

## BAB V

### KESIMPULAN

1. Media *Board Game Education CARAKA* merupakan media pembelajaran yang berbentuk papan permainan yang dikembangkan menggunakan model *ADDIE*. Sebelum melakukan pengembangan yang perlu dilakukan adalah dengan dilakukannya analisis untuk melihat gambaran kondisi lapangan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar Bahasa Jawa di SDN Mojoagung kelas V. Setelah melalui tahap analisis maka selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu membuat desain media *Board Game Education CARAKA* (Cara Asik Belajar Aksara Jawa) agar bisa langsung kita uji coba kepada subjek. Setelah diuji cobakan langkah selanjutnya yaitu di evaluasi.
2. Hasil uji coba produk pengembangan menyatakan bahwa media *Board Game Education CARAKA* menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran Aksara Jawa dikelas V SDN Mojoagung. Hal ini dibuktikan dari hasil Media *Board Game Education CARAKA* juga memenuhi uji kelayakan media oleh beberapa validator. Presentasi dari hasil validasi desain sebesar 92% dengan kategori Sangat layak, validasi materi 66% dengan kategori cukup layak, dan validasi bahasa 84% dengan kategori sangat layak. respon siswa terhadap tingkat kemenarikan media diperoleh dari hasil angket respon siswa sebesar 86% dengan kategori sangat menarik

Media *Board Game Education CARAKA* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca dan Menulis Aksara Jawa siswa kelas V SDN Mojoagung. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* uji *N-Gain score* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0.70 yang termasuk kategori cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa.

## B. Saran

Setelah diuraikan beberapa penjelasan dari hasil penelitian di atas, maka penulis ingin memberikan sedikit saran kepada:

1. Bagi pendidik
  - a. Media pembelajaran *Board Game Education CARAKA* ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar Bahasa Jawa materi Aksara Jawa agar peserta didik terbiasa untuk dapat aktif dan kreatif sehingga dapat menimbulkan keyakinan diri yang tinggi agar mereka tidak ragu mengerjakan soal, tetapi pendidik ada baiknya juga memilih penggunaan media yang baik lagi
  - b. Pendidik harus lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang dapat menumbuhkan keyakinan diri yang dimiliki peserta didik sehingga dalam pembelajaran Bahasa Jawa kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa siswa meningkat.
2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya tidak perlu merasa ragu dan takut untuk mencoba mengemukakan ide-ide yang dimilikinya dalam menyelesaikan berbagai

permasalahan ataupun soal-soal Aksara Jawa . Peserta didik harus lebih aktif dan menumbuhkan sikap positif dalam pembelajaran Aksara Jawa seperti menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan rasa percaya diri dalam pembelajaran Aksara Jawa.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

