

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SDN Kubang Kota Serang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Prosedur pengembangan media *flashcard* berbasis permainan tradisional Ambreg ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan analisis mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas 1 SDN Kubang dalam kemampuan menulis permulaan. Tahap desain menghasilkan rancangan media *flashcard* yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan. Tahap pengembangan meliputi pembuatan desain pembelajaran, produksi media, dan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa dalam dua tahap. Tahap implementasi dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil kemampuan menulis permulaan. Tahap evaluasi dilakukan dengan meminta respon

dari guru kelas, yang memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan.

2. Kelayakan media *flashcard* berbasis permainan Tradisional Ambreg dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru. Persentase kelayakan dari masing-masing ahli menunjukkan angka yang tinggi, menandakan validitas dan kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian-penelitian lain yang menunjukan bahwa media *flashcard* layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.
3. Penerapan media *flashcard* berbasis permainan tradisional Ambreg dilakukan secara sistematis dengan langkah-langkah yang jelas, mulai dari pengenalan materi hingga penggunaan media dalam permainan. Hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis siswa, dengan seluruh siswa dikatakan lulus menulis pada Penerapan media *flashcard* ini juga didukung oleh penelitian-penelitian lain yang menunjukan bahwa

penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan diatas, maka saran yang diberikan peneliti adalah Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi variasi permainan tradisional lain yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga media *flashcard* dapat lebih beragam dan menarik. Selain itu, guru hendaknya memfasilitasi kegiatan pembelajaran sambil bermain untuk menciptakan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran manapun. Sedangkan untuk peneliti yang lain hendaknya melakukan penelitian lanjutan mengenai pengembangan media *flashcard* dapat diintegrasikan dengan teknologi digital.