

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, mengenai pengembangan media Edukasi CimaHi Monopoli “EDUCIMO” *Smart Games* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) sebagai media pembelajaran berbicara siswa kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran “EDUCIMO” *Smart Games* dilakukan melalui tahapan awal yaitu analisis dan perencanaan. Analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan media untuk mengetahui keadaan dan ketersediaan media, analisis kurikulum untuk mengidentifikasi kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, analisis karakteristik siswa untuk mengetahui karakteristik pengguna media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas, dan analisis perangkat untuk mengetahui perangkat lunak yang akan digunakan dalam proses perencanaan dan pengembangan media pembelajaran. tahap selanjutnya adalah pembuatan yaitu membuat rancangan materi, referensi dan pembuatan sketsa desain tampilan media mencakup desain papan permainan (*boardgame*), kartu kepemilikan, kartu bantuan, buku panduan, dan kemasan keseluruhan produk media pembelajaran.
2. Kelayakan media pembelajaran “EDUCIMO” *Smart Games* dilihat dari penilaian validasi ahli yang sudah dilakukan dengan validator sesuai dengan bidangnya yaitu Dosen PGSD UPI Kampus Cibiru. Validasi ahli yang dilakukan yaitu validasi materi yang mendapatkan nilai modus 4, validasi

media mendapatkan nilai modus 4, dan validasi bahasa mendapatkan nilai modus 4 dengan kategori “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “EDUCIMO” *Smart Games* sangat layak digunakan dengan saran dan masukan yang telah diberikan.

3. Respon *user* yaitu siswa dan *client* yaitu guru kelas IV SD IT Uswatun Hasanah sebagai pengguna media pembelajaran “EDUCIMO” *Smart Games* memberikan respon positif. Respon ini ditunjukkan dengan penilaian pengisian angket yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian angket respon *user* menunjukkan kategori “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan media “EDUCIMO” *Smart Games* sangat layak digunakan dalam pembelajaran berbicara bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Efektivitas dari penggunaan media “EDUCIMO” *Smart Games* dalam peningkatan kemampuan berbicara siswa terlihat dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Hasil dari uji normalitas menunjukan nilai signifikansi 0,050 untuk *Pre-Test* dan 0,030 untuk *Post-Test*. Artinya data berdistribusi normal. Terdapat peningkatan kemampuan berbicara siswa pada setiap indikator kemampuan berbicara. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran ini memberikan anlals bagi kemampuan berbicara siswa kelas IV Sekolah Dasar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, pengembangan media “EDUCIMO” *Smart Games* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa khususnya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini karena penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

Regina Nurul Sakinah, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI CIMAHI MONOPOLI (“EDUCIMO” *SMART GAMES*) BERBASIS PENDEKATAN *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* (CRT) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBICARA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

1. Penelitian ini menunjukkan proses pengembangan media secara rinci dimulai dari proses analisis, perancangan, pembuatan, validasi oleh ahli media, hingga uji coba dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.
2. Sebelum penelitian ini dilakukan, belum ada media pembelajaran khusus untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di SD IT Uswatun Hasanah. Setelah dilakukan penelitian ini, media pembelajaran “EDUCIMO” *Smart Games* dapat dijadikan salah satu media pembelajaran khususnya bagi kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran berbicara.
3. Media pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan kepada guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran berbicara. Media pembelajaran ini juga dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan, sehingga siswa tidak bosan dan tidak mengobrol di kelas.

5.3 Rekomendasi

1. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, diharapkan dapat mengembangkan kembali media pembelajaran ini menjadi lebih baik dan lebih mudah digunakan di kelas. Selain itu, aspek yang dapat dikembangkan adalah efisiensi dalam penggunaan media, contohnya permainan dibuat lebih sederhana agar tidak memakan banyak waktu dalam penggunaannya mengingat waktu pembelajaran yang terbatas. Untuk itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kembali media “EDUCIMO” *Smart Games* ini secara lebih maksimal sesuai dengan rekomendasi yang peneliti berikan

guna memaksimalkan perkembangan kemampuan berbicara siswa Sekolah Dasar.

2. Bagi Guru, media “EDUCIMO” *Smart Games* dapat menjadi solusi untuk mengatasi rasa bosan siswa, menciptakan pembelajaran dengan nuansa belajar yang efektif dan menyenangkan, dan menjadi acuan untuk mengembangkan jenis media pembelajaran pada materi atau mata pelajaran lainnya.
3. Bagi Sekolah, dapat menambah variasi media pembelajaran pada berbagai materi atau mata pelajaran lainnya sebagai usaha meningkatkan mutu dan kualitas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.