

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *game uno flip card* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas IV Sekolah dasar diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan sesuai dengan hasil studi lapangan diperoleh hasil bahwa guru belum menggunakan media khusus dalam pembelajaran bahasa Inggris, guru hanya menggunakan video pembelajaran dan bernyanyi yang sudah tersedia di platform *youtube* dan *tiktok*. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV Sekolah dasar masih berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik, proses pembelajaran bahasa Inggris cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pengulangan kosakata. Media yang digunakan guru bukan hasil buatan sendiri melainkan hanya memanfaatkan yang sudah ada di internet. Kemampuan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris masih sulit dalam memahami kosakata (*vocabulary*), struktur bahasa dan pengucapan, karakteristik belajar peserta didik adalah visual dan audio-visual (video). Kurangnya sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah berpengaruh terhadap pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan, media yang diharapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris adalah media visual yang menarik, dapat menampilkan gambar dan interaktif.
2. Desain rancangan media *game uno flip card* dilakukan dengan empat tahapan komponen di antaranya ; tahap desain kemasan *game uno flip card*, tahap desain buku panduan peraturan permainan *game uno flip card*, tahap desain kartu aksi dan kartu nomor, yang terakhir adalah desain sajian materi. Desain rancangan media dilakukan melalui aplikasi *canva*, desain *game uno flip card* yang digunakan berpedoman kepada *game uno flip card* asli sebagai referensi desain tampilan dan permainan. Perancangan sajian materi didasarkan kepada capaian pembelajaran pada fase B kurikulum merdeka.

3. Pengembangan media *game* uno *flip card* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV Sekolah dasar memuat materi, gambar, dan berbagai macam soal yang disajikan terkait jenis-jenis kendaraan. Media berbasis *game* uno *flip card* sebelum di uji coba pada tahap implementasi perlu dilakukan beberapa tahapan pengembangan pada setiap komponen media, agar media yang dikembangkan layak dan valid untuk di gunakan pada kegiatan pembelajaran melalui penilaian uji validasi kepada ahli untuk mendapatkan kelayakan produk. Berdasarkan dari hasil validasi dari para ahli media *game* uno *flip card* layak untuk di implementasikan pada kegiatan pembelajaran setelah melakukan revisi berdasarkan saran ahli. Dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan skor persentase 93.3% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor persentase 73.5% dengan kriteria “Layak”, dan ahli desain pembelajaran/pedagogik mendapatkan skor persentase 90.6% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan skor persentase 93.7% kriteria “Sangat Layak”, dan penilaian pengguna mendapatkan rata-rata persentase 91% dengan kriteria “Sangat Layak”. Secara keseluruhan hasil kelayakan media *game* uno *flip card* mendapatkan skor akhir 88.65% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Setelah divalidasi peneliti merevisi atau memperbaiki kekurangan produk sesuai dengan rekomendasi dari para ahli, jika media yang dikembangkan sudah melalui tahap validasi dan revisi maka peneliti dapat mencetak kembali media *game* uno *flip card* yang telah diperbaiki untuk di implementasikan.
4. Implementasi media di uji coba sebanyak dua kali pada dua sekolah dasar yang dipilih berdasarkan jumlah peserta didiknya yang sama. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari respons guru dan peserta didik, pada implementasi pertama respons peserta didik sebanyak 88.5% dengan kriteria media “Sangat Praktis” digunakan, respons guru mendapatkan skor persentase 91.6% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Pada implementasi 2 terjadi peningkatan respons setelah melakukan perbaikan pada aspek tampilan dan teknis penyampaian media, respons yang di dapatkan dari peserta didik sebanyak 93.8% dan guru sebesar 98.3% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

5. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *game* uno *flip card* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV Sekolah dasar. Produk yang dihasilkan dievaluasi secara formatif pada setiap tahapan ADDIE, terutama pada tahap desain, dan pengembangan untuk melakukan perbaikan produk sebelum di uji coba berdasarkan penilaian ahli. Evaluasi submatif dilakukan pada tahap implementasi untuk mengetahui kepraktisan suatu produk berdasarkan respons dari pengguna. Setelah melewati serangkaian tahapan pada model ADDIE terdapat kelebihan dan kekurangan dari media *game* uno *flip card* yang telah dikembangkan. Kelebihan media *game* uno *flip card* yang peneliti temukan dan jabarkan berdasarkan evaluasi produk yaitu : 1) uno *flip card* memuat gambar yang dapat membantu peserta didik dalam menambah kosakata bahasa Inggris melalui gambar, fungsi aspek komunikatif ; 2) uno *flip card* dapat memfasilitasi peserta didik dalam kompetensi aspek produktif dan reseptif pada pembelajaran bahasa terutama pada aspek memirsa ; 3) uno *flip card* menarik bagi peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar ; 4) adanya tantangan dan fantasi dapat menciptakan pembelajaran yang suportif, kondusif, aktif, interaktif dan pemecahan masalah. Di samping itu terdapat kekurangan yang peneliti temukan pada media *game* uno *flip card* yang telah dikembangkan yaitu 1) soal yang disajikan sulit dijawab oleh peserta didik, 2) keterbatasan dalam menyajikan materi belajar, 4) kurang efektif jika digunakan lebih dari 10 peserta didik pada saat pembelajaran, 5) peraturan permainan yang banyak dapat membuat beberapa peserta didik sulit memahaminya.

5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan produk media *game* uno *flip card* pada Pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam belajar bahasa Inggris. Penelitian pengembangan media yang telah selesai dikembangkan melalui beberapa tahapan memiliki beberapa implikasi yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Media *game* uno *flip card* menjadi media visual cetak kartu yang bervariasi dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar yang dapat memfasilitasi kompetensi aspek berbahasa.

2. Media *game* uno *flip card* dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar sehingga dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, media ini dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan karena peserta didik dapat berinteraksi secara aktif, interaktif dan komunikatif. Media *game* uno *flip card* menuntut adanya keterlibatan peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media *game* uno *flip card* menyajikan gambar ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan peserta didik dalam memahami kosakata bahasa Inggris.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *game* uno *flip card* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar peneliti memberikan rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan inovasi untuk menyempurnakan media *game* uno *flip card* selanjutnya dalam bidang pendidikan. Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah agar media yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai pendekatan atau konteks dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas yang sesuai untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi agar memudahkan guru dan peserta didik dalam memanfaatkan media yang menarik perhatian serta mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan aspek kompetensi berbahasa yang berbeda.

Bagi pengguna dan peneliti selanjutnya media *game* uno *flip card* dapat dijadikan referensi guru dalam memilih media pembelajaran yang lebih bervariasi, serta guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan media *game* uno *flip card* pada proses pembelajaran bahasa Inggris dengan penggunaan yang tepat dan fleksibel. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan sajian materi pada topik pembelajaran lain yang lebih bervariasi, seperti topik mengenalkan benda, waktu, aktivitas yang memuat aspek kompetensi pembelajaran bahasa, media *game* uno *flip card* dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dalam bentuk digital agar dapat digunakan secara fleksibel, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *game* uno *flip card* dengan menggunakan ukuran kartu

yang lebih besar agar dapat memuat gambar lebih banyak dan jelas, peneliti selanjutnya dapat lebih memperhatikan penggunaan warna, jenis teks dan gambar/ilustrasi agar tampilan media lebih menarik, dan diharapkan dapat mengembangkan media *game uno flip card* yang dapat dimainkan lebih dari 10 pemain dengan memperhatikan jumlah kartu nomor dan kartu soal yang digunakan.