

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, media ajar Kartu Tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X, layak digunakan sebagai media ajar menyimak teks negosiasi. Hal tersebut ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media ajar Kartu Tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap *Development* (pengembangan) saja.
2. Kelayakan media ajar Kartu Tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi berdasarkan dari penilaian ahli media keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 4,7 sehingga masuk pada kategori penilaian amat baik dan jika dipresentasikan media mendapat nilai 94% hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran bahasa indonesia
3. Kelayakan media ajar Kartu Tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi berdasarkan dari penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 4,7 sehingga masuk pada kategori penilaian amat baik dan jika dipresentasikan media mendapat nilai 94% hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran bahasa indonesia

4. Kelayakan media ajar Kartu Tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi berdasarkan dari penilaian praktisi pembelajaran keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 4,7 sehingga masuk pada kategori penilaian amat baik dan jika dipresentasikan media mendapat nilai 94% hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran bahasa Indonesia.

B. Penutup

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka dapat diberikan saran- saran sebagai berikut:

1. Pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran di kelas. Mengembangkan media pembelajaran berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi bisa menggunakan model ADDIE dengan serangkaian prosedur yang mudah dipahami dalam tahap- tahap pembuatan produknya. Dalam menggunakan model ADDIE pendidik tidak hanya membuat jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan akan tetapi pendidik dapat memulai dari menganalisis kebutuhan peserta didik sampai dengan evaluasi peserta didik. Dalam tahap evaluasi bisa mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik.
2. Media ajar Kartu Tawar perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan landasan dan sebagai bahan referensi untuk dilakukan penelitian mengenai pengembangan media Kartu tawar serta dapat

dilakukan perbaikan kualitas warna ataupun tampilan yang lebih menarik dan mampu mengembangkan lebih banyak aspek pembahasan.