

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pembahasan di bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan bahan ajar berbasis permainan yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis materi dan analisis perangkat keras dan perangkat lunak, kemudian menyusun peta bahan ajar menggunakan *flowchart*, mengambil gambar untuk ilustrasi dalam bahan ajar, dan menyusun bahan ajar dalam aplikasi *canva*. Bahan ajar yang dibuat sarannya adalah untuk siswa sehingga dalam proses desain pengembangan bahan ajar ini dibuat menarik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Proses produksi bahan dilakukan menggunakan aplikasi pembuat desain grafis bernama *canva*. Tahap produksi dilakukan berdasarkan struktur bentuk bahan ajar yang telah dirancang sebelumnya. Produk ini dibuat berdasarkan informasi yang telah peneliti dapatkan dari hasil observasi, wawancara, analisis kebutuhan serta penyusunan peta bahan ajar. Bahan ajar yang dibuat adalah bahan ajar cetak dan berbasis visual berukuran A4 (21 cm x 29,7 cm).
3. Penilaian kelayakan yang dilakukan para ahli terhadap bahan ajar berbasis permainan, mendapat penilaian dengan rata-rata skor yang diperoleh adalah 90,2% Serta penilaian respon siswa terhadap bahan ajar berbasis permainan mendapatkan skor rata-rata 91,3%. Sehingga tingkat capaian bahan ajar dari penilaian ahli dan respon siswa termasuk dalam kualifikasi “Sangat layak” untuk suatu bahan ajar. Evaluasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran serta respon siswa. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti serta memberikan revisi sebagai saran dan masukan terhadap

bahan ajar agar lebih baik lagi. Hasil evaluasi yang diberikan oleh berbagai ahli terhadap bahan ajar berbasis permainan, menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis permainan sudah sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi untuk dapat dipertimbangkan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian lain untuk menguji bahan ajar berbasis permainan dan menerapkan uji coba produk pada siswa kelas IV Sekolah Dasar
2. Bagi pengguna, Bahan ajar berbasis permainan dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar dalam mempelajari materi sumber daya alam di kelas IV Sekolah Dasar.