

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *edugame* berbasis android pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *edugame* berbasis android pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar dimulai dengan tahapan analisis untuk mengetahui kebutuhan terhadap media pembelajaran *edugame*, meliputi analisis materi, analisis pembelajaran, dan analisis perangkat/fasilitas. Selanjutnya peneliti merancang Garis Besar Program Media (GBPM), *flowchart*, *storyboard*, pengumpulan aset, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan soal evaluasi. Pengembangan desain yang telah dibuat diubah menjadi produk media pembelajaran berupa aplikasi android, sehingga pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *edugame* berbasis android.
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran *edugame* berbasis android pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran berdasar pada uji validasi menggunakan V aiken. Nilai validitas yang diberikan oleh validator ahli materi memperoleh nilai 0,8 dengan kategori sangat valid, sedangkan validator ahli media dan bahasa memperoleh nilai 0,9 dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *edugame* berbasis android valid sehingga layak digunakan dalam materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar.
3. Respon siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran *edugame* berbasis android pada materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar mendapat presentase rata-rata keseluruhan sebesar 96,29% dengan kategori “Sangat Praktis” dari siswa, dan memperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebesar 96,92% dengan kategori “Sangat Praktis” dari guru.



Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *edugame* berbasis android sangat praktis digunakan dalam materi rantai makanan kelas V Sekolah Dasar.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan media pembelajaran *edugame* berbasis android pada materi rantai makanan kelas V sekolah dasar berdasarkan validasi dan tanggapan pengguna adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *edugame* berbasis android pada materi rantai makanan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.
2. Media pembelajaran *edugame* berbasis android dapat menjadi media digital pada pembelajaran materi IPA di kelas V Sekolah Dasar sebagai prinsip pemanfaatan pembelajaran TIK di abad 21 dan TPACK.
3. Media pembelajaran *edugame* berbasis android memiliki tampilan yang menarik dan fitur yang beragam sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bervariasi.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, rekomendasi yang disarankan sebagai berikut.

1. Bagi guru, media pembelajaran *edugame* yang telah dikembangkan dapat diterapkan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa.
2. Bagi siswa, media pembelajaran *edugame* berbasis android dapat dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri, dan untuk pengimplementasiannya diharapkan siswa membawa *smartphone* secara individu agar proses pembelajaran menjadi lebih maksimal.
3. Bagi peneliti, media dapat dikembangkan lebih lanjut dengan kualitas yang lebih baik sehingga dapat melihat sejauh mana media tersebut berdampak terhadap pembelajaran atau pengguna. Namun, karena kesulitan dalam pembuatan media ini memerlukan banyak proses dan tahapan yang detail sehingga dalam proses pembuatan peneliti perlu membagi waktu secara efisien sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih maksimal.