

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan data dan uji coba Media *Game* Edukatif pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Validitas Media *Game* Edukatif pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 55 Air Pacah, Kota Padang yang telah dikembangkan dinyatakan Sangat Valid dengan rata-rata 94,7% oleh validator.
2. Praktikalitas Media *Game* Edukatif pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 55 Air Pacah, Kota Padang yang telah dikembangkan dinyatakan Sangat Praktis dengan rata-rata persentase 93,3% oleh guru dan dinyatakan Sangat Praktis dengan rata-rata 94,8% oleh peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, penelitian ini mempunyai banyak kekurangan karena hanya mencakup tahap ADDI (Analysis, Design, Development, dan Implementation) dari model pengembangan ADDIE. Hal ini disebabkan oleh fokus penelitian yang terbatas pada proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran, dengan tujuan utama untuk menguji kelayakan awal atau validitas produk. Tahap evaluasi secara menyeluruh, terutama evaluasi sumatif terhadap efektivitas media dalam meningkatkan hasil

belajar, belum dilakukan. Evaluasi lanjutan direncanakan untuk dilakukan oleh pengguna, seperti guru atau institusi pendidikan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat sepenuhnya menggambarkan dampak jangka panjang dari penggunaan media yang dikembangkan. Maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas IV berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan, Media *Game* Edukatif pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 55 Air Pacah, Kota Padang yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan disarankan untuk melanjutkan tahap evaluasi.
2. Bagi peneliti lain, untuk dapat mengembangkan Media *Game* Edukatif pada Pembelajaran IPAS materi lainnya atau pembelajaran lainnya, menggunakan model ADDIE hingga tahap evaluasi.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media *Game* Edukatif pada materi Bentang Alam untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 55 Air Pacah, Kota Padang yang telah dikembangkan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, Komang Surya, and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita. (2023). "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4.1, 61-70.
- Afriliya, R. (2024). Pengembangan Game Edukatif Menggunakan Stencyl Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika (Aritmatika Sosial) Dengan Model Project Based Learning Di SMP Negeri 6 Kuala (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.
- Andriani, Y., & Novianti, M. (2024). Penerapan game edukasi berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan representasi matematika siswa pada materi koordinat kartesius. *Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(2), 61-70.
- Angela, Winda, and Abdu Gani. (2016). "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0." *IJIS-Indonesian Journal On Information System* 1.2, 78-88.
- Angraini, Rita. (2017). "Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai." *Journal of Moral and Civic education* 1.1, 14-24.
- Azizatunnisa, Fatkhil, Tunjungsari Sekaringtyas, and Uswatun Hasanah. (2022). "Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 6.1, 14-23.
- Dewanti, R. A., Yana, Y., Maretha, D. E., Ulfa, K., Asnilawati, A., Riswanda, J. R., & Nurokhman, A. N. (2019, December). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Materi Plantae Di Kelas X Sma. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 2, No. 1, pp. 23-28).
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. *Kemenag, 1000*, 1-6.
- Irhamna, S. A. (2017). Dampak pengembangan pariwisata terhadap perekonomian masyarakat sekitar objek wisata di Dieng Kabupaten Wonosobo. *Economics Development Analysis Journal*, 6(3), 320-327.

- Itqan, Moh Syadidul. (2018) "Pendekatan game android untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa Sekolah Dasar." *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains* 2.2, 161-170.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen>
- Kemendikbudristek. (2024). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase F*.
https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media game ular tangga bervisi SETS tema energi pada pembelajaran IPA terpadu untuk mengembangkan karakter dan aktivitas siswa SMP/MTS. *Unnes Science Education Journal*, 3(3).
- Kristanti, N. N. D., & Dantes, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam Pada Mata Pelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 168-180.
- Madona, A. S., Yuza, A., & Yulisna, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Bagi Guru Sdn 33 Kalumbuk Kecamatan Kuranji Kota Padang. *Jurnal Implementasi Riset*, 3(1), 61-69.
- Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(5), 1313-1322.
- Nora, Y., Jusr, I. R., Alyusfitri, R., & Ayanof, E. (2022). Pemanfaatan aplikasi powtoon sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Implementasi Riset*, 2(1), 37-43.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Putra, Dian Wahyu, A. Prasita Nugroho, and Erri Wahyu Puspitarini. (2016). "Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini." *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1.1, 46-58.

- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16-25.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Rena Cipta Mandiri.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021, July). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar* (pp. 359-364). FBS Unimed Press.
- Sintaro, Sanriomi. (2020). "Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1.1, 51-57.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., ... & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukmawati, F., Santosa, E. B., & Rejekiningsih, T. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Virtual Reality dalam Pendidikan: Transformasi Pendidikan era 5.0*. Pradina Pustaka.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Tamrin, M. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3747-3754.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Wandah Wibawanto.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(3), 527-533.