

BAB V

Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Setelah melaksanakan berbagai tahapan pada penelitian yang dilakukan, pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan berisikan penjelasan garis besar proses penelitian yang telah dilakukan secara ringkas, implikasi berisikan mengenai dampak dari penelitian ini, kemudian rekomendasi berisi saran yang diperlukan untuk menindak lanjutin penelitian ini.

A. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dari penelitian ini dibutuhkan untuk meringkas hasil dari keseluruhan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan. Secara umum, game edukasi digital “BEJUBE” mendapatkan respon yang positif dari penggunanya, selain itu media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi wujud benda. Kesimpulan secara lengkap sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Game edukasi digital “BEJUBE” dalam pengembangannya mengalami beberapa kali perbaikan berdasarkan masukan juga saran dari tim pengembang dan para ahli. Pengembangan game edukasi digital “BEJUBE” melalui 3 tahap yakni *Analysis, Design & Development*. Pada tahap *analysis* dilakukan analisis materi, karakteristik siswa, dan kebutuhan game pada pembelajaran. Kemudian pada tahap *desain* dilakukan pembuatan GBPM (Garis Besar Pengembangan Media), *Storyboard*, desain game beserta catatan perbaikan dari tim pengembang. Terakhir, dilakukan pengembangan dari game yang sudah dibuat berdasarkan penilaian para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian para ahli didapatkan nilai kelayakan 100% dari ahli media dan 86% dari ahli materi untuk menjadi media pembelajaran.
2. Respon yang diberikan oleh pengguna yang meliputi siswa dan guru sangat positif. Guru menilai bahwa game edukasi digital “BEJUBE” ini dapat digunakan dalam

pembelajaran karena memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang cocok khususnya pada materi wujud benda. Guru memberikan nilai kelayakan 100% untuk media pembelajaran ini. Selain itu, siswa juga menunjukkan ketertarikannya terhadap penggunaan game edukasi digital “BEJUBE” ini dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi pada siswa didapatkan hasil respon 90% yang menunjukkan bahwa media sudah sangat sesuai untuk siswa. Kemudian hasil tes keterbacaan menunjukkan nilai 97.5% yang berarti materi pada media pembelajaran ini membuat mereka lebih memahami materi pembelajaran. Kemudian pada tahap evaluasi dapat diketahui SWOT dari game edukasi digital “BEJUBE” ini berdasarkan hasil angket, observasi, dan wawancara.

Berdasarkan simpulan diatas maka didapatkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab, yakni media pembelajaran game edukasi digital “BEJUBE” berhasil dikembangkan dan mendapatkan respon yang positif dari penggunaanya.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa implikasi yang berhubungan dengan pengembangan game edukasi digital “BEJUBE” beserta pandangan dari para penggunaanya, antara lain:

1. Berdasarkan hasil angket dan wawancara game edukasi digital “BEJUBE” memberikan kesan yang baik bagi siswa maupun guru sebagai pengguna. Mereka merasa media pembelajar ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA materi wujud benda. Penggunaan game edukasi digital “BEJUBE” membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan implikasi game edukasi digital “BEJUBE” terhadap motivasi dan kepuasan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.
2. Media ini dapat memberikan kemudahan untuk guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA materi wujud benda.

3. Media ini dapat membantu siswa memahami materi wujud benda khususnya dalam mengamati perbedaan partikel wujud benda yang tidak dapat dilihat oleh mata manusia tanpa alat bantu seperti mikroskop.

C. Rekomendasi

Rekomendasi maupun saran berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diidapat adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan *software* dalam pembuatan media pembelajaran perlu untuk dipertimbangkan. Peneliti merasa kesulitan dalam pembuatan prototipe produk karena hanya memiliki kemampuan dasar koding dan pengoperasian unity sehingga fitur dalam game terbatas. Maka untuk penelitian selanjutnya sebaiknya lebih dipertimbangkan dalam memilih *software* untuk mengembangkan produk sehingga produk bisa lebih maksimal.
2. Penelitian ini hanya mengukur respon pengguna terhadap media pembelajaran yang digunakan saja. Pada penelitian selanjutnya sebaiknya tidak hanya mengukur respon pengguna saja tetapi dapat mengukur seberapa pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan terhadap kemampuan siswa.
3. Kepada guru dan sekolah dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran khususnya dalam materi wujud benda.