

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran *Board Game* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh, maka dapat disimpulkan:

- 1) Media pembelajaran *Board Game* dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk akhir dari media pembelajaran *Board Game* ini merupakan alat atau perangkat permainan papan yang dirancang untuk membantu siswa belajar melalui aktivitas interaktif yang menyenangkan. Dengan fokus terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia kegiatan pembelajaran memberikan pendapat dengan tema kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut juga telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi diperoleh ahli materi dengan rata-rata 4,5 dengan persentase 90%. Selain itu, validasi ahli media menunjukkan rata-rata 4,66 dengan persentase 93,33%. Terakhir, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan rata-rata 4,58 dengan persentase 91,66%. Dari ketiga validasi tersebut, hasil validasi dapat dikategorikan bahwa media pembelajaran *Board Game* “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

- 2) Setelah dilakukan tes terhadap peserta didik, media pembelajaran *Board Game* memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbahasa peserta didik kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh. Dengan rata-rata *Pre-test* 65,38 dan *Post-test* sebesar 85,09. Selain itu, berdasarkan uji *paired t-test*, diperoleh signifikansi = 0.000 yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan berbahasa peserta didik setelah menggunakan *Board Game*.

5.2 Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Board Game* ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dikelas agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Dengan adanya media pembelajaran *Board Game* ini diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain dengan fokus pada kemampuan berbahasa lainnya, pokok bahasan yang berbeda, tampilan yang lebih menarik dan pemikiran yang lebih kreatif.