

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Secara umum penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa strategi pembelajaran menyenangkan “permainan bisik berantai” pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada kelas II di SD Mardi Yuana yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Kemudian secara khusus dalam penelitian pengembangan ini, pengembang menggunakan model pengembangan ADDIE, yang memiliki lima tahapan dalam proses pengembangannya, yakni sebagai berikut:

1. Analisis, pada langkah pertama ini pengembang menganalisis tujuan pembelajaran yang menghasilkan tujuan pembelajaran umum dan khusus, serta menganalisis karakteristik peserta didik yang akan menggunakan strategi tersebut.
- 2) Desain, pada langkah kedua ini pengembang merencanakan dan merancang strategi pembelajaran yang meliputi urutan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode, media, evaluasi, dan waktu serta struktur isi produk cetak strategi pembelajaran.

- 3) Pengembangan, pada tahap ketiga adalah tahap dalam melakukan pengembangan strategi pembelajaran menjadi produk yang di cetak ke dalam ukuran B5 dan telah disesuaikan dengan tahap desain.
- 4) Implementasi, pada tahap keempat merupakan tahap dalam mengimplementasikan produk strategi pembelajaran yang dibuat dengan cara melakukan uji coba kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media.
- 5) Evaluasi, pada tahap kelima ini merupakan tahapan terakhir dengan melakukan *one to one* kepada dua Guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan strategi pembelajaran ini, maka diperoleh saran untuk pihak-pihak terkait, yakni sebagai berikut:

1. Bagi pengembang, agar selanjutnya dapat memperhatikan materi lebih dalam untuk digunakan pada strategi pembelajaran yang dikembangkan.

2. Bagi pengguna yaitu guru Bahasa Inggris SD Mardi Yuana, agar dapat mengimplementasikan strategi pembelajaran “permainan bisik berantai” secara lebih efektif dan efisien.

