

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi yang dapat dioperasikan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi ini dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenai pengertian metamorfosis, jenis metamorfosis, tahapan metamorfosis dan siklus metamorfosis. Materi tidak hanya disajikan dalam bentuk gambar dan teks tetapi juga disajikan dalam bentuk video animasi. Kuis disajikan dalam bentuk permainan yang terdiri dari permainan tebak kata dan *puzzle* gambar.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi dilakukan menggunakan aplikasi *canva*, *articulate storyline 3*, dan *website appsgeyser*. Kemudian dilakukan proses penilaian oleh ahli media dan ahli materi yang mendapatkan kategori “sangat layak”. Hasil penilaian ahli yakni sebagai berikut: 1) Ahli media memberikan penilaian sebesar 86% yang termasuk kedalam kategori “sangat layak”. 2) Ahli materi memberikan penilaian sebesar 95% yang termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi layak untuk diimplementasikan kepada pengguna.
3. Respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi mendapat respon yang sangat baik. Tahapan implementasi media melibatkan 1 orang guru kelas IV dan 10 orang siswa kelas IV. Hasil responden pengguna yakni sebagai berikut: 1) Respon guru mendapat persentase 92% yang termasuk kedalam kategori “sangat baik”,

2) Respon dari siswa mendapatkan persentase 93% yang termasuk kedalam kategori “sangat baik”.

5.2 Implikasi

Implikasi dari media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi mampu menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar materi mengenai metamorfosis. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” memiliki tampilan menarik, memuat beberapa komponen media interaktif, serta latihan soal dikemas dalam bentuk *game*.
2. Media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi dapat dimanfaatkan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar terutama pada materi metamorfosis.
3. Media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi ini selain menjadi media pendukung pada proses pembelajaran juga bisa diarahkan dan digunakan sebagai media untuk mengembangkan penguasaan konsep IPA peserta didik.
4. Sajian materi pada media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi dibuat dengan konteks lingkungan sekitar siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.
5. Media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi yang telah dikembangkan mendapatkan hasil penilaian sangat baik sehingga layak digunakan oleh siswa kelas IV berdasarkan hasil penilaian ahli dan uji coba pada pengguna yaitu guru dan siswa serta mendapatkan respon yang baik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti merumuskan beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan oleh peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, maupun pihak-pihak yang akan melaksanakan penelitian serupa. Berikut merupakan rekomendasi yang telah disusun:

1. Pada saat proses perancangan media yang telah dilakukan, peneliti menemukan kesulitan dalam proses pembuatan produk media pembelajaran dikarenakan menggunakan *software* yang memiliki fitur pemrograman yang terbatas. Maka, sebaiknya untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan *software* yang memiliki fitur pemrograman yang lebih lengkap sehingga media yang dihasilkan dapat lebih baik.
2. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengukur respon dari pengguna terhadap media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan tidak hanya mengukur respon dari pengguna saja, tetapi dapat mengukur dari segi seberapa besar dampak dan pengaruh penggunaan media yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar siswa.
3. Kepada pihak sekolah agar dapat menambah variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA materi metamorfosis di kelas IV.