

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis data yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media *language board game* ini menggunakan metode *Educational Design Research* model Plomp yang terdiri dari 3 fase, yaitu fase pendahuluan (*preliminary phase*), fase pengembangan (*development or prototyping phase*), dan fase penilaian (*assessment phase*). Pada fase pendahuluan dilakukan pengamatan terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga pengembangan media dapat ditentukan. Pada fase pengembangan dilakukan pembuatan *storyboard*, prototipe media, pembuatan media melalui aplikasi *Ibis Paint X*, *photoshop*, *freepik*, *Canva Pro*. Pembuatan media menghasilkan permainan papan bahasa dengan 3 seri kartu yang berisi perintah permainan yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dan beberapa kegiatan stimulasi perkembangan bahasa. Media *language board game* ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media. Selanjutnya tahap terakhir yaitu fase penilaian pada tahap ini media *language board game* diberikan kepada guru dan peserta didik untuk diuji secara terbatas dan memperoleh respon mengenai *language board game* yang telah dibuat.
- 2) Hasil uji ahli materi dan ahli media terhadap media *Language Board Game* memperoleh hasil yang sangat baik. Hasil Validasi dari ahli materi dan media menunjukkan hasil persentase untuk materi 85,33% dengan kualifikasi "Sangat Layak" dengan saran perbaikan dan untuk media 86,25% dengan kualifikasi "Sangat Layak" dengan saran perbaikan. Saran perbaikan atas media yang telah dibuat yaitu: perlu memperbaiki tata letak pada langkah permainan. Penulis perlu memperbaiki ukuran kartu seri permainan. Penulis perlu melengkapi media dengan petunjuk yang jelas terutama pada penggunaan dengan bimbingan guru. Total penilaian dari ahli materi dan ahli media jika dirata-ratakan menunjukkan presentase 85,79% yang apabila diinterpretasi pada pedoman interpretasi skor berada dalam kategori "Sangat

Layak” sehingga menunjukkan bahwa media *Language Board Game* layak digunakan untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak usia dini.

- 3) Uji coba penggunaan media *Language Board Game* dilaksanakan pada salah satu RA di Jatinangor pada tingkat kelas B usia 5-6 tahun, dari pelaksanaan tersebut diperoleh hasil nilai 83,85% dimana jika diinterpretasikan pada pedoman skor berada dalam kategori “Sangat Baik” dengan kata lain media *Language Board Game* sangat layak dan mampu menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan hasil sangat baik dimana jika dibandingkan dengan membandingkan hasil capaian indikator yang diperoleh melalui stimulasi perkembangan bahasa tanpa menggunakan media dan hasil yang diperoleh sebesar 56,77% yang mana jika diinterpretasi pada pedoman interpretasi skor berada dalam kategori “cukup”. Dengan melihat selisih nilai skor interpretasi pada capaian perkembangan bahasa dengan menggunakan media *Language Board Game* dengan capaian perkembangan bahasa tanpa menggunakan media *Language Board Game* menunjukkan bahwa stimulasi perkembangan bahasa dengan menggunakan media *Language Board Game* dapat meningkatkan capaian perkembangan bahasa pada anak hingga 27,08%. Respon guru terhadap media buku *Language Board Game* juga dapat menjadi penguat penilaian kelayakan media untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak dimana hasil penilaian guru dan kepala sekolah menunjukkan persentase 97,5%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media *language board game* sangat layak digunakan. Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi kepada peserta didik, media *Language Board Game* ini disukai oleh peserta didik, meningkatkan antusias peserta didik dan media ini dikatakan sebagai media yang seru oleh peserta didik dengan ini media *Language Board Game* dapat menstimulasi perkembangan bahasa dengan baik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan dengan hasil penelitian, implikasi pada penelitian ini ialah pengembangan media *language board game* untuk menstimulasi keterampilan bahasa pada anak usia dini dikembangkan dengan baik sehingga media *language*

board game ini layak digunakan. Media *language board game* ini dapat menjadi salah satu media yang digunakan guru untuk menstimulasi keterampilan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. Media *language board game* ini dapat membuat peserta didik antusias dalam mempelajari berbagai macam kosakata, menulis dan menyusun kata serta menarik bagi peserta didik karena mengandung beberapa perintah permainan yang berbeda pada tiap kartu yang dibuat sehingga membuat anak antusias dan gambar yang disajikan dengan banyak warna.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat rekomendasi pengembangan produk yang perlu diperhatikan oleh pihak-pihak yang tertarik untuk mengembangkan produk media buku cerita bergambar ini lebih lanjut, di antaranya:

- 1) Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, dapat mengembangkan media *language board game* ini dengan kegiatan stimulasi perkembangan bahasa menggunakan permainan permainan yang lebih bervariasi. Selain itu, akan lebih baik jika *language board game* ini dapat dikembangkan dengan mengangkat tema-tema yang lain atau bisa menggunakan bahasa asing.
- 2) Bagi guru atau pihak sekolah, dapat memaksimalkan pemanfaatan media *language board game* ini dalam menstimulasi perkembangan bahasa peserta didik dan selalu memberikan pendampingan pada peserta didik agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.