

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan model pengembangan ADDIE ini dapat disimpulkan bahwa,

- 1) Hasil analisis media gamifikasi *powerpoint* yang dilakukan menunjukkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik siswa, lingkungan belajar dan perangkat produksi yang diperlukan dalam melakukan pengembangan media gamifikasi *powerpoint* sebagai bahan referensi dalam proses pengembangan produk ini.
- 2) Pada proses mendesain dan pengembangan media gamifikasi *powerpoint* ini terdiri dari beberapa tahapan sesuai model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Kelima tahapan tersebut menghasilkan sebuah analisis yang membantu peneliti dalam proses pengembangan produk serta satu naskah praproduksi (GBIM), RPP dan produk yang telah jadi dan siap diuji coba.
- 3) Penilaian media gamifikasi kosakata menggunakan media *powerpoint* dinilai oleh para ahli dengan dua aspek penilaian, yaitu penilaian materi oleh satu orang ahli dan penilaian media oleh satu orang ahli media. Berdasarkan penilaian ahli materi dan media, produk yang sudah dikembangkan termasuk ke dalam kategori layak, dengan skor aspek materi 94,3% dan skor aspek media 80% sehingga siap untuk digunakan secara luas. Selain dinilai oleh ahli materi dan ahli media, produk yang dikembangkan juga dinilai oleh para pengguna ketika menggunakan media ini. Berdasarkan penilaian 25 orang siswa di SD Kristen Petra, produk yang dikembangkan berada dalam kategori layak dengan memperoleh skor 94%. Disamping hasil penilaian, produk yang dikembangkan mendapat respon yang baik dan positif dari para pengguna sehingga para pengguna dapat mudah memahami penguasaan dalam kosakata *Ordinal Number* Bahasa Inggris.

- 4) Terdapat efektivitas penggunaan media gamifikasi kosakata *Ordinal Number* menggunakan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan nilai *posttest* kelompok eksperimen lebih besar dibanding dengan kelompok kontrol. Berdasarkan persentase keseluruhan maka pada kelompok eksperimen yang memberi perlakuan bermedia *powerpoint* sedikit lebih unggul sebanyak 2,6% dibanding kelas kontrol yang tidak memberi perlakuan dengan media.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan media gamifikasi kosakata *Ordinal Number* bahasa Inggris menggunakan media *powerpoint* untuk siswa sekolah dasar khususnya kelas V, peneliti menyadari bahwa dalam pengembangan media ini masih belum sempurna, dan terdapat keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian, diantaranya:

1. Penggunaan media gamifikasi *powerpoint* pada pembelajaran dibutuhkan alat pendukung yang ada di kelas agar siswa dapat berinteraksi dan mengikuti pembelajaran menggunakan media gamifikasi *powerpoint* ini.
2. Jika ingin dioperasikan pada *smartphone*, perlu aplikasi pendukung untuk membuka medianya, salah satunya yaitu dengan menggunakan *microsoft powerpoint*.

Selain keterbatasan dalam penelitian, adapun rekomendasi kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menggunakan media gamifikasi *powerpoint* yang sudah dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi guru yang mempunyai minat untuk mengembangkan sendiri media gamifikasi *powerpoint* serupa melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi seperti penjelasan yang sudah dijabarkan dalam penelitian ini.
2. Bagi siswa, dapat menggunakan media gamifikasi *powerpoint* sebagai media pembelajaran tambahan untuk menambah ilmu pengetahuan yang diperoleh di sekolah dengan membuka media menggunakan *Microsoft powerpoint* menggunakan *smartphone* atau laptop.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian yang diperoleh ini dapat digunakan menjadi salah satu rujukan dalam penelitian berikutnya atau penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media gamifikasi *powerpoint*