

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan media *game* edukasi berbasis *android* pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Dalam mengembangkan media *game* edukasi berbasis *android* pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia menggunakan penelitian *design and development (D&D)* dengan tahapan ADDIE. Tahapan ADDIE tersebut meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis lingkungan belajar. Data analisis tersebut didapatkan dari hasil wawancara kepada guru kelas V dan hasil studi pendahuluan peserta didik kelas V. Selanjutnya, tahap *design* (desain) dengan menentukan sumber daya kebutuhan dan spesifikasi produk, pembuatan GBPM, *storyboard, use case, flowchart, user interface*, serta prototipe. Dalam proses mendesain media, peneliti menggunakan perangkat lunak dan keras seperti laptop, *microsoft word, canva, pinterest, dia diagram, articulate storyline 3, website 2 apk builder pro, google drive, dan bit.ly*. Kemudian, tahap ketiga adalah *development* (pengembangan) yang merupakan proses pengujian media melalui penilaian validasi para ahli (media, materi, dan bahasa) untuk meninjau kelayakan media. Hasil uji kelayakan media dari ahli media mendapatkan persentase 80,21 dengan kategori “Layak”, dari ahli materi pada tahap awal mendapatkan persentase 94,05% dan pada tahap akhir mendapatkan persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”, serta dari ahli bahasa mendapatkan persentase 89,58% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya, tahap *implementation* (implementasi) dilakukan dengan uji coba media kepada guru dan peserta didik kelas V di SDN 090 Cibiru. Hasil penilaian dari guru mendapatkan persentase 93,24% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil penilaian dari peserta didik mendapatkan persentase nilai 83% dengan kriteria “Sangat Layak”. Tahap terakhir adalah *evaluation*

(evaluasi) untuk mengevaluasi media yang sudah dibuat dari hasil tanggapan validator ahli dan pengguna menggunakan analisis SWOT.

2. Penggunaan media *game* edukasi berbasis *android* pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat dikatakan efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal tersebut dapat terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 47,2 dan *post-test* peserta didik sebesar 75,1. Hasil peningkatan rata-rata atau *N-Gain* sebesar 0,53 yang berada pada kriteria sedang dengan selisih nilai rata-rata 27,9. Hasil analisis data dari *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji-t memperoleh nilai $t_{hitung} = 8,79$ dan $t_{tabel} = 1,71$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,79 > 1,71$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut berarti bahwa penggunaan media *game* edukasi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia berbasis *android* efektif terhadap hasil belajar IPS pada materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan media *game* edukasi berbasis *android* pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia, sebagai berikut.

1. Pembelajaran materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat terintegrasi dengan peringatan kemerdekaan Indonesia.
2. Penggunaan *game* edukasi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia berbasis *android* dapat meningkatkan kemampuan literasi teknologi digital bagi peserta didik dan guru.
3. *Game* edukasi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia berbasis *android* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPS.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi peneliti selanjutnya, pendidik, dan sekolah terhadap media *game* edukasi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia berbasis *android*, sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media *game* edukasi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia berbasis

android dengan menambahkan fitur yang lebih interaktif, media ini tersedia di *playstore* sehingga mudah diunduh oleh pengguna, tambahkan tingkat kesukaran setiap permainan, jenis permainan pada kuis sebaiknya tidak terkesan seperti tes CBT, dan tersedianya database skor tiap pertanyaan pada kuis. Serta, jangkauan ujicoba pengguna dapat dilakukan lebih luas.

2. Bagi pendidik, dapat dijadikan rekomendasi untuk memanfaatkan media *game* edukasi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia berbasis *android* sebagai media pembelajaran IPS yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan sumber referensi untuk meningkatkan kualitas sekolah dengan mendorong proses pembelajaran yang menarik. Dan, memanfaatkan digitalisasi dengan baik untuk materi yang berbasis sejarah.