

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan media *e-flashcard* menggunakan Quizlet pada pengenalan *vocabulary* Bahasa Inggris dengan model ADDIE dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa dibutuhkannya pengembangan media dalam pengenalan *vocabulary* ini untuk menarik antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Dilihat dari media yang biasa digunakan dalam pembelajaran ini belum bervariasi. Maka diperlukan adanya pengembangan media *e-flashcard* menggunakan Quizlet untuk media yang lebih praktis dan bervariasi untuk membantu peserta didik dalam proses pengenalan *vocabulary*.
2. Pengembangan media yang dilakukan peneliti melalui beberapa langkah, yakni dimulai dari rancangan isi dari media *e-flashcard*, kemudian rancangan pengembangan media *e-flashcard* menggunakan Quizlet. Adapun rancangan isi media yakni halaman awal berupa pengenalan materi dan langkah-langkah penggunaan media, konten pengenalan *vocabulary* disertai terjemahan dan juga audio, kemudian LKPD.
3. Kelayakan media dilakukan dengan penilaian berupa validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli yakni, ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran, serta validasi oleh pengguna. Hasil dari validasi dari para ahli, media yang telah dikembangkan memperoleh hasil nilai dari ahli media sebesar 90,9%, ahli materi sebesar 100%, ahli desain pembelajaran 88,6%, dan validasi oleh pengguna mendapatkan nilai 95,6%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media *e-flashcard* menggunakan Quizlet dalam pengenalan *vocabulary* Bahasa Inggris layak untuk diuji cobakan setelah melalui proses perbaikan berdasarkan komentar yang diberikan oleh validator.
4. Evaluasi ditunjukkan dengan hasil respon dari angket yang diberikan pada peserta didik pada uji coba terbatas mendapatkan nilai kepraktisan sebesar

87%, dan hasil dari respon guru yakni 96%. Pada uji coba luas respon peserta didik mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 91% dan respon guru mendapatkan nilai kepraktisan rata-rata sebesar 98%. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa media *e-flashcard* sangat layak dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran pengenalan *vocabulary* Bahasa Inggris. Kelebihan dari media *e-flashcard* menggunakan *Quizlet* ini yakni media tersebut mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik antusias peserta didik, sehingga pembelajara tidak jenuh dan membosankan, lalu visual pada media *e-flashcard* berwarna dan memiliki fitur audio serta fitur tambahan lainnya yang dapat membantu peserta didik lebih memahami pembelajaran, serta penggunaannya lebih praktis dan fleksibel bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Sedangkan untuk kekurangan media ini adalah media membuat ketergantungan akses internet karena memang untuk *Quizlet* ini masih harus menggunakan internet, hal ini bisa menjadi kendala bagi siswa yang tidak memiliki akses tersebut secara konsisten.

5.2 Implikasi

Terdapat implikasi sebagai dampak dari pengembangan media *e-flashcard* dalam pembelajaran pengenalan *vocabulary* berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas yakni, pengembangan media *e-flashcard* untuk peserta didik kelas V layak dan dinilai dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengenal *vocabulary* Bahasa Inggris.

Pengembangan media *e-flashcard* dalam pembelajaran pengenalan *vocabulary* juga dinilai praktis dan menarik antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pengenalan *vocabulary* Bahasa Inggris sehingga peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif. Selain itu, pengembangan media *e-flashcard* dalam pembelajaran pengenalan *vocabulary* ini membantu sekolah untuk menyediakan alternatif media pembelajaran dalam pengenalan *vocabulary*.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta kesimpulan yang diuraikan sebelumnya, peneliti memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait. Beberapa rekomendasi tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. Bagi sekolah diharapkan agar dapat menyediakan infrastuktur digital dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti *wi-fi* atau komputer dengan aplikasi *quizlet* terinstal. Adopsi media digital yang telah dikembangkan dalam kurikulum terutama untuk mendukung kurikulum merdeka. Mengadakan program pengembangan media dengan membentuk tim pengembangan media berbasis teknologi bekerja sama dengan guru dan tenaga *IT*.
2. Bagi guru diharapkan melakukan pelatihan penggunaan media digital, mengingat beberapa guru awalnya kurang familiar dengan platform digital disarankan guru mengikuti pelatihan singkat tentang menggunakan *IT*.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan eksplorasi tema *vocabulary* lain. Pengembangan untuk tingkat lain, melihat keberhasilan media peneliti maka dapat dilakukan eksplorasi penerapan media *e-flashcard* untuk kelas rendah atau tingkat lebih tinggi dengan menyesuaikan kompleksitas sesuai usia. Optimalisasi fitur *offline* karena kendala akses internet yang ditemui selama uji coba menunjukkan perlunya pengembangan fitur *offline*.