kata berbasis *picture and picture* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SDN 05 Surau Gadang Padang. Penyajian media dalam bentuk kartu kata yang di buat dengan aplikasi canva dengan ukuran kartu A5. Pengembangan (*develop*), tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan media kartu kata dengan pendekatan *picture and picture* yang valid, praktis, dan efektif.

2. Kualitas Media kartu kata mendapatkan validitas sebesar 96% untuk kelayakan isi dan materi sehingga termasuk pada kategori sangat valid, 83,3% untuk validitas bahasa sehingga termasuk pada kategori valid dan 95% untuk tampilan desain yang juga termasuk pada kategori sangat valid. tingkat praktikalitas dari guru sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis. Untuk tingkat praktikalitas dari siswa pada uji coba skala terbatas sebesar 92,05% dengan kategori sangat praktis dan pada uji produk skala kecil pada siswa diperoleh 97,86% dengan kategori sangat praktis sehingga media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis. Untuk efektivitas siswa pada uji coba skala terbatas diperoleh 95,8% dengan kriteria baik sekali dan efektivitas siswa pada uji coba produk skala kecil diperoleh 91% dengan kriteria baik sekali.

B. Saran:

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru dapat memanfaatkan media kartu kata berbasis *picture and picture* ini sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar.
2. Peneliti selanjutnya menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media kartu kata berbasis *picture and picture* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi yang berbeda. Dan peneliti lain juga dapat melihat standar validitas, praktikalitas, efektifitas sebuah media pembelajaran sesuai dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad.2019.”media pembelajaran”.Depok: PT rajagrafindo persada.
- Aulina, C. N. (2012). “Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1(2), 131–144. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>
- Dewantara,Nugiansyah(2021). “Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam”. *11*.
- Dewi, Zain, Mardiantyi(2022).” Pengembangan Media Kartu Kata Berbasis Lingkungan Sekitar Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Tema 3 Kegiatanku Sub Tema 1 Kegiatan di Pagi Hari SDN1 Dopang”*jurnal ilmiah profesi pendidikan*.
- Fitri,R.A, Noviana, E., & Fendrik, M. (2017). “Pengembangan lembar siswa (LKS) pada mata pealajaran Matematika kelas 5 sekolah dasar (penelitian pengembangan dengan materi volume kubus dan balok di SD IT Al-Fitayah” (Doctoral dissertation, Riau University).
- Hamdayana.2017.”metodologi pengajaran”.jakarta: PT Bumi aksara.
- Hasan,A. (2017).”Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui metode latihan pada siswa kelas IV SDN salunggadue”.*jurnal kreatif online*,vol.5 No.4,246-257.
- Istarani. (2011).“Model Pembelajaran Inovatif”. Medan: Media Persada.
- Kirom, A. (2017). “Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural”. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80.
<http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Mantira, Z. J., Syaiful, M., & Arif, S. (2017).”Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa”. *FKIP Unila*, 03(01), 1–4.
- Mariano, Kusumawati(2016).”Pengembangan media flash card tema binatang untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak asemjajar-surabya”.
- Ongki.2019.”Pengembangan Media Kartu Kata dan Kalima tuntuk Pembelajaran Kemampuan Membaca Pada Tema 5 Pengalamanku bagi Anak Kelas I Sekolah Dasar Negeri 31 Ambacang Painan”. Skripsi.Padang: Program SarjanaUniversitas Bung Hatta
- Sastika A,Widi(2020). “pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar (flash card) untuk melatih kemampuan membaca permulaan kelas 1

sd/miskripsi”

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). “Belajar Dan Pembelajaran”. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.

<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2". *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>

Roby Mahendra, G. (2016). "Pengembangan Model Examples Non Examples dengan Make A Match Dalam meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Karangrayung Grobongan Tahun Pelajaran 2015/2016" (Doctorol dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Rohman, Winoto, rahayu.(2016) "kebiasaan membaca siswa sekolah dasar (survei aspek kebahasaan membaca siswa SD Negeri 2 pinggirsari di Desa pinggirsari kecamatan arjasari kabupaten bandung)". *jurnal perpustakaan, informasi, dan kearsipan khizanah al-hikmah*, 4(2), 152-162.

Rusli, M., Hermawan, D., & Sapuwuningsih, N. N. (2017) "multimedia pembelajaran yang inovatif prinsip dasar dan model pengembangan". Yogyakarta: Andi.

Sefriani, R., & Wijaya, I. (2018). "Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Director pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Sekolah Menengah Kejuruan". *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 60-71.

Sugiyono. 2019. "metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D". Bandung: alfabeta.

Shoimin Aris, (2014). "model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013". Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA.

Susanto, A. 2014. "Teori Belajar & pembelajaran di Sekolah Dasar". Jakarta: Kencana

Suyono & Harianto. 2019. "belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suryono, Soedjito. (2020). "Seri terampil menulis Bahasa Indonesia : Kosa kata". Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). "Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Tafonao, T. (2018). "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tantri, A. A. S. (2016). "Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman". *Acarya Pustaka*, 2(1), 1–29.
- Trianto.2014."Model pembelajaran Terpadu, konsep, strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan". Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardana,ika.,Banggali,tinggi.,Husain,halimah.,(2017). "Penerapan Model Kooperatif Tipe Student Team Achivement Division (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Avogadro SMA Negeri 2 Pangkajene". *Jurnal Chemica Vo/*. 18 Nomor 1 Juni 2017, 76 – 84.
- Yunus, Aswandi, amna(2013). "Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Tunarungu dengan Menggunakan Teknik Skimming". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 2(3), 854–862