

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas III SD dalam bentuk *board game* yang dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip *direct method*. Nama permainan yang dikembangkan ialah *Board Game of Occupation*. Pengembangan permainan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dilakukan karena siswa membutuhkan media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan tema *occupation* dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan model ADDIE. ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analysis* peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta. Tahap *design* peneliti merancang konsep permainan kemudian membuat permainan dalam bentuk *real* pada tahap *development*. Produk tersebut dievaluasi oleh para ahli dan diujicobakan kepada siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan.

Pada tahap *expert review* media *board game of occupation* memperoleh skor rata-rata sebesar 93.34% dengan kategori penilaian sangat

baik. Pada uji responden, yaitu *one to one evaluation* skor yang diperoleh ialah 85.71% dengan kategori penilaian sangat baik, pada tahap uji coba *small group evaluation* diperoleh skor sebesar 90.62% dengan kategori penilaian sangat baik dan pada tahap *field test* terdapat peningkatan hasil uji coba menjadi 92.72% dengan kategori penilaian sangat baik. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *board game of occupation* berbasis *direct method* mencapai kriteria sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa III SD.

## **B. IMPLIKASI**

Implikasi dari pengembangan media *board game of occupation* berbasis *direct method* untuk siswa kelas III SD yaitu, (a) permainan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat belajar bahasa Inggris dengan menyenangkan, (b) permainan papan dapat membantu guru untuk mengajarkan kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan, (c) permainan merangsang siswa untuk belajar berkomunikasi bahasa Inggris dengan lebih percaya diri, dan (d) pengembangan media *board game of occupation* berbasis *direct method* dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan permainan untuk siswa SD.

### C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memiliki beberapa saran yang berhubungan dengan pemanfaatan media *board game of occupation* berbasis *direct method* yaitu:

1. Bagi guru bahasa Inggris kelas III SD, hasil penelitian serta media *board game of occupation* berbasis *direct method* dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga dapat menimbulkan ketertarikan siswa dalam mempelajari kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan.
2. Bagi siswa kelas III SD, sebaiknya menirukan jenis-jenis aktivitas dengan rasa percaya diri dan belajar mengucapkan kosa kata dengan cara yang benar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat menghasilkan permainan yang lebih baik dan menarik bagi siswa kelas III SD. Pendanaan untuk pengembangan permainan bisa dilakukan lebih efisien dan meminimalisir adanya *trial and error*.