BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk media pembelajaran Engklek Pintar untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris dapat diambil disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran engklek pintar dimulai dengan analisis data melalui kegiatan studi lapangan terlebih dahulu. Hasil analisis memperoleh bahwa kemampuan Bahasa Inggris peserta didik kelas IV masih kurang. Sarana prasarana belum sepenuhnya mendukung terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Selama pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku teks pegangan peserta didik. Pendidik mengatakan bahwa media yang dapat menarik perhatian peserta didik yaitu media yang memuat banyak gambar-gambar sehingga memudahkan peserta didik dalam memaknai setiap materi yang disampaikan. Berlatar hasil analisis tersebut akhirnya peneliti memilih untuk melakukan pengembangan media permainan. Permainan yang peneliti gunakan yakni permainan tradisional engklek.
2. Tahap perancangan peneliti melakukan perancangan media yang mencakup alas permainan, kartu permainan, kemasan kartu. Pada tahap perancangan ini peneliti hanya menggunakan aplikasi *canva* dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi.
3. Di tahap pengembangan ini peneliti melakukan penilaian produk kepada beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli pedagogik, ahli bahasa, dan pengguna. Tujuan validasi ini adalah untuk memperoleh kelayakan produk sebelum di uji coba kan di lapangan. Hasil penilaian ahli menyatakan bahwa produk media pembelajaran engklek pintar “Layak” untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar dengan beberapa saran perbaikan.

4. Setelah produk media pembelajaran di perbaiki kemudian diuji coba kan pada pengguna yakni peserta didik dan pendidik untuk memperoleh kepraktisan. Uji coba ini dilaksanakan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Rabu, 5 Juni 2024 dengan jumlah peserta didik 14 orang. Uji coba pertama memperoleh nilai kelayakan sebesar 84%. Uji coba kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Juni 2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 orang. Uji coba kedua memperoleh nilai kelayakan sebesar 85%. Berdasarkan perolehan nilai dari pengguna dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran Engklek Pintar (EPIN) “Sangat Layak” untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV Sekolah Dasar.
5. Secara menyeluruh berdasarkan penilaian beberapa ahli, penilaian pengguna menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Meski demikian, tidak dapat dipungkiri media yang dikembangkan masih terdapat kekurangan. Kekurangan-kekurangan tersebut dapat diperbaiki bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media berupa media permainan ber alas dan kartu.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran engklek pintar (EPIN) mampu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan serta mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Karena permainan ini dilakukan secara berkelompok maka dengan penggunaan media pembelajaran engklek pintar mampu menumbuhkan kemampuan bersosialisasi peserta didik. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai ajang untuk mengembangkan rasa kebanggaan para generasi muda terhadap warisan budaya yang dimiliki sambil belajar Bahasa Inggris.

5.3 Rekomendasi

Setelah melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran engklek pintar dalam pembelajaran. Peneliti ingin menyampaikan beberapa rekomendasi kepada pihak yang bersangkutan:

1. Bagi para pendidik, media pembelajaran engklek pintar ini dapat dijadikan variasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta mendorong peserta didik lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2. Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut dan mendalam agar produk yang dihasilkan lebih baik, kreatif, dan inovatif.
3. Harapan bagi peneliti selanjutnya permainan tradisional engklek dapat dikembangkan lebih lanjut pada mata pelajaran yang lainnya.