

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model ADDIE Menurut Dick dan Carry (1996) yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi.
2. Media pembelajaran Ular Tangga untuk penguasaan *simple english vocabulary* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV di SD, Berdasarkan uji validitas media diperoleh tingkat kevalidan materi pembelajaran presentase sebesar **96,8%** dengan rata-rata **3,87** dan kevalidan media pembelajaran presentase sebesar **91,3%** dengan rata-rata **3,65** berada pada skala “A” dengan tingkat Sangat Layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah, dan kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ular tangga tidak perlu direvisi.
3. Media pembelajaran Ular Tangga untuk penguasaan *simple english vocabulary* mendapat respon siswa dengan kualifikasi hasil presentase **83,3%** dengan rerata skor **3,33** dengan nilai “A” dengan kategori tingkat Sangat Layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah, serta tidak perlu revisi.

B. Keterbatasan Pengembangan

Produk media pembelajaran Ular Tangga yang dikembangkan memiliki beberapa keterbatasan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Saat penelitian berlangsung, peneliti terhambat dengan adanya wabah *covid-19* yang menyebabkan penelitian ini terhambat dan kurang maksimal, yang menjadikan penelitian ini hanya sampai pada tahap *development*, dengan tahapan sesuai prosedur yang dibuat sebaik-baiknya,

yang mana tahap ini adalah tahap ke-3 dari 5 tahap sesuai prosedur. Namun tahap ke-4 dan ke-5 pada penelitian ini tetap dilaksanakan, dengan tidak sesuai dengan prosedur yang ada.

2. Tahap ke-4 yaitu *implemation* (penerapan) tetap dilaksanakan, namun tidak dengan uji lapangan, melainkan dengan uji kelompok kecil yang terdiri dari 1-4 siswa atau kurang dari 10 siswa kelas IV, dikarenakan wabah *covid-19* yang tidak menganjurkan siswa untuk masuk sekolah atau sekolah diliburkan. Menjadikan peneliti untuk mengambil sampel anak SD kelas IV dilingkungan rumah untuk menguji produk media pembelajaran ini.

C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah dijelaskan, Ular Tangga untuk penguasaan *simple english vocabulary* sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.
- b. Pihak sekolah diharapkan memfasilitasi para pendidik dengan mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran.

2. Guru

- a. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran *simple english vocabulary* yang menarik dan bervariasi agar motivasi belajar siswa meningkat.
- b. Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran *simple english vocabulary*.

3. Siswa

- a. Siswa sebaiknya lebih ulet, tidak mudah putus asa dan lebih berusaha untuk membaca dan mengeja *simple English vocabulary*.

- b. Siswa sebaiknya lebih rajin dalam mengerjakan tugas-tugas rutin, menyikapi tugas rutin sebagai tanggung jawab yang harus diselesaikan.

D. Saran untuk peneliti lain

Beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti lain terkait penelitian dan pengembangan tentang media pembelajaran Ular Tanga sebagai berikut:

1. Wawancara untuk analisis kebutuhan sebaiknya juga dengan kepala sekolah untuk memperjelas apa yang dibutuhkan oleh sekolah.
2. Tetap melaksanakan tahap *implemation* walaupun dalam *sample* kecil sehingga mengetahui kualitas produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Agussely, D., & Irdamurni. (2019). Upaya Meigkatkan Kosakata Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Tunarungu. *Journal Of Multidisciplinary Research and Development*.
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal*, 8, 218.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (A. Rahman (Ed).)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Hornby, A. S. (2006). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, Oxford University
- Darman, F. (Ed.). (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (2nd ed.)*. Transmedia Pustaka.
- Fauziati, E. 2010. *Teaching English As a Foreign Language*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Handayani, D. E. (2015). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Cidora Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2014/2015*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Semarang: Universitas PGRI Semarang.

- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3, 32–34.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Mahmud, & Priatna, T. (2008). *Penelitian Tindakan kelas teori dan praktik* (I. Suntana (Ed.); 2nd ed.). Tsabita.
- Mardianawati, L. (2012). *Vocabulary Teaching Strategies Used By Teachers Of Junior High School*. 21–23.
- (Muhammad Subarkah, 2020). Skripsi Saat Pandemi Corona Siapa Takut. Republica. A4.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada September.
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran berbasis Visual berbentuk permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 1, 36.
- Nurfadillah, S., Safei, Jamillah. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Tahun Ajaran 2018/2019*. Sulawesi Selatan: UIN Alauddin Makassar.
- Priyono, M. M. (2016). Metode penelitian kuantitatif. *Taman Sidoarjo: Zifatama*.
- Raco, J. . (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, S., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan* (sinwari natakusumah (Ed.); 14th ed.). PT Rajagrafindo Persada.

- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, P. (2011). *Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukayati. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Di SD* (Yuliawanto (Ed.); 1st ed.).
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryana. (2010). *Metodologi Penelitian*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Susiliana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.
- Tungka, N. F. (2010). *Teknik Penguasaan English Vocabulary dalam Pembelajara Bahasa Inggris*. III, 51.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 13 Mei 2015 pukul 15.00 WIB.