

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan meliputi hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Desain awal game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” materi keragaman suku bangsa di Jawa Barat melalui dua tahap yaitu perencanaan dan produksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menganalisis berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” diantaranya yaitu analisis pengguna, analisis materi, dan analisa perangkat lunak. Pada tahap produksi, dilakukan dengan melalui beberapa proses mulai dari membuat layout serta mendesain game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*”. Proses produksi game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” melalui tahap pengembangan dengan bersumber dari beberapa referensi pada proses pengembangan produk. Game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” berbentuk powerpoint interaktif.
2. Peneliti terlebih dahulu melakukan validasi media kepada tiga orang ahli yang berbeda yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” memperoleh skor hasil validasi sebesar 84,3% dengan interpretasi Sangat Baik (Sangat Valid) dari ahli materi dengan melakukan 2 kali proses validasi, lalu memperoleh skor hasil validasi sebesar 100% dengan interpretasi Sangat Baik (Sangat Valid) dari ahli media, dan memperoleh skor hasil validasi sebesar 94% dengan interpretasi Sangat Baik (Sangat Valid) dari ahli praktisi.
3. Desain akhir game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” hampir sama dengan desain awalnya. Namun ada bagian yang diubah dan ditambahkan sesuai saran dan masukan dari para ahli. Pada bagian tampilan petunjuk permainan, icon “*Ask the Audience*” diterjemahkan ke dalam bahasa

Indonesia supaya siswa mengetahui maksud kegunaan *icon* tersebut dan memperbaiki soal mengenai senjata tradisional.

4. Hasil uji coba terbatas, diuji cobakan kepada 10 orang siswa kelas IV SD Angkasa 1 Lanud Husein Sastranegara pada bulan Agustus 2022 dalam pembelajaran di kelas. Diperoleh skor pre-test dengan nilai rata-rata 62,5 dari skor maksimal 100 dan setelah melakukan proses pembelajaran serta menggunakan game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” terlihat post-test dengan nilai rata-rata 95,5 dari skor maksimal 100. Sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPS.

1.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru, media game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” ini dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran yang membuat siswa antusias untuk mengerjakan soal. Dan guru dapat rpp tematik dan mengembangkan materi-materi lain dalam pembelajaran IPS.
2. Bagi siswa, game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” untuk belajar dan melatih kemampuan siswa sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk dapat mengembangkan lebih luas dan mendalam supaya game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” ini dapat lebih menarik animasinya. Serta untuk *icon* “Phone a Friend” bisa dikembangkan lebih lanjut.