BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Game* edukatif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas *game* edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan presentase 94,22%, validasi materi didapatkan kevalidan dengan rata rata 98,07%, kevalidan bahasa dengan rata-rata 100% dan kevalidan desain dan media dengan rata rata 84,61% yang berarti *game* edukatif sebagai media pembelajaran sudah dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V sekolah dasar.
2. Pratikaliatas *game* edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis pada pratikalitas guru dengan presentase 98,33% dan dinyatakan sangat praktis pada pratikalitas siswa dengan presentase 96,84% dari data yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas V sekolah dasar dapat digunakan dan dapat dijadi kasebagai salah satu sumber belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan peneliti yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti *game* edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas V sekolah dasar dapat dijadikan sebagai landasan untuk melaksanakan peneliti berikutnya.
2. Bagi guru kelas V sekolah dasar, berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas yang telah dilakukan, video animasi edukatif sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alternative pendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosia (IPAS)
3. Bagi siswa kelas V sekolah dasar, diharapkan *game* edukatif sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan ketertarikan dalam proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah, diharapkan dengan penelitian yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Akmalia, Rizki, Et Al. (2023). "Penerapan Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di SMP Swasta Pahlawan Nasional." *Jurnal Basicedu* 7.6, 3878-3885.
- 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-Indoneian Journal On Information System* 1.2, 78-88.
- Anggarika, F. S., Putra, A. P., & Mas'ula, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi"Joko The Explorer" Materi Keragaman Daerah Kelas IV SDN Karang Tengah 1 Kota Blitar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(11), 1-1.
- 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 V Sekolah Dasar. " *OPTIKA : Jurnal Pendidikan Fisika* 6.1, 14-23.
- Costikyan (dalam Itqan, 2018:163), "game adalah se bentuk karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan".
- Deny (dalam Siahaan, 2022:651) "dengan menintegrasikan nilai budaya lokal berarti telah menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada siswa".
- Endriyati, E., Setiawan, A. H., & Sukmawati, F. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Apresiasi Lingkungan di TK Tunas Bangsa. : *Studi Eksplorasi Kebutuhan. Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 774-781.

- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. Kemenag, 1000, 1- Islami, D. (2022). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter.
- Itqan, Moh Syadidul. (2018). " Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. " Edu Mat Sains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains, 22, 161-170.
- Hasan (2021:33) menyatakan "Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran".
- Heffendi, H. R., Siminto, S., & Muslimah, M. (2023). PERAN ORANG TUA DAN PENDIDIK DALAM PENDAMPINGAN ANAK DI ERA GEDGET. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 1(1), 23-35.
- Khasanah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun. (2023). " Pengaruh Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar. " Jurnal Elementaria Edukasia, 6.4, 1799-1806.
- Laksana Dek Ngurah Laba. (2021). Sumber Belajar Berbasis Budaya Lokal. <http://www.researchgate.net/publication>.
- Lestarinigrum, Anik, and Intan Prastihastari Wijaya. (2019). " Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Di TK Negeri Pembina Kota Kediri." PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 8.2.
- Marchelina dan Khabib (2023:223), menyatakan "game memiliki fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya adalah mengenalkan teknologi computer.
- Marcheta, N., & Kareem, R. A. (2023). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. Journal On Education, 6(1), 222-229.
- Musfiqon (2012:28) mengungkapkan bahwa "media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien".
- Mardianto, dkk (2022:1316) menjelaskan bahwa jawaban dari setiap item pada instrumen yang digunakan skala likert mempunyai gradasi sangat positif sampai negatif
- Mardianto, Y., Aziz, 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.

- Pratiwi, Ayudia, Et Al. (2021). “ Analisis Penerapan Metode Games Education Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jago MIPA : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 1.1, 36-43.
- 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 Social di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal PGSD Fip Unimed*, 13(1), 16-25.
- Rahmawati, dkk (dalam Laksana, 2021:15) “menyatakan bahwa bahan ajar berbasis budaya lokal terbukti efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik”
- Rahmadona, dkk (2023:122) menyatakan karakteristik IPAS yaitu: "IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya,
- Ria Afriliya, R. (2024). Pengembangan Game Edukatif Menggunakan Stencil 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).
- Saurina, N. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D. *JUSTINDO (Jurnal System dan Teknologi Informatika Indonesia)*, 2(2), 128-134.
- Siahaan, Nurhalimah. “ Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Local. “ (2018) : 649-651.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi : Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*
- Sintaro, Sanriomi. (2020).”Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia.” *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1.1, 51- 57.
- Sukmawati (2021:4) "Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan".
- Suastra, I. W. (2010). Model Pembelajaran Sains Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengembangkan Kompetensi Dasar Sains dan Nilai Kearifan Lokal di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(2), 8-16.

- 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.
- Sadirman, dkk (20H:6) mengemukakan "Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar". Secara lebih khusus.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran. Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran, 1-16.
- Sukmadinata (dalam Haryati, 2012:14) mengemukakan "penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada".
- sugiyono (2012:199) "kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.
- Tanu, I. Ketut. (2016). "Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah." Jurnal Penjamin Mutu 2.01, 34-43.
- Triwardani, R., & Rochayanti, C. (2014). Implementasi Kebijakan Desa Budaya Dalam Upaya Pelestarian Budaya Lokal. Reformasi, 4(2).
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Inform, 1(1), 25-32.
- Wibawanto (2020:5) "Game edukasi yaitu game yang secara khusus mempunyai muatan pembelajaran atau memuat materi pelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya (peserta didik).
- Yulianti. (2020:528) menyatakan bahwa "Permainan edukasi bisa digunakan menjadi contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran".