

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian desain dan pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Rancangan media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA pada materi siklus air ini berhasil dilaksanakan dengan menggunakan dua tahapan yang merujuk pada model ADDIE yaitu tahap *analysis* (analisis) dan tahap *design* (desain). Pada tahap *analysis* dilaksanakan analisis kebutuhan kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal, serta analisis lingkungan belajar. Kemudian dilanjutkan dengan tahap *design* (desain) yang pada tahap ini dilaksanakan penentuan sumber daya yang diperlukan untuk merancang media, penentuan cakupan materi untuk media, pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM), pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, serta pembuatan *prototype* media *game* digital BELSIKA dengan menggunakan aplikasi *Construct 2* dan *website Appsgeyser*.
2. Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA dilaksanakan melalui proses validasi ahli pada tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi). Proses validasi ahli dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi dengan pengisian angket validasi. Angket validasi yang telah diisi tersebut kemudian dihitung berdasarkan skoring skala Likert. Berdasarkan rekapitulasi penilaian ahli media dan ahli materi diperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian pada tahap implementasi dilaksanakan uji coba media kepada guru dan siswa sebagai pengguna media. Terakhir, dilaksanakan evaluasi terhadap media yang dikembangkan.
3. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA ini menunjukkan respon yang baik. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon guru kelas V dan 12 orang siswa kelas V diperoleh penilaian media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Guru juga menyampaikan respon terhadap media dalam bentuk

komentar yaitu media yang telah dikembangkan dapat membantu siswa menjadi lebih mudah dan jelas memahami pembelajaran. Kemudian respon siswa terhadap media yaitu media yang dikembangkan menarik dan dapat membantu untuk memahami materi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat implikasi dari media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA yang telah dikembangkan memperoleh hasil penilaian yang sangat baik berdasarkan hasil penilaian ahli juga uji coba pada guru dan siswa, serta mendapatkan respon yang sangat baik. Oleh karena itu media *game* digital BELSIKA layak digunakan oleh siswa kelas V dalam pembelajaran materi siklus air.
2. Media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA mampu menarik minat siswa dan memudahkan dalam memahami materi siklus air. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA memiliki tampilan yang menarik, memuat format media yang beragam seperti audio, teks, dan gambar, serta memuat latihan yang dikemas dalam bentuk *game*.
3. Media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA dengan materi siklus air.
4. Media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA dapat menjadi alternatif variasi media pembelajaran pada materi siklus air.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat rekomendasi yang peneliti berikan dengan tujuan agar penelitian yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik lagi. Berikut rekomendasi yang perlu diperhatikan oleh peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, serta pihak-pihak yang hendak melaksanakan penelitian serupa.

1. Terkait pemilihan *software* yang digunakan dalam pembuatan media *game* digital perlu dipertimbangkan dengan matang. Peneliti termasuk pemula pada bidang ini dan merasa kesulitan pada saat membuat *prototype* media karena

kekeliruan dalam pemilihan *software* yang digunakan. Oleh karena itu untuk penelitian selanjutnya untuk mempertimbangkan terlebih dahulu *software* yang akan digunakan sehingga dalam proses pembuatan media menjadi lebih mudah dan media yang dihasilkan menjadi lebih baik.

2. Pada penelitian ini, peneliti hanya mengukur respon guru dan siswa sebagai pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *game* digital BELSIKA. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya diharapkan tidak hanya mengukur respon tersebut saja, namun juga dapat mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap kemampuan atau hasil belajar siswa.
3. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat mempertimbangkan ukuran dari aplikasi media yang dikembangkan tidak terlalu besar dan cara akses pengguna untuk mengunduh aplikasi tersebut. Hal ini bertujuan agar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam mengunduh aplikasi.
4. Kepada guru dan pihak sekolah agar dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran khususnya pada materi siklus air.