

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat T.A 2020/2021, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: **1) Tahap *Analysis***, terdiri dari analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi, serta analisis peserta didik, **2) Tahap *Design***, terdiri dari penyusunan RPP, membuat *flow chart* dan *story board*, menyusun materi dan soal pada *game*, menyusun instrument angket dan alat evaluasi berupa soal untuk *test*, **3) Tahap *Development***, terdiri dari pembuatan dan pengembangan produk, melakukan validasi para ahli. **4) Tahap *Implementation***, tahap ini hanya dilakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, tidak bisa melakukan uji coba lapangan karena kondisi yang tidak memungkinkan akibat dari dampak COVID-19, dan **5) Tahap *Evaluation***, terdiri dari penilaian produk setiap tahapan dan produk akhir dari media yang dikembangkan setelah melakukan revisi.
2. Telah dihasilkan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga dengan kategori tergolong sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan para ahli/validator. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 95% dengan karegori “Sangat Layak”. Begitu juga dengan

ahli materi yang mendapatkan skor 97,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Setelah itu, praktisi pendidikan mendapatkan skor 95,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian hasil uji coba peorangan memperoleh skor 92% dan uji coba kelompok kecil yang memperoleh skor 93% yang berarti bahwa media *game* edukasi ular tangga “Sangat Layak” digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran *game* edukasi ular tangga dapat dijadikan alternatif bagi siswa untuk belajar dengan memanfaatkan teknologi. Media ini terdapat *game* ular tangga yang dapat membuat siswa menjadi tertantang dalam belajar. Selain itu, media ini dapat mudah dibawa kemanapun, sehingga siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, siswa disarankan untuk memanfaatkan media *game* ular tangga ini dan mengikuti semua petunjuk penggunaan media yang ada.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran merupakan alat pendukung kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai pendidik disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal. Dimulai dari membaca buku panduan media dan petunjuk penggunaan yang ada di media serta petunjuk *game* pada media agar dapat memudahkan guru dalam mengarahkan siswa untuk menggunakan media tersebut.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *game* edukasi ular tangga dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran di sekolah. Maka dari itu disarankan bagi sekolah agar kedepannya dapat mengembangkan media berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang nantinya akan mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga disarankan untuk mempertimbangkan prosedur pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini. Penelitian ini diharapkan bisa membantu dan menginspirasi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan suatu media berbasis teknologi demi kebutuhan belajar siswa dalam perkembangan zaman yang semakin pesat ini.