

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Terdapat beberapa kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran Ludo *Word King*, seperti berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan yaitu dibuatnya papan permainan (*board game*) yang bertujuan untuk membantu siswa dalam membaca, berbicara, dan menguasai kosakata bahasa Inggris yang disesuaikan dengan kurikulum, silabus, materi, dan kompetensi pada mata pelajaran bahasa Inggris yang berlaku di SDN Gebang Raya 1. Pada pengembangan media ini menggunakan model pengembangan dari Dick and Carry (1996) yaitu ADDIE yang terdapat 5 tahap yang terdiri atas analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), uji coba (*implementasi*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. Penilaian validasi produk media pembelajaran ludo *word king* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris yang didapat dari ahli materi dan ahli media mendapat nilai 'A' atau 'Valid' dan dapat dikategorikan 'Sangat Layak' dengan keterangan mudah, jelas, tepat, menarik, konsisten, sehingga media pembelajaran Ludo King tidak perlu revisi. Berdasarkan rekapitulasi perhitungan dalam penilaian uji validasi oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata 3,5 dan presentase 87,5% dengan kriteria 'Sangat Layak'. Kemudian dalam penilaian uji validasi oleh ahli media mendapat nilai rata-rata 3,09 dan presentasi 77,4% dengan kriteria 'Sangat Layak'. Dapat disimpulkan penilai yang didapat dari ahli materi dan media mendapat nilai 'A' atau 'Valid'.
3. Penilaian respon siswa pada produk media pembelajaran Ludo King untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris mendapat respon baik.

Berdasarkan rekapitulasi perhitungan penilaian respon siswa mendapat nilai

Vidya Hadiyanti, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG

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

rata-rata 3,59 dan presentase 89,7% dengan kriteria “Sangat Layak’ dan nilai ‘A’ atau ‘Valid’ dengan keterangan mudah, jelas, tepat, menarik, konsisten, sehingga media pembelajaran Ludo King tidak perlu revisi. Selanjutnya, dari keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa yaitu mendapat rata-rata nilai 3,39 dengan kategori sangat baik dengan nilai presentase 84,8% dengan kriteria sangat layak dan bernilai ‘A’.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan setelah proses penelitian dan pengembangan serta keterbatasan pada pengembangan media pembelajaran Ludo *Word King* ini mengenai pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut, sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah

- a. Diharapkan dapat menyediakan fasilitas sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah.
- b. Diharapkan dapat memberi fasilitas untuk para guru atau pendidik untuk mengadakan atau memberi informasi pelatihan pada pengembangan media pembelajaran.

2. Guru

- a. Guru dianjurkan untuk menjelaskan aturan permainan Ludo *Word King*, supaya permainan dan pembelajarannya lebih kondusif dan berjalan lancar.
- b. Guru membimbing dan mengontrol siswa saat kegiatan berlangsung untuk mengetahui apakah siswa dapat bermain sesuai aturan sehingga tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris dari setiap siswa dapat terlihat.

- c. Guru dapat menggunakan media pembelajaran lain yang menarik supaya siswa dapat termotivasi dan semangat sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas.
3. Siswa
 - a. Diharapkan siswa dapat lebih semangat dalam belajar terutama jika sudah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
 - b. Diharapkan siswa memahami aturan permainan dengan baik, supaya tujuan pembelajaran permainan Ludo Word King dapat tercapai dengan baik dan benar.
 4. Peneliti selanjutnya
 - a. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan media pembelajaran lebih baik.
 - b. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengevaluasi pertanyaan yang ada pada angket ahli materi, ahli media, dan respon siswa supaya aspek yang akan dinilai dapat terukur dengan baik
 - c. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melaksanakan semua tahapan pengembangan sesuai dengan prosedur yang sudah ditetapkan.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Terdapat beberapa saran untuk peneliti atau pengembang selanjutnya supaya produk media pembelajaran ini dapat dimodifikasi supaya produk ini bisa lebih baik dan efektif, seperti berikut:

- a. Penelitian dan pengembangan Ludo ini dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kreasi dan inovasi peneliti selanjutnya.
- b. Produk media Ludo ini sebaiknya dapat diuji kembali dengan skala luas atau dalam kelompok besar di lapangan supaya nilai atau kesimpulan yang

Vidya Hadiyanti, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG

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

didapat lebih baik atau lebih valid. Karena, media ini diuji pada lingkup skala kecil atau kelompok kecil yaitu pada hanya pada 10 orang siswa kelas IV yang sedang mempersiapkan lomba di sekolah karena adanya pandemi covid-19.

- c. Produk media Ludo ini dapat dikembangkan menjadi sistem *online* dalam bentuk web atau aplikasi tidak hanya *offline*, sehingga siswa dapat tetap mempelajari kosakata bahasa Inggris di rumah dengan *gadget* yang ada. Namun, harus tetap mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa supaya tepat guna dan berjalan dengan sesuai rencana dan tujuan pembelajaran.