

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kata/kalimat dengan huruf diftong ai, au, ei, dan oi untuk kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2. Materi ini mencakup: (1) mengenali diftong dengan tepat, (2) membaca kata-kata yang mengandung diftong dengan jelas. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE dengan tahapan yaitu: (1) Analisis (Analysis), (2) Desain (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), (5) Evaluasi (Evaluation). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas media bahwa media pembelajaran *Board Game Throw The Word* pada pembelajaran membaca telah divaliditas oleh validator ahli materi dengan total persentase 93% kriteria “Sangat Layak” dan “Valid”. Kemudian ahli desain media dengan hasil total persentase 90% dengan kriteria “Sangat Layak”
2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* yang dikembangkan, selanjutnya diuji praktikalitas berdasarkan respon guru dan respon siswa. Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran ini tergolong sangat praktis dengan nilai praktikalitas sebesar 88% berdasarkan evaluasi guru dan 90,5% dari siswa.

3. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai *gain* normalitas sebesar 0,70 dan *N-gain score* % sebesar 70% yang tergolong dalam kriteria sedang dan cukup efektif. Terdapat peningkatan yang nyata pada kemampuan membaca siswa berdasarkan hasil *Pre-test* dan *Post-test*. Perbandingan antara skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan sebesar 5,86. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* efektif dalam proses pembelajaran.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran praktis yang dapat diberikan untuk pengembangan dan optimalisasi media pembelajaran *Board Game Throw The Word* adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Media pembelajaran *Board Game Throw The Word* ini dapat dipakai sebagai penunjang media dalam proses pembelajaran untuk kelas II pada pembelajara Bahasa Indonesia dengan materi membaca kata/kalimat dengan huruf diftong ai, au, ei, dan oi.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru dan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* di harapkan sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini menjadi referensi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* selanjutnya dengan baik lagi dari penelitian ini.

Disarankan agar media *Board Game Throw The Word* diintegrasikan dengan metode pembelajaran lain, seperti membaca bersama atau kelompok kecil. Langkah ini dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam membaca kata-kata kompleks serta memperkaya pengalaman belajar siswa.

4. Evaluasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengukur efektivitas media ini dengan melibatkan sampel siswa yang lebih besar. Selain itu, eksplorasi penggunaan media pada tingkat kelas atau materi pembelajaran lain juga perlu dilakukan untuk mengetahui fleksibilitas dan keunggulan media ini dalam pembelajaran.

Dengan pelaksanaan saran ini, diharapkan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.